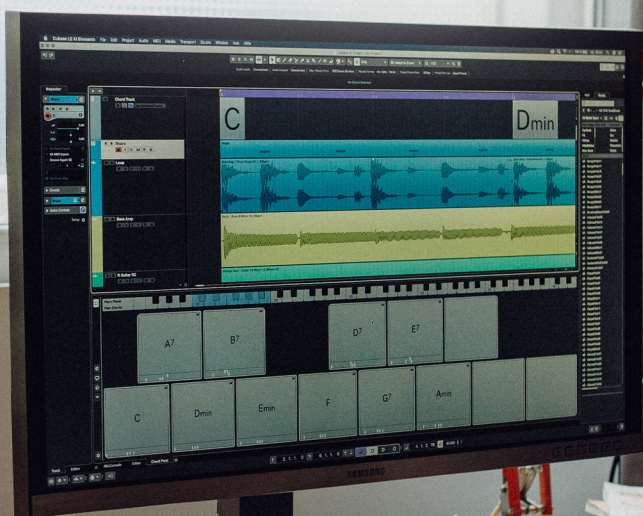


Mode d'emploi



 **CUBASE AI 10.5**  
Integrated Music Production Software

 **steinberg**

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte, Marita Sladek

Ce document PDF a été amélioré pour être plus facile d'accès aux personnes malvoyantes. En raison du grand nombre d'images qu'il contient et de leur complexité, veuillez noter qu'il n'a pas été possible d'intégrer de descriptions textuelles des images.

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité de Steinberg Media Technologies GmbH. Le logiciel décrit dans ce document fait l'objet d'un Accord de Licence et ne peut être copié sur un autre support sauf si cela est autorisé spécifiquement par l'Accord de Licence. Aucune partie de cette publication ne peut être copiée, reproduite ni même transmise ou enregistrée, sans la permission écrite préalable de Steinberg Media Technologies GmbH. Les détenteurs enregistrés de la licence du produit décrit ci-après sont autorisés à imprimer une copie du présent document pour leur usage personnel.

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques déposées <sup>™</sup> ou <sup>®</sup> de leurs propriétaires respectifs. Pour de plus amples informations, rendez-vous sur le site [www.steinberg.net/trademarks](http://www.steinberg.net/trademarks).

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2020.

Tous droits réservés.

Cubase AI\_10.5.20\_fr-FR\_2020-05-26

# Table des matières

<b>7</b>	<b>Nouveautés</b>	<b>99</b>	Boîte de dialogue Ajouter une piste
<b>9</b>	<b>Introduction</b>	<b>100</b>	Pistes Audio
9	Documentation et systèmes d'exploitation	<b>104</b>	Pistes d'Instrument
9	Documents PDF et documentation en ligne	<b>107</b>	Pistes MIDI
<b>10</b>	Conventions	<b>111</b>	Pistes de Groupe
<b>11</b>	Raccourcis clavier	<b>114</b>	Pistes de voie FX
<b>12</b>	<b>Configuration du système</b>	<b>117</b>	Piste Règle
<b>12</b>	Boîte de dialogue Configuration du studio	<b>118</b>	Pistes Répertoire
<b>13</b>	Configuration audio	<b>121</b>	Autres types de piste
<b>21</b>	Configuration MIDI	<b>126</b>	<b>Gestion des pistes</b>
<b>24</b>	Synchroniseurs	<b>126</b>	Ajouter des pistes à partir de la boîte de dialogue Ajouter une piste
<b>25</b>	<b>Connexions audio</b>	<b>127</b>	Ajouter des pistes en utilisant les préréglages de piste
<b>25</b>	Fenêtre Connexions audio	<b>127</b>	Ajouter des pistes en faisant glisser des fichiers à partir de la MediaBay
<b>26</b>	Renommer les entrées et les sorties de l'interface	<b>128</b>	Exporter des pistes MIDI sous forme de fichiers MIDI standard
<b>27</b>	Ajouter des bus d'entrée et de sortie	<b>129</b>	Supprimer les pistes sélectionnées
<b>28</b>	Préréglages des bus d'entrée et de sortie	<b>130</b>	Supprimer les pistes vides
<b>29</b>	Bus de monitoring	<b>130</b>	Déplacer des pistes dans la liste des pistes
<b>29</b>	Configurations de bus	<b>130</b>	Renommer des pistes
<b>31</b>	<b>Fenêtre Projet</b>	<b>130</b>	Attribuer automatiquement des couleurs aux nouvelles pistes/voies
<b>32</b>	Afficher/masquer des zones	<b>131</b>	Afficher les images de piste
<b>32</b>	Zone de projet	<b>133</b>	Configuration de la hauteur des pistes
<b>44</b>	Zone gauche	<b>134</b>	Sélectionner des pistes
<b>49</b>	Zone inférieure	<b>135</b>	Désélectionner des pistes
<b>54</b>	Zone droite	<b>135</b>	Duplication de pistes
<b>60</b>	Focus du clavier dans la fenêtre Projet	<b>135</b>	Organisation des pistes dans des pistes Répertoire
<b>61</b>	Zoom dans la fenêtre Projet	<b>135</b>	Gérer des signaux audio superposés
<b>64</b>	Fonction de Calage	<b>136</b>	Affichage des événements sur les pistes Répertoire
<b>67</b>	Curseur réticule	<b>136</b>	Modifier l'Affichage d'événements sur les pistes Répertoire
<b>68</b>	Boîte de dialogue Historique des modifications	<b>137</b>	Préréglages de piste
<b>69</b>	Gestion des couleurs	<b>142</b>	<b>Conteneurs et événements</b>
<b>77</b>	<b>Gestion des projets</b>	<b>142</b>	Événements
<b>77</b>	Création de nouveaux projets	<b>146</b>	Conteneurs
<b>77</b>	Hub	<b>147</b>	Techniques d'édition des conteneurs et événements
<b>79</b>	Boîte de dialogue Assistant de projet	<b>162</b>	<b>Édition d'intervalles</b>
<b>80</b>	Fichiers de projet	<b>162</b>	Créer un intervalle de sélection
<b>80</b>	Fichiers de modèle	<b>164</b>	Édition des intervalles de sélection
<b>83</b>	Boîte de dialogue Configuration du projet	<b>167</b>	<b>Lecture et Transport</b>
<b>86</b>	Ouvrir des fichiers de projet	<b>167</b>	Palette Transport
<b>87</b>	Enregistrer des fichiers de projet	<b>171</b>	Menu Transport
<b>88</b>	Revenir à la dernière version enregistrée	<b>176</b>	Barre de transport
<b>89</b>	Choisir l'emplacement d'un projet		
<b>89</b>	Projets autonomes		
<b>92</b>	<b>Pistes</b>		
<b>92</b>	Boîte de dialogue Paramètres de l'Inspecteur de pistes		
<b>94</b>	Boîte de dialogue Paramètres des commandes de piste		

182	Fenêtre contextuelle Transport	331	Raccourcis clavier du traitement hors ligne direct
182	Fenêtre Affichage temps	<b>332</b>	<b>Algorithmes de modification de la durée</b>
183	Délimiteurs gauche et droit	332	Standard
186	Placer le curseur de projet	333	Limitations
187	Menu des paramètres de défilement automatique	<b>334</b>	<b>Fonctions audio</b>
187	Formats temps	334	Boîte de dialogue Détecter les silences
188	Pre-Roll et Post-Roll	338	Fenêtre Analyse de spectre
189	Punch In et Punch Out	340	Fenêtre Statistiques
189	Clic du métronome	<b>342</b>	<b>Éditeur d'échantillons</b>
194	Suivi	344	Barre d'outils de l'Éditeur d'échantillons
<b>196</b>	<b>Clavier à l'écran</b>	348	Ligne d'infos
196	Enregistrement MIDI avec le clavier à l'écran	349	Barre d'aperçu
197	Options du Clavier à l'écran	349	Inspecteur de l'Éditeur d'échantillons
<b>198</b>	<b>Enregistrement</b>	350	Règle
198	Méthodes d'enregistrement de base	351	Affichage de forme d'onde
202	Monitoring	353	Édition d'intervalles
204	Spécificités de l'enregistrement audio	355	Liste de régions
209	Spécificités de l'enregistrement MIDI	357	Point de synchronisation
218	Temps d'enregistrement restant	<b>360</b>	<b>Repères</b>
218	Verrouiller l'enregistrement	360	Calcul des repères
<b>219</b>	<b>Importer des fichiers audio et MIDI</b>	363	Naviguer entre les repères dans la fenêtre Projet
219	Importation de fichiers audio	364	Tranches
226	Importation de fichiers MIDI	366	Créer une table de quantification groove
<b>229</b>	<b>Quantification de données MIDI et audio</b>	366	Créer des marqueurs
229	Fonctions de quantification	366	Créer des régions
230	Quantification du début des événements MIDI	367	Créer des événements
231	Quantifier la longueur des événements MIDI	367	Créer des notes MIDI
231	Quantification de la fin des événements MIDI	<b>369</b>	<b>Aligner un signal audio sur un tempo</b>
232	Quantification du début des événements audio	369	Préréglages d'algorithme
232	Panneau de quantification	370	Modifier la durée d'événements audio pour les aligner sur le tempo du projet
<b>239</b>	<b>Fondus et fondus enchaînés</b>	370	Mode Musical
239	Fondus basés sur des événements	<b>371</b>	<b>Éditeur de conteneurs audio</b>
243	Créer des fondus basés sur les clips	373	Barre d'outils de l'Éditeur de conteneurs audio
244	Fondus enchaînés	377	Ligne d'infos
248	Fondus et fondus enchaînés automatiques	377	Règle
<b>251</b>	<b>Marqueurs</b>	378	Couches
251	Marqueurs de position	378	Opérations
251	Marqueurs de boucle	<b>382</b>	<b>Bibliothèque</b>
252	Fenêtre Marqueurs	382	Fenêtre Bibliothèque
256	Piste Marqueur	386	Utilisation de la Bibliothèque
258	Importation et exportation de marqueurs	<b>401</b>	<b>La MediaBay et le rack de Média</b>
<b>259</b>	<b>MixConsole</b>	401	Rack de Media de la zone droite
259	MixConsole de la zone inférieure	412	Fenêtre de la MediaBay
260	Fenêtre de la MixConsole	432	Utilisation des bases de données de disques
<b>299</b>	<b>Effets audio</b>	434	Paramètres de la MediaBay
299	Effets d'insert et effets Send	<b>436</b>	<b>Automatisation</b>
301	Effets d'insert	436	Enregistrer vos actions
306	Sélecteur d'effets VST	436	Courbes d'automatisation
307	Effets Send	437	Ligne de valeur statique
310	Interfaces des effets	437	Écrire/Lire l'automatisation
313	Préréglages d'effet	438	Données des conteneurs MIDI et automatisation des pistes
317	Fenêtre Informations sur les composants système	438	Écriture des données d'automatisation
<b>320</b>	<b>Traitement hors ligne direct</b>	441	Éditer les événements d'automatisation
321	Principes de fonctionnement du traitement hors ligne direct	445	Pistes d'Automatisation
321	Fenêtre Traitement hors ligne direct		
325	Traitements audio intégrés		

<b>447</b>	<b>Instruments VST</b>	<b>500</b>	Inverser l'ordre de lecture des événements MIDI
447	Ajouter des instruments VST		
448	Interfaces des instruments VST	<b>501</b>	Inverser l'ordre des événements MIDI sélectionnés
450	Sélecteur d'instrument VST		
450	Créer des pistes d'Instrument	<b>502</b>	<b>Éditeurs MIDI</b>
450	Instruments VST dans la zone droite	502	Fonctions communes des éditeurs MIDI
451	Fenêtre VST Instruments	509	Affichage des contrôleurs
452	Barre d'outils de la fenêtre VST Instruments	523	Éditeur clavier
452	Commandes des instruments VST	533	Opérations dans l'éditeur Clavier
454	Préréglages d'instruments	539	Éditeur de partitions
456	Lecture des instruments VST	546	Opérations dans l'Éditeur de partitions
458	Latence	554	Éditeur de rythme
459	Options d'importation et d'exportation	566	Opérations dans l'Éditeur de rythme
461	Contrôles instantanés VST	569	Drum Maps
<b>463</b>	<b>Installer et gérer les plug-ins VST</b>	<b>574</b>	<b>Fonctions d'accord</b>
463	Plug-ins et collections	574	Piste d'Accords
466	Ajouter de nouvelles collections de plug-ins	575	Événements d'accords
467	Masquer des plug-ins	579	Événements de gamme
468	Réactiver des plug-ins de la liste de blocage	580	Voicings
<b>469</b>	<b>Télécommande de Cubase</b>	583	Conversion d'événements d'accords en MIDI
469	Connecter des contrôleurs externes	584	Contrôler la lecture MIDI à l'aide de la piste d'Accords
469	Supprimer l'entrée de télécommande de toutes les entrées MIDI		
470	Configurer des contrôleurs externes	588	Assigner des voix à des notes
472	Contrôleurs externes et automatisation	588	Extraction d'événements d'accords à partir d'événements MIDI
473	Assigner des commandes à des contrôleurs externes	589	Enregistrement d'événements d'accords à partir d'un clavier MIDI
473	Page Périphérique générique		
478	Contrôles instantanés VST	<b>591</b>	<b>Pads d'accords</b>
<b>479</b>	<b>Paramètres en temps réel</b>	591	Zone des pads d'accords
479	Paramètres de piste MIDI	594	Menu Fonctions
479	Paramètres MIDI	595	Chord Assistant
483	Transposer et Vélocité sur la ligne d'infos	596	Assignation d'accords
<b>484</b>	<b>Utilisation des périphériques MIDI</b>	599	Intervertir les assignations d'accords
484	Messages Program Change (changement de programme) et Bank Select (sélection de banque)	599	Copier les assignations d'accords
485	Banques de patches	599	Lecture et enregistrement des accords
485	Gestionnaire de périphériques MIDI	603	Configuration des joueurs
<b>491</b>	<b>Fonctions MIDI</b>	607	Boîte de dialogue Configuration des pads d'accords
491	Boîte de dialogue Configuration de la transposition	612	Préréglages de pads d'accords
492	Fusionner des événements MIDI dans un nouveau conteneur	613	Créer des événements d'accords à partir de pads d'accords
494	Boîte de dialogue Décomposer le conteneur	613	Créer des conteneurs MIDI à partir de pads d'accords
495	Répéter les événements MIDI de boucles de pistes indépendantes	<b>614</b>	<b>Éditer le tempo et le chiffage de mesure</b>
496	Étendre des notes MIDI	614	Modes de tempo du projet
496	Fixer la longueur des notes MIDI	614	Éditeur de piste Tempo
496	Fixer la vélocité des notes MIDI	617	Modifications de tempo dans les projets
497	Convertir les données de pédale de sustain en longueurs de notes	619	Définir un tempo de projet fixe
497	Supprimer les recouvrements	621	Calculatrice de tempo
498	Édition de la vélocité	622	Boîte de dialogue Régler définition en fonction du tempo
499	Supprimer les notes doubles	622	Événements de mesure
499	Supprimer des données de contrôleur	<b>624</b>	<b>Exporter un mixage audio</b>
499	Supprimer des données de contrôleur continu	624	Boîte de dialogue Exporter mixage audio
499	Restreindre les voix de polyphonie	629	Exportation du mixage dans des fichiers audio
500	Alléger les données de contrôleur	630	Formats de fichiers
500	Extraire des données d'automatisation MIDI	<b>638</b>	<b>Synchronisation</b>
		639	Maître et esclave
		639	Formats de Timecode
		641	Sources d'horloge

---

641	Boîte de dialogue Paramètres de synchronisation du projet	<b>724</b>	<b>Index</b>
646	Synchronisation externe		
<b>647</b>	<b>VST System Link</b>		
647	Configurer un réseau VST System Link		
652	Activer VST System Link		
654	Exemples d'applications		
<b>658</b>	<b>Vidéo</b>		
658	Compatibilité des fichiers vidéo		
659	Fréquences d'images		
659	Périphériques de sortie vidéo		
660	Préparation à la création de projets vidéo		
662	Préparation de la lecture vidéo		
665	Montage vidéo		
665	Extraire les données audio d'une vidéo		
<b>667</b>	<b>ReWire</b>		
667	Introduction		
667	Activer des applications ReWire		
668	Lancer et quitter		
669	Activation des voies ReWire		
670	Utilisation des commandes de transport et de tempo		
670	Gestion des voies ReWire		
671	Routage MIDI via ReWire		
671	Considérations et limitations à prendre en compte		
<b>672</b>	<b>Raccourcis clavier</b>		
672	Boîte de dialogue Raccourcis clavier		
674	Affecter des raccourcis clavier		
674	Rechercher des raccourcis clavier		
675	Supprimer des raccourcis clavier		
675	Enregistrer des préférences de raccourcis clavier		
675	Charger des préférences de raccourcis clavier		
676	Importer des configurations de raccourcis clavier		
676	Réinitialiser les raccourcis clavier		
677	Raccourcis clavier par défaut		
688	Définir les touches mortes des outils		
<b>689</b>	<b>Personnaliser</b>		
689	Options de configuration		
691	Boîte de dialogue Fenêtres		
692	Où sont enregistrés les paramètres ?		
693	Boîte de dialogue Mode sans échec		
<b>695</b>	<b>Optimisation</b>		
695	Optimisation des performances audio		
<b>699</b>	<b>Préférences</b>		
699	Boîte de dialogue Préférences		
700	Édition		
706	Éditeurs		
706	Affichage d'événements		
709	Général		
711	MIDI		
714	MediaBay		
715	Vumètres		
715	Enregistrement		
717	Transport		
719	Interface utilisateur		
721	VST		
723	Vidéo		

# Nouveautés

Cubase intègre un grand nombre de nouvelles fonctions. Les principales améliorations sont regroupées dans la liste qui suit et vous pourrez y trouver des liens vers les descriptions correspondantes.

## Nouvelles fonctions de la version 10.5.20

### Supprimer plusieurs bus

- Vous pouvez maintenant supprimer plusieurs bus d'entrée ou de sortie à la fois à partir de la fenêtre **Connexions audio**. Voir [Supprimer des bus](#).

### Traitement hors ligne direct amélioré

- La fenêtre **Traitement hors ligne direct** vous permet maintenant de réinitialiser les processus audio à leurs paramètres par défaut. Voir [Principes de fonctionnement du traitement hors ligne direct](#).

### Rapport sur les plug-ins

- Le **Gestionnaire de plug-ins VST** vous permet maintenant de générer des rapports détaillés sur les plug-ins installés sur votre système. Voir [Fenêtre Gestionnaire de plug-ins VST](#).

### Opacité des événements configurable

- La nouvelle préférence **Opacité des événements** vous permet de configurer la visibilité de l'arrière-plan des événements. Voir [Affichage d'événements](#).

### Coloration des voies sélectionnées

- La nouvelle préférence **Afficher la couleur de la voie sélectionnée** vous permet de mettre en évidence la voie sélectionnée en lui attribuant une couleur différente. Voir [Interface utilisateur - Couleurs des pistes et des voies de la MixConsole](#).

## Nouvelles fonctions de la version 10.5.0

### Points forts

#### Enregistrement MIDI rétrospectif

- Donnez-vous toujours le meilleur de vous-même au moment précis de l'enregistrement ? Entièrement revue, la fonction d'Enregistrement MIDI rétrospectif vous aidera à capter les meilleurs moments de vos prestations pour les utiliser dans vos projets. Cubase garde une trace des données MIDI que vous jouez, même quand vous ne les enregistrez pas, et il vous suffit d'un simple clic pour restituer vos accords et vos mélodies dans des conteneurs empilés ou dans un conteneur linéaire. Vos prestations peuvent même être enregistrées sur plusieurs pistes. Vous n'avez plus à vous en faire, Cubase est là pour vous épauler. Voir [Récupération des enregistrements MIDI](#).

#### Voies colorées dans la MixConsole

- Pour pouvoir travailler rapidement et efficacement, il est important de garder une bonne vue d'ensemble du projet à mesure qu'il se développe. En attribuant les couleurs des pistes

aux voies tout entières dans la **MixConsole**, vous ne perdez plus de temps à chercher où se trouvent les voies sur lesquelles vous devez travailler, ce qui vous permet de vous concentrer sur le mixage. Les différentes voies sont plus faciles à distinguer, même si vous vous trouvez à plusieurs mètres de l'écran. Voir [Attribuer les couleurs des voies à leurs commandes](#).

## Autres nouvelles fonctions

### Mode sans échec

- La nouvelle option de **Mode sans échec** permet de démarrer Cubase sans qu'il charge aucun plug-in provenant d'un éditeur tiers. Voir [Boîte de dialogue Mode sans échec](#).

### Saisie du nom de piste à la création des pistes Répertoire

- Vous pouvez saisir le nom des pistes Répertoire quand vous les ajoutez à partir de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**. Voir [Boîte de dialogue Ajouter une piste – Répertoire](#).

### Nouvelle préférence pour l'activation du bouclage

- La nouvelle préférence **Activer le mode boucle en cliquant sur l'intervalle entre les délimiteurs dans la partie supérieure de la règle** permet de désactiver la fonction d'activation/désactivation du mode boucle en cliquant sur l'intervalle entre les délimiteurs dans la partie supérieure de la règle. Voir [Transport](#).



# Introduction

Ce document est le **Mode d'emploi** de Steinberg Cubase. Vous y trouverez des informations détaillées sur l'ensemble des fonctions et fonctionnalités du programme.

Les captures d'écran ont été prises sous Cubase Elements.

## Documentation et systèmes d'exploitation

Cette documentation a été établie pour les systèmes d'exploitation Windows et macOS.

Les fonctionnalités et les paramètres propres à l'une de ces plates-formes sont clairement indiqués. Dans tous les autres cas, les descriptions et procédures de la documentation valent pour Windows comme pour macOS.

Certains points sont à prendre en compte :

- Les captures d'écran ont été prises sous Windows.
- Certaines fonctions du menu **Fichier** sous Windows se trouvent dans le menu du nom du programme sous macOS.

## Documents PDF et documentation en ligne

La documentation comprend plusieurs documents. Vous pouvez les lire en ligne ou les télécharger à la page suivante : [steinberg.help](http://steinberg.help). Pour vous rendre sur [steinberg.help](http://steinberg.help), procédez de l'une des manières suivantes :

- Saisissez [www.steinberg.help](http://www.steinberg.help) dans la barre d'adresse de votre navigateur Web.
- Dans le programme, sélectionnez **Aide > Aide de Cubase**.

### Mode d'emploi

Il s'agit du principal document de Cubase référence, il décrit en détail les opérations, les paramètres, les fonctions et les techniques du programme.

### Contrôleurs externes

Liste des périphériques de télécommande MIDI pris en charge.

### Référence des plug-ins

Ce document décrit les fonctionnalités et les paramètres des plug-ins VST et des instruments VST intégrés.

### Steinberg Library Manager

Décrit comment enregistrer et gérer les bibliothèques VST Sound.

### HALion Sonic SE

Ce document décrit les fonctionnalités et les paramètres de l'instrument VST intégré HALion Sonic SE.

### Groove Agent SE

Ce document décrit les fonctionnalités et les paramètres de l'instrument VST intégré Groove Agent SE.

## Conventions

Nous avons utilisé des éléments typographiques et des repères pour structurer les informations contenues dans cette documentation.

## Éléments typographiques

Les éléments typographiques et leurs significations sont indiqués ci-dessous.

### Condition préalable

Une opération doit être effectuée ou une condition doit être remplie avant qu'une procédure puisse être démarrée.

### Procéder ainsi

Liste des étapes à suivre pour obtenir le résultat escompté.

### Important

Informations sur des problèmes qui pourraient affecter le système ou le matériel connecté, ou engendrer un risque de perte de données.

### À noter

Informations à prendre en considération.

### Conseil

Informations supplémentaires ou suggestions utiles.

### Exemple

Exemple illustrant la procédure.

### Résultat

Résultat auquel aboutit la procédure.

### À la fin de cette étape

Informations sur les actions ou les tâches que vous pouvez accomplir après avoir mené la procédure à bien.

### Liens associés

Liste des rubriques connexes de cette documentation.

## Conventions typographiques

Les noms des menus, options, fonctions, boîtes de dialogue, fenêtres (etc.) sont inscrits en caractères gras.

---

### EXEMPLE

Pour ouvrir le menu **Fonctions**, cliquez sur **Menu Fonctions** dans le coin supérieur droit de la **MixConsole**.

---

Une suite de mots en gras séparés par des signes supérieur correspond à une suite de différents menus à ouvrir.

---

### EXEMPLE

Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste**.

---

## Raccourcis clavier

De nombreux raccourcis clavier par défaut utilisent des touches de modification dont certaines changent en fonction du système d'exploitation utilisé.

Les raccourcis clavier incluant des touches de modification décrits dans ce manuel sont indiqués dans un certain ordre : d'abord la touche de modification de Windows, puis la touche de modification de macOS et enfin la touche en question.

---

### EXEMPLE

**Ctrl/Cmd-Z** signifie : appuyez d'abord sur **Ctrl** sous Windows ou sur **Cmd** sous macOS, puis appuyez sur **Z**.

---

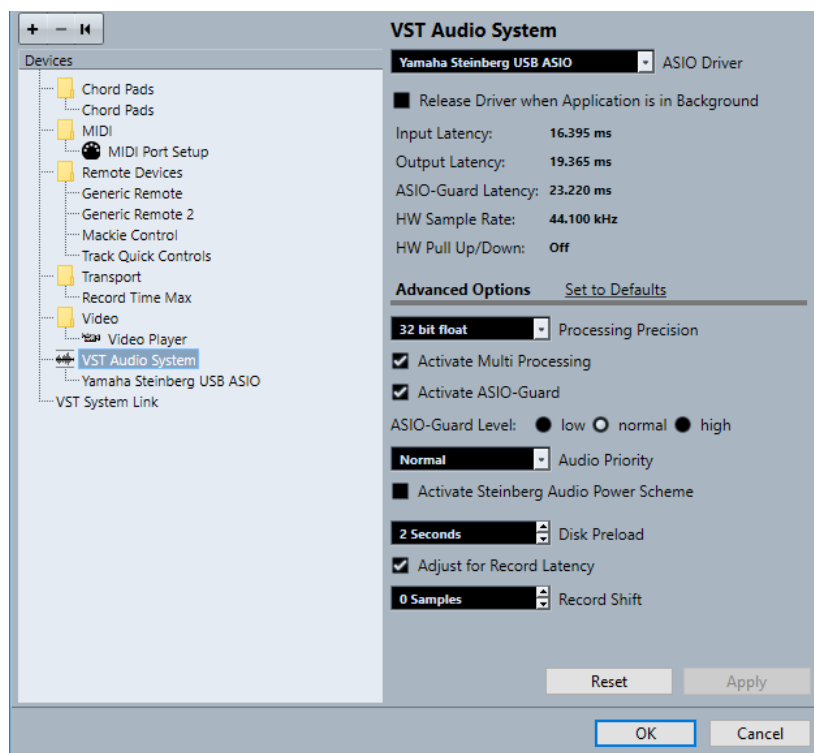
# Configuration du système

Pour utiliser Cubase, vous devez configurer votre système audio et, si nécessaire, votre système MIDI.

## Boîte de dialogue Configuration du studio

La boîte de dialogue **Configuration du studio** vous permet de configurer les périphériques audio et MIDI ainsi que contrôleurs externes connectés.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du studio**, sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.



Voici les options disponibles :

### Ajouter un périphérique

Permet d'ajouter manuellement des périphériques tels qu'un **Périphérique d'entrée Note Expression**, un autre périphérique d'**Affichage temps** ou des contrôleurs externes.

### Supprimer le périphérique sélectionné

Permet de supprimer des périphériques qui ont été ajoutés manuellement.

### Réinitialiser tous les périphériques

Permet de réinitialiser tous les contrôleurs externes de la liste **Périphériques**.

### Liste Périphériques

Sélectionnez un périphérique dans la liste **Périphériques** pour afficher ses paramètres dans la section de droite.

### Réinitialiser

Permet de réinitialiser le périphérique externe sélectionné.

### Appliquer

Permet d'appliquer les paramètres.

## Configuration audio

Vous devez configurer votre matériel audio avant de pouvoir l'utiliser dans Cubase.

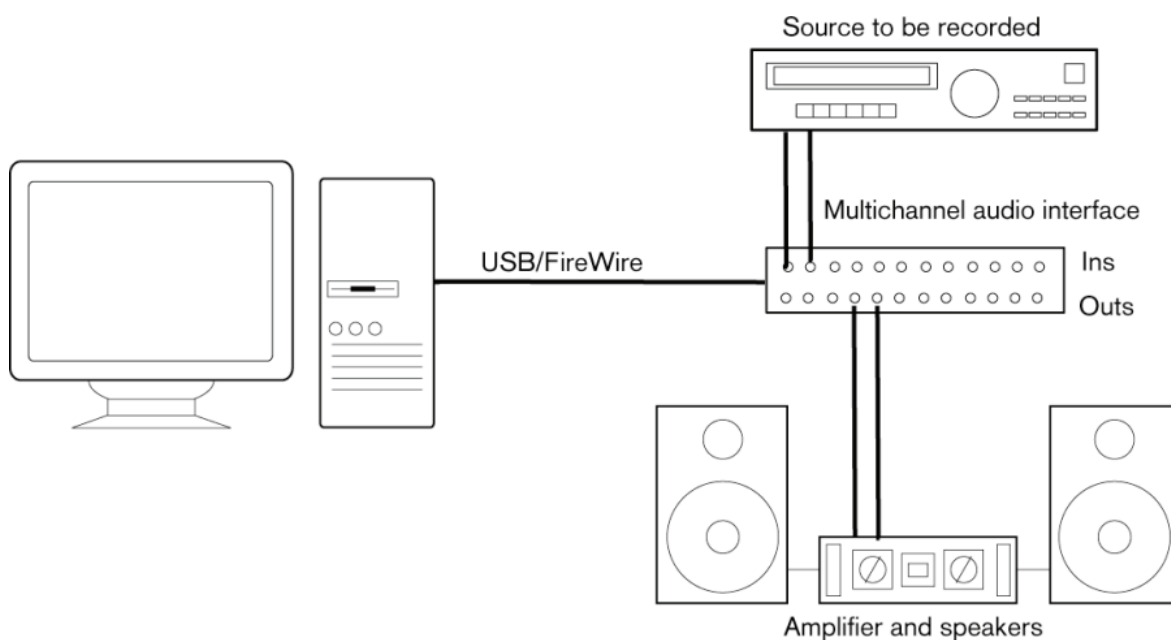
### IMPORTANT

Veillez à éteindre tous les appareils avant d'effectuer les connexions.

---

## Configuration simple des entrées et sorties stéréo

Si vous n'utilisez qu'une entrée stéréo et une sortie stéréo de Cubase, vous pouvez relier votre carte son (par exemple les entrées de votre carte ou de votre interface audio) directement à la source d'entrée et les sorties à un amplificateur ou des enceintes amplifiées.



## Connexions audio

La manière dont vous allez configurer votre système dépend de différents facteurs, tels que le type de projet que vous désirez créer, les périphériques externes que vous souhaitez utiliser ou l'ordinateur dont vous disposez. Donc, les sections suivantes ne sont que des suggestions.

La façon de connecter vos équipements externes, c'est-à-dire par des connexions numériques ou analogiques, dépend également de votre configuration.

## Niveaux d'enregistrement et entrées

Lorsque vous reliez vos différents appareils, assurez-vous que l'impédance et les niveaux des sources audio et des entrées correspondent bien. Employez les bons types d'entrées pour éviter la distorsion ou le bruit de fond dans vos enregistrements. Par exemple, il existe plusieurs types d'entrées, notamment le niveau ligne grand public (-10 dBV) et le niveau ligne professionnel (+4 dBu).

Il est parfois possible de configurer les caractéristiques des entrées sur l'interface audio elle-même ou sur son panneau de configuration. Pour plus de détails, veuillez vous référer à la documentation fournie avec votre interface audio.

### IMPORTANT

Cubase ne procède à aucun réglage du niveau d'entrée pour les signaux arrivant sur la carte audio, puisque cet aspect est géré différemment pour chaque carte. Le réglage du niveau d'entrée s'effectue donc soit via une application spécifique fournie avec l'interface, soit depuis son panneau de configuration.

---

## Connexions Word clock

Quand vous utilisez des connexions audio-numériques, il est souvent nécessaire de connecter le word clock, qui est signal de référence entre la carte audio et les périphériques externes. Pour plus de détails, veuillez vous référer à la documentation fournie avec votre interface audio.

### IMPORTANT

Veillez à configurer correctement la synchronisation Word Clock ou vous risquez d'entendre des parasites sur vos enregistrements.

---

## Sélectionner un pilote audio

En sélectionnant un pilote audio, vous autorisez Cubase à communiquer avec l'interface audio. Normalement, quand vous lancez Cubase, une boîte de dialogue vous invite à sélectionner un pilote, mais vous pouvez également sélectionner le pilote de votre interface audio en procédant comme indiqué ci-dessous.

### À NOTER

Sous Windows, nous vous recommandons d'utiliser le pilote ASIO spécialement conçu pour votre interface. Si aucun pilote ASIO n'a été installé, contactez le fabricant de l'interface audio pour obtenir des informations sur les pilotes ASIO disponibles. Si aucun pilote ASIO adéquat n'est disponible, vous pouvez utiliser le pilote ASIO générique à faible latence.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
  2. Dans la liste des **Périphériques**, sélectionnez **Système audio VST**.
  3. Ouvrez le menu local **Pilote ASIO** et sélectionnez le pilote de votre interface audio.
  4. Cliquez sur **OK**.
-

## Configuration de l'interface audio

Vous devez sélectionner et configurer votre interface audio dans la boîte de dialogue **Configuration du studio** pour pouvoir l'utiliser.

### PRÉAMBULE

Vous avez sélectionné un pilote pour votre interface audio.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Sélectionnez le pilote de votre carte son dans la liste de **Périphériques**.
3. Procédez de l'une des manières suivantes pour ouvrir le panneau de configuration de votre interface audio :
  - Sous Windows, cliquez sur **Panneau de configuration**.
  - Sous macOS, cliquez sur **Open Config App**.  
Ce bouton n'est disponible que pour certains équipements. S'il n'est pas disponible dans votre configuration, reportez-vous à la documentation de votre interface audio.

### À NOTER

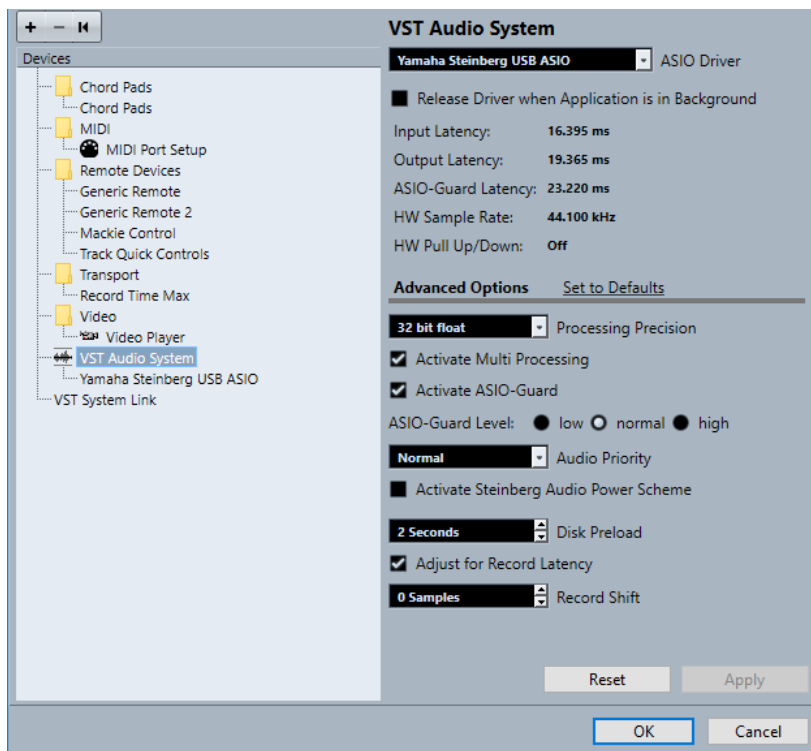
Le panneau de configuration est fourni par le fabricant de l'interface audio et il est spécifique à chaque marque et à chaque modèle d'interface. Néanmoins, les panneaux de configuration du pilote ASIO générique à faible latence (Windows uniquement) sont fournis par Steinberg.

- 
4. Configurez les paramètres de votre interface audio en suivant les recommandations du fabricant.
- 

## Page Système audio VST

Dans la page **Système audio VST**, vous pouvez sélectionner le pilote ASIO de votre interface audio.

- Pour ouvrir la page **Système audio VST**, sélectionnez **Studio > Configuration du studio** et sélectionnez **Système audio VST** dans la liste de **Périphériques**.



Voici les options disponibles :

#### **Pilote ASIO**

Permet de sélectionner un pilote.

#### **Libérer le pilote ASIO si l'application est en tâche de fond**

Permet de libérer le pilote afin que d'autres applications puissent lire le signal via votre interface audio, même quand Cubase est en cours d'exécution.

#### **Latence d'entrée**

Indique la latence d'entrée de l'interface audio.

#### **Latence de sortie**

Indique la latence de sortie de l'interface audio.

#### **Latence ASIO-Guard**

Indique la latence ASIO-Guard.

#### **Fréquence d'échantillonnage du matériel**

Indique la fréquence d'échantillonnage de votre interface audio.

#### **Pull-Up/Down du matériel**

Indique le statut Pull Up/Pull Down de l'interface audio.

#### **Réinitialiser aux valeurs par défaut**

Permet de restaurer les paramètres par défaut.

#### **Précision de traitement**

Permet de configurer la précision du traitement audio sur 32 ou 64 bits à virgule flottante. Ce paramètre détermine si toutes les voix sont traitées et mixées en 32 bits à virgule flottante ou en 64 bits à virgule flottante.



#### À NOTER

Une précision de traitement de 64 bits à virgule flottante peut demander davantage de charge processeur et de mémoire.

Pour afficher tous les plug-ins qui prennent en charge le traitement en 64 bits à virgule flottante, ouvrez le **Gestionnaire de plug-ins VST** et activez l'option **Afficher les plug-ins qui prennent en charge le traitement 64 bits Float** dans le menu local **Options d'affichage**.

#### À NOTER

Les plug-ins et instruments VST 2 sont toujours traités avec une précision de 32 bits.

#### Activer le multitraitement

Permet de répartir équitablement la charge de traitement entre tous les processeurs disponibles. Cubase peut ainsi exploiter pleinement la puissance combinée de plusieurs processeurs.

#### Activer ASIO-Guard

Permet d'activer la fonction ASIO-Guard. Cette fonction n'est disponible que si l'option **Activer le multitraitement** a été activée.

#### Niveau ASIO-Guard

Permet de définir le niveau de la fonction ASIO-Guard. Plus le niveau est élevé, plus le traitement est stable et meilleures sont les performances de traitement audio. Néanmoins, avec un niveau élevé, la fonction ASIO-Guard engendre davantage de latence et utilise plus de mémoire.

#### Priorité de l'audio (Windows uniquement)

Ce paramètre doit être configuré sur **Normal** si vous travaillez avec des pistes audio et MIDI. Si vous n'utilisez pas de pistes MIDI, vous pouvez le configurer sur **Accentuer**.

#### Activer Mode optimisé pour la puissance audio de Steinberg

Quand cette option est activée, tous les modes d'économie d'énergie qui ont des incidences sur le traitement en temps réel sont désactivés. À noter que cette option n'est utile que quand la latence est très faible et engendre une augmentation des besoins en puissance.

#### Préchargement disque

Permet de définir le nombre de secondes de signal audio préchargé dans la mémoire RAM avant le début de la lecture. La lecture gagne en stabilité grâce à cette option.

#### Ajuster à la latence d'enregistrement

Quand cette option est activée, la latence des plug-ins en prise en compte lors de l'enregistrement.

#### Décalage d'enregistrement

Permet de décaler les enregistrements de la valeur définie.

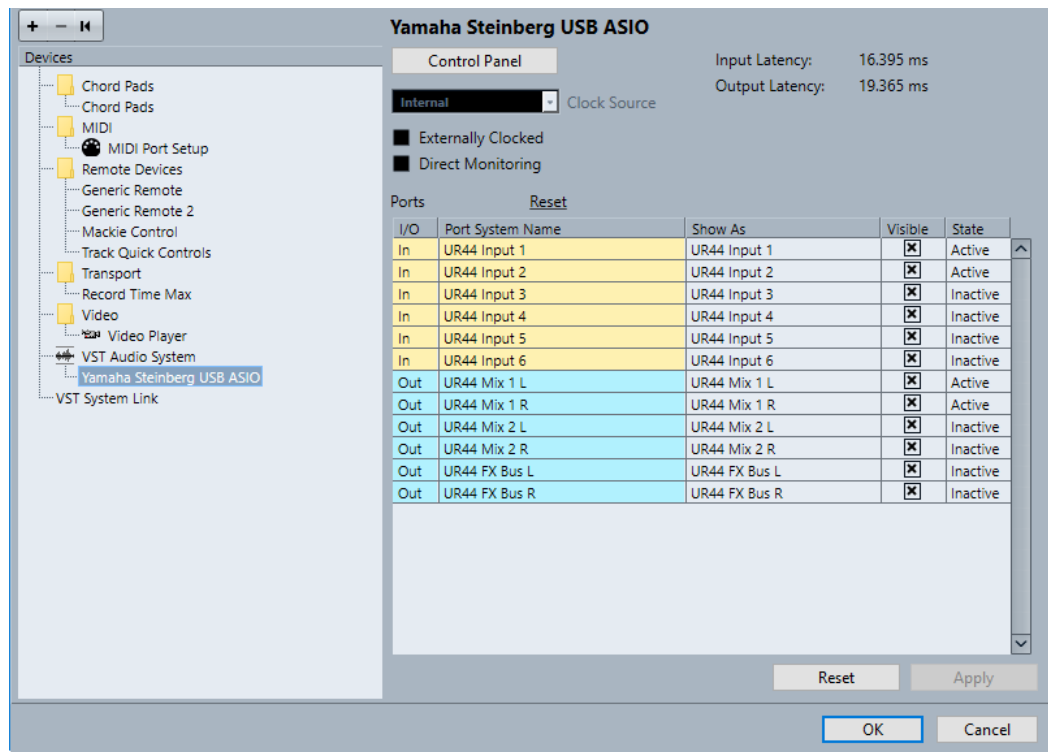
#### LIENS ASSOCIÉS

Fenêtre [Gestionnaire de plug-ins VST](#) à la page 464

## Page de configuration du pilote ASIO

Cette page permet de configurer le pilote ASIO.

- Pour ouvrir la page de configuration du pilote ASIO, sélectionnez **Studio > Configuration du studio** et sélectionnez le pilote audio dans la liste **Périphériques**.



Voici les options disponibles :

### Tableau de bord

Permet d'ouvrir le panneau de configuration de l'interface audio.

### Latence d'entrée

Indique la latence d'entrée du pilote audio.

### Latence de sortie

Indique la latence de sortie du pilote audio.

### Source d'horloge

Permet de sélectionner une source d'horloge.

### Synchronisé à une horloge externe

Activez cette option si vous utilisez une source d'horloge externe.

### Monitoring direct

Activez cette option pour écouter le son à partir de votre interface audio et pour la contrôler à partir de Cubase.

### Réinitialiser les ports

Permet de réinitialiser les noms et la visibilité de tous les ports.

### E/S

Statut des entrées/sorties des ports.

### Port

Nom du port pour le système.

#### Afficher comme

Permet de renommer le port. Le nom que vous lui attribuez ici est utilisé dans les menus locaux **Routage d'entrée** et **Routage de sortie**.

#### Visible

Permet d'activer/désactiver les ports audio.

#### État

État du port audio.

## Utiliser des sources d'horloge externes

Si vous utilisez une source d'horloge externe, il vous faut indiquer à Cubase qu'il reçoit des signaux d'horloge externes et doit aligner sa vitesse sur cette source.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Sélectionnez le pilote de votre carte son dans la liste de **Périphériques**.
3. Activez **Synchronisé à une horloge externe**.

---

#### RÉSULTAT

Cubase adopte alors la vitesse de la source externe.

#### À NOTER

Pour une lecture et un enregistrement corrects des données audio, vous devez aligner la fréquence d'échantillonnage du projet sur celle des signaux d'horloge entrants.

Quand les fréquences d'échantillonnage ne sont pas identiques, le champ **Format d'enregistrement** de la barre d'état de la fenêtre **Projet** prend une couleur différente. Cubase accepte les différences de fréquence d'échantillonnage et la lecture est par conséquent accélérée ou ralentie.

## Utilisation de plusieurs applications audio à la fois

Vous pouvez faire en sorte que d'autres applications puissent lire le signal via votre interface audio, même quand Cubase est en cours d'exécution.

#### PRÉAMBULE

Les autres applications audio qui accèdent à l'interface sont configurées pour libérer le pilote audio.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste des **Périphériques**, sélectionnez **Système audio VST**.
3. Activez **Libérer le pilote ASIO si l'application est en tâche de fond**.

---

#### RÉSULTAT

L'application qui est en focus a alors accès à l'interface audio.

## Configuration de l'interface audio

Les plupart des cartes son sont fournies avec une ou plusieurs applications qui vous permettent de configurer votre interface.

Les paramètres se trouvent normalement dans un panneau de configuration que vous pouvez ouvrir directement à partir de Cubase, ou séparément si Cubase n'est pas en cours d'exécution. Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation de votre interface.

Voici les paramètres que vous pouvez configurer :

- Sélectionner quelles entrées/sorties sont actives.
- Configurer la synchronisation via word clock.
- Activer/Désactiver l'écoute de contrôle via la carte.
- Régler les niveaux pour chaque entrée.
- Régler les niveaux pour chaque sortie de façon à les adapter aux appareils que vous utilisez pour l'écoute de contrôle.
- Sélectionner les formats d'entrée et de sortie numérique.
- Configurer les paramètres des buffers audio.

## Configuration des ports d'entrée et de sortie

Après avoir sélectionné et configuré le pilote de votre interface audio, il vous faut choisir les entrées et sorties qui seront utilisées.

### PRÉAMBULE

Vous avez sélectionné un pilote pour votre interface audio.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Sélectionnez le pilote de votre carte son dans la liste de **Périphériques**.
3. Apportez les modifications souhaitées.
4. Cliquez sur **OK**.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Page de configuration du pilote ASIO](#) à la page 18

## Configuration des bus audio

Cubase utilise un système de bus d'entrée et de sortie pour l'échange de données audio entre le programme et l'interface audio.

- Les bus d'entrée permettent de router le signal audio depuis les entrées de votre interface audio dans Cubase. Le signal audio est donc toujours enregistré via un ou plusieurs bus d'entrée.
- Les bus de sortie permettent de router le signal audio depuis Cubase vers les sorties de votre interface audio. Le signal audio est donc toujours lu via un ou plusieurs bus de sortie.

Après avoir configuré les bus d'entrée et de sortie internes, vous pouvez connecter votre source audio (un micro, par exemple) à votre interface audio et commencer à enregistrer, lire et mixer.

### LIENS ASSOCIÉS

[Connexions audio](#) à la page 25

## Monitoring

Dans Cubase, le terme Monitoring signifie l'écoute du signal d'entrée pendant l'enregistrement.

Il existe plusieurs moyens d'écouter en Monitoring.

- En externe, en écoutant le signal avant qu'il n'entre dans Cubase.
- Via Cubase.
- En utilisant l'ASIO Direct Monitoring.  
Il s'agit d'une combinaison des deux autres méthodes.

LIENS ASSOCIÉS

[Monitoring externe](#) à la page 203

[Monitoring via Cubase](#) à la page 202

[ASIO Direct Monitoring](#) à la page 203

## Configuration MIDI

Vous devez configurer votre matériel MIDI avant de pouvoir l'utiliser dans Cubase.

### IMPORTANT

Éteignez tous les équipements avant de procéder aux branchements.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Reliez votre périphérique MIDI (clavier, interface MIDI, etc.) à votre ordinateur.
  2. Installez les pilotes de vos périphériques MIDI.
- 

### RÉSULTAT

Vous pouvez utiliser vos périphériques MIDI dans Cubase.

## Connexions MIDI

Pour lire et enregistrer des données MIDI à partir de votre périphérique MIDI (un clavier MIDI, par exemple), il vous faut connecter les ports MIDI.

Branchez le port de sortie MIDI de votre périphérique MIDI sur le port d'entrée MIDI de votre interface audio. Le périphérique MIDI transmet alors des données MIDI qui peuvent être lues ou enregistrées par votre ordinateur.

Branchez le port d'entrée MIDI de votre périphérique MIDI sur le port de sortie MIDI de votre interface audio. Vous pourrez ainsi transmettre des données MIDI de Cubase vers le périphérique MIDI. Par exemple, vous pouvez enregistrer une prestation, éditer les données MIDI dans Cubase, puis les faire lire par le clavier et enregistrer le signal audio qu'il émet.

## Afficher/Masquer des ports MIDI

Vous pouvez faire en sorte que les ports MIDI que vous souhaitez utiliser figurent dans les menus locaux MIDI du programme et que ceux que vous n'allez pas utiliser soient masqués.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste **Périphériques**, sélectionnez **Configuration des ports MIDI**.
3. Pour masquer un port MIDI, désactivez-le dans la colonne **Visible**.

4. Cliquez sur **OK**.
- 

## Configurer toutes les entrées MIDI

Quand vous enregistrez des données MIDI, vous pouvez définir l'entrée MIDI qui sera utilisée par chaque piste MIDI. Vous pouvez néanmoins enregistrer les données MIDI provenant de n'importe quelle entrée MIDI si vous le souhaitez. Pour définir quelles entrées prendre en compte, sélectionnez **Toutes les entrées MIDI** sur une piste MIDI.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste **Périphériques**, sélectionnez **Configuration des ports MIDI**.
3. Activez **Dans 'Toutes les entrées MIDI'** pour un port.

### À NOTER

Si vous avez connecté un périphérique de contrôle MIDI, veillez à désactiver l'option **Dans 'Toutes les entrées MIDI'** sur cette entrée MIDI. Vous éviterez ainsi d'enregistrer des données provenant du périphérique de contrôle quand l'entrée de la piste MIDI est configurée sur **Toutes les entrées MIDI**.

---

4. Cliquez sur **OK**.
- 

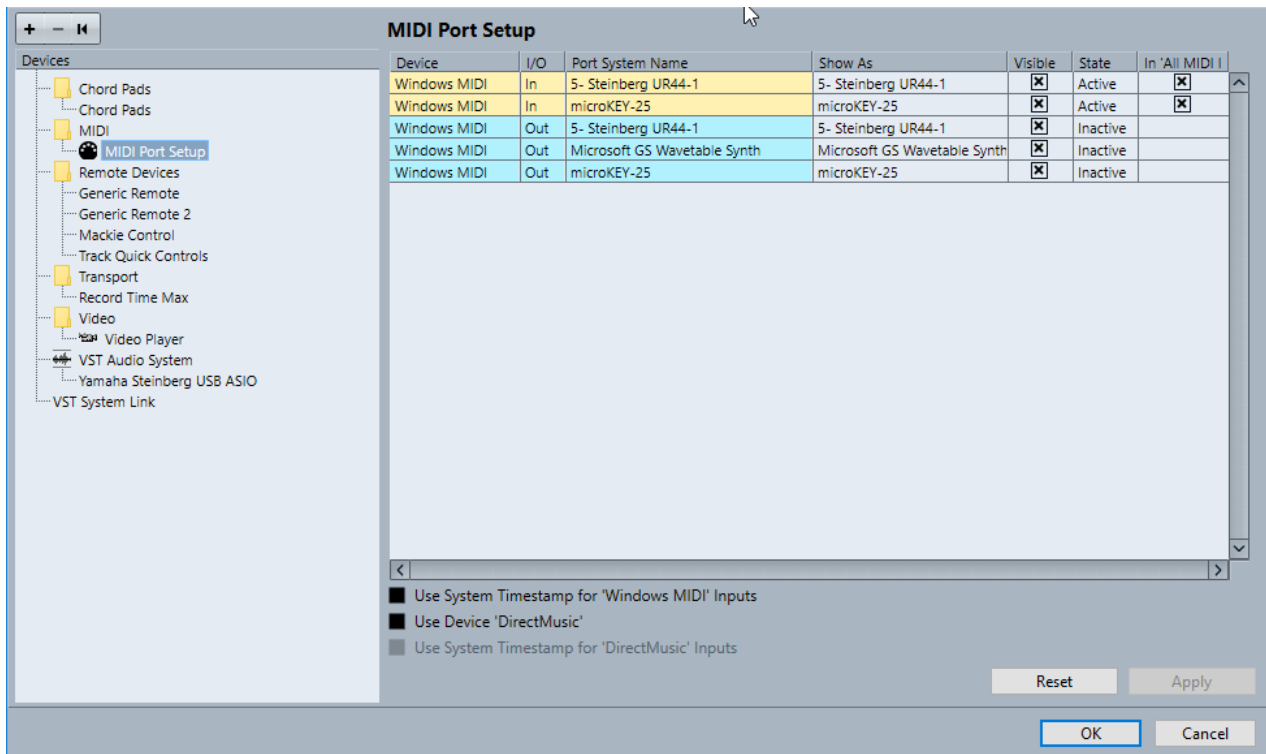
### RÉSULTAT

Quand vous sélectionnez **Toutes les entrées MIDI** dans le menu **Routage d'entrée** d'une piste MIDI dans l'**Inspecteur**, la piste MIDI utilise toutes les entrées MIDI que vous avez définies dans la **Configuration des ports MIDI**.

## Page Configuration des ports MIDI

La page **Configuration des ports MIDI** de la boîte de dialogue **Configuration du studio** regroupe les périphériques MIDI connectés et vous permet de configurer leurs ports.

- Pour ouvrir la page **Configuration des ports MIDI**, sélectionnez **Studio > Configuration du studio** et activez l'option **Configuration des ports MIDI** dans la liste des **Périphériques**.



Cette page contient les colonnes suivantes :

**Périphérique**

Les périphériques MIDI connectés.

**E/S**

Statut des entrées/sorties des ports.

**Port**

Nom du port pour le système.

**Afficher comme**

Permet de renommer le port. Le nom que vous lui attribuez ici est utilisé dans les menus locaux **Routage d'entrée** et **Routage de sortie**.

**Visible**

Permet d'activer/désactiver les ports MIDI.

**État**

État du port MIDI.

**Dans 'Toutes les entrées MIDI'**

Permet d'enregistrer des données MIDI à partir de toutes les entrées MIDI.

**À NOTER**

Désactivez cette option si vous utilisez des périphériques de télécommande.

Voici les options disponibles :

**Utiliser l'horodatage système pour les entrées 'Windows MIDI'**

Activez cette option si vous rencontrez systématiquement des problèmes de temps, tels que des notes décalées, par exemple. Quand cette option est activée, l'horodatage système sert de référence temporelle.

#### **Utiliser 'DirectMusic' périphérique**

Si vous n'utilisez pas de périphérique avec un pilote de périphérique DirectMusic, vous pouvez laisser cette option désactivée. Les performances système seront meilleures.

#### **Utiliser l'horodatage système pour les entrées 'DirectMusic'**

Activez cette option si vous rencontrez systématiquement des problèmes de temps, tels que des notes décalées, par exemple. Quand cette option est activée, l'horodatage système sert de référence temporelle.

## **Compatibilité Plug & Play pour les périphériques MIDI USB**

Cubase prend en charge les périphériques MIDI USB Plug & Play. Ces périphériques peuvent être branchés et activés alors que l'application tourne.

## **Synchroniseurs**

Quand vous utilisez Cubase avec des magnétophones externes, il vous faut généralement utiliser un synchroniseur.

### **IMPORTANT**

Vérifiez que tous les appareils sont éteints avant d'effectuer les connexions.

---

Pour savoir comment brancher et configurer votre synchroniseur, veuillez vous reporter à la documentation de l'appareil.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Synchronisation](#) à la page 638



# Connexions audio

Pour lire et enregistrer avec Cubase, configurez les bus d'entrée et de sortie dans la fenêtre **Connexions audio**.

Les types de bus requis dépendent de votre carte son, de votre configuration audio globale et de vos projets.

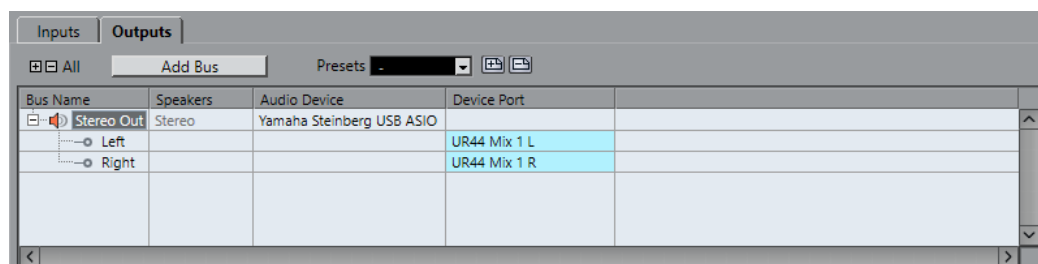
## Fenêtre Connexions audio

La fenêtre **Connexions audio** permet de configurer les bus d'entrée et de sortie.

- Pour ouvrir la fenêtre **Connexions audio**, sélectionnez **Studio > Connexions audio**.

### Onglets entrée/sortie

Les onglets **Entrées** et **Sorties** vous permettent de configurer et de paramétrer les bus d'entrée et de sortie.



Voici les options disponibles au-dessus de la liste des bus :

### Ajouter bus

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter bus d'entrée** et de créer une nouvelle configuration de bus.

### Préréglages

Permet d'ouvrir le menu **Préréglages** et de sélectionner des préréglages de configuration de bus. **Enregistrer** permet d'enregistrer une configuration de bus dans un préréglage. **Supprimer** permet de supprimer le préréglage sélectionné.

### Tout agrandir/réduire

Permet de développer/réduire tous les bus de la liste des bus.

Voici les colonnes disponibles dans la liste des bus :

### Nom de bus

Liste les bus. Cliquez sur le nom d'un bus pour le sélectionner ou le renommer.

### HP

Indique la configuration de haut-parleurs (mono, stéréo) de chaque bus.

### Périphérique audio

Indique le pilote ASIO sélectionné.

### Port périphérique

Indique quelles entrées/sorties physiques de la carte son sont utilisées par le bus. Permet de développer l'entrée du bus pour afficher tous les canaux de haut-parleurs. Quand l'entrée du bus est réduite, seul le premier port utilisé par le bus est visible.

Le menu local **Port périphérique** indique combien de bus sont connectés à tel ou tel port. Les bus sont indiqués entre crochets à côté du nom du port.

Il est possible d'afficher jusqu'à trois assignations de bus de cette manière. Quand davantage de connexions ont été effectuées, un numéro figure à la fin du nom du port.

Par exemple, «Adat 1 [Stereo1] [Stereo2] [Stereo3] (+2)» signifie que le port Adat1 est assigné à trois bus stéréo et à deux bus supplémentaires.

## Renommer les entrées et les sorties de l'interface

Avant de configurer des bus, il est conseillé de modifier les noms par défaut des entrées et des sorties de votre carte son. Cette opération permet de transférer les projets entre différents ordinateurs et différentes configurations.

Par exemple, si vous apportez votre projet dans un autre studio, il se peut que la carte son de ce studio ne soit pas du même modèle. Toutefois, si vous avez convenu avec les autres responsables du studio d'attribuer des noms identiques aux entrées et sorties, Cubase corrige automatiquement les entrées et les sorties de vos bus.

### À NOTER

Quand vous ouvrez un projet créé sur un autre ordinateur dont les noms des ports sont différents ou dont la configuration des ports n'est pas la même, la boîte de dialogue **Ports manquants** apparaît. Elle vous permet de router manuellement les ports initialement utilisés dans le projet vers les ports disponibles sur l'ordinateur.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste des **Périphériques**, sélectionnez **Système audio VST**.
3. Ouvrez le menu local **Pilote ASIO** et sélectionnez le pilote de votre interface audio.
4. Sélectionnez le pilote de votre carte son dans la liste de **Périphériques**.
5. Dans la colonne **Afficher comme**, cliquez sur un nom de port et saisissez un nouveau nom.
6. Répétez l'étape précédente pour renommer tous les ports nécessaires.
7. Cliquez sur **OK**.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Re-routage des ports manquants](#) à la page 87

## Masquer les ports

Vous pouvez masquer les ports qui ne sont pas utilisés. Les ports masqués ne s'affichent pas dans la fenêtre **Connexions audio**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.

2. Sélectionnez le pilote de votre carte son dans la liste de **Périphériques**.
  3. Dans la colonne **Visible**, désactivez les ports que vous souhaitez masquer.
  4. Cliquez sur **OK**.
- 

## Activer et désactiver les ports (macOS uniquement)

Sous macOS, il est possible de définir les ports d'entrée et de sortie qui sont actifs. Ainsi, vous pouvez utiliser l'entrée microphone au lieu de l'entrée ligne ou désactiver l'entrée ou la sortie de la carte son.

### À NOTER

Cette fonction est uniquement disponible pour les interfaces audio intégrées, les périphériques audio USB standards et certaines autres cartes son.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
  2. Sélectionnez le pilote de votre carte son dans la liste de **Périphériques**.
  3. Cliquez sur **Tableau de bord**.
  4. Activez/désactivez les ports.
  5. Cliquez sur **OK**.
- 

## Ajouter des bus d'entrée et de sortie

Vous devez créer des bus d'entrée et de sortie pour établir la connexion entre votre interface audio et Cubase.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Connexions audio**, cliquez sur l'onglet **Entrées** ou sur l'onglet **Sorties**.
  2. Cliquez sur **Ajouter bus**.
  3. Dans la boîte de dialogue **Ajouter bus d'entrée**, configurez le bus.
  4. Facultatif : Saisissez un nom pour le bus.  
Quand vous ne saisissez pas de nom, le bus est nommé d'après la configuration de canaux.
  5. Cliquez sur **Ajouter bus**.  
Le nouveau bus est ajouté à la liste des bus.
  6. Pour chaque canal de haut-parleur du bus, cliquez dans la colonne **Port périphérique** et sélectionnez un port pour votre carte son.
- 

## Configuration du bus de sortie par défaut (Main Mix)

Le **Main Mix** est le bus de sortie par défaut sur lequel chaque nouvelle voie audio, de Groupe ou FX est automatiquement routée. Quand il n'y a qu'un seul bus de disponible, il est automatiquement utilisé comme bus de sortie par défaut.

### PRÉAMBULE

Vous avez créé un bus de sortie.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Connexions audio**, cliquez avec le bouton droit sur le bus de sortie que vous souhaitez utiliser comme bus de sortie par défaut.
  2. Sélectionnez **Définir <nom du bus> comme Mix principal**.
- 

#### RÉSULTAT

Le bus sélectionné est utilisé comme bus par défaut. Le **Main Mix** est celui dont le nom est accompagné d'une icône de haut-parleur.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Onglets entrée/sortie](#) à la page 25

## Préréglages des bus d'entrée et de sortie

Il est possible d'utiliser des types de préréglage différents pour les configurations de bus d'entrée et de sortie.

- Un certain nombre de configurations de bus standard.
- Des préréglages automatiquement créés pour être adaptés à votre configuration matérielle spécifique.  
Au démarrage, Cubase analyse les entrées et sorties physiques dont dispose votre carte son et crée un certain nombre de préréglages adaptés à votre interface.
- Vos propres préréglages.

#### À NOTER

Vous pouvez créer des préréglages de configurations de bus d'entrée et de sortie par défaut. Ces préréglages par défaut s'appliqueront quand vous créerez un projet vide. Pour créer des préréglages par défaut, enregistrez les configurations de bus d'entrée et de sortie souhaitées sous le nom **Défaut**. Si vous n'avez pas défini de préréglages par défaut, c'est la dernière configuration de bus d'entrée et de sortie utilisée qui s'applique quand vous créez un projet vide.

---

## Enregistrer un préréglage de configuration de bus

Vous pouvez enregistrer votre propre configuration de bus d'entrée et de sortie dans un préréglage.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Connexions audio**.
  2. Cliquez sur l'onglet **Entrées** ou **Sorties** et paramétrez la configuration de bus.
  3. Cliquez sur **Enregistrer**.
  4. Dans la boîte de dialogue **Entrez nom du préréglage**, saisissez un nom.
  5. Cliquez sur **OK**.
- 

#### RÉSULTAT

Le préréglage est disponible dans le menu **Préréglages**.

## Supprimer un préréglage de configuration de bus

Vous pouvez supprimer les préréglages de configuration de bus dont vous n'avez plus besoin.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Connexions audio**.
2. Cliquez sur l'onglet **Entrées** ou **Sorties** et sélectionnez le préréglage que vous souhaitez supprimer dans le menu **Préréglages**.
3. Cliquez sur **Supprimer**.

---

### RÉSULTAT

Le préréglage est supprimé.

## Bus de monitoring

C'est le bus de sortie par défaut (**Mixage principal**) qui est utilisé pour le monitoring. Vous pouvez régler le niveau du Monitoring dans la **MixConsole**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Configuration du bus de sortie par défaut \(Main Mix\)](#) à la page 27  
[MixConsole](#) à la page 259

## Configurations de bus

Une fois les bus configurés pour un projet, vous pouvez éditer leurs noms et modifier leurs assignations de port. La configuration de bus s'enregistre avec le projet.

## Supprimer des bus

Vous pouvez supprimer les bus dont vous n'avez plus besoin.

---

### PROCÉDER AINSI

- Dans la fenêtre **Connexions audio**, procédez de l'une des façons suivantes :
  - Pour supprimer un seul bus, faites un clic droit dessus dans la liste et sélectionnez **Supprimer bus**.  
Vous pouvez également sélectionner le bus et appuyer sur **Retour arrière**.
  - Pour supprimer plusieurs bus d'entrée ou de sortie à la fois, servez-vous des touches **Maj** ou **Ctrl/Cmd** pour les sélectionner dans la liste, puis faites un clic droit dessus et sélectionnez **Supprimer les bus sélectionnés**.

## Modifier l'assignation des ports

Vous pouvez modifier l'assignation de port des bus.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Connexions audio**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour modifier l'assignation d'un seul bus, ouvrez le menu local **Port périphérique** et sélectionnez un nouveau port.

- Pour assigner les bus qui suivent à plusieurs bus sélectionnés, ouvrez le menu local **Port périphérique** pour la première entrée sélectionnée, appuyez sur **Maj** et sélectionnez un port périphérique.
  - Pour assigner le même port à plusieurs bus sélectionnés, ouvrez le menu local **Port périphérique** pour la première entrée sélectionnée, appuyez sur **Maj-Alt** et sélectionnez un port périphérique.
- 

## Renommer plusieurs bus

Vous pouvez renommer tous les bus sélectionnés à la fois en utilisant des suites de numéros ou de lettres.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Connexions audio**.
  2. Sélectionnez les bus que vous souhaitez renommer.
  3. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Saisissez un nouveau nom suivi d'un chiffre pour l'un des bus.
    - Saisissez un nouveau nom suivi d'une espace et d'une lettre en majuscule pour l'un des bus.
  4. Appuyez sur **Entrée**.
- 

### RÉSULTAT

Les bus sont automatiquement renommés dans un ordre ascendant, soit avec des lettres, soit avec des chiffres.

### À NOTER

L'ordre des lettres ou des chiffres commence à partir du bus sur lequel vous éditez le nom et continue jusqu'en bas, puis reprend depuis le haut et se poursuit jusqu'à ce que tous les bus sélectionnés aient été renommés.

---

## Assignations de ports exclusives

Pour certains types de canaux, l'assignation des ports est exclusive.

Une fois qu'un port a été assigné à un bus ou une voie de ce type, il ne doit pas être assigné à un autre bus, faute de quoi la connexion avec le premier bus sera rompue.

Les ports correspondants sont marqués dans la fenêtre **Connexions audio** du menu local **Port périphérique**.

# Fenêtre Projet

La fenêtre **Projet** offre un aperçu du projet et vous permet de vous déplacer dedans, ainsi que de procéder à des éditions de grande ampleur.

À chaque projet correspond une fenêtre **Projet**. La fenêtre **Projet** s'affiche dès que vous ouvrez ou créez un projet.

- Pour ouvrir un projet, sélectionnez **Fichier > Ouvrir**.
- Pour créer un projet, sélectionnez **Fichier > Nouveau projet**.



La fenêtre **Projet** se répartit en plusieurs zones :

## 1 Zone gauche

La zone gauche contient l'**Inspecteur**, qui contient lui-même deux onglets :

- L'onglet **Piste** regroupe les paramètres de la piste sélectionnée dans la liste des pistes.

### À NOTER

Dans cette documentation, le terme **Inspecteur** désigne l'onglet **Piste** de l'**Inspecteur**.

- L'onglet **Éditeur** regroupe les paramètres de l'éditeur qui est ouvert dans la zone inférieure.

- 

## 2 Zone de projet

La zone de projet contient la barre d'outils, la liste des pistes et les pistes elles-mêmes, l'affichage d'événements pour les conteneurs et événements du projet, et la règle de la fenêtre **Projet**.

Dans la barre d'outils, vous pouvez activer/désactiver la barre d'état, la ligne d'infos, la barre d'aperçu et la **Barre de transport**.

## 3 Zone inférieure

La zone inférieure contient les **Pads d'accords**, l'**Éditeur** et la **MixConsole**.

## 4 Zone droite

La zone droite contient le rack **VSTi** et le rack de **Média**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Zone de projet](#) à la page 32

[Zone gauche](#) à la page 44

[Zone inférieure](#) à la page 49

[Zone droite](#) à la page 54

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Afficher/masquer des zones

Vous pouvez afficher/masquer les zones dans la fenêtre **Projet** à votre convenance.

---

### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour afficher/masquer la zone gauche, cliquez sur **Afficher/Masquer zone gauche** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.
  - Pour afficher/masquer la zone inférieure, cliquez sur **Afficher/Masquer zone inférieure** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.
  - Pour afficher/masquer la zone droite, cliquez sur **Afficher/Masquer zone droite** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

### À NOTER

La zone de projet reste visible en permanence.

---

### LIENS ASSOCIÉS

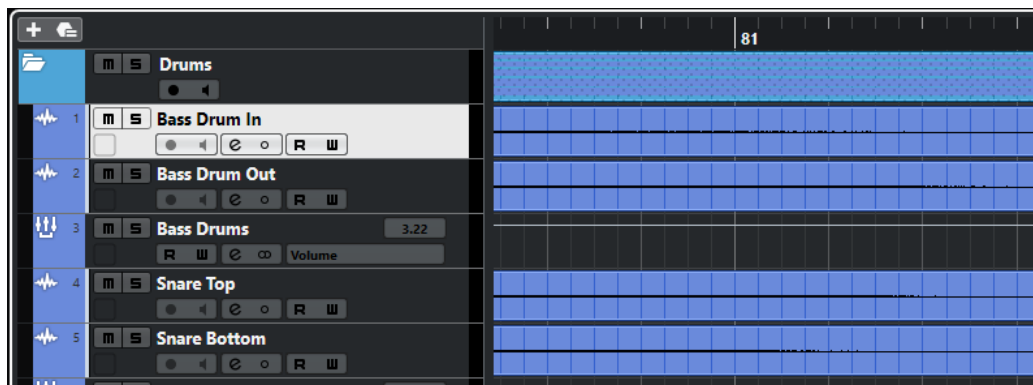
[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Zone de projet

La zone de projet représente la principale partie de la fenêtre **Projet** et elle ne peut pas être masquée.

La zone de projet comprend la liste des pistes et l'affichage d'événements avec sa règle. De plus, vous pouvez activer/désactiver la barre d'état, la ligne d'infos, la barre d'aperçu et la **Barre de transport** dans la zone de projet.





#### LIENS ASSOCIÉS

[Liste des pistes](#) à la page 39

[Affichage d'événements](#) à la page 41

[Contrôles de piste globaux](#)

[Règle](#) à la page 41

[Barre d'état](#) à la page 42

[Ligne d'infos](#) à la page 43

[Barre d'aperçu](#) à la page 43

[Barre de transport](#) à la page 44

## Barre d'outils de la fenêtre Projet

La barre d'outils contient des outils et icônes qui permettent d'ouvrir d'autres fenêtres et d'accéder à divers paramètres et fonctions du projet.

- Pour afficher/masquer des outils, ouvrez le menu contextuel de la barre d'outils en faisant un clic droit dans une zone vide de la barre d'outils et activez les outils que vous souhaitez afficher. Pour afficher tous les outils, sélectionnez **Tout afficher**.

#### À NOTER

Le nombre d'éléments visibles dépend également de la taille de la fenêtre **Projet** et de la résolution de l'écran.

Voici les options disponibles :

#### Activer le projet



#### À NOTER

Uniquement disponible quand plus d'un projet est ouvert.

Permet d'activer un projet.

#### Historique de projet

##### Annuler/Rétablir



Permet d'annuler/rétablir des opérations effectuées dans la fenêtre **Projet**.

## Contraindre la compensation du délai

### Contraindre la compensation du délai



Permet de réduire les effets de latence dus à la compensation du délai.

## Diviseur gauche

### Diviseur gauche



Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

## Fenêtres de Média et de MixConsole

### Ouvrir MediaBay



Permet d'ouvrir/fermer la **MediaBay**.

### Ouvrir bibliothèque



Permet d'ouvrir/fermer la fenêtre de la **Bibliothèque**.

### Ouvrir MixConsole



Permet d'ouvrir/fermer la **MixConsole**.

## Boutons d'état

### Désactiver tous les boutons Muet



Permet de désactiver tous les statuts Muet.

### Désactiver tous les boutons Solo



Permet de désactiver tous les statuts Solo.

### Activer/Désactiver bouton R pour toutes les pistes



Permet d'activer/désactiver la lecture des automatisations pour toutes les pistes.

### Activer/Désactiver bouton W pour toutes les pistes



Permet d'activer/désactiver l'écriture des automatisations pour toutes les pistes.

## Défilement automatique

### Défilement automatique



Permet de faire en sorte que le curseur de projet reste toujours visible pendant la lecture.

### Sélectionner les paramètres de défilement automatique



Permet d'activer l'option **Défilement de page** ou **Curseur stationnaire** et l'option **Suspendre défilement automatique lors de l'édition**.

## Délimiteurs

### Aller à la position du délimiteur gauche



Permet de caler le curseur sur la position du délimiteur gauche.

### Position du délimiteur gauche

1. 5. 1. 0

Indique la position du délimiteur gauche.

### Aller à la position du délimiteur droit



Permet de caler le curseur sur la position du délimiteur droit.

### Position du délimiteur droit

4. 8. 1. 0

Indique la position du délimiteur droit.

## Commandes de Transport

### Aller au marqueur précédent/À la position zéro



Permet de placer le curseur de projet sur le marqueur précédent ou sur la position zéro de l'axe temporel.

### Aller au prochain marqueur/à la fin du projet



Permet de placer le curseur de projet sur le marqueur suivant ou à la fin du projet.

### Rembobinage



Permet de revenir en arrière.

### Avancer



Permet d'avancer.

### Activer le bouclage



Permet d'activer/désactiver le mode Boucle.

### Stop



Permet d'arrêter la lecture.

### Début



Permet de démarrer la lecture.

### Enregistrement



Permet d'activer/désactiver l'enregistrement.

## Boutons des outils

### Sélectionner



Permet de sélectionner des événements et des conteneurs.

### Sélectionner un intervalle



Permet de sélectionner des intervalles.

### Dessiner



Permet de dessiner des événements.

### Effacer



Permet d'effacer des événements.

### Scinder



Permet de scinder des événements.

### Coller ensemble



Permet de coller des événements.

### Rendre muet



Permet de rendre muets des événements.

### Zoom



Permet de faire un zoom avant. Maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez pour faire un zoom arrière.

### Ligne



Permet de créer une suite continue d'événements.

### Lecture



Permet de lire les événements.

### Couleur



Permet de colorer les événements.

## Menu Couleur

### Sélectionner la couleur des pistes ou événements sélectionnés



Permet d'ouvrir le panneau **Colorer** afin de colorer les pistes ou événements sélectionnés.

## Palette de décalage

### Ajuster le début à gauche



Permet d'augmenter la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant son début vers la gauche.

### Ajuster le début à droite



Permet de réduire la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant son début vers la droite.

### Déplacer à gauche



Permet de déplacer l'événement sélectionné vers la gauche.

### Déplacer à droite



Permet de déplacer l'événement sélectionné vers la droite.

### Ajuster la fin à gauche



Permet de réduire la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant sa fin vers la gauche.

### Ajuster la fin à droite



Permet d'augmenter la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant sa fin vers la droite.

## Calage

### Caler sur un passage à zéro



Permet de restreindre les éditions aux passages à zéro, c'est-à-dire aux positions auxquelles l'amplitude est à zéro.

### Calage actif/inactif



Permet de restreindre les déplacements et positionnements horizontaux aux positions qui correspondent au **Type de calage** défini.

### Type de calage



Permet de définir les positions auxquelles vous souhaitez que les événements se calent.

## Type de grille

### Type de grille



Permet de définir un type de grille pour la fonction **Calage**. Ce paramètre n'a d'effet que si le **Type de calage** est configuré sur l'une des options de grille.

## Quantifier

### Appliquer quantification



Permet d'appliquer les paramètres de quantification.

### Préréglages de quantification



Permet de sélectionner un préréglage de quantification.

### Quantification itérative activée/désactivée



Permet d'activer/désactiver la quantification itérative.

### Ouvrir Panneau de quantification



Permet d'ouvrir le **Panneau de quantification**.

## Vumètre de performance système

### Vumètre de performance système



Permet d'afficher les vumètres de charge moyenne de traitement audio et de charge cache disque.

## Diviseur droit

### Diviseur droit



Les outils placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

## Commandes de zone de fenêtre

### Afficher/Masquer zone gauche



Permet d'afficher/masquer la zone gauche de la fenêtre.

### Afficher/Masquer zone inférieure



Permet d'afficher/masquer la zone inférieure de la fenêtre.

### Afficher/Masquer zone droite



Permet d'afficher/masquer la zone droite de la fenêtre.

### Configurer disposition de fenêtre



Permet de configurer la disposition des éléments de la fenêtre.

## Configurer la barre d'outils

### Configurer la barre d'outils



Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Diviseurs gauche/droit de la barre d'outils](#) à la page 39

[Menu Types de calage](#) à la page 65

[Marqueurs](#) à la page 251

[Automatisation](#) à la page 436

[Synchronisation](#) à la page 638

## Diviseurs gauche/droit de la barre d'outils

Les diviseurs gauche et droit de la barre d'outils vous permettent d'ancrer des outils spécifiques du côté gauche ou droit de la barre d'outils, de sorte qu'ils restent affichés en permanence.

Tous les autres éléments sont affichés au centre de la barre d'outils. Quand vous réduisez la largeur de la fenêtre **Projet**, ces éléments de la barre d'outils sont successivement masqués. Quand vous en augmentez la largeur, ils apparaissent à nouveau.

## Boîte à outils

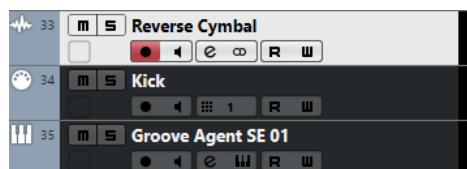
La boîte à outils vous permet d'accéder aux outils d'édition à partir de la barre d'outils qui s'affiche à côté du pointeur de la souris. Dans l'affichage d'événements et les éditeurs, il est possible d'ouvrir la boîte à outils au lieu des menus contextuels standard.



- Pour activer la fonction de boîte à outils, activez l'option **Le clic droit ouvre la boîte à outils** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Outils**).
- Pour ouvrir la boîte à outils, faites un clic droit dans l'affichage d'événements ou dans l'éditeur.  
Quand l'option **Le clic droit ouvre la boîte à outils** est désactivée, c'est le menu contextuel qui apparaît.
- Pour ouvrir le menu contextuel au lieu de la boîte à outils, appuyez sur n'importe quelle touche morte et faites un clic droit dans l'affichage d'événements ou dans l'éditeur.  
Quand l'option **Le clic droit ouvre la boîte à outils** est désactivée, vous pouvez ouvrir la boîte à outils au lieu du menu contextuel en appuyant sur n'importe quelle touche morte.

## Liste des pistes

La liste des pistes montre les pistes qui sont utilisées dans le projet. Quand une piste est ajoutée et sélectionnée, elle indique les champs de nom et les paramètres de cette piste.



- Pour choisir les commandes qui doivent être affichées pour chaque type de piste, faites un clic droit dans la liste des pistes et ouvrez la boîte de dialogue **Paramètres des commandes de piste**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Paramètres des commandes de piste](#) à la page 94

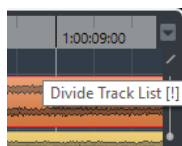
## Diviser la liste des pistes

Vous pouvez répartir les pistes dans une liste supérieure et dans une liste inférieure. Le Zoom et le défilement peuvent être configurés indépendamment dans ces deux listes. Il est intéressant de diviser la liste des pistes pour travailler à la fois sur une piste Vidéo et sur plusieurs pistes Audio, par exemple. Vous pouvez ainsi placer la piste Vidéo dans la liste supérieure et faire défiler indépendamment les pistes Audio dans la liste inférieure, de manière à les organiser par rapport à la vidéo.

---

### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez **Projet > Diviser liste des pistes**.
  - Cliquez sur **Diviser liste des pistes** dans le coin supérieur droit de la fenêtre **Projet** sous la règle.



### RÉSULTAT

La liste des pistes est divisée et les pistes Vidéo, Marqueur ou Arrangeur sont automatiquement placées dans la liste supérieure. Tous les autres types de pistes sont placés dans la liste inférieure.

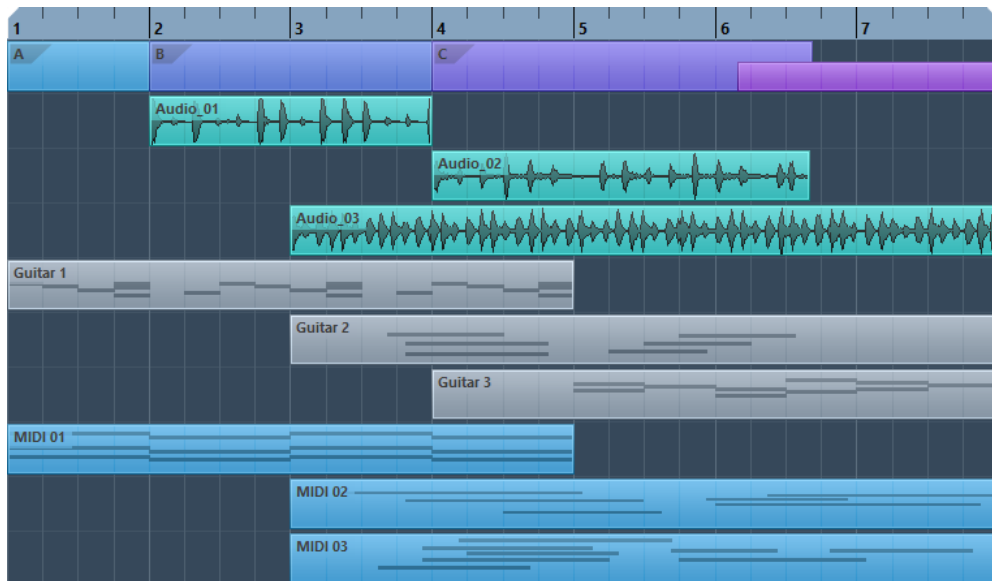
### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

- Pour transférer tout type de piste de la liste inférieure vers la liste supérieure et vice-versa, faites un clic droit sur le type voulu dans la liste des pistes et sélectionnez **Déplacer dans l'autre section de la liste des pistes** dans le menu contextuel.
- Pour redimensionner la partie supérieure de la liste des pistes, faites glisser la ligne qui sépare les deux sections.
- Pour revenir à une seule liste des pistes, cliquez à nouveau sur **Diviser liste des pistes**.



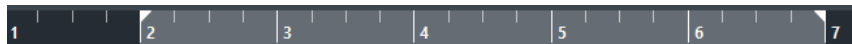
## Affichage d'événements

L'affichage d'événements montre les conteneurs et les événements qui sont utilisés dans le projet. Ils sont positionnés suivant un axe temporel.



## Règle

La règle montre l'axe temporel et le format d'affichage du projet.



Au départ, la règle de la fenêtre **Projet** utilise le format d'affichage défini dans la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

- Pour sélectionner un format d'affichage indépendant pour la règle, cliquez sur le bouton de flèche situé à droite de la règle et sélectionnez une option dans le menu local.
- Pour définir le format d'affichage de façon globale dans toutes les fenêtres, servez-vous du menu local **Sélectionner format de temps primaire** de la palette **Transport** ou maintenez enfoncée la touche **Ctrl/Cmd** et sélectionnez un format dans n'importe quelle règle.

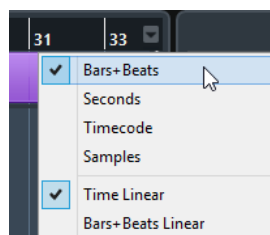
LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Configuration du projet](#) à la page 83

## Menu Format d'affichage de règle

Vous pouvez sélectionner le format d'affichage de la règle.

- Pour afficher les formats d'affichage de la règle, cliquez sur le bouton de flèche situé à droite de la règle.



Votre sélection affecte les formats d'affichage temporel des éléments suivants :

- Règle
- Ligne d'infos
- Valeurs de position indiquées par l'infobulle

Voici les options disponibles :

#### Mesures

Permet de configurer la règle pour l'affichage des mesures, temps, doubles croches et tics. Par défaut, il y a 120 tics par double-croche. Pour modifier ce nombre, configurez le paramètre **Résolution d'affichage MIDI** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

#### Secondes

Permet de configurer la règle pour l'affichage des heures, minutes, secondes et millisecondes.

#### Timecode

Permet de configurer la règle pour l'affichage des heures, minutes, secondes et images. Le nombre d'images par seconde (ips) peut être configuré dans la boîte de dialogue **Configuration du projet**, grâce au menu local **Fréquence d'images**. Pour afficher les subframes, activez **Afficher les Subframes du Timecode** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Transport**).

#### Échantillons

Permet de configurer la règle pour l'affichage des échantillons.

#### Temps linéaire

Permet de configurer la règle linéaire en temps.

#### Mesure linéaire

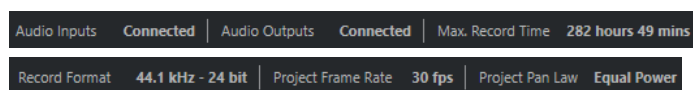
Permet de configurer la règle linéaire en mesures.

## Barre d'état

La barre d'état montre les paramètres les plus importants du projet.

- Pour activer la barre d'état, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez la **Barre d'état**.

Voici les informations indiquées dans la barre d'état :



#### Entrées audio/Sorties audio

Ces champs sont affichés quand les ports du périphérique audio ne sont pas connectés. Cliquez pour ouvrir la boîte de dialogue **Connexions Audio** et connecter les ports.

#### Durée d'enregistrement max.

Indique le temps d'enregistrement qu'il vous reste en fonction des paramètres de votre projet et de l'espace disponible sur votre disque dur. Cliquez dans ce champ pour afficher le temps d'enregistrement restant dans une fenêtre séparée.

#### Format d'enregistrement

Indique la fréquence d'échantillonnage et la résolution en bits de l'enregistrement. Cliquez dans ce champ pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

### Fréquence d'images

Indique la fréquence d'images du projet. Cliquez dans ce champ pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

### Loi de répartition stéréo du projet

Indique la loi de répartition stéréo actuellement paramétrée. Cliquez dans ce champ pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Ligne d'infos

La ligne d'infos indique des informations concernant l'événement ou le conteneur sélectionné dans la zone de projet.

Name	Start	End	Length	Offset	Mute	Transpose	Velocity
Groove Agent ONE 01	9. 1. 1. 0	11. 1. 1. 0	2. 0. 0. 0	-1. 1. 2. 69	-	0	0

Pour activer la ligne d'infos, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez la **Ligne d'infos**.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Règles d'édition des valeurs dans la ligne d'infos

Vous pouvez éditer pratiquement toutes les données des événements ou des conteneurs de la ligne d'infos en utilisant les méthodes habituelles d'édition des valeurs.

Si vous sélectionnez plusieurs événements ou conteneurs, la ligne d'infos prend une autre couleur et seules les informations relatives au premier élément de la sélection sont affichées. Les principes suivants s'appliquent :

- Les modifications de valeurs sont appliquées à tous les éléments sélectionnés en partant des valeurs actuelles.  
Admettons par exemple que vous ayez sélectionné deux événements audio. Le premier événement fait 1 mesure de longueur et le second 2 mesures. Si vous configurez la valeur sur 3 sur la ligne d'infos, le premier événement fera 3 mesures et le second 4 mesures.
- Les modifications de valeurs s'appliquent de manière absolue aux valeurs actuelles si vous appuyez sur **Ctrl/Cmd** tout en changeant la valeur sur la ligne d'infos.  
Dans l'exemple précédent, les deux événements dureraient 3 mesures.

### À NOTER

Pour changer de touche morte, sélectionnez une nouvelle touche morte dans la catégorie **Ligne d'infos** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Touches mortes outils**).

---

## Barre d'aperçu

La barre d'aperçu permet de zoomer et d'accéder à d'autres sections de le projet.



Pour activer la barre d'aperçu, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils et activez l'option **Vue d'ensemble**.

Dans la barre d'aperçu, les événements et conteneurs sont affichés sous forme de cases. La section du projet affichée dans l'affichage d'événements est encadrée par un rectangle.

- Pour faire un zoom horizontal avant ou arrière dans l'affichage d'événements, redimensionnez le rectangle en en faisant glisser les bordures.
- Pour accéder à une autre section de l'affichage d'événements, faites glisser le rectangle vers la gauche ou la droite, ou cliquez dans la partie supérieure de l'aperçu.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Barre de transport

La **Barre de transport** permet d'afficher les fonctions de transport dans une zone intégrée et fixe de la fenêtre **Projet**.

- Pour activer la **Barre de transport**, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** et activez **Barre de transport**.
- Pour afficher/masquer des outils, ouvrez le menu contextuel de la **Barre de transport** en faisant un clic droit dans une zone vide de la **Barre de transport** et activez les outils que vous souhaitez afficher. Pour afficher tous les outils, sélectionnez **Tout afficher**.

LIENS ASSOCIÉS

[Menu Modes d'enregistrement communs](#) à la page 201

[Modes d'enregistrement audio](#) à la page 207

[Modes d'enregistrement MIDI](#) à la page 214

[Diviseurs gauche/droit de la barre d'outils](#) à la page 39

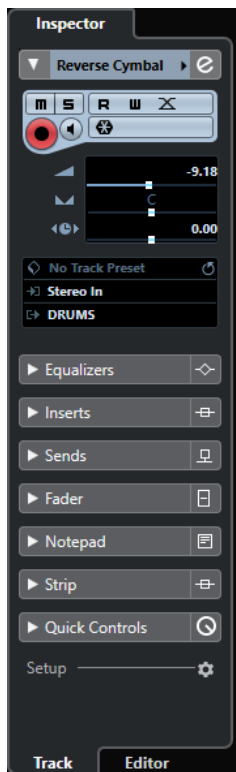
[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Zone gauche

La zone gauche de la fenêtre **Projet** vous permet d'afficher l'**Inspecteur**.

Pour afficher/masquer la zone gauche, cliquez sur **Afficher/Masquer zone gauche** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

- **Inspecteur**



LIENS ASSOCIÉS

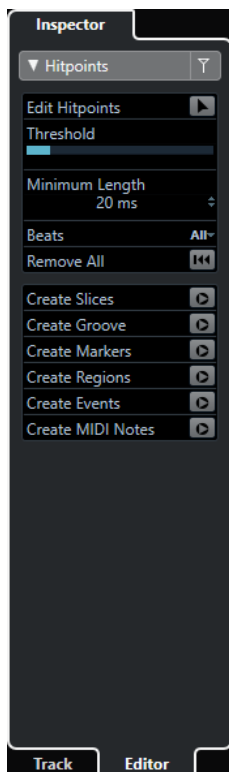
[Inspecteur](#) à la page 45

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Inspecteur

L'**Inspecteur** vous permet d'afficher les commandes et paramètres de la piste sélectionnée dans la liste des pistes ou de l'événement ou conteneur qui est affiché dans l'éditeur de la zone inférieure.

- Pour afficher/masquer l'**Inspecteur**, cliquez sur **Afficher/Masquer zone gauche** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.



Voici les onglets disponibles :

#### **Piste**

Permet d'ouvrir l'**Inspecteur de piste** pour la piste sélectionnée.

#### **Éditeur**

Permet d'ouvrir l'**Inspecteur de l'éditeur** pour l'événement ou conteneur qui est affiché dans l'éditeur de la zone inférieure.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir l'Inspecteur de piste](#) à la page 46

[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur](#) à la page 47

[Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure](#) à la page 52

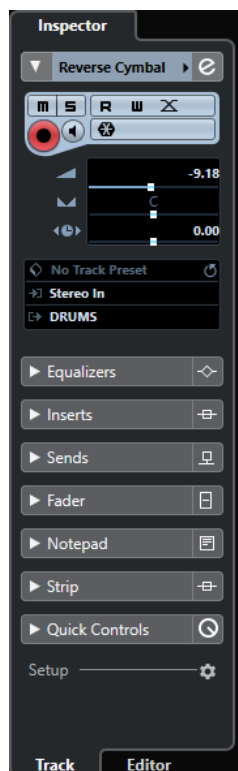
## **Ouvrir l'Inspecteur de piste**

L'**Inspecteur de piste** contient les commandes et paramètres de la piste sélectionnée dans la liste des pistes.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Afficher/Masquer zone gauche** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour activer la **Zone gauche**.
2. En bas de la zone gauche, cliquez sur l'onglet **Piste**.



---

#### RÉSULTAT

L'**Inspecteur de piste** s'ouvre pour la piste sélectionnée. Si plus d'une piste est sélectionnée dans la liste des pistes, ce sont les commandes et paramètres de la première piste sélectionnée dans la liste des pistes qui s'affichent.

#### À NOTER

Dans cette documentation, le terme **Inspecteur** désigne l'onglet **Piste** de l'**Inspecteur**.

---

## Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur

L'**Inspecteur de l'éditeur** affiche les commandes et paramètres de l'événement ou conteneur qui est affiché dans l'éditeur de la zone inférieure.

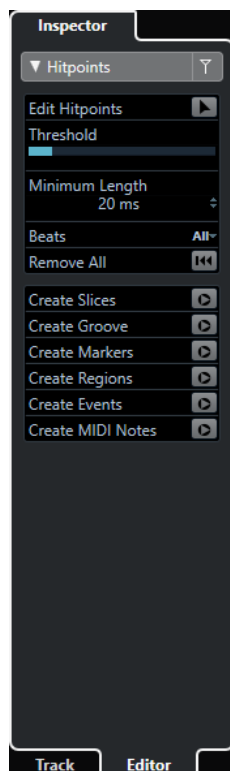
#### PRÉAMBULE

L'**Éditeur d'échantillons**, l'**Éditeur de conteneurs audio**, l'**Éditeur clavier**, l'**Éditeur de rythme** ou l'**Éditeur de partitions** s'affiche dans la zone inférieure.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Afficher/Masquer zone gauche** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour activer la **Zone gauche**.
2. En bas de la zone gauche, cliquez sur l'onglet **Éditeur**.



---

## RÉSULTAT

L'**Inspecteur de l'éditeur** de l'événement ou du conteneur s'ouvre.

## À NOTER

L'**Inspecteur de l'éditeur** ne contient des informations que si un éditeur est affiché dans la zone inférieure. Dans le cas contraire, il est vide.

---

## LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure](#) à la page 52

## Sections de l'Inspecteur

Les onglets **Piste** et **Éditeur** de l'**Inspecteur** comprennent plusieurs sections dont chacune contient des commandes différentes pour la piste, l'événement ou le conteneur.

Par défaut, toutes les sections de l'**Inspecteur** ne sont pas affichées. Les sections disponibles changent en fonction du type de piste, d'événement ou de conteneur sélectionné, ainsi que des paramètres de la boîte de dialogue de configuration des onglets **Piste** et **Éditeur** de l'**Inspecteur**.

- Pour ouvrir ou fermer les différentes sections, cliquez sur leurs noms. Quand vous ouvrez une section, les autres se ferment.
- Pour ouvrir une section sans fermer les autres, faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur le nom de cette section.

## LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Paramètres de l'Inspecteur de pistes](#) à la page 92

[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 93

[Inspecteur des pistes Audio](#) à la page 102

[Inspecteur des pistes d'Instrument](#) à la page 105



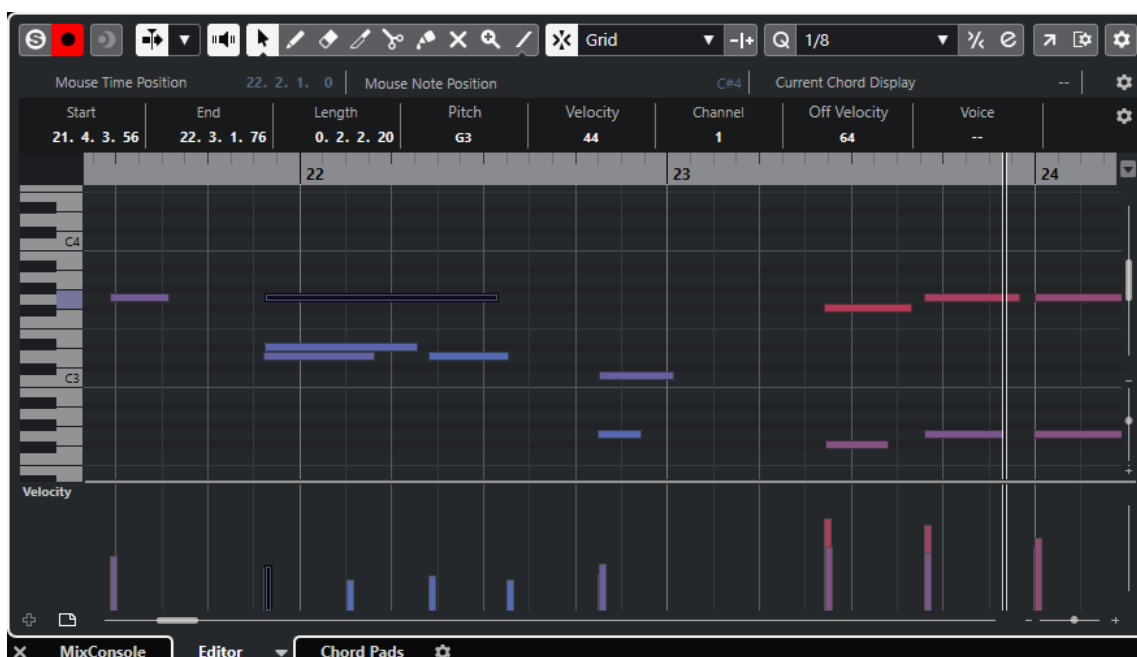
[Inspecteur des pistes MIDI](#) à la page 109  
[Inspecteur de la piste Marqueur](#) à la page 124  
[Inspecteur des pistes Vidéo](#) à la page 125  
[Inspecteur de l'Éditeur clavier](#) à la page 532  
[Inspecteur de l'Éditeur de rythme](#) à la page 563  
[Inspecteur de l'Éditeur d'échantillons](#) à la page 349

## Zone inférieure

La zone inférieure de la fenêtre **Projet** vous permet d'afficher certains éditeurs et fenêtres dans une zone intégrée fixe de la fenêtre **Projet**. Cet affichage est pratique quand on travaille sur un système à un seul écran ou sur un ordinateur portable, par exemple.

Pour afficher/masquer la zone inférieure, cliquez sur **Afficher/Masquer zone inférieure** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

La zone inférieure contient les onglets suivants : **Pads d'accords**, **MixConsole** et **Éditeur**.



Pour fermer la zone inférieure, cliquez sur **Fermer la zone inférieure**  à gauche des onglets.

### LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir des pads d'accords](#) à la page 50  
[Ouvrir la MixConsole dans la zone inférieure](#) à la page 51  
[Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure](#) à la page 52  
[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

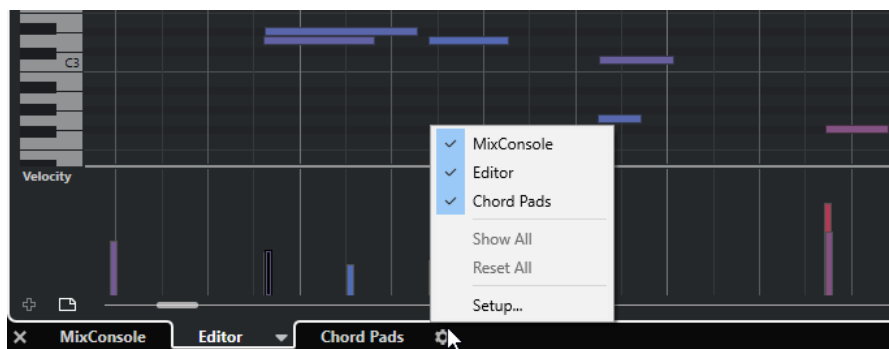
## Configurer la zone inférieure

La zone inférieure regroupe les onglets **MixConsole**, **Éditeur** et **Pads d'accords**. Vous pouvez changer leur ordre et masquer les onglets dont vous n'avez pas besoin.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Configurer la zone inférieure** en bas à droite de la zone inférieure.



2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Activez/Désactivez des options dans le menu local pour afficher/masquer les onglets dans la zone inférieure.
  - Sélectionnez **Configuration** pour ouvrir une boîte de dialogue qui permet d'activer/désactiver les onglets et de les déplacer.

#### À NOTER

Dans la section **Préréglages** de cette boîte de dialogue, vous pouvez également enregistrer un préréglage de votre configuration.

---

#### RÉSULTAT

Les onglets de la zone inférieure sont affichés en fonction de votre configuration.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue de configuration](#) à la page 690

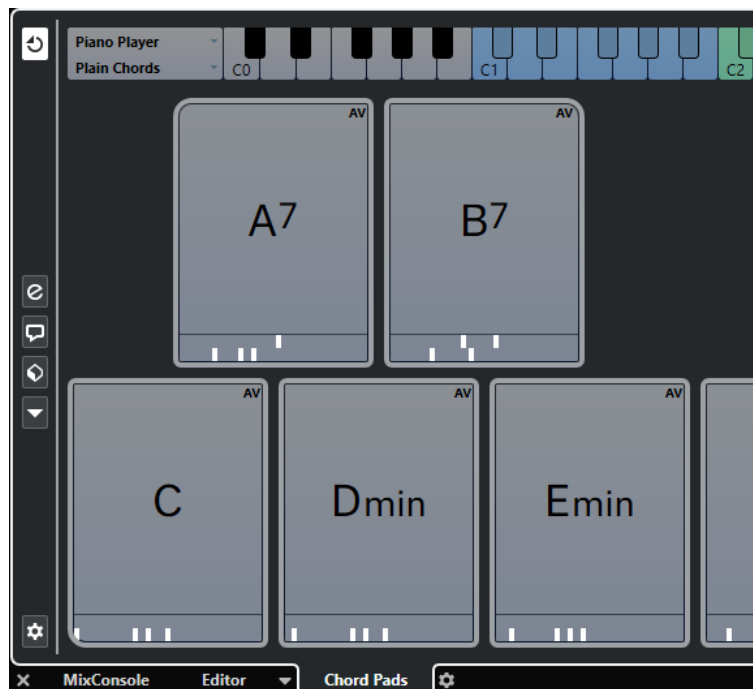
## Ouvrir des pads d'accords

Les **Pads d'accords** vous permettent de moduler les accords et de modifier leurs Voicings et leurs tensions.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Afficher/Masquer zone inférieure** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour activer la zone inférieure.
2. En bas de la zone inférieure, cliquez sur l'onglet **Pads d'accords**.



---

#### RÉSULTAT

Les **Pads d'accords** s'ouvrent.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Pads d'accords](#) à la page 591

[Configurer la zone inférieure](#) à la page 49

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Ouvrir la MixConsole dans la zone inférieure

La **MixConsole** de la zone inférieure vous permet de réaliser les principales opérations de mixage à partir de la zone inférieure de la fenêtre **Projet**, tout en continuant de voir vos pistes et événements dans leur contexte.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Afficher/Masquer zone inférieure** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour activer la zone inférieure.
2. En bas de la zone inférieure, cliquez sur l'onglet **MixConsole**.



## RÉSULTAT

La **MixConsole** s'ouvre dans la zone inférieure.

## LIENS ASSOCIÉS

[MixConsole de la zone inférieure](#) à la page 259

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure

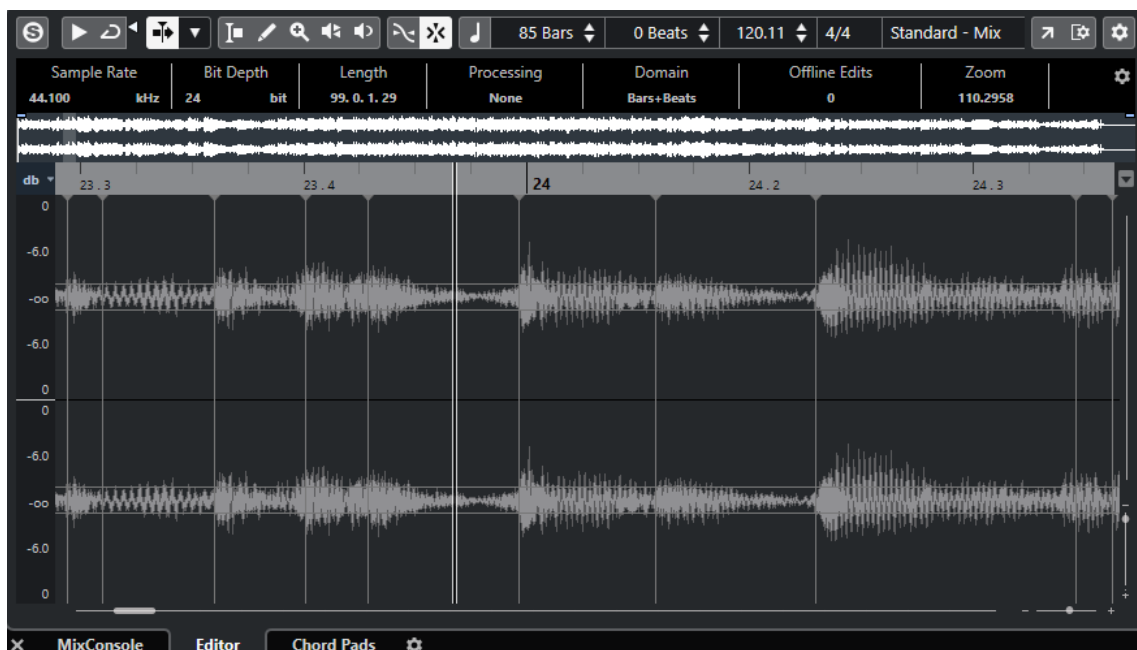
L'**Éditeur** dans la zone inférieure vous permet de réaliser des procédures d'édition d'événement à partir de la zone inférieure de la fenêtre **Projet**, tout en continuant de voir vos pistes et événements dans leur contexte.

### À NOTER

Par défaut, on peut ouvrir un éditeur dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** en double-cliquant sur un événement/conteneur audio ou un conteneur MIDI dans l'affichage d'événements ou en le sélectionnant et en appuyant sur **Entrée**. Quand on utilise une commande de menu, une fenêtre d'éditeur séparée s'ouvre. Vous pouvez modifier ce fonctionnement dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Éditeurs**).

### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Afficher/Masquer zone inférieure** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour activer la zone inférieure.
2. En bas de la zone inférieure, cliquez sur l'onglet **Éditeur**.
3. Dans l'affichage d'événements, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez un conteneur MIDI.
  - Sélectionnez un événement audio.
  - Sélectionnez un conteneur audio.



#### RÉSULTAT

Selon l'événement ou conteneur sélectionné, la zone inférieure affiche l'**Éditeur de conteneurs audio**, l'**Éditeur d'échantillons** ou l'un des éditeurs MIDI.

#### À NOTER

Pour changer d'éditeur MIDI par défaut, sélectionnez **MIDI > Configurer les préférences de l'éditeur**, puis sélectionnez une option dans le menu local **Éditeur MIDI par défaut**.

#### À NOTER

Quand vous ouvrez l'éditeur sans qu'aucun événement ou conteneur ne soit sélectionné, l'éditeur de la zone inférieure est vide.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sélectionner un autre éditeur MIDI](#) à la page 53

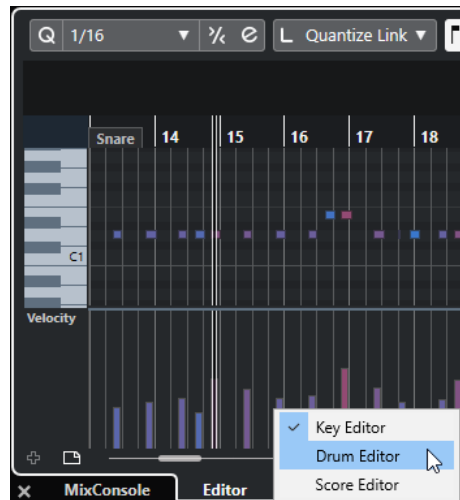
[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Sélectionner un autre éditeur MIDI

Vous pouvez afficher le conteneur MIDI qui est ouvert dans l'éditeur de la zone inférieure dans un autre éditeur MIDI. Il est possible de le faire sans modifier l'éditeur MIDI par défaut.

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'onglet **Éditeur** de l'éditeur de la zone inférieure, cliquez sur **Sélectionner l'éditeur MIDI**.
2. Sélectionnez un éditeur dans le menu local.



---

#### RÉSULTAT

Le conteneur MIDI sélectionné s'affiche dans l'éditeur sélectionné.

#### À NOTER

Cette sélection est provisoire. La prochaine fois que vous ouvrirez le conteneur MIDI, c'est l'éditeur MIDI par défaut qui sera utilisé.

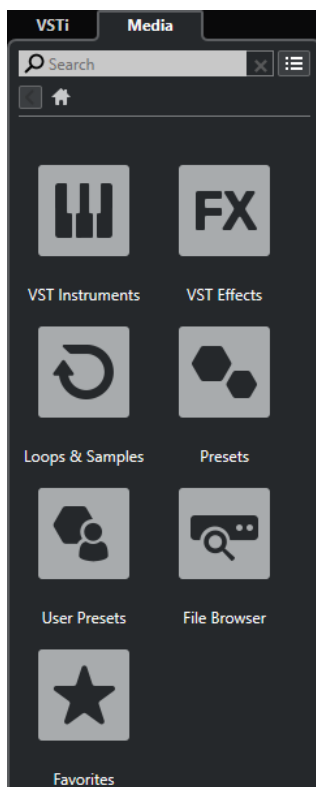
---

## Zone droite

La zone droite de la fenêtre **Projet** vous permet d'afficher le rack **VSTi** et le rack de **Média**.

Pour afficher/masquer la zone droite, cliquez sur **Afficher/Masquer zone droite** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

Le haut de la zone droite contient les onglets suivants : **VSTi** et **Média**.



#### À NOTER

Vous pouvez afficher/masquer des onglets spécifiques dans la zone droite en faisant un clic droit sur un onglet et en activant/désactivant les options correspondantes dans le menu contextuel.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Rack VSTi dans la zone droite](#) à la page 56

[Rack de Média dans la zone droite](#) à la page 58

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Ouvrir le rack VSTi dans la zone droite

Il est possible d'ouvrir le rack **VSTi** dans la zone droite de la fenêtre **Projet**. Vous pourrez ainsi ajouter et éditer des instruments VST tout en continuant de voir vos pistes et événements dans leur contexte.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Afficher/Masquer zone droite** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour activer la **Zone droite**.
2. En haut de la zone droite, cliquez sur l'onglet **VSTi**.



### 3.

---

#### RÉSULTAT

Le rack **VSTi** s'ouvre dans la zone droite de la fenêtre **Projet**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Rack VSTi dans la zone droite](#) à la page 56

[Instruments VST](#) à la page 447

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Rack VSTi dans la zone droite

Le rack **VSTi** qui se trouve dans la zone droite de la fenêtre **Projet** permet d'ajouter et d'éditer des instruments VST dans le contexte de la fenêtre **Projet**.

Voici les sections disponibles :



- **Piste**  
Permet d'afficher l'instrument VST associé à la piste d'Instrument.
- **Rack**  
Permet d'afficher un instrument VST.

Voici les commandes disponibles :

#### Ajouter instrument de piste



Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter une piste** afin de sélectionner un instrument et d'ajouter une piste d'Instrument associée à cet instrument.

#### Rechercher des instruments



Permet d'accéder à un sélecteur vous permettant de rechercher un instrument chargé.

#### Définir le focus de télécommande pour Contrôles instantanés VST à l'instrument précédent



Permet d'attribuer le focus de la télécommande à l'instrument précédent.

#### Définir le focus de télécommande pour Contrôles instantanés VST à l'instrument suivant



Permet d'attribuer le focus de la télécommande à l'instrument suivant.



### Afficher/Masquer tous les Contrôles instantanés VST



Permet d'afficher/masquer les contrôles instantanés par défaut de tous les instruments chargés.

### Réglages



Permet d'ouvrir le menu **Réglages**, dans lequel vous pouvez activer/désactiver les modes suivants :

- L'option **Afficher les Contrôles instantanés VST pour une seule case** permet de n'afficher que les **Contrôles instantanés VST** de l'instrument sélectionné.
- L'option **Le canal MIDI suit la sélection des pistes** permet de faire en sorte que le sélecteur de **Canal** change en fonction de la piste MIDI sélectionnée dans la fenêtre **Projet**. Utilisez ce mode si vous travaillez avec des instruments multitimbraux.
- L'option **Focus de télécommande pour Contrôles instantanés VST suit la sélection des pistes** permet de faire en sorte que le focus de la télécommande des **Contrôles instantanés VST** suive la sélection des pistes.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre VST Instruments](#) à la page 451

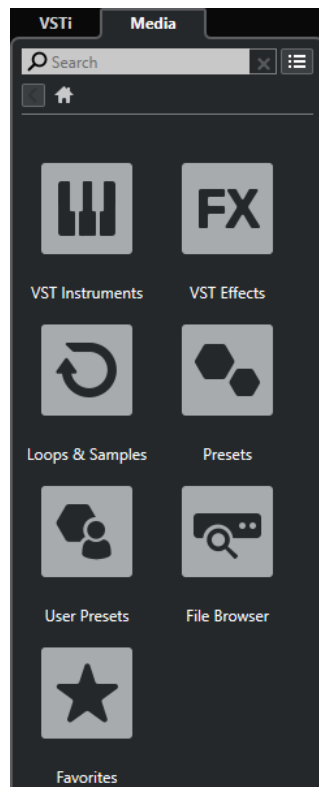
## Ouvrir le rack de Média dans la zone droite

Il est possible d'ouvrir le rack de **Média** dans la zone droite de la fenêtre **Projet**. Vous pourrez ainsi voir vos pistes et événements en contexte quand vous ferez glisser des événements audio, des conteneurs MIDI, des préréglages ou des instruments dans la fenêtre **Projet**.

---

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Afficher/Masquer zone droite** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour activer la **Zone droite**.
2. En haut de la zone droite, cliquez sur l'onglet **Média**.



---

#### RÉSULTAT

Le rack de **Média** s'ouvre dans la zone droite de la fenêtre **Projet**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Rack de Média dans la zone droite](#) à la page 58

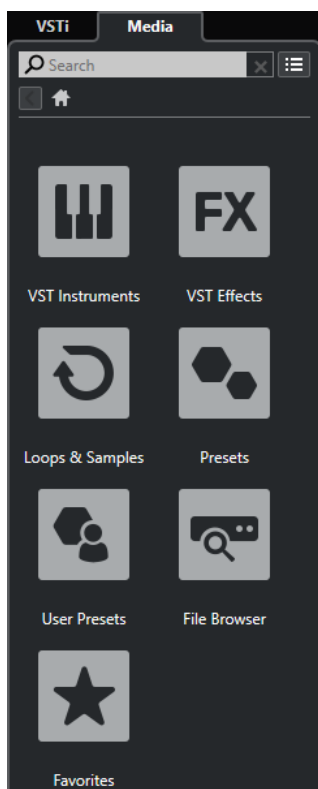
[La MediaBay et le rack de Média](#) à la page 401

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Rack de Média dans la zone droite

Le rack de **Media** de la zone droite de la fenêtre **Projet** vous permet de faire glisser des événements audio, des conteneurs MIDI ou des préréglages d'instrument dans l'affichage

d'événements. Il regroupe les contenus d'usine Steinberg et tous les ensembles de contenus Steinberg installés.



L'onglet **Accueil** du rack de **Média** contient les vignettes suivantes :

#### **Instruments VST**

Permet d'afficher tous les instruments VST intégrés.

#### **Effets VST**

Permet d'afficher tous les effets VST intégrés.

#### **Boucles et échantillons**

Permet d'afficher les boucles audio, les boucles MIDI ou les sons d'instruments organisés par ensembles de contenus.

#### **Préréglages**

Permet d'afficher les préréglages de piste, les préréglages de Strip, les préréglages de chaîne FX et les préréglages d'effet VST.

#### **Préréglages utilisateur**

Permet d'afficher les préréglages de piste, les préréglages de Strip, les banques de patterns, les préréglages de chaîne FX, les préréglages d'effet VST et les préréglages d'instrument qui sont compris dans le dossier **Utilisateur**.

#### **Favoris**

Permet d'afficher vos dossiers favoris et d'y ajouter de nouveaux favoris. Le contenu du dossier est automatiquement ajouté à la base de données de la **MediaBay**.

#### **Explorateur de fichiers**

Permet d'afficher votre système de fichiers et les dossiers prédéfinis suivants : **Favoris**, **Cet ordinateur**, **VST Sound**, **Factory Content** et **User Content**. Vous pouvez rechercher des fichiers de médias et y accéder immédiatement.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Rack de Media de la zone droite](#) à la page 401

[La MediaBay et le rack de Média](#) à la page 401

## Focus du clavier dans la fenêtre Projet

Les différentes zones de la fenêtre **Projet** peuvent être contrôlées à l'aide de raccourcis clavier. Pour qu'un raccourci clavier fonctionne dans une zone, vous devez faire en sorte que cette zone ait le focus du clavier.

Voici les zones de la fenêtre **Projet** qui peuvent avoir le focus du clavier :

- Zone de projet
- Zone gauche
- Zone inférieure
- Zone droite

Quand une zone a le focus du clavier, la bordure qui l'entoure apparaît en surbrillance dans une couleur spécifique.

#### À NOTER

Vous pouvez changer la couleur de la fenêtre active dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Interface Utilisateur—Couleurs personnalisées**).

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Zone de projet](#) à la page 32

[Zone gauche](#) à la page 44

[Zone inférieure](#) à la page 49

[Zone droite](#) à la page 54

[Fenêtre Projet](#) à la page 31

## Activer le focus du clavier pour une zone

Vous pouvez activer le focus du clavier pour une zone en cliquant avec la souris et en utilisant des raccourcis clavier.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour activer une zone, cliquez dedans.
  - Appuyez sur **Tabulation** pour activer la zone suivante. Vous pouvez ainsi passer successivement d'une zone à l'autre.
  - Appuyez sur **Maj-Tabulation** pour activer la zone précédente.

#### À NOTER

L'éditeur de la zone inférieure a automatiquement le focus du clavier si vous double-cliquez sur un événement ou un conteneur dans l'affichage d'événements, si vous sélectionnez un événement ou conteneur et appuyez sur **Entrée**, ou si vous ouvrez la zone à l'aide de raccourcis clavier.

---

#### RÉSULTAT

Le focus du clavier est activé pour cette zone et sa bordure apparaît en surbrillance.

#### À NOTER

La zone de projet et la zone inférieure ont des barres d'outils et des lignes d'infos distinctes. Si vous utilisez la barre d'outils ou la ligne d'infos pour l'une de ces zones, la zone correspondante prend automatiquement le focus.

---

## Zoom dans la fenêtre Projet

Vous pouvez zoomer dans la fenêtre **Projet** en utilisant les techniques habituelles.

#### À NOTER

Si la redéfinition de l'affichage est lente sur votre système, vous pouvez activer l'option **Zoom rapide** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition**).

---

### Zoomer horizontalement

- Sélectionnez l'outil **Zoom** et cliquez dans l'affichage d'événements pour zoomer. Pour faire un zoom arrière, maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez.
- Servez-vous des curseurs de zoom horizontal pour faire des zooms avant et arrière.
- Cliquez dans la moitié inférieure de la règle et faites glisser le pointeur vers le bas pour faire un zoom avant horizontal. Cliquez dans la moitié inférieure de la règle et faites glisser le pointeur vers le haut pour faire un zoom arrière horizontal.
- Cliquez sur **H** pour faire un zoom avant horizontal. Cliquez sur **G** pour faire un zoom arrière horizontal.

#### À NOTER

Si le **Type de grille** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** a été configuré sur **Adapter au zoom**, le niveau de zoom horizontal affectera la grille et la résolution de calage dans l'affichage des événements.

---

### Zoomer verticalement

- Sélectionnez l'outil **Zoom**, cliquez dans l'affichage des événements et délimitez un rectangle de sélection pour faire un zoom avant vertical et horizontal.

#### À NOTER

Pour que cela fonctionne, vous devez désactiver l'option **Outil Zoom en mode Standard : Zoom horizontal uniquement** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Outils**).

---

- Servez-vous des curseurs de zoom vertical pour faire des zooms avant et arrière. Si la hauteur de certaines pistes est différente, ces pistes conservent leur écart de taille avec les autres.
- Cliquez sur **Maj-H** pour faire un zoom avant vertical. Cliquez sur **Maj-G** pour faire un zoom arrière vertical.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sous-menu Zoom](#) à la page 62

[Préréglages de zoom](#) à la page 63

[Zoom avant sur les marqueurs de boucle](#) à la page 64

[Historique des zooms](#) à la page 64

[Menu Type de grille](#) à la page 66

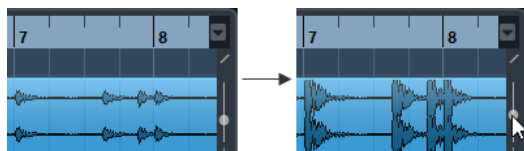
## Zoomer sur des contenus audio

Vous pouvez faire un zoom avant vertical sur le contenu des conteneurs et événements audio. C'est utile pour mieux observer des passages audio à faible volume.

---

### PROCÉDER AINSI

- Cliquez sur le curseur de zoom des formes d'onde situé dans le coin supérieur droit de l'affichage d'événements et faites glisser le pointeur vers le haut.



### RÉSULTAT

Le contenu des conteneurs et événements audio de votre projet sont agrandis verticalement.

### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour vous faire une idée du niveau des événements audio d'après leurs formes d'ondes, faites un zoom arrière en ramenant le curseur tout en bas. Faut de quoi, certaines formes d'onde zoomées pourraient être prises par erreur pour des crêtes audio.

## Sous-menu Zoom

Le sous-menu **Zoom** contient des options qui permettent de zoomer dans la fenêtre **Projet**.

- Pour ouvrir le sous-menu **Zoom**, sélectionnez **Édition > Zoom**.

Voici les options disponibles :

### Zoom avant/Zoom arrière

Zoom avant/arrière d'un cran, centré sur la position du curseur.

### Zoom arrière complet

Zoom arrière de plusieurs crans, de façon à faire apparaître la totalité du projet. Tout le projet signifie l'échelle de temps depuis du début du projet et pour la durée définie dans la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

### Zoomer sur la sélection

Zoom avant horizontal et vertical de façon à ce que la sélection occupe tout l'écran.

### Zoomer sur la sélection (Horiz.)

Zoom avant horizontal de façon à ce que la sélection occupe tout l'écran.

### Zoomer sur l'événement

Permet de faire un zoom avant sur l'événement sélectionné. Cette option est disponible dans l'**Éditeur d'échantillons** et dans certains éditeurs MIDI.

### Zoom avant vertical/Zoom arrière vertical

Permet de faire un zoom avant/arrière vertical d'un cran.

### Zoom avant sur les pistes/Zoom arrière sur les pistes

Permet de faire un zoom avant/arrière vertical d'un cran sur les pistes sélectionnées.

### Zoomer sur les pistes sélectionnées

Permet de faire un zoom avant vertical sur les pistes sélectionnées et de réduire la hauteur de toutes les autres pistes.

### Annuler zoom/Rétablir zoom

Ces options permettent d'annuler ou de refaire la dernière opération de zoom.

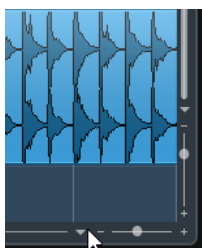
LIENS ASSOCIÉS

[Sous-menu Zoom](#) à la page 352

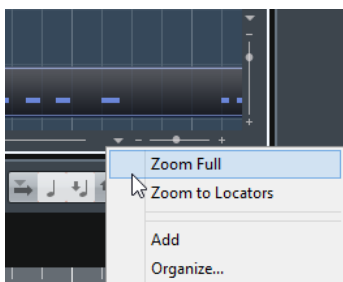
## Préréglages de zoom

Vous pouvez créer des préréglages de zoom correspondant à différentes configurations de zoom. L'une d'entre elles peut par exemple afficher le projet tout entier dans la fenêtre **Projet**, et une autre n'afficher qu'une section précise de la fenêtre. Le menu local **Préréglages Zoom** permet de sélectionner, de créer et d'organiser des préréglages Zoom.

- Pour ouvrir le menu local **Préréglages Zoom**, cliquez sur le bouton situé à gauche de la commande de zoom horizontale.



La partie supérieure du menu répertorie les préréglages de zoom.



- Pour enregistrer la configuration de zoom actuelle dans un préréglage, ouvrez le menu local **Préréglages Zoom** et sélectionnez **Ajouter**. Dans la boîte de dialogue **Entrez nom du préréglage** qui apparaît, saisissez un nom pour le préréglage et cliquez sur **OK**.
- Pour sélectionner et appliquer un préréglage, sélectionnez-le dans le menu local **Préréglages Zoom**.
- Pour faire un zoom arrière de manière à afficher tout le projet, ouvrez le menu local **Préréglages Zoom** et sélectionnez **Zoom arrière complet**.

La partie du projet qui commence par l'**Heure de départ** et s'étend sur la **Durée du projet** configurée dans la boîte de dialogue **Configuration du projet** est affichée.

- Pour supprimer un préréglage, ouvrez le menu local **Préréglages Zoom** et sélectionnez **Organiser**. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez le préréglage dans la liste puis cliquez sur **Supprimer**.
- Pour renommer un préréglage, ouvrez le menu local **Préréglages Zoom** et sélectionnez **Organiser**. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez un préréglage dans la liste puis cliquez sur **Renommer**. Saisissez un nouveau nom pour le préréglage dans la boîte de dialogue qui apparaît. Cliquez sur **OK** pour refermer les boîtes de dialogue.

### IMPORTANT

Les préréglages de zoom s'appliquent de manière globale à tous les projets. Ils sont disponibles dans tous les projets que vous ouvrez ou créez.

---

## Zoom avant sur les marqueurs de boucle

Vous pouvez faire un zoom avant sur la zone située entre les marqueurs de boucle du projet.

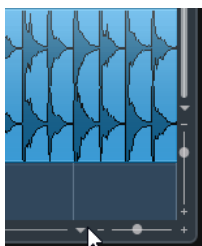
### PRÉAMBULE

Vous avez créé au moins un marqueur de boucle dans le projet.

---

### PROCÉDER AINSI

- Cliquez sur le bouton situé à gauche de la commande de zoom horizontal pour ouvrir le menu local **Préréglages de zoom** et sélectionner un marqueur de boucle.



La partie centrale du menu local contient les marqueurs de boucle que vous avez ajoutés dans le projet.

---

### RÉSULTAT

L'affichage d'événements zoome sur la zone des marqueurs.

### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Marqueurs](#) à la page 252

## Historique des zooms


Il est possible d'annuler et de rétablir les opérations de zoom. Vous pouvez ainsi zoomer en plusieurs étapes puis revenir à l'étape de zoom par laquelle vous avez commencé.

Pour annuler et rétablir les opérations de zoom, vous avez le choix entre plusieurs méthodes :

- Pour annuler le zoom, sélectionnez **Édition > Zoom > Annuler zoom** ou double-cliquez avec l'outil Zoom.
- Pour rétablir le zoom, sélectionnez **Édition > Zoom > Rétablir zoom** ou appuyez sur **Alt** et double-cliquez avec l'outil Zoom.

## Fonction de Calage

La fonction **Calage** vous aide à vous placer sur des positions exactes lors de l'édition dans la fenêtre **Projet**. Elle le fait en restreignant les déplacements et positionnements horizontaux à certains emplacements. Les opérations concernées par la fonction **Calage** sont : Déplacer, Dupliquer, Dessiner, Dimensionner, Découper la Sélection d'Intervalle, etc.

- Pour activer/désactiver le **Calage**, activez/désactivez l'option **Calage**  dans la barre d'outils.

## Caler sur un passage à zéro

Quand vous divisez et redimensionnez des événements audio, il arrive que les brusques changements d'amplitude provoquent des craquements et des parasites. Pour éviter ce



problème, vous pouvez activer l'option **Caler sur un passage à zéro** pour que l'opération s'effectue à un endroit où l'amplitude est à zéro.

- Pour activer la fonction **Caler sur un passage à zéro**, activez **Caler sur un passage à zéro**  dans la barre d'outils.

## Menu Types de calage

Vous avez le choix entre différents types de calage pour déterminer le point de synchronisation.

- Pour ouvrir le menu local **Type de calage**, cliquez sur **Type de calage**  dans la barre d'outils.

Voici les types de calage disponibles :

### Grille

Quand cette option est activée, les points de synchronisation se définissent à partir du menu local **Type de grille**. Les options dépendent du format sélectionné pour la règle.

Quand vous sélectionnez le format **Secondes**, les options de grille basées sur le temps deviennent disponibles.

Quand vous sélectionnez le format **Mesure**, les options de grille musicale deviennent disponibles.

### Grille relative

Quand cette option est activée, les événements et conteneurs ne se calent pas sur la grille. Mais la grille déterminera la taille du pas pour déplacer les événements. Cela signifie qu'un événement déplacé conserve sa position d'origine par rapport à la grille.

Par exemple, si un événement commence à la position 3.04.01, que le **Calage** est configuré sur **Grille relative** et que le **Type de grille** est configuré sur **Mesure**, vous pourrez déplacer l'événement mesure par mesure, c'est-à-dire aux positions 4.04.01, 5.04.01 et ainsi de suite.

### À NOTER

Ce type de calage ne fonctionne que quand vous faites glisser des événements ou conteneurs préexistants. Quand vous créez des événements ou conteneurs, ce **Type de calage** fonctionne comme le type **Grille**.

### Événements

Quand cette option est activée, les positions de début et de fin des autres événements et conteneurs deviennent magnétiques. Autrement dit, si vous faites glisser un événement à proximité du début ou de la fin d'un autre événement, il s'alignera automatiquement avec ce début ou cette fin.

Pour les événements audio, la position du point de synchronisation est également magnétique. Ces points magnétiques incluent aussi les événements de marqueurs sur la piste Marqueur.

### Permutation

La Permutation est utile si vous désirez modifier l'ordre d'événements adjacents. Quand deux événements sont adjacents et que vous faites glisser le premier vers la droite, au-delà du second événement, les deux événements sont déplacés.



Le même principe reste valable dans le cas de plusieurs événements.

### Curseur

Ce type de grille rend le curseur de projet magnétique. Par conséquent, faire glisser un événement à proximité du Curseur l'aligne avec celui-ci.

### Grille + Curseur

Ce type est une combinaison des types **Grille** et **Curseur**.

### Événements + Curseur

Ce type est une combinaison des types **Événements** et **Curseur**.

### Événements + Grille + Curseur

Ce type est une combinaison des types **Événements**, **Grille** et **Curseur**.

## Menu Type de grille

Permet de définir un type de grille qui déterminera la grille et la résolution de calage dans l'affichage des événements.

### À NOTER

Ce paramètre n'a d'effet que si le **Type de calage** est configuré sur l'une des options de grille.

- Pour ouvrir le menu local **Type de grille**, cliquez sur **Type de grille**  dans la barre d'outils.

Quand le format de règle sélectionné est **Mesure**, les types de grilles suivants sont proposés :

### Mesure

Permet d'aligner la grille et la résolution de calage sur une échelle de mesure.

### Temps

Permet d'aligner la grille et la résolution de calage sur une échelle de temps.

### Quantification

Permet de configurer la grille et la résolution de calage sur la valeur activée dans le menu local **Préréglages de quantification**.

### Adapter au zoom

Permet d'aligner la grille et la résolution de calage sur le niveau de zoom horizontal. Plus vous zoomez sur l'affichage des événements, plus la résolution est élevée. Avec un niveau de zoom élevé, vous pourrez vous caler sur des quadruples-croches, tandis qu'un bas niveau vous permettra de vous caler sur des mesures.

### À NOTER

L'option **Adapter au zoom** n'est disponible que quand le format d'affichage de la règle est configuré sur **Mesure**.

## À NOTER

Vous pouvez assigner des raccourcis clavier aux types de grilles dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**, à la catégorie **Édition**.

Quand vous activez **Temps linéaire** dans le menu contextuel de la règle, les distances entre les lignes de la grille restent régulières, mais elles sont alignées sur des valeurs musicales telles que les mesures et les temps.

Quand vous sélectionnez le format **Secondes**, les types de grille suivants sont disponibles :

### 1 ms

Permet d'aligner la grille et la résolution de calage sur une échelle d'une milliseconde.

### 10 ms

Permet d'aligner la grille et la résolution de calage sur une échelle de dix millisecondes.

### 100 ms

Permet d'aligner la grille et la résolution de calage sur une échelle de cent millisecondes.

### 1000 ms

Permet d'aligner la grille et la résolution de calage sur une échelle de mille millisecondes.

## LIENS ASSOCIÉS

[Menu Types de calage](#) à la page 65

[Zoom dans la fenêtre Projet](#) à la page 61

[Menu Format d'affichage de règle](#) à la page 41

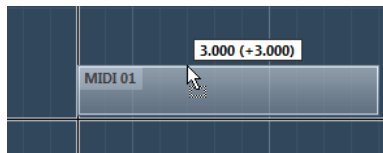
## Curseur réticule

Le curseur réticule s'affiche lorsque vous travaillez dans la fenêtre **Projet** et dans les éditeurs. Il facilite la navigation et l'édition, surtout pour l'arrangement de projets de grande taille.

- Vous pouvez configurer le curseur réticule dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Outils**).  
Vous pouvez configurer les couleurs des lignes, le masque et la largeur du curseur réticule.

Voici comment fonctionne ce curseur :

- Lorsque l'outil **Sélectionner** ou l'un de ses sous-outils est sélectionné, le curseur réticule apparaît dès que vous commencez à déplacer/copier un conteneur/événement ou lorsque vous utilisez les poignées de rognage sur un événement.



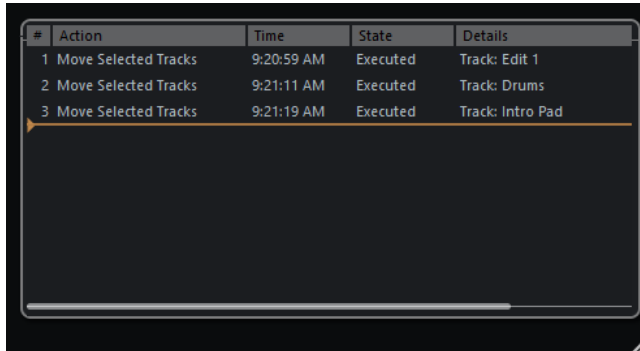
Le curseur réticule pendant le déplacement d'un événement.

- Quand l'outil **Sélectionner**, l'outil **Scinder** ou tout autre outil employant cette fonction est sélectionné, le curseur réticule apparaît dès que vous survolez l'affichage d'événements avec la souris.
- Le curseur réticule n'est disponible que pour les outils ayant un usage d'une telle fonction. L'outil **Muet**, par exemple, n'emploie pas le curseur réticule, puisque vous cliquez directement sur un événement pour le rendre muet.

## Boîte de dialogue Historique des modifications

La boîte de dialogue **Historique des modifications** contient une liste de toutes les éditions que vous avez effectuées. Vous pouvez vous en servir pour annuler toutes les opérations réalisées dans la fenêtre **Projet** et dans les éditeurs.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Historique des modifications**, sélectionnez **Édition > Historique**.



#	Action	Time	State	Details
1	Move Selected Tracks	9:20:59 AM	Executed	Track: Edit 1
2	Move Selected Tracks	9:21:11 AM	Executed	Track: Drums
3	Move Selected Tracks	9:21:19 AM	Executed	Track: Intro Pad

### Action

Indique le nom de l'action.

### Heure

Indique le moment auquel l'action a été réalisée.

### État

Indique l'état de l'action.

### Détails

Fournit de plus amples détails et permet de saisir du texte.

### Séparateur

Déplacez ce séparateur vers le haut pour annuler vos actions. Pour rétablir une action, déplacez-le vers le bas.

### À NOTER

- Vous pouvez également annuler les traitements audio appliqués. Cependant, il est recommandé de modifier ou de supprimer ceux-ci à partir de la fenêtre **Traitement hors ligne direct**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Traitement hors ligne direct](#) à la page 320

## Définition du nombre maximum d'annulations

Vous pouvez limiter le nombre d'annulations possibles. Ceci peut s'avérer utile quand la mémoire vient à manquer, par exemple.

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Général**.
2. Définissez une valeur dans le champ **Nombre maximum d'annulations**.

## Gestion des couleurs

Vous pouvez colorer les événements et les pistes dans Cubase afin d'avoir une meilleure vue d'ensemble de la fenêtre **Projet**.

### LIENS ASSOCIÉS

- [Palette de couleurs](#) à la page 75
- [Boîte de dialogue Configuration des couleurs du projet](#) à la page 72
- [Attribuer la couleur des pistes aux événements](#) à la page 72
- [Colorer des événements à la volée](#) à la page 71
- [Colorer les événements ou conteneurs sélectionnés](#) à la page 71
- [Réinitialiser la couleur des pistes](#) à la page 70
- [Colorer des pistes individuelles](#) à la page 70
- [Colorer les pistes sélectionnées](#) à la page 69
- [Gestion des couleurs](#) à la page 69
- [Interface utilisateur - Couleurs des pistes et des voies de la MixConsole](#) à la page 720
- [Attribuer automatiquement des couleurs aux nouvelles pistes/voies](#) à la page 130

## Colorer les pistes sélectionnées

Vous pouvez colorer les pistes sélectionnées.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, désélectionnez tous les événements ou conteneurs.
2. Sélectionnez les pistes que vous souhaitez colorer.
3. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, sélectionnez **Sélectionner la couleur des pistes ou événements sélectionnés**.  
La panneau **Colorer** s'ouvre.

#### À NOTER

Si vous préférez sélectionner les couleurs d'après leurs noms, activez l'option **Sélectionner les couleurs par nom** dans la boîte de dialogue **Configuration des couleurs du projet** (page **Options**).

4. Sélectionnez une couleur.
- 

### RÉSULTAT

Les pistes sélectionnées sont colorées et les événements et conteneurs qu'elles contiennent prennent la même couleur.

#### À NOTER

Une fois que vous avez changé la couleur de conteneurs ou événements individuels avec l'outil **Couleur**, ceux-ci cessent de s'aligner sur la couleur de leur piste quand vous la modifiez.

---

### LIENS ASSOCIÉS

- [Colorer des événements à la volée](#) à la page 71
- [Onglet Options](#) à la page 75

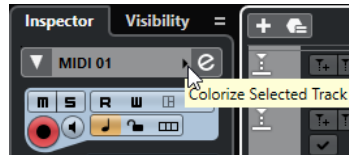
## Colorer des pistes individuelles

Il est possible de colorer des pistes individuelles à partir de l'**Inspecteur** ou de la liste des pistes afin de veiller à ce qu'aucun autre événement, conteneur ou piste ne soit involontairement coloré.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez la piste que vous souhaitez colorer, puis dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **Colorer la piste sélectionnée**.



- Faites un **Ctrl/Cmd**-clic dans la zone de gauche de la liste des pistes.

La panneau **Colorer** s'ouvre.

### À NOTER

Si vous préférez sélectionner les couleurs d'après leurs noms, activez l'option **Sélectionner les couleurs par nom** dans la boîte de dialogue **Configuration des couleurs du projet** (page **Options**).

2. Sélectionnez une couleur.

---

### RÉSULTAT

La piste est colorée et tous les événements ou conteneurs présents sur cette piste prennent la même couleur.

### À NOTER

Une fois que vous avez changé la couleur de conteneurs ou événements individuels avec l'outil **Couleur**, ceux-ci cessent de s'aligner sur la couleur de leur piste quand vous la modifiez.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Colorer des événements à la volée](#) à la page 71

[Onglet Options](#) à la page 75

## Réinitialiser la couleur des pistes

Vous pouvez restaurer la couleur par défaut d'une piste.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez la piste que vous souhaitez réinitialiser à sa couleur par défaut et désélectionnez tous les événements ou conteneurs.
2. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, sélectionnez **Sélectionner la couleur des pistes ou événements sélectionnés**.
3. Dans le panneau **Colorer**, cliquez sur **Configurer la piste sur la couleur par défaut**.

---

### RÉSULTAT

La couleur par défaut est assignée à la piste sélectionnée.

## Colorer les événements ou conteneurs sélectionnés

Vous pouvez colorer les événements ou conteneurs sélectionnés à l'aide de la fonction **Sélectionner la couleur des pistes ou événements sélectionnés**. Par défaut, les événements ou conteneurs prennent la couleur de la piste sur laquelle ils se trouvent. Il est cependant possible de passer outre cette règle et, par exemple, d'attribuer une même couleur à des événements ou conteneurs qui se trouvent sur des pistes différentes.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez tous les événements ou conteneurs que vous souhaitez colorer.
2. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, sélectionnez **Sélectionner la couleur des pistes ou événements sélectionnés**.  
Le panneau **Colorer** s'ouvre.

### À NOTER

Si vous souhaitez sélectionner les couleurs d'après leurs noms, activez l'option **Sélectionner les couleurs par nom** dans la boîte de dialogue **Configuration des couleurs du projet** (page **Options**).

- 
3. Sélectionnez une couleur.
- 

### RÉSULTAT

Les événements sélectionnés sont colorés et ne s'alignent plus sur la couleur de la piste sur laquelle ils se trouvent quand vous la modifiez.

### LIENS ASSOCIÉS

[Colorer des événements à la volée](#) à la page 71

[Onglet Options](#) à la page 75

## Colorer des événements à la volée

Vous pouvez colorer des événements ou conteneurs à l'aide de l'outil **Couleur**. Par défaut, les événements ou conteneurs prennent la couleur de la piste sur laquelle ils se trouvent. Il est cependant possible de passer outre cette règle et, par exemple, d'attribuer une même couleur à des événements ou conteneurs qui se trouvent sur des pistes différentes.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, sélectionnez l'outil **Couleur**.
  2. Procédez de l'une des manières suivantes pour sélectionner la couleur d'un outil :
    - Faites un **Alt**-clic sur un événement ou conteneur pour copier sa couleur.
    - Survolez l'outil **Couleur** avec le pointeur de la souris et servez-vous de la molette de la souris pour passer d'une couleur à une autre dans le jeu de couleurs actuel.
  3. Facultatif : Sélectionnez l'événement ou conteneur que vous souhaitez colorer avec l'outil **Sélectionner**.  
Cela n'est nécessaire que si vous souhaitez colorer plusieurs événements ou conteneurs.
  4. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, sélectionnez l'outil **Couleur**.
  5. Cliquez sur les événements ou conteneurs que vous souhaitez colorer.
- 

### RÉSULTAT

Les événements ou conteneurs sont colorés et ne prennent plus la couleur de la piste sur laquelle ils se trouvent quand vous la modifiez.

#### À NOTER

Vous pouvez également faire un **Ctrl/Cmd**-clic sur un événement ou conteneur avec l'outil **Couleur** pour ouvrir le panneau **Colorer** ou pour sélectionner les couleurs d'après leurs noms.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Colorer les événements ou conteneurs sélectionnés](#) à la page 71

[Onglet Options](#) à la page 75

## Attribuer la couleur des pistes aux événements

Vous pouvez attribuer la couleur de leur piste à des événements ou conteneurs. Ainsi, si vous avez coloré des événements ou conteneurs avec l'outil **Couleur**, ceux-ci recommenceront à s'aligner sur la couleur de leur piste quand vous la modifiez.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez l'événement ou conteneur auquel vous souhaitez attribuer la couleur de la piste.
  2. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **Sélectionner la couleur des pistes ou événements sélectionnés**.
  3. Dans le panneau **Colorer**, cliquez sur **Attribuer la couleur de l'événement à la piste**.
- 

#### RÉSULTAT

La couleur de la piste est attribuée à l'événement ou au conteneur sélectionné.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Colorer des événements à la volée](#) à la page 71

## Boîte de dialogue Configuration des couleurs du projet

La boîte de dialogue **Configuration des couleurs du projet** vous permet de configurer les couleurs utilisées dans votre projet.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration des couleurs du projet**, sélectionnez **Projet > Configuration des couleurs du projet**.





#### LIENS ASSOCIÉS

[Palette de couleurs](#) à la page 75

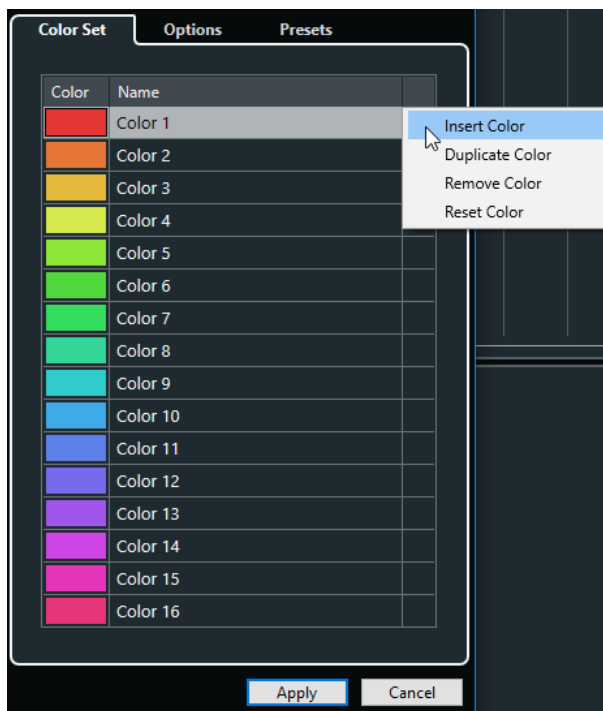
[Onglet Jeu de couleurs](#) à la page 73

[Onglet Préréglages](#) à la page 74

[Onglet Options](#) à la page 75

## Onglet Jeu de couleurs

L'onglet **Jeu de couleurs** vous permet de changer le jeu de couleurs de votre projet.



Voici les options disponibles :

### Champs de couleurs

Cliquez sur un champ pour ouvrir la **Palette de couleurs** et y définir une nouvelle couleur.

### Nom

Nom de la couleur. Double-cliquez dessus pour le modifier.

### Configuration

Permet d'ajouter ou de supprimer des champs de couleurs.

- **Insérer la couleur**  
Permet d'ajouter un champ de couleur.
- **Dupliquer la couleur**  
Permet de dupliquer le champ de couleur sélectionné.
- **Supprimer la couleur**  
Permet de supprimer le champ de couleur sélectionné.
- **Réinitialiser couleur**  
Permet de restaurer les paramètres d'usine du champ de couleur sélectionné.

### Appliquer

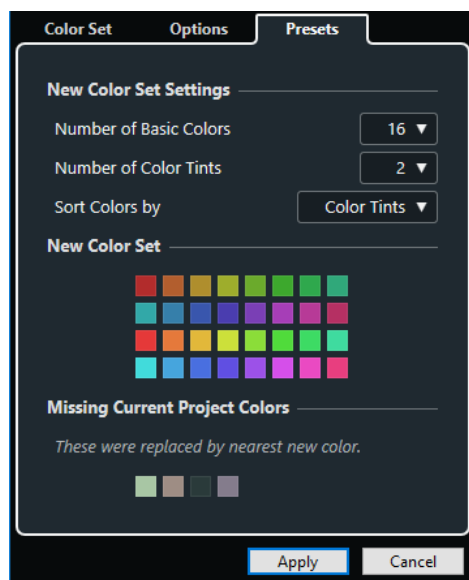
Permet d'appliquer les modifications effectuées et de fermer la boîte de dialogue.

### LIENS ASSOCIÉS

[Palette de couleurs](#) à la page 75

## Onglet Préréglages

L'onglet **Préréglages** vous permet d'agrandir le jeu de couleurs (à 24 ou 32 couleurs) ou de le réduire (8 couleurs). Vous pouvez ajouter des teintes et trier les couleurs en fonction des teintes ou des couleurs de base.



Voici les options disponibles dans la section **Nouveaux paramètres de jeu de couleurs** :

### Nombre de couleurs de base

Vous pouvez configurer 8, 16, 24 ou 32 couleurs de base.

### Nombre de teintes de couleurs

Vous pouvez configurer 1, 2 ou 4 teintes de couleurs.

### Trier les couleurs par

Permet de trier les couleurs du jeu de couleurs par couleurs de base ou par teintes de couleurs.

La section **Nouveau jeu de couleurs** montre les couleurs du nouveau jeu de couleurs.

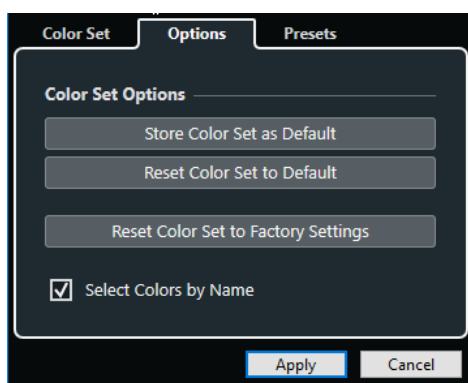
La section **Couleurs actuelles du projet manquantes** indique quelles couleurs manquantes vont être remplacées. Survolez le champ d'une couleur manquante avec le pointeur de la souris pour mettre en évidence la couleur qui sera utilisée pour la remplacer dans la section **Nouveau jeu de couleurs**.

### Appliquer

Permet d'appliquer les modifications effectuées et de fermer la boîte de dialogue.

## Onglet Options

L'onglet **Options** vous permet d'accéder aux options des jeux de couleurs.



Dans la section **Options des jeux de couleurs**, voici les options que vous pouvez trouver :

#### Enregistrer le jeu de couleurs en tant que jeu de couleurs par défaut

Permet d'enregistrer le jeu de couleurs actuel en tant que jeu de couleurs par défaut.

#### Réinitialiser le jeu de couleurs aux paramètres par défaut

Permet d'appliquer le jeu de couleurs par défaut.

#### Réinitialiser le jeu de couleurs aux paramètres d'usine

Permet de revenir à la palette de couleurs standard.

#### Sélectionner les couleurs par nom

Permet de sélectionner les couleurs d'après leur nom.

### Appliquer

Permet d'appliquer les modifications effectuées et de fermer la boîte de dialogue.

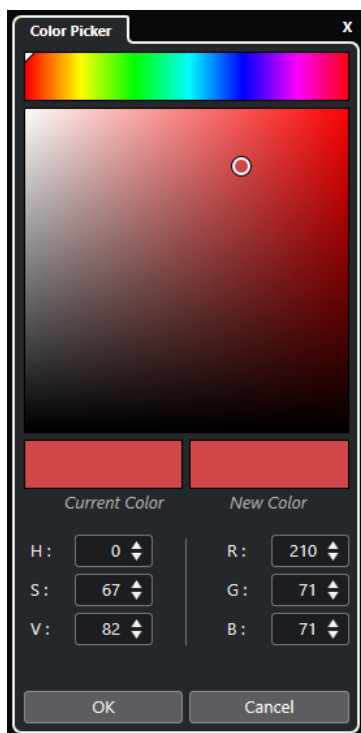
## Palette de couleurs

La **Palette de couleurs** permet de définir de nouvelles couleurs personnalisées.

Pour ouvrir la **Palette de couleurs**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez **Projet > Configuration des couleurs du projet**, puis dans la boîte de dialogue **Configuration des couleurs du projet**, cliquez sur un champ de couleur dans l'onglet **Jeu de couleurs**.  
Vous pourrez ainsi définir des couleurs personnalisées pour vos projets.
- Sélectionnez **Édition > Préférences**, sélectionnez l'une des entrées de l'**Interface utilisateur** et cliquez sur un champ de couleur.

Vous pourrez ainsi définir des couleurs personnalisées pour l'interface utilisateur.



#### **Sélecteurs de couleurs**

Permet de sélectionner une teinte de couleur et la nuance de cette teinte.

#### **Menu contextuel**

Permet de copier, coller et réinitialiser les couleurs.

#### **Couleur actuelle/Nouvelle couleur**

Permet d'afficher la couleur actuelle et la nouvelle couleur.

#### **Teinte/Saturation/Valeur**

Permettent d'éditer le format numérique des couleurs.

#### **Rouge/Vert/Bleu**

Permettent d'éditer le format numérique des couleurs.

#### **OK**

Permet de confirmer les changements de couleur.

#### **À NOTER**

Il vous faudra redémarrer l'application pour que certaines modifications prennent effet.

---

# Gestion des projets

Dans Cubase, les projets sont les principaux documents. Vous devez créer et configurer un projet pour travailler avec le programme.

## Création de nouveaux projets

Vous pouvez créer des projets vides ou partir de modèles de projets.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Nouveau projet**.  
Selon les paramètres configurés, c'est le **Hub** ou la boîte de dialogue **Assistant de projet** qui s'ouvre.
2. Dans la section des options d'emplacements, sélectionnez l'emplacement où le nouveau projet sera enregistré.
  - Pour utiliser l'emplacement par défaut, sélectionnez **Utiliser emplacement par défaut**.
  - Pour choisir un autre emplacement, sélectionnez **Spécifier autre emplacement**.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour créer un projet vide, cliquez sur **Créer vide**.
  - Pour créer un projet à partir d'un modèle, sélectionnez un modèle et cliquez sur **Créer**.

---

### RÉSULTAT

Un nouveau projet sans titre est créé. Si vous avez sélectionné un modèle, le nouveau projet sera basé sur ce modèle et inclura les pistes, événements et paramètres correspondants.

### À NOTER

Quand vous créez un projet vide, vos préréglages par défaut de configuration des bus d'entrée et de sortie s'appliquent. Si vous n'avez pas configuré de préréglage par défaut, ce sont les dernières configurations utilisées qui s'appliquent.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages des bus d'entrée et de sortie](#) à la page 28

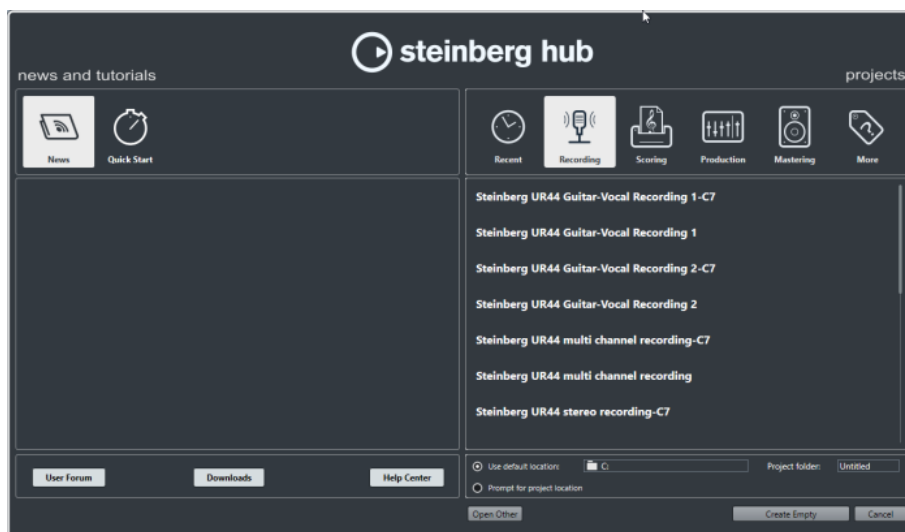
## Hub

Le **Hub** a pour objectifs de vous tenir informé des nouveautés et de vous aider à organiser vos projets.

Pour ouvrir le **Hub**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez **Hub > Ouvrir Hub**.

- Sélectionnez **Fichier > Nouveau projet**.



## Section News and Tutorials (nouveauités et didacticiels)

La section **News and Tutorials** contient des informations envoyées par Steinberg, des vidéos didacticielles et des liens vers le forum d'utilisateurs, des téléchargements et le Centre d'aide.

### À NOTER

Pour pouvoir accéder à ces ressources, vous devez disposer d'une connexion internet.

## Section Projects (projets)

La section **Projects** vous permet de créer des projets vides ou à partir de modèles. Vous pouvez y définir l'emplacement où les projets seront enregistrés. Cette section vous donne également accès aux projets ouverts en dernier et aux projets enregistrés à d'autres emplacements. Elle contient les mêmes fonctionnalités que la boîte de dialogue **Assistant de projet**.

### Barre des Catégories

Dans cette section, les modèles d'usine disponibles sont classés dans des catégories prédéfinies : **Enregistrement**, **Scoring**, **Production** et **Mastering**.

La catégorie **Projets récents** contient une liste des projets ouverts récemment.

La catégorie **Plus** contient le modèle de projet par défaut et tous les modèles qui n'appartiennent à aucune des autres catégories.

### Liste des modèles

Lorsque vous cliquez sur une des options de catégorie, la liste située sous la barre des catégories indique les modèles qui sont disponibles pour cette catégorie. Tous les modèles que vous créez sont ajoutés en haut de la liste correspondante.

### Options d'emplacement

Cette section vous permet de définir l'emplacement dans lequel le projet sera enregistré.

### Ouvrir un autre

Ce bouton permet d'ouvrir tout fichier de projet enregistré sur votre système. Le résultat est le même qu'avec la commande **Ouvrir** du menu **Fichier**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Assistant de projet](#) à la page 79

## Désactiver le Hub

Si vous souhaitez démarrer Cubase ou créer de nouveaux projets sans le **Hub**, vous pouvez le désactiver.

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Général**.
2. Désactivez l'option **Activer Hub**.

### RÉSULTAT

Cubase démarre sans ouvrir de projet et la boîte de dialogue **Assistant de projet** apparaît quand vous créez un projet à partir du menu **Fichier**. Le **Hub** reste néanmoins accessible via le menu **Hub**.

## Boîte de dialogue Assistant de projet

La boîte de dialogue **Assistant de projet** vous aide à organiser vos projets.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Assistant de projet**, désactivez l'option **Activer Hub** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Général**) et sélectionnez **Fichier > Nouveau projet**.



### Barre des Catégories

Dans cette section, les modèles d'usine disponibles sont classés dans des catégories prédéfinies : **Enregistrement**, **Production**, **Scoring** et **Mastering**.

La catégorie **Projets récents** contient une liste des projets ouverts récemment.

La catégorie **Plus** contient le modèle de projet par défaut et tous les modèles qui n'appartiennent à aucune des autres catégories.

### Liste des modèles

Lorsque vous cliquez sur une des options de catégorie, la liste située sous la barre des catégories indique les modèles d'usine qui sont disponibles pour cette catégorie. Tous les modèles que vous créez sont ajoutés en haut de la liste correspondante.

### Options d'emplacement

Cette section vous permet de définir l'emplacement dans lequel le projet sera enregistré.

### Ouvrir un autre

Ce bouton permet d'ouvrir tout fichier de projet enregistré sur votre système. Le résultat est le même qu'avec la commande **Ouvrir** du menu **Fichier**.

## Fichiers de projet

Le fichier de projet (extension \*.cpr) est le document central dans Cubase. Il contient des références aux données de média qui peuvent être enregistrées dans le dossier de projet.

### À NOTER

Il est recommandé de n'enregistrer des fichiers que dans le dossier de projet, même si vous pouvez les enregistrer dans n'importe quel autre emplacement auquel vous avez accès.

Le dossier de projet contient le fichier de projet et les dossiers suivants créés automatiquement par Cubase au besoin :

- Audio
- Éditions
- Images
- Images de piste

## Fichiers de modèle

Les modèles peuvent être utilisés comme points de départ pour créer des projets. Il s'agit en fait de projets dans lesquels vous pouvez enregistrer les configurations que vous utilisez régulièrement, par exemple la configuration des bus, la fréquence d'échantillonnage, le format d'enregistrement, la configuration des pistes de base, les VSTi paramétrés, les Drum Maps, etc.

Voici les types de modèles disponibles dans le **Hub** :

- Modèles d'usine correspondant à des configurations spécifiques. Ils sont classés dans les catégories **Enregistrement**, **Scoring**, **Production** et **Mastering**.
- Modèle par défaut. Il est classé dans la catégorie **Plus**.
- Modèles utilisateur que vous créez et enregistrez. Ils sont classés dans la catégorie **Plus**.

Les projets de modèle ne s'enregistrent pas dans les dossiers de projet. Ils ne contiennent pas de sous-dossiers, ni de fichiers de média.

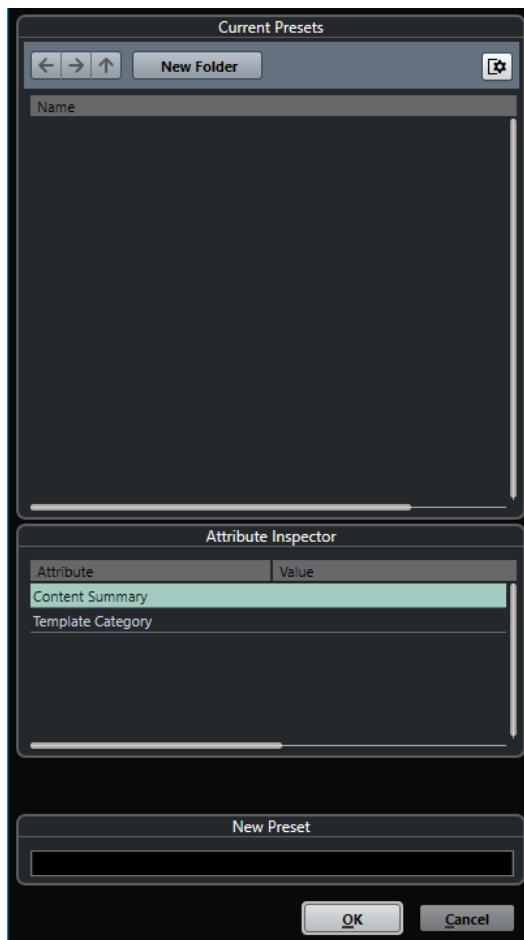
- Pour ouvrir l'emplacement d'un modèle particulier, faites un clic droit dessus dans la liste de modèles et sélectionnez **Ouvrir dans l'Explorateur** ((Windows uniquement)) ou **Ouvrir dans le Finder** ((macOS uniquement)).



## Boîte de dialogue Enregistrer comme modèle

La boîte de dialogue **Enregistrer comme modèle** vous permet d'enregistrer des projets en tant que modèles.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Enregistrer comme modèle**, sélectionnez **Fichier > Enregistrer comme modèle**.



Voici les options disponibles dans la section **Préréglages actuels** :

### Nouveau dossier

Permet d'ajouter un dossier à la liste des modèles et de le nommer.

### Liste des modèles

Liste des modèles et des dossiers.

Voici les options disponibles dans la section **Inspecteur d'attributs** :

### Valeur

Cliquez sur ce champ pour saisir une description pour l'attribut **Content Summary** ou sélectionner une catégorie de modèle pour l'attribut **Template Category**.

Voici les options disponibles dans la section **Nouveau pré réglage** :

### Nouveau pré réglage

Permet de saisir un nom pour le nouveau modèle de projet.

### Afficher Inspecteur d'attributs

Permet d'afficher et de masquer l'**Inspecteur d'attributs**.

## Enregistrer un fichier de modèle de projet

Vous pouvez enregistrer le projet actuel en tant que modèle. Quand vous créez un projet par la suite, vous pourrez sélectionner ce modèle pour vous en servir comme point de départ.

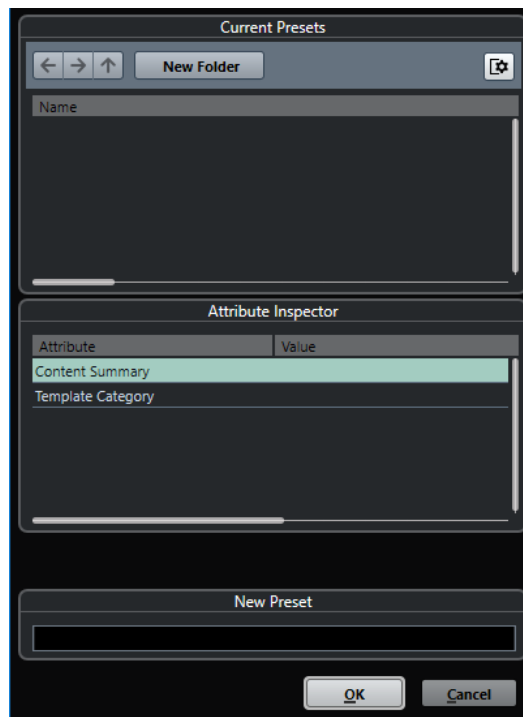
### PRÉAMBULE

Vous avez supprimé tous les clips de la **Bibliothèque**. Les références aux données de média du dossier de projet d'origine sont ainsi supprimées.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Configurez un projet comme il vous convient.
2. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer comme modèle**.
3. Dans la section **Nouveau prééglage** de la boîte de dialogue **Enregistrer comme modèle**, saisissez un nom pour le nouveau modèle de projet.



4. Dans la section **Inspecteur d'attributs**, double-cliquez sur le champ de **Valeur** de l'attribut **Résumé du contenu** afin de saisir une description pour votre modèle.
5. Cliquez dans le champ de **Valeur** de l'attribut **Template Category** et sélectionnez une catégorie de modèle dans le menu local.  
Si vous ne sélectionnez pas de catégorie, dans le **Hub**, le nouveau modèle sera proposé dans la catégorie **Plus**.
6. Cliquez sur **OK** pour enregistrer le modèle.

---

## Renommer des modèles

Vous pouvez renommer les fichiers de modèles à partir du **Hub** ou de l'**Assistant de projet**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans le **Hub** ou dans l'**Assistant de projet**, faites un clic droit sur un modèle et sélectionnez **Renommer**.
  2. Dans la boîte de dialogue **Renommer**, saisissez un nouveau nom et cliquez sur **OK**.
-

## Boîte de dialogue Configuration du projet

La boîte de dialogue **Configuration du projet** vous permet de configurer les paramètres globaux de votre projet.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du projet**, sélectionnez **Projet > Configuration du projet**.
- Pour que la boîte de dialogue **Configuration du projet** s'ouvre automatiquement quand vous créez un projet, activez l'option **Lancer configuration à la création d'un nouveau projet** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Général**).

The screenshot shows the 'Project Configuration' dialog box with the following settings:

- Project Duration:** Project Start Time: 00:00:00:00, Project Duration: 00:10:00:00
- Project Frame Rate:** Project Frame Rate: 30 fps, Get Frame Rate from Video button
- Project Time Displays:** Display Format: Bars+Beats, Display Time Offset: 00:00:00:00, Display Bar Offset: 0
- Record File Format:** Sample Rate: 44.100 kHz, Bit Depth: 24 bit, Record File Type: Wave File
- Project Ownership:** Author: Enter Name, Company: Enter Company
- Other Project Settings:** Stereo Pan Law: Equal Power, Volume Max: +6 dB

### IMPORTANT

Si la plupart des paramètres de **Configuration du projet** peuvent être modifiés à tout moment, la fréquence d'échantillonnage doit être définie immédiatement après la création du projet. Si vous changez de fréquence d'échantillonnage plus tard, il vous faudra convertir tous les fichiers audio du projet dans la nouvelle fréquence d'échantillonnage afin de permettre leur lecture.

Voici les options disponibles dans la section **Durée du projet** :

#### Heure de Départ

Permet de définir l'heure de début du projet au format Timecode. Ce Timecode détermine également la position de début pour la synchronisation avec des périphériques externes.

#### Durée du projet

Permet de définir la durée du projet.

#### Fréquence d'images

Voici les options disponibles dans la section **Fréquence d'images** :

### Fréquence d'images

Permet de définir la norme de Timecode et la fréquence d'images du projet. Quand vous synchronisez le programme avec un périphérique externe, ce paramètre doit correspondre à la fréquence d'images du Timecode entrant.

### Adopter la fréquence d'images de la vidéo

Permet de configurer la fréquence d'images du projet sur celle d'un fichier vidéo importé.

## Affichages temps du projet

Voici les options disponibles dans la section **Affichages temps du projet** :

### Format d'affichage

Permet de définir le format d'affichage global de toutes les règles et affichages de position du programme, à l'exception de celui des pistes Règle. Vous pouvez cependant sélectionner des formats individuellement pour les règles et affichages.

### Décalage de l'affichage

Permet de définir un décalage pour les positions temporelles qui sont affichées sur les règles et dans les affichages de positions afin de compenser le paramètre **Heure de départ**.

### Affichage du décalage dans les mesures

Ce paramètre n'est utile que quand vous sélectionnez le format d'affichage **Mesure**. Il permet de définir un décalage pour les positions temporelles qui sont affichées sur les règles et dans les affichages de positions afin de compenser le paramètre **Heure de départ**.

## Format de fichier d'enregistrement

Voici les options disponibles dans la section **Format de fichier d'enregistrement** :

### Fréquence d'échantillonnage

Permet de définir la fréquence d'échantillonnage à laquelle Cubase enregistre et lit les signaux audio.

- Si votre interface audio génère la fréquence d'échantillonnage en interne et que vous sélectionnez une fréquence incompatible, la valeur prend une autre couleur. Le cas échéant, il vous faut sélectionner une autre fréquence d'échantillonnage pour pouvoir lire normalement vos fichiers audio.
- Si vous sélectionnez une fréquence d'échantillonnage prise en charge par votre interface audio, mais différente de celle configurée sur cette interface, celle-ci adopte automatiquement la fréquence d'échantillonnage du projet.
- Quand votre interface audio est synchronisée sur une horloge externe et reçoit des signaux d'horloge externes, les différences de fréquences d'échantillonnage sont acceptées.

### Résolution en bits

Permet de définir la résolution des fichiers audio enregistrés dans Cubase. Sélectionnez le format d'enregistrement qui correspond à la résolution en bits de votre carte son. Les options disponibles sont 16 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits à virgule flottante et 64 bits à virgule flottante.

#### À NOTER

- Si votre interface audio prend en charge une résolution de 32 bits et que vous souhaitez conserver cette précision dans vos enregistrements, vous devez sélectionner une **Précision de traitement** de 64 bits à virgule flottante dans la boîte de dialogue **Configuration du studio**.

- Quand vous enregistrez avec des effets, il peut s'avérer intéressant de paramétrer la résolution sur 32 ou 64 bits à virgule flottante. Vous éviterez ainsi l'écrêtage (distorsion numérique) sur les fichiers enregistrés et bénéficierez d'une qualité audio très élevée. Le traitement des effets et les modifications de niveau ou d'égalisation sur la voie d'entrée utilisent le format 32 ou 64 bits à virgule flottante, selon la valeur définie pour le paramètre **Précision de traitement** dans la boîte de dialogue **Configuration du studio**. Si vous enregistrez en 16 ou 24 bits, le signal audio sera converti dans cette résolution inférieure au moment de l'écriture du fichier. Il peut en résulter une dégradation du signal. Cette résolution est indépendante de celle de votre interface audio. Même si le signal qui provient de la carte son utilise une résolution de 16 bits, il passera en 32 ou 64 bits à virgule flottante après le traitement de la voie d'entrée par les effets.
- Plus la résolution en bits est élevée, plus la taille des fichiers augmente et plus le disque dur est sollicité. Si l'espace disque est limité, vous pouvez réduire le format d'enregistrement.

---

### Type de Fichier d'Enregistrement

Permet de définir le type des fichiers audio que vous enregistrez dans Cubase.

#### À NOTER

- Pour les enregistrements de fichiers Wave supérieurs à 4 Go, la norme utilisée est EBU RIFF. Quand l'enregistrement s'effectue sur un disque FAT 32 (ce qui n'est pas recommandé), les fichiers audio sont automatiquement divisés. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, vous pouvez définir ce qui se passe quand le fichier Wave que vous enregistrez dépasse 4 Go.
- Vous pouvez configurer des chaînes intégrées dans la boîte de dialogue **Préférences**.

---

### Responsabilité du projet

Voici les options disponibles dans la section **Responsabilité du projet** :

#### Auteur

Permet de définir le nom de l'auteur du projet. Ce nom sera inscrit dans le fichier si vous l'exportez sous forme de fichier audio en ayant activé l'option **Insérer informations iXML**. Vous pouvez définir un auteur par défaut dans le champ **Nom par défaut d'auteur** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **Général—Personnalisation**).

#### Entreprise

Permet de définir le nom d'une entreprise. Ce nom sera inscrit dans le fichier si vous l'exportez sous forme de fichier audio en ayant activé l'option **Insérer informations iXML**. Vous pouvez définir une entreprise par défaut dans le champ **Nom par défaut d'entreprise** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **Général—Personnalisation**).

### Autres paramètres du projet

Voici les options disponibles dans la section **Autres paramètres du projet** :

#### Loi de répartition stéréo

Quand vous configurez le panoramique d'un canal vers la gauche ou la droite, la somme des côtés gauche et droit est plus forte que si ce canal était resté centré. Ces modes vous permettent d'atténuer les signaux centrés. **0 dB** : le panoramique à puissance constante est désactivé. **Énergies égales** : la puissance du signal reste inchangée, quelle que soit la configuration du panoramique.

### Volume Max

Permet de définir le niveau maximum du fader. Par défaut, cette valeur est fixée à +12 dB. Quand vous chargez des projets créés dans des versions de Cubase antérieures à la 5.5, cette valeur est réglée sur l'ancienne valeur par défaut, à savoir +6 dB.

### LIENS ASSOCIÉS

[Page Système audio VST](#) à la page 15

[Enregistrement - Audio](#) à la page 716

## Ouvrir des fichiers de projet

Vous pouvez ouvrir un ou plusieurs fichiers de projet enregistrés à la fois.

### IMPORTANT

Si vous ouvrez un projet qui a été enregistré dans une autre version du programme et qui contient des données correspondant à des fonctions non disponibles dans votre version, il se peut que vous perdiez ces données en enregistrant le projet avec votre version.

### À NOTER

- Quand vous ouvrez un projet externe, c'est la dernière vue utilisée et enregistrée sur votre ordinateur qui est utilisée.
- Les projets externes sont automatiquement connectés aux bus d'entrée et de sortie. Quand vous ouvrez un projet créé sur un ordinateur dont la configuration de ports ASIO est différente de la configuration de votre ordinateur, il peut arriver que la configuration des connexions audio ne soit pas la bonne. Vous pouvez désactiver la fonction de connexion automatique des bus d'entrée et de sortie à partir de la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST**).

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Ouvrir**.
2. Dans le sélecteur de fichier qui apparaît, sélectionnez le projet que vous désirez ouvrir et cliquez sur **Ouvrir**.
3. Si un projet est déjà ouvert, il vous est demandé si vous désirez activer le nouveau projet. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour activer le projet, cliquez sur **Activer**.
  - Pour ouvrir le projet sans l'activer, cliquez sur **Non**.Le chargement des projets est ainsi plus rapide.

### LIENS ASSOCIÉS

[Ne connectez pas les bus d'entrée/sortie pendant le chargement de projets externes](#) à la page 721


[Activation des projets](#) à la page 87

## Activation des projets

Quand plusieurs projets sont ouverts dans Cubase, seul l'un d'entre eux à la fois peut être actif. Le bouton **Activer le projet** du projet actif est allumé dans le coin supérieur gauche de la fenêtre **Projet**. Si vous souhaitez travailler sur un autre projet, il vous faut activer ce projet.

---

PROCÉDER AINSI

- Pour activer un projet, cliquez sur **Activer le projet** .

### À NOTER

Quand vous fermez le projet actif, vous devez activer manuellement un autre projet ouvert car Cubase ne peut pas activer automatiquement un des autres projets ouverts.

---

## Ouvrir des projets récents

Vous pouvez ouvrir des projets récents directement à partir de la liste de projets récents.

---

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Dans la barre de catégories du **Hub** ou dans la boîte de dialogue **Assistant de projet**, cliquez sur **Projets récents**, sélectionnez un projet dans la liste de projets, puis cliquez sur **Ouvrir**.
    - Sélectionnez **Fichier > Projets récents** et sélectionnez un projet ouvert récemment.
- 

## Re-routage des ports manquants

Quand vous ouvrez un projet Cubase créé sur un système différent avec une autre interface audio, Cubase tente de trouver les entrées et sorties audio correspondant aux bus d'entrée/sortie. Quand Cubase ne parvient pas à retrouver toutes les entrées et sorties audio/MIDI utilisées dans le projet, la boîte de dialogue **Ports manquants** apparaît.

Elle vous permet de re-router manuellement tous les ports initialement utilisés dans le projet sur les ports disponibles sur votre système.

### À NOTER

Afin de retrouver plus facilement les entrées et sorties audio qui correspondent aux bus d'entrée/sortie, vous devriez attribuer des noms descriptifs et génériques à vos ports d'entrée et de sortie.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Renommer les entrées et les sorties de l'interface](#) à la page 26

## Enregistrer des fichiers de projet

Vous pouvez enregistrer le projet actif en tant que fichier de projet. Afin de faire en sorte que vos projets restent aussi faciles à gérer que possible, veillez à enregistrer les fichiers de projet et tous les fichiers associés dans les dossiers de projet respectifs.

- Pour enregistrer le projet et définir le nom et l'emplacement du fichier, ouvrez le menu **Fichier** et sélectionnez **Enregistrer sous**.
- Pour enregistrer le projet en utilisant son nom et son emplacement actuels, ouvrez le menu **Fichier** et sélectionnez **Enregistrer**.

## Enregistrement automatique

Cubase peut enregistrer automatiquement des copies de sauvegarde de tous les fichiers de projet ouverts dont les modifications n'ont pas été enregistrées.

### À NOTER

Seules les fichiers de projet sont sauvegardés. Si vous souhaitez inclure les fichiers de la **Bibliothèque** et enregistrer votre projet dans un autre emplacement, vous devez utiliser la fonction **Copie de sauvegarde du projet**.

---

Cubase peut enregistrer automatiquement des copies de sauvegarde de tous les projets ouverts dont les modifications n'ont pas été enregistrées. Pour activer cette fonction, activez l'option **Enregistrement automatique** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Général**). Les copies de sauvegarde sont nommées « <nom du projet>-xx.bak », xx étant un chiffre croissant. Les copies de sécurité de projets non enregistrés seront nommées de la même façon « SanstireX-xx.bak », où X est un chiffre croissant pour les projets non enregistrés. Tous les fichiers d'archive sont enregistrés dans le dossier de projet.

- Pour définir la fréquence de création des copies de sauvegarde, utilisez le paramètre **Intervalle entre les enregistrements automatiques**.
- Pour définir le nombre de fichiers de sauvegarde pouvant être créés par la fonction **Enregistrement automatique**, utilisez l'option **Nombre maximum de fichiers de sauvegarde**. Lorsque le nombre maximum de ces fichiers est atteint, les fichiers existants sont remplacés, à commencer par le plus ancien.

## Enregistrer des nouvelles versions des fichiers de projet

Il est possible de créer et d'activer une nouvelle version d'un fichier de projet actif. Vous pourrez ainsi faire des essais avec différentes éditions et divers arrangements, puis revenir ensuite à une version précédente à tout moment.

---

### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Sélectionnez **Fichier > Enregistrer une nouvelle version**.
    - Appuyez sur **Ctrl/Cmd-Alt-S**.
- 

### RÉSULTAT

Le nouveau fichier s'enregistre sous le même nom que le projet d'origine, mais avec en plus un numéro correspondant à la version. Par exemple, si votre projet est nommé « Mon projet », les nouvelles versions seront nommées « Mon projet-01 », « Mon projet-02 », et ainsi de suite.

## Revenir à la dernière version enregistrée

Vous pouvez revenir à la dernière version enregistrée et annuler toutes les modifications que vous avez apportées.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Retourner à la version précédente**.
  2. Dans le message d'avertissement, cliquez sur **Retourner à la version précédente**.  
Si vous avez enregistré ou créé des fichiers audio depuis l'enregistrement de la dernière version, vous serez invité à supprimer ou conserver ces fichiers.
-



## Choisir l'emplacement d'un projet

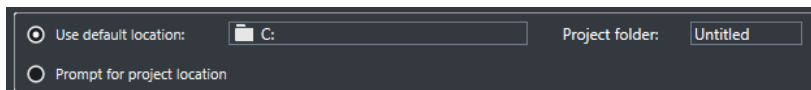
Il est possible de définir l'emplacement dans lequel s'enregistrent les projets à partir du **Hub** et de l'**Assistant de projet**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez **Emplacement par défaut** pour créer un projet dans l'emplacement par défaut des projets, puis dans le champ **Dossier projet**, attribuez un nom au dossier du projet. Si vous ne définissez pas de dossier de projet ici, le projet sera enregistré dans un dossier nommé Sans titre.



- Cliquez dans le champ du chemin d'accès pour modifier l'emplacement par défaut des projets et définir un nouvel emplacement par défaut dans le sélecteur de fichiers qui s'ouvre.
- Activez l'option **Spécifier autre emplacement** pour ouvrir un sélecteur de fichier où vous pourrez définir l'emplacement du dossier du projet.

2. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur **Créer vide** pour créer un nouveau projet vide.
  - Sélectionnez l'un des modèles de projet et cliquez sur **Créer** pour créer un projet basé sur un modèle.
- 

### RÉSULTAT

Le projet est créé et enregistré à l'emplacement défini.

## Projets autonomes

Si vous souhaitez partager vos projets ou les transférer sur un autre ordinateur, il faut que ces projets soient autonomes.

Les fonctions suivantes facilitent la création de projets autonomes :

- Sélectionnez **Média > Préparer l'archivage** afin de vous assurer que tous les clips référencés dans le projet sont bien enregistrés dans le dossier de projet, et faites le nécessaires si ce n'est pas le cas.
- Sélectionnez **Fichier > Copie de sauvegarde du projet** pour créer un nouveau dossier de projet dans lequel le fichier de projet et les données de travail nécessaires seront enregistrés. Le projet d'origine reste inchangé.

### LIENS ASSOCIÉS

[Préparer l'archivage](#) à la page 89

[Sauvegarder des projets](#) à la page 90

## Préparer l'archivage

La fonction **Préparer l'archivage** permet de réunir dans le dossier du projet tous les fichiers auxquels le projet fait référence. Il s'agit d'une étape nécessaire avant le déplacement ou l'archivage d'un projet.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Média > Préparer l'archivage**.

Si votre projet fait référence à des fichiers externes, vous êtes invité à les copier dans votre répertoire de travail. Si un traitement a été appliqué, vous devez décider si les éditions doivent être mises à plat.

2. Cliquez sur **Effectuer**.
- 

#### RÉSULTAT

Votre projet est prêt à être archivé. Vous pouvez déplacer ou copier le dossier du projet dans un autre emplacement.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous devez copier dans le dossier **Audio** les fichiers audio qui se trouvent dans le dossier du projet ou les enregistrer séparément. Vous devez également déplacer manuellement vos clips vidéo car les vidéos sont référencées, mais elles ne sont pas enregistrées dans le dossier de projet.

## Sauvegarder des projets

Vous pouvez créer une copie de sauvegarde de votre projet. Les sauvegardes contiennent uniquement les données de travail nécessaires. Tous les fichiers de média à l'exception des fichiers des archives VST Sound sont inclus en copie.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Copie de sauvegarde du projet**.
  2. Sélectionnez un dossier vide ou créez-en un nouveau.
  3. Apportez les modifications souhaitées dans la boîte de dialogue **Options de copie de sauvegarde** et cliquez sur **OK**.
- 

#### RÉSULTAT

Une copie du projet est enregistrée dans le nouveau dossier. Le projet d'origine reste inchangé.

#### À NOTER

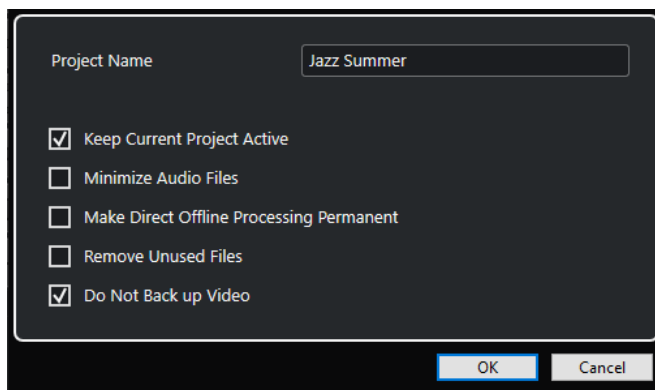
Les contenus VST Sound fournis par Steinberg sont protégés contre la copie et ne sont pas intégrés dans le projet de sauvegarde. Si vous désirez utiliser une copie de sauvegarde intégrant des contenus VST Sound sur un autre ordinateur, assurez-vous que les contenus correspondants sont également disponibles sur cet ordinateur.

---

## Boîte de dialogue Options de copie de sauvegarde

La boîte de dialogue **Options de copie de sauvegarde** vous permet de créer une copie de sauvegarde de votre projet.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Options de copie de sauvegarde**, sélectionnez **Fichier > Copie de sauvegarde du projet**.



### **Nom du projet**

Permet de changer le nom du projet sauvegardé.

### **Garder le projet actuel actif**

Permet de faire en sorte que le projet actuel reste actif après que vous avez cliqué sur **OK**.

### **Réduire les fichiers audio**

Permet de n'intégrer que les portions de fichiers audio qui sont utilisées dans le projet. Si vous n'utilisez que de petites parties de fichiers volumineux, la taille du dossier de projet peut s'en trouver considérablement réduite. Cependant, vous ne pourrez plus utiliser le reste des fichiers audio si vous continuez de travailler sur le projet dans le nouveau dossier.

### **Rendre le traitement hors ligne permanent**

Permet de mettre à plat toutes les éditions et de fixer définitivement tous les traitements et effets appliqués à chacun des clips dans la **Bibliothèque**.

### **Effacer fichiers inutilisés**

Permet de supprimer les fichiers inutilisés et de ne sauvegarder que les fichiers utilisés.

### **Ne pas inclure les fichiers vidéo**

Permet d'exclure du projet actuel les clips vidéo de la piste Vidéo ou de la **Bibliothèque**.

# Pistes

Les pistes sont les éléments desquels sont constitués les projets. Elles vous permettent d'importer, d'ajouter, d'enregistrer et d'éditer des conteneurs et des événements. Les pistes sont classées dans un ordre descendant dans la liste des pistes et s'étendent horizontalement à travers la fenêtre **Projet**. À chaque piste correspond une Channel Strip dans la **MixConsole**.

Quand vous sélectionnez une piste dans la fenêtre **Projet**, les commandes, réglages et paramètres affichés dans l'**Inspecteur** et dans la liste des pistes vous permettent de contrôler cette piste.

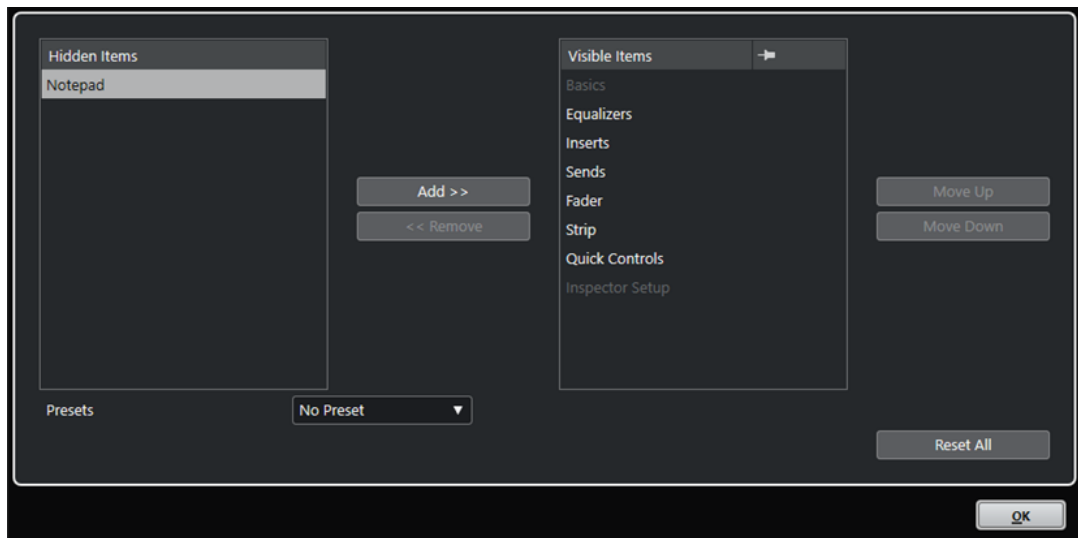


## Boîte de dialogue Paramètres de l'Inspecteur de pistes

La boîte de dialogue **Paramètres de l'Inspecteur de pistes** vous permet de choisir les sections de l'**Inspecteur** affichées pour chaque type de piste. Vous pouvez également configurer l'ordre de ces sections.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Paramètres de l'Inspecteur de pistes**, cliquez sur **Configurer l'inspecteur**, puis sélectionnez **Configuration** dans le menu local.





### Éléments masqués

Permet d'afficher les sections qui sont masquées dans l'**Inspecteur**.

### Éléments visibles

Permet d'afficher les sections qui sont visibles dans l'**Inspecteur**.

### Ancrer

Activez la fonction **Ancrer** en cliquant sur la colonne d'une section pour faire en sorte que cette section ne se ferme pas automatiquement.

### Ajouter

Permet de transférer un élément sélectionné dans la liste des sections masquées vers la liste des sections visibles.

### Supprimer

Permet de transférer un élément sélectionné dans la liste des sections visibles vers la liste des sections masquées.

### Monter/Descendre

Permet de changer la position d'un élément dans la liste des sections visibles.

### Préréglages

Permet d'enregistrer les paramètres de l'**Inspecteur** en tant que préréglage.

### Tout initialiser

Permet de restaurer les paramètres par défaut de l'**Inspecteur**.

## Sections de l'Inspecteur

Certains paramètres de base spécifiques à chaque type de piste sont toujours affichés. En plus de ces paramètres, vous pouvez configurer d'autres sections de l'**Inspecteur** spécifiques aux différentes pistes à partir de la boîte de dialogue **Paramètres de l'Inspecteur de pistes**.

Selon le type de piste, vous pouvez configurer les sections suivantes de l'**Inspecteur** :

### Accords

Permet de définir comment la piste doit suivre la piste d'Accords.

### Inserts

Permet d'ajouter des effets d'insert audio sur la piste.

**Égaliseurs**

Permet de configurer les égaliseurs de la piste. Chaque piste peut comporter jusqu'à quatre bandes d'égalisation.

**Effets Send**

Permet de router la piste sur une ou plusieurs voies FX.

**Fader**

Permet d'afficher une réplique de la voie correspondante sur la **MixConsole**.

**Bloc-notes**

Permet de noter des informations sur la piste.

**Contrôles instantanés**

Permet de configurer des contrôles instantanés afin d'utiliser des contrôleurs externes, par exemple.

**Paramètres MIDI**

Permet de transposer ou d'ajuster la vélocité des événements de la piste MIDI en temps réel pendant la lecture.

**Instrument**

Contient les commandes liées à l'audio de la piste Échantillonneur.

**Fader MIDI**

Réplique de la voie correspondante sur la **MixConsole**.

## LIENS ASSOCIÉS

[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 48

[Boîte de dialogue Paramètres de l'Inspecteur de pistes](#) à la page 92

[Effets d'insert](#) à la page 301

[Effets Send](#) à la page 307

[Égaliseurs \(EQ\)](#) à la page 282

[Section Accords pour les pistes MIDI](#) à la page 584

[Contrôles instantanés de pistes](#)

[Section Paramètres MIDI](#) à la page 480

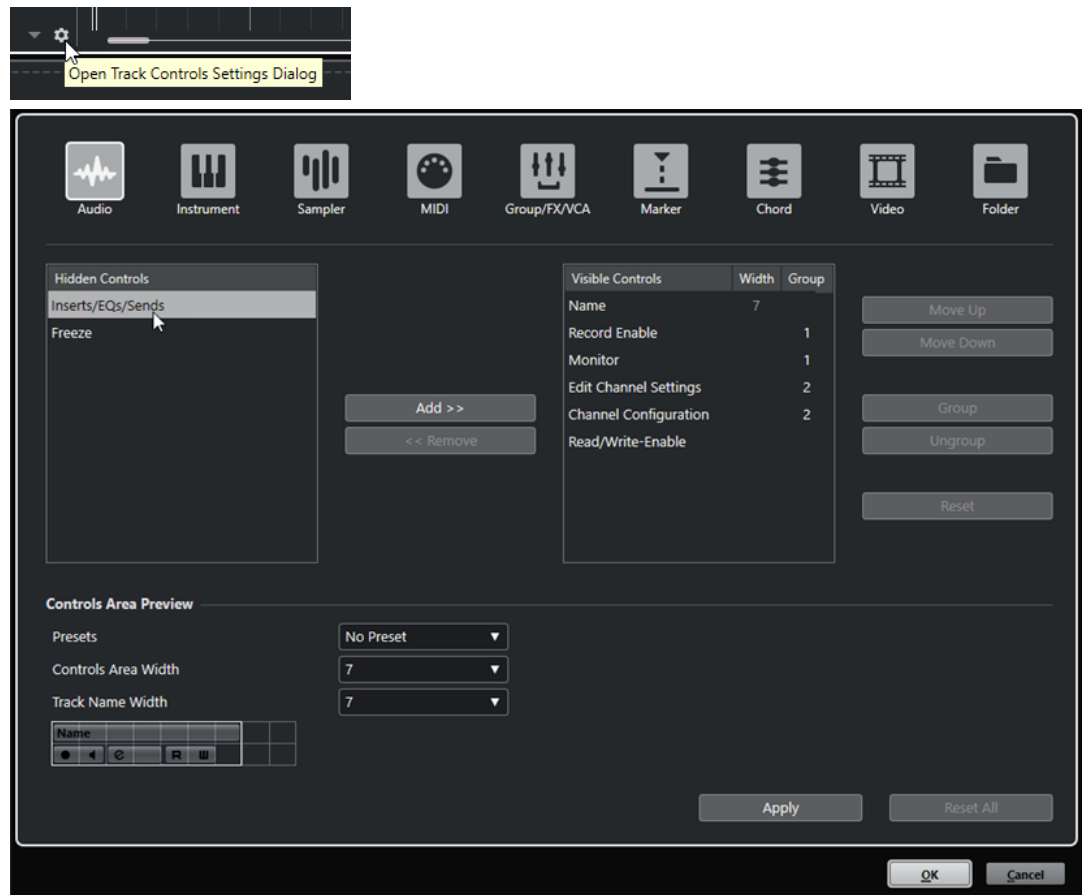
## Boîte de dialogue Paramètres des commandes de piste

La boîte de dialogue **Paramètres des commandes de piste** vous permet de choisir les commandes de piste qui doivent figurer dans la liste des pistes. Vous pouvez également définir l'ordre de ces commandes et les regrouper de façon à ce qu'elles soient toujours affichées les unes à côté des autres.

**À NOTER**

La boîte de dialogue **Paramètres des commandes de piste** est disponible pour les principaux types de pistes. Les pistes qui ne peuvent être créées qu'une fois ont des ensembles de commandes spécifiques. Dans la boîte de dialogue globale **Ajouter une piste**, ces pistes sont regroupées dans la section **Plus de pistes**, à l'exception de la piste d'Accords et de la piste Vidéo.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Paramètres des commandes de piste**, faites un clic droit sur une piste dans la liste des pistes et sélectionnez **Paramètres des commandes de piste** dans le menu contextuel, ou cliquez sur **Ouvrir la boîte de dialogue Paramètres des commandes de piste** dans le coin inférieur droit de la liste des pistes.



### Type de piste

Permet de sélectionner le type de la piste à laquelle les paramètres s'appliqueront.

### Masqué

Indique quelles commandes ont été masquées de la liste des pistes.

### Visible

Indique quelles commandes sont visibles dans la liste des pistes.

### Largeur

En cliquant dans cette colonne, vous pourrez définir la durée maximale du nom de la piste.

### Grouper

Indique le numéro du groupe.

### Ajouter

Permet de transférer un élément sélectionné dans la liste des commandes masquées vers la liste des commandes visibles.

### Supprimer

Permet de transférer un élément sélectionné dans la liste des commandes visibles vers la liste des commandes masquées. Toutes les commandes peuvent être supprimées à l'exception des fonctions **Muet** et **Solo**.

### Monter/Descendre

Permet de changer l'ordre des éléments dans la liste des commandes visibles.

### Grouper

Permet de grouper deux ou plusieurs commandes sélectionnées dans la liste des commandes visibles afin qu'elles soient adjacentes. De cette manière, elles seront toujours positionnées côte à côte dans la liste des pistes.

### Dégrouper

Permet de dégroupier des commandes groupées dans la liste des commandes visibles. Pour supprimer un groupe entier, sélectionnez le premier de ses éléments dans la liste et cliquez sur **Dégrouper**.

### Réinitialiser

Permet de réinitialiser tous les paramètres des commandes du type de piste sélectionné à leurs valeurs par défaut.

### Prévisualisation de la zone des commandes

Montre un aperçu des commandes de piste personnalisées.

### Préréglages

Permet d'enregistrer les paramètres des commandes de piste dans un préréglage. Pour charger un préréglage, cliquez sur **Changer de préréglages** situé dans le coin inférieur droit de la liste des pistes. Le nom du préréglage sélectionné figure dans le coin gauche.

### Largeur de la zone des commandes

Permet de déterminer la largeur de la zone des commandes de piste pour le type de piste sélectionné. Dans la **Prévisualisation de la zone des commandes**, cette zone est encadrée.

### Largeur du nom des pistes (global)

Permet de déterminer la largeur de nom globale pour tous les types de pistes.

### Appliquer

Permet d'appliquer vos paramètres.

### Tout initialiser

Permet de restaurer les paramètres par défaut de toutes les commandes pour tous les types de pistes.

LIENS ASSOCIÉS

[Autres types de piste](#) à la page 121

## Commandes des pistes

Vous pouvez choisir les commandes de piste qui doivent figurer dans la liste des pistes.

### À NOTER

Vous ne pouvez configurer les commandes de piste que pour les principaux types de pistes. Les pistes qui ne peuvent être créées qu'une fois ont des ensembles de commandes spécifiques. Dans la boîte de dialogue globale **Ajouter une piste**, ces pistes sont regroupées dans la section **Plus de pistes**, à l'exception de la piste d'Accords et de la piste Vidéo.

Les commandes de piste suivantes sont toujours affichées :

### Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.



**Solo**

Permet d'écouter la piste en solo.

La commande de nom de piste est disponible pour tous les types de pistes :

**Nom**

Nom de la piste. Double-cliquez pour renommer la piste.

**Pistes associées à des signaux audio**

Les commandes de piste suivantes sont spécifiques aux pistes associées à des signaux audio, c'est-à-dire aux pistes Audio, aux pistes d'Instrument, aux pistes Échantillonneur, aux pistes de Groupe, aux pistes de Voie FX :

**Contourner Insert**

Permet de contourner les effets d'insert de la piste.

**Contourner égaliseurs**

Permet de contourner les égaliseurs de la piste.

**Contourner Sends**

Permet de contourner les effets Send de la piste.

**Geler voie**

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez définir la **Durée de l'extension** en secondes.

**Configuration de canal**

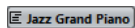
Permet d'afficher la configuration de canal de la piste.

**Pistes associées à des signaux MIDI**

Les commandes suivantes sont spécifiques aux pistes associées à des signaux MIDI, c'est-à-dire aux pistes MIDI, aux pistes Échantillonneur et aux pistes d'Instrument :

**Compensation de latence ASIO**

Permet de décaler tous les événements enregistrés sur la piste de la valeur de latence actuelle.

**Programmes**

Permet de sélectionner un programme.

**Drum Map**

Permet de sélectionner une Drum Map pour la piste.

**Pistes associées à des signaux audio et MIDI**

Les commandes de piste suivantes sont spécifiques aux pistes associées à des signaux audio et MIDI :

### Activer l'Enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

### Monitor



Pour les pistes associées à des signaux audio, permet de router les signaux entrants sur la sortie sélectionnée.

Pour les pistes MIDI et associées à des instruments, permet de router les signaux MIDI entrants sur la sortie MIDI sélectionnée. Pour que cela fonctionne, activez l'option **MIDI Thru actif** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

### Éditer configurations de voie



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

### Lire l'automatisation



Permet de lire les automatisations de la piste.

### Écrire l'automatisation



Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

## Pistes d'Instrument

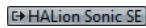
Les commandes suivantes sont spécifiques aux pistes d'Instrument :

### Éditer instrument



Permet d'ouvrir l'interface de l'instrument.

### Instrument



Permet de sélectionner un instrument.

## Pistes MIDI

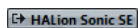
Les commandes suivantes sont spécifiques aux pistes MIDI :

### Canal



Permet de définir le canal MIDI.

### Sortie



Permet de définir la sortie de la piste.

## Pistes Groupe/Effets/VCA

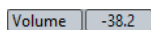
Les commandes suivantes sont spécifiques aux pistes Groupe/Effets/VCA :

### Ignorer l'automatisation



Permet de désactiver la fonction de lecture des automatisations pour le paramètre sélectionné.

### Paramètre d'automatisation



Permet de sélectionner un paramètre pour l'automatisation.

#### Paramètre

Volume -38.2

Permet de sélectionner une valeur de paramètre pour l'automatisation.

#### Pistes Marqueur

Les commandes suivantes sont spécifiques aux pistes Marqueur :

##### Ajouter marqueur



Permet d'ajouter un marqueur de position à la position du curseur du projet. Cette commande de piste est toujours affichée.

##### Ajouter marqueur de boucle



Permet d'ajouter un marqueur de boucle à la position du curseur du projet. Cette commande de piste est toujours affichée.

##### Localiser



Permet de placer le curseur de projet sur la position du marqueur sélectionné.

##### Boucler



Permet de sélectionner un marqueur de boucle.


##### Zoom

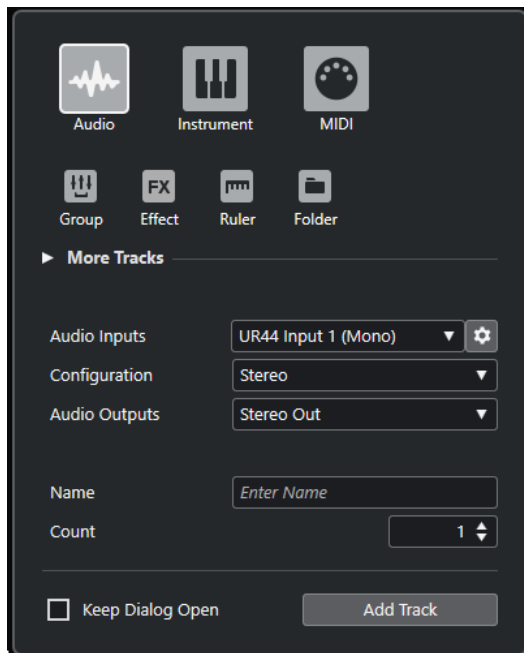


Permet de zoomer sur un marqueur de boucle.

## Boîte de dialogue Ajouter une piste

La boîte de dialogue **Ajouter une piste** vous permet de créer et de configurer des pistes.

Pour ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter une piste**, cliquez sur **Ajouter une piste**  dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes.



La section **Plus de pistes** indique quels types de pistes ne peuvent être créés qu'une seule fois.

#### LIENS ASSOCIÉS

- [Boîte de dialogue Ajouter une piste – Audio](#) à la page 100
- [Boîte de dialogue Ajouter une piste – Instrument](#) à la page 104
- [Boîte de dialogue Ajouter une piste – MIDI](#) à la page 107
- [Boîte de dialogue Ajouter une piste – Groupe](#) à la page 111
- [Boîte de dialogue Ajouter une piste – Effet](#) à la page 114
- [Boîte de dialogue Ajouter une piste – Règle](#) à la page 117
- [Boîte de dialogue Ajouter une piste – Répertoire](#) à la page 119
- [Autres types de piste](#) à la page 121
- [Piste Arrangeur](#)
- [Piste d'Accords](#) à la page 121
- [Piste Vidéo](#) à la page 125
- [Piste Marqueur](#) à la page 123

## Pistes Audio

Les pistes Audio permettent d'enregistrer et de lire des événements et des conteneurs audio. À chaque piste Audio correspond une voie audio dans la **MixConsole**. Une piste Audio peut posséder autant de pistes d'automatisation que désiré. Celles-ci vous permettront d'automatiser les paramètres des voies, des effets d'insert, etc.

Vous pouvez ajouter des pistes Audio à partir de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**.


#### LIENS ASSOCIÉS

- [Boîte de dialogue Ajouter une piste – Audio](#) à la page 100

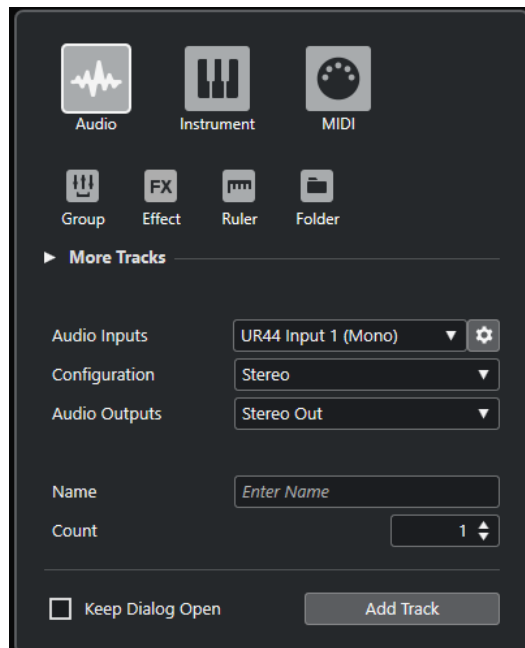
## Boîte de dialogue Ajouter une piste – Audio

La page **Audio** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste** permet de configurer et d'ajouter des pistes Audio.

Pour ouvrir la page **Audio** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**, procédez de l'une des manières suivantes :

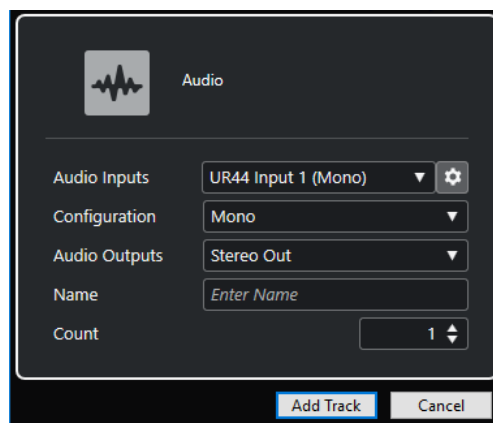
- Cliquez sur **Ajouter une piste**  dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis cliquez sur **Audio**.

La boîte de dialogue globale **Ajouter une piste** s'ouvre à la page **Audio**.



- Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Audio** ou faites un clic droit dans une zone vide de la liste des pistes et sélectionnez **Ajouter une piste Audio**.

Seule la page **Audio** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste** s'ouvre.



Les paramètres suivants sont disponibles :

#### Entrées audio

Permet d'ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez sélectionner une entrée de votre interface audio connectée.

Si vous avez créé un bus d'entrée dans la fenêtre **Connexions audio**, vous pourrez établir la connexion avec ce bus d'entrée.

Le bouton **Ouvrir les connexions audio** permet d'ouvrir la fenêtre **Connexions audio**.

#### Configuration

Permet de définir la configuration de canal. Les pistes associées à des signaux audio peuvent être configurées en mono ou en stéréo.

### Sorties audio

Permet de configurer le routage des sorties.

### Nom

Permet de définir un nom de piste.

### Nombre

Permet de saisir le nombre de pistes devant être créées.

### Garder la boîte de dialogue ouverte

Activez cette option si vous souhaitez que la boîte de dialogue reste ouverte après que vous avez cliqué sur **Ajouter une piste**. Vous pourrez ainsi cliquer sur la page d'un autre type de piste pour configurer et ajouter d'autres pistes.

#### À NOTER

Cette option n'est disponible que quand vous ouvrez la boîte de dialogue **Ajouter une piste** à partir des commandes de piste globales.

### Ajouter une piste

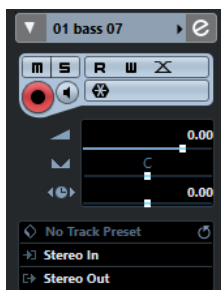
Permet d'ajouter une ou plusieurs pistes qui correspondent au type de piste et aux paramètres de la page active, après quoi la boîte de dialogue se ferme automatiquement.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Connexions audio](#) à la page 25

## Inspecteur des pistes Audio

L'**Inspecteur** des pistes Audio contient les commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer ces pistes.



La section située en haut de cet **Inspecteur** contient les paramètres de base suivants :

### Nom de la piste



Cliquez une fois pour afficher/masquer la section des paramètres de base de la piste. Double-cliquez pour renommer la piste.

### Colorer la piste sélectionnée



Permet de colorer la piste sélectionnée.

### Éditer configurations de voie



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

### Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

### Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

### Lire l'automatisation



Permet de lire les automatisations de la piste.

### Écrire l'automatisation



Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

### Configuration des fondus automatiques



Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez configurer des paramètres de faders spécifiques à la piste.

### Activer l'enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

### Monitor



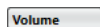
Permet de router les signaux entrants sur la sortie sélectionnée.

### Geler voie Audio



Permet de geler la voie audio.

### Volume



Permet de régler le niveau de la piste.

### Pan



Permet de régler le panoramique de la piste.

### Délai



Permet de régler le timing de lecture de la piste.

### Charger/Enregistrer/Recharger pré réglage de piste



Permet de charger ou d'enregistrer un pré réglage de piste ou de revenir aux pré réglages par défaut.

### Routage Entrée



Permet de définir le bus d'entrée de la piste.

### Routage de sortie



Permet de définir le bus de sortie de la piste.

LIENS ASSOCIÉS

[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 93

## Pistes d'Instrument

Vous pouvez utiliser des pistes d'Instrument pour des instruments VST dédiés. À chaque piste d'Instrument correspond une voie sur la **MixConsole**. Une piste d'Instrument peut intégrer de nombreuses pistes d'automatisation.

Vous pouvez ajouter des pistes d'Instrument à partir de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Instrument](#) à la page 104

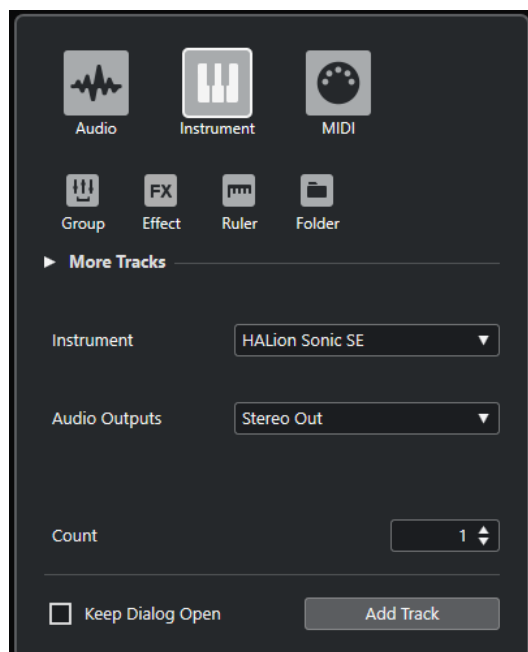
## Boîte de dialogue Ajouter une piste – Instrument

La page **Instrument** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste** permet de configurer et d'ajouter des pistes d'Instrument.

Pour ouvrir la page **Instrument** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**, procédez de l'une des manières suivantes :

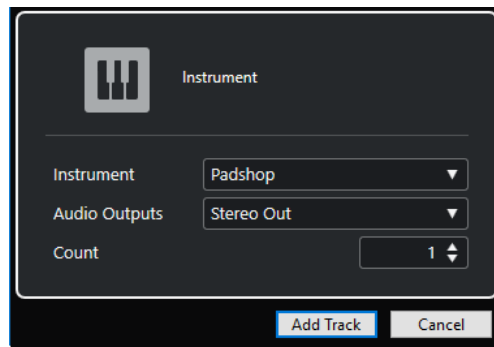
- Cliquez sur **Ajouter une piste** dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis cliquez sur **Instrument**.

La boîte de dialogue globale **Ajouter une piste** s'ouvre à la page **Instrument**.



- Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Instrument** ou faites un clic droit dans une zone vide de la liste des pistes et sélectionnez **Ajouter une piste d'Instrument**. Seule la page **Instrument** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste** s'ouvre.





Les paramètres suivants sont disponibles :

#### **Instrument**

Permet de sélectionner un instrument.

#### **Sorties audio**

Permet de configurer le routage des sorties.

#### **Nombre**

Permet de saisir le nombre de pistes devant être créées.

#### **Garder la boîte de dialogue ouverte**

Activez cette option si vous souhaitez que la boîte de dialogue reste ouverte après que vous avez cliqué sur **Ajouter une piste**. Vous pourrez ainsi cliquer sur la page d'un autre type de piste pour configurer et ajouter d'autres pistes.

#### **À NOTER**

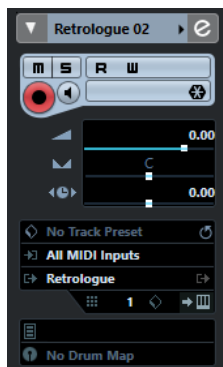
Cette option n'est disponible que quand vous ouvrez la boîte de dialogue **Ajouter une piste** à partir des commandes de piste globales.

#### **Ajouter une piste**

Permet d'ajouter une ou plusieurs pistes qui correspondent au type de piste et aux paramètres de la page active, après quoi la boîte de dialogue se ferme automatiquement.

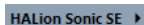
## Inspecteur des pistes d'Instrument

L'**Inspecteur** des pistes d'Instrument contient des commandes et paramètres qui vous permettent de contrôler votre piste d'Instrument. Il comprend certaines sections des voies d'Instrument VST et des pistes MIDI.



La section supérieure de l'**Inspecteur** des pistes d'Instrument contient les paramètres de piste basiques suivants :

### Nom de la piste



Cliquez une fois pour afficher/masquer la section des paramètres de base de la piste.  
Double-cliquez pour renommer la piste.

### Colorer la piste sélectionnée



Permet de colorer la piste sélectionnée.

### Éditer configurations de voie



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

### Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

### Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

### Lire l'automatisation



Permet de lire les automatisations de la piste.

### Écrire l'automatisation



Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

### Activer l'enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

### Monitor



Permet de router le signal MIDI entrant sur la sortie MIDI sélectionnée. Pour que cela fonctionne, activez l'option **MIDI Thru actif** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

### Geler voie d'Instrument



Permet de geler l'instrument.

### Volume



Permet de régler le niveau de la piste.

### Pan



Permet de régler le panoramique de la piste.

### Délai



Permet de régler le timing de lecture de la piste.

### Charger/Enregistrer/Recharger pré réglage de piste



Permet de charger ou d'enregistrer un préréglage de piste ou de revenir aux préréglages par défaut.

#### Routage Entrée



Permet de définir le bus d'entrée de la piste.

#### Activer sorties



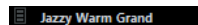
Cette commande est uniquement disponible quand l'instrument possède plus d'une sortie. Elle permet d'activer une ou plusieurs sorties pour l'instrument.

#### Éditer instrument



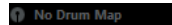
Permet d'ouvrir l'interface de l'instrument.

#### Programmes



Permet de sélectionner un programme.

#### Drum Maps



Permet de sélectionner une Drum Map pour la piste.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 93

## Pistes MIDI

Les pistes MIDI vous permettent d'enregistrer et de lire les conteneurs MIDI. À chaque piste MIDI correspond un canal MIDI sur la **MixConsole**. Une piste MIDI peut intégrer de nombreuses pistes d'automatisation.

Vous pouvez ajouter des pistes MIDI à partir de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**.


#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – MIDI](#) à la page 107

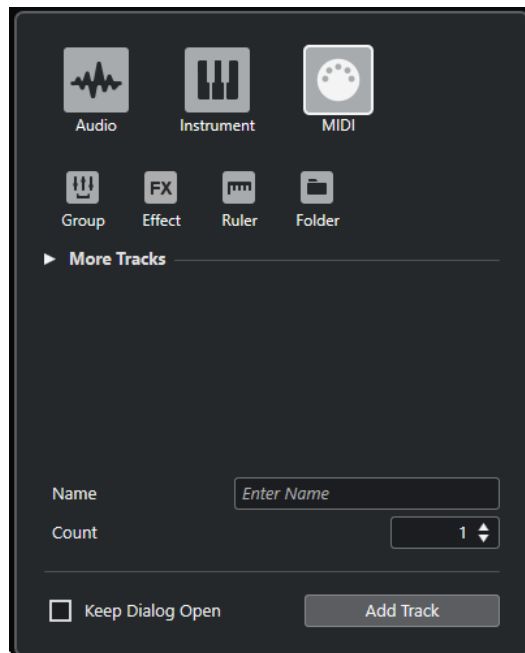
## Boîte de dialogue Ajouter une piste – MIDI

La page **MIDI** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste** permet de configurer et d'ajouter des pistes MIDI.

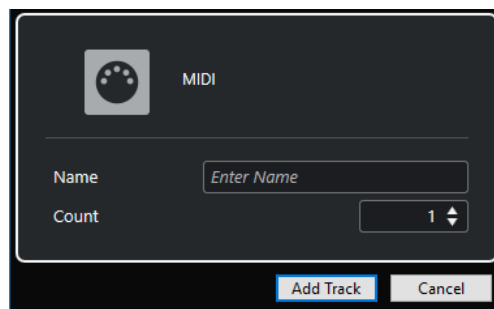
Pour ouvrir la page **MIDI** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur **Ajouter une piste**  dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis cliquez sur **MIDI**.

La boîte de dialogue globale **Ajouter une piste** s'ouvre à la page **MIDI**.



- Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > MIDI** ou faites un clic droit dans une zone vide de la liste des pistes et sélectionnez **Ajouter une piste MIDI**.  
Seule la page **MIDI** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste** s'ouvre.



Les paramètres disponibles sont les suivants :

#### Nom

Permet de définir un nom de piste.

#### Nombre

Permet de saisir le nombre de pistes devant être créées.

#### Garder la boîte de dialogue ouverte

Activez cette option si vous souhaitez que la boîte de dialogue reste ouverte après que vous avez cliqué sur **Ajouter une piste**. Vous pourrez ainsi cliquer sur la page d'un autre type de piste pour configurer et ajouter d'autres pistes.

#### À NOTER

Cette option n'est disponible que quand vous ouvrez la boîte de dialogue **Ajouter une piste** à partir des commandes de piste globales.

#### Ajouter une piste

Permet d'ajouter une ou plusieurs pistes qui correspondent au type de piste et aux paramètres de la page active, après quoi la boîte de dialogue se ferme automatiquement.

## Inspecteur des pistes MIDI

L'**Inspecteur** des pistes MIDI contient des commandes et paramètres qui vous permettent de contrôler votre piste MIDI. Ces commandes et paramètres affectent les événements MIDI en temps réel, pendant la lecture par exemple.



La section supérieure de l'**Inspecteur** des pistes MIDI contient les paramètres de piste basiques suivants :

### Nom de la piste

MIDI 01

Cliquez une fois pour afficher/masquer la section des paramètres de base de la piste. Double-cliquez pour renommer la piste.

### Colorer la piste sélectionnée



Permet de colorer la piste sélectionnée.

### Éditer configurations de voie



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

### Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

### Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

### Lire l'automatisation



Permet de lire les automatisations de la piste.

### Écrire l'automatisation



Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

### Activer l'enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

### Monitor



Permet de router le signal MIDI entrant sur la sortie MIDI sélectionnée. Pour que cela fonctionne, activez l'option **MIDI Thru actif** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

#### Volume



Permet de régler le niveau de la piste.

#### Panoramique MIDI



Permet de régler le panoramique MIDI de la piste.

#### Délai



Permet de régler le timing de lecture de la piste.

#### Charger/Enregistrer/Recharger préréglage de piste



Permet de charger ou d'enregistrer un préréglage de piste ou de revenir aux préréglages par défaut.

#### Routage Entrée



Permet de définir le bus d'entrée de la piste.

#### Routage de sortie



Permet de définir le bus de sortie de la piste.

#### Voie



Permet de définir le canal MIDI.

#### Éditer instrument



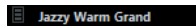
Permet d'ouvrir l'interface de l'instrument.

#### Sélection de banque



Permet de définir un message de sélection de banque (Bank Select) qui sera transmis à votre périphérique MIDI.

#### Programmes



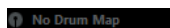
Permet de sélectionner un programme.

#### Sélecteur de programme



Permet de définir un message de changement de programmes (Program Change) qui sera transmis à votre périphérique MIDI.

#### Drum Maps



Permet de sélectionner une Drum Map pour la piste.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 93

## Pistes de Groupe

Vous pouvez utiliser des pistes de Groupe pour créer un sous-mixage de plusieurs voies audio et leur appliquer les mêmes effets. Une piste de Groupe ne contient pas d'événements en tant que tels, mais affiche les paramètres et les automatisations de la voie de Groupe correspondante.

Toutes les pistes de voie de Groupe sont automatiquement placées dans un dossier de pistes de Groupe spécial dans la liste des pistes pour des raisons pratiques. À chaque piste de voie de Groupe correspond une voie sur la **MixConsole**. Une piste de voie de Groupe peut contenir de nombreuses pistes d'automatisation.

Vous pouvez ajouter des pistes de voie de Groupe à partir de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Groupe](#) à la page 111

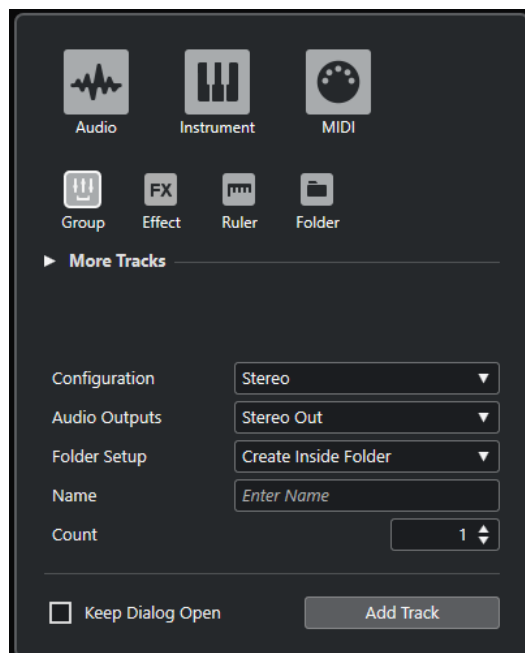
## Boîte de dialogue Ajouter une piste – Groupe

La page **Groupe** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste** permet de configurer et d'ajouter des pistes de voie de Groupe.

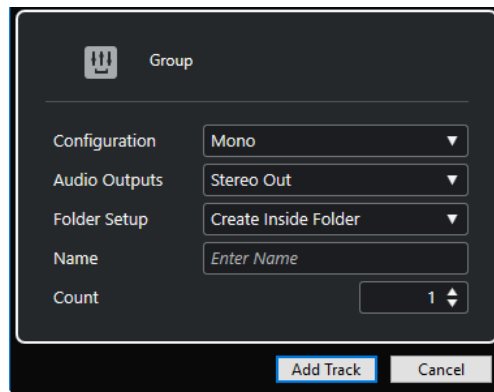
Pour ouvrir la page **Groupe** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur **Ajouter une piste** dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis cliquez sur **Groupe**.

La boîte de dialogue globale **Ajouter une piste** s'ouvre à la page **Groupe**.



- Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Groupe**.  
Seule la page **Groupe** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste** s'ouvre.



Les paramètres disponibles sont les suivants :

### Configuration

Permet de définir la configuration de canal. Les pistes associées à des signaux audio peuvent être configurées en mono ou en stéréo.

### Sorties audio

Permet de configurer le routage des sorties.

### Configuration des répertoires

Permet de choisir si l'effet sera créé dans un répertoire dédié ou en dehors.

### Nom

Permet de définir un nom de piste.

### Nombre

Permet de saisir le nombre de pistes devant être créées.

### Garder la boîte de dialogue ouverte

Activez cette option si vous souhaitez que la boîte de dialogue reste ouverte après que vous avez cliqué sur **Ajouter une piste**. Vous pourrez ainsi cliquer sur la page d'un autre type de piste pour configurer et ajouter d'autres pistes.

### À NOTER

Cette option n'est disponible que quand vous ouvrez la boîte de dialogue **Ajouter une piste** à partir des commandes de piste globales.

### Ajouter une piste

Permet d'ajouter une ou plusieurs pistes qui correspondent au type de piste et aux paramètres de la page active, après quoi la boîte de dialogue se ferme automatiquement.

## Inspecteur des pistes de voie de Groupe

L'**Inspecteur** des pistes de voie de Groupe contient les paramètres de la voie de Groupe.





### Nom de la piste



Cliquez une fois pour afficher/masquer la section des paramètres de base de la piste.  
Double-cliquez pour renommer la piste.

### Colorer la piste sélectionnée



Permet de colorer la piste sélectionnée.

### Éditer configurations de voie



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

### Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

### Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

### Lire l'automatisation



Permet de lire les automatisations de la piste.

### Écrire l'automatisation



Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

### Volume



Permet de régler le niveau de la piste.

### Pan



Permet de régler le panoramique de la piste.

### Routage de sortie



Permet de définir le bus de sortie de la piste.

## À NOTER

Quand vous sélectionnez la piste Répertoire du groupe, l'**Inspecteur** montre le dossier et les voies de groupe qu'il contient. Vous pouvez cliquer sur l'une des voies de Groupe affichées dans le dossier pour que l'**Inspecteur** affiche les paramètres de cette voie de Groupe.



LIENS ASSOCIÉS  
[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 93

## Pistes de voie FX

Vous pouvez utiliser les pistes de voies FX pour ajouter des effets Send. Chaque voie FX peut contenir jusqu'à huit processeurs d'effets. En routant des Sends d'une voie Audio vers une voie FX, vous transmettez le signal de la voie Audio vers les effets de la voie FX. Vous pouvez placer les pistes de voie FX dans un dossier spécifique aux voies FX ou dans la liste des pistes, en dehors d'un dossier de voies FX. À chaque voie FX correspond une voie sur la **MixConsole**. Une piste de voie FX peut contenir de nombreuses pistes d'automatisation.


Vous pouvez ajouter des pistes de voie FX à partir de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**.

LIENS ASSOCIÉS  
[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Effet](#) à la page 114

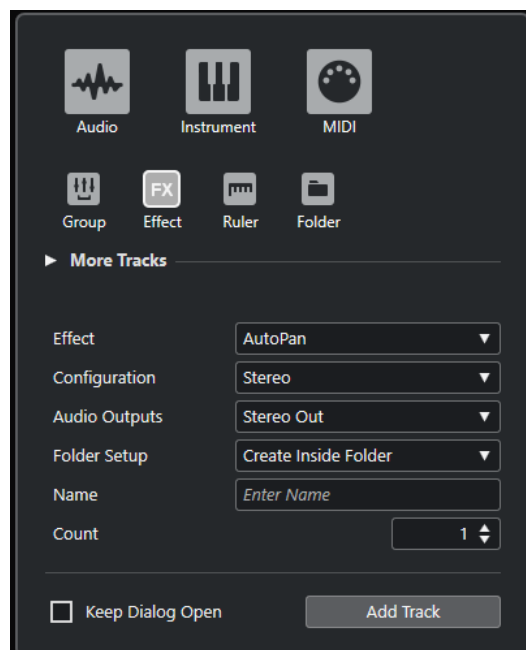
## Boîte de dialogue Ajouter une piste – Effet

La page **Effet** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste** permet de configurer et d'ajouter des pistes de voie FX.

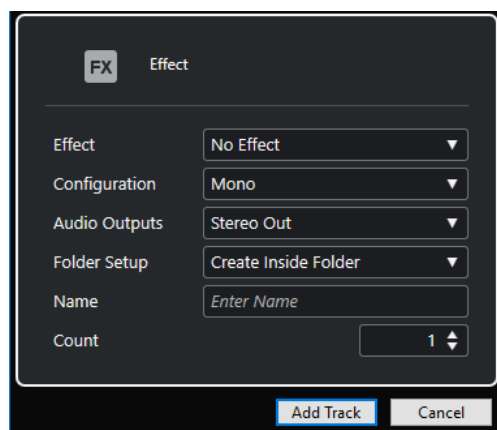
Pour ouvrir la page **Effet** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur **Ajouter une piste**  dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis cliquez sur **Effet**.

La boîte de dialogue globale **Ajouter une piste** s'ouvre à la page **Effet**.



- Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Effet**.  
Seule la page **Effet** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste** s'ouvre.



Les paramètres disponibles sont les suivants :

#### **Effet**

Permet de sélectionner un effet.

#### **Configuration**

Permet de définir la configuration de canal. Les pistes associées à des signaux audio peuvent être configurées en mono ou en stéréo.

#### **Sorties audio**

Permet de configurer le routage des sorties.

#### **Configuration des répertoires**

Permet de choisir si l'effet sera créé dans un répertoire dédié ou en dehors.

#### **Nom**

Permet de définir un nom de piste.

#### **Nombre**

Permet de saisir le nombre de pistes devant être créées.

#### **Garder la boîte de dialogue ouverte**

Activez cette option si vous souhaitez que la boîte de dialogue reste ouverte après que vous avez cliqué sur **Ajouter une piste**. Vous pourrez ainsi cliquer sur la page d'un autre type de piste pour configurer et ajouter d'autres pistes.

#### **À NOTER**

Cette option n'est disponible que quand vous ouvrez la boîte de dialogue **Ajouter une piste** à partir des commandes de piste globales.

#### **Ajouter une piste**

Permet d'ajouter une ou plusieurs pistes qui correspondent au type de piste et aux paramètres de la page active, après quoi la boîte de dialogue se ferme automatiquement.

#### **LIENS ASSOCIÉS**

[Ajouter des pistes de voie FX](#) à la page 308

[Ajouter des voies FX aux voies sélectionnées](#) à la page 308

## **Inspecteur des pistes de voie FX**

L'**Inspecteur** des pistes de voie FX contient les paramètres de la voie FX. Quand vous sélectionnez la piste Répertoire, l'**Inspecteur** montre le dossier et les voies FX qu'il contient. Vous

peuvent cliquer sur l'une des voies FX affichées dans le dossier pour que l'**Inspecteur** affiche les paramètres de cette voie FX.



### Nom de la piste

FX 1-Chorus ▶

Cliquez une fois pour afficher/masquer la section des paramètres de base de la piste. Double-cliquez pour renommer la piste.

### Colorer la piste sélectionnée



Permet de colorer la piste sélectionnée.

### Éditer configurations de voie



Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de la piste.

### Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

### Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

### Lire l'automatisation



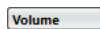
Permet de lire les automatisations de la piste.

### Écrire l'automatisation



Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

### Volume



Permet de régler le niveau de la piste.

### Pan



Permet de régler le panoramique de la piste.

### Routage de sortie



Permet de définir le bus de sortie de la piste.

### LIENS ASSOCIÉS

[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 93

## Piste Règle

Vous pouvez utiliser des pistes Règle pour afficher plusieurs règles utilisant des formats d'affichage temporel différents. Ceux-ci sont entièrement indépendants de celui de la règle principale, ainsi que de ceux des règles et des positions des autres fenêtres.

Vous pouvez ajouter des pistes Règle à partir de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Règle](#) à la page 117

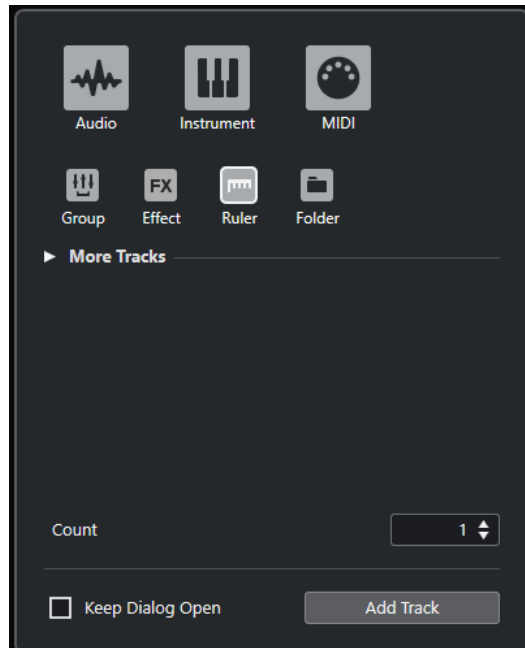
## Boîte de dialogue Ajouter une piste – Règle

La page **Règle** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste** permet de configurer et d'ajouter des pistes Règle.

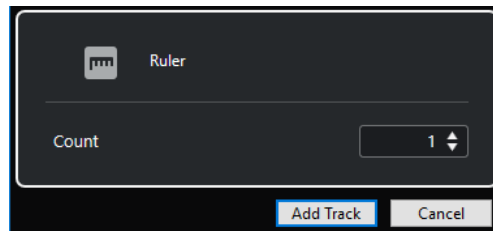
Pour ouvrir la page **Règle** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur **Ajouter une piste** dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis cliquez sur **Règle**.

La boîte de dialogue globale **Ajouter une piste** s'ouvre à la page **Règle**.



- Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Règle**.  
Seule la page **Règle** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste** s'ouvre.



Les paramètres disponibles sont les suivants :

### Nombre

Permet de saisir le nombre de pistes devant être créées.

### Garder la boîte de dialogue ouverte

Activez cette option si vous souhaitez que la boîte de dialogue reste ouverte après que vous avez cliqué sur **Ajouter une piste**. Vous pourrez ainsi cliquer sur la page d'un autre type de piste pour configurer et ajouter d'autres pistes.

#### À NOTER

Cette option n'est disponible que quand vous ouvrez la boîte de dialogue **Ajouter une piste** à partir des commandes de piste globales.

---

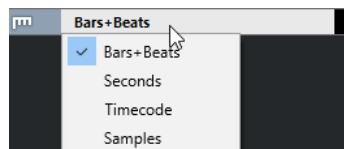
### Ajouter une piste

Permet d'ajouter une ou plusieurs pistes qui correspondent au type de piste et aux paramètres de la page active, après quoi la boîte de dialogue se ferme automatiquement.

## Commandes de la piste Règle

La liste des pistes pour les pistes Règle vous permet de changer le format d'affichage de la règle.

Cliquez sur le format d'affichage pour ouvrir un menu local.



Voici les formats d'affichage disponibles :

#### Mesures

Permet d'activer le format mesures, temps, doubles-croches et tics. Par défaut, il y a 120 tics par double-croche. Pour modifier ce nombre, changez la **Résolution d'affichage MIDI** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

#### Secondes

Permet d'activer le format d'affichage heures, minutes, secondes et millisecondes.

#### Timecode

Permet d'activer le format d'affichage heures, minutes, secondes et images. Le nombre d'images par seconde (ips) peut être configuré dans la boîte de dialogue **Configuration du projet**, grâce au menu local **Fréquence d'images**. Pour afficher les subframes, activez **Afficher les Subframes du Timecode** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Transport**).

#### Échantillons

Permet d'activer un format d'affichage pour les échantillons.

#### À NOTER

Les pistes Règle ne sont pas affectées par la configuration du format d'affichage dans la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

---

## Pistes Répertoire

Les pistes Répertoire contiennent d'autres pistes, ce qui les rend plus faciles à organiser et à structurer. Elles vous permettent également d'éditer plusieurs pistes à la fois.

Vous pouvez ajouter des pistes Répertoire à partir de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**.

## LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Répertoire](#) à la page 119

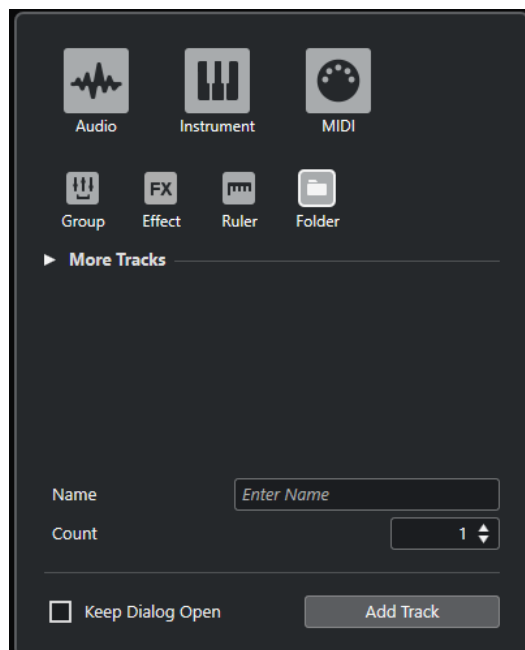
# Boîte de dialogue Ajouter une piste – Répertoire

La page **Répertoire** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste** permet de configurer et d'ajouter des pistes Répertoire.

Pour ouvrir la page **Répertoire** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**, procédez de l'une des manières suivantes :

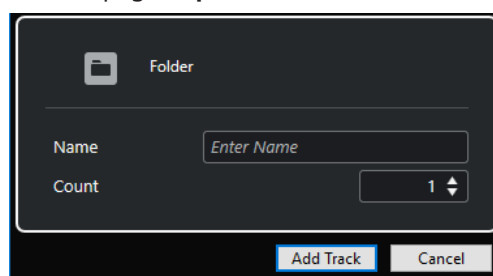
- Cliquez sur **Ajouter une piste** dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis cliquez sur **Répertoire**.

La boîte de dialogue globale **Ajouter une piste** s'ouvre à la page **Répertoire**.



- Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Répertoire**.

Seule la page **Répertoire** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste** s'ouvre.



Les paramètres disponibles sont les suivants :

### Nom

Permet de définir un nom de piste.

### Nombre

Permet de saisir le nombre de pistes devant être créées.

### Garder la boîte de dialogue ouverte

Activez cette option si vous souhaitez que la boîte de dialogue reste ouverte après que vous avez cliqué sur **Ajouter une piste**. Vous pourrez ainsi cliquer sur la page d'un autre type de piste pour configurer et ajouter d'autres pistes.

#### À NOTER

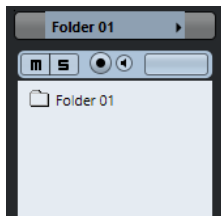
Cette option n'est disponible que quand vous ouvrez la boîte de dialogue **Ajouter une piste** à partir des commandes de piste globales.

### Ajouter une piste

Permet d'ajouter une ou plusieurs pistes qui correspondent au type de piste et aux paramètres de la page active, après quoi la boîte de dialogue se ferme automatiquement.

## Inspecteur des pistes Répertoire

L'**Inspecteur** des pistes Répertoire montre le répertoire et les pistes qu'il contient en les représentant sous la forme d'une arborescence de dossier dans l'Explorateur de fichiers/finder macOS. Quand vous sélectionnez l'une des pistes affichées sous le dossier, l'**Inspecteur** montre les paramètres de cette piste.



### Nom de la piste



Double-cliquez pour renommer la piste.

### Colorer la piste sélectionnée



Permet de colorer la piste sélectionnée.

### Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

### Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

### Activer l'Enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

### Monitor



Pour les pistes associées à des signaux audio, permet de router les signaux entrants sur la sortie sélectionnée.

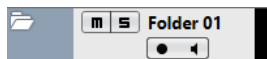
Pour les pistes MIDI et associées à des instruments, permet de router les signaux MIDI entrants sur la sortie MIDI sélectionnée. Pour que cela fonctionne, activez l'option **MIDI Thru actif** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).



LIENS ASSOCIÉS  
[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 93

## Commandes des pistes Répertoire

La liste des pistes pour les pistes Répertoire contient des commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer toutes les pistes du répertoire.



### Déplier/Plier dossier

Permet d'afficher/masquer les pistes contenues dans le répertoire. Les pistes masquées sont quand même lues.

### Nom de la piste



Double-cliquez pour renommer la piste.

### Rendre muet



Permet de rendre la piste muette.

### Solo



Permet d'écouter la piste en solo.

### Activer l'Enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

### Monitor



Pour les pistes associées à des signaux audio, permet de router les signaux entrants sur la sortie sélectionnée.

Pour les pistes MIDI et associées à des instruments, permet de router les signaux MIDI entrants sur la sortie MIDI sélectionnée. Pour que cela fonctionne, activez l'option **MIDI Thru actif** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

## Autres types de piste

Les pistes de certains types ne peuvent être ajoutées qu'une seule fois.

- Piste d'Accords
- Piste vidéo

### À NOTER

---

- Piste Marqueur

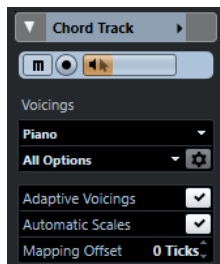
## Piste d'Accords

Vous pouvez utiliser la piste d'Accords pour ajouter des événements d'accord et de gamme dans votre projet. Ceux-ci transformeront les hauteurs des autres événements.

- Pour créer la piste d'Accords dans le projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Accord**.

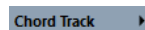
## Inspecteur de la piste d'Accords

L'**Inspecteur** de la piste d'Accords contient les paramètres dédiés aux événements d'accords.



La section supérieure de l'**Inspecteur** de la piste d'Accords contient les paramètres suivants :

### Nom de la piste



Cliquez pour afficher/masquer la section des paramètres de base de la piste.

### Colorer la piste sélectionnée



Permet de colorer la piste sélectionnée.

### Rendre muette la piste d'Accords



Permet de rendre la piste muette.

### Activer l'Enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

### Retour acoustique



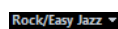
Permet d'écouter les événements de la piste d'Accords. Pour cela, vous devez sélectionner une piste pour l'écoute dans la liste des pistes.

### Bibliothèque de Voicings



Permet de configurer une bibliothèque de Voicings pour la piste.

### Sous-ensemble de la bibliothèque de Voicings



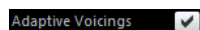
Permet de sélectionner un sous-ensemble de la bibliothèque.

### Configuration des paramètres de Voicing



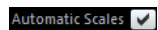
Permet de configurer les paramètres de Voicing selon un schéma de Voicing particulier.

### Voicings adaptatifs



Quand cette option est activée, les Voicings se configurent automatiquement.

### Gammes automatiques



Quand cette option est activée, le programme crée automatiquement des événements de gamme.

### Décalage Assignment

Mapping Offset 0 Ticks

Permet de définir une valeur de décalage afin de faire en sorte que les événements d'accords affectent également les notes MIDI qui ont été déclenchées trop tôt (saisissez une valeur négative) ou trop tard (saisissez une valeur positive).

LIENS ASSOCIÉS

[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 93

## Commandes de la piste d'Accords

La liste des pistes pour la piste d'Accords contient des commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer la piste d'Accords.



La liste des pistes pour la piste d'Accords contient les commandes suivantes :

#### Nom

Track 01

Nom de la piste. Double-cliquez pour renommer la piste.

#### Activer l'Enregistrement



Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

#### Rendre muette la piste d'Accords



Permet de rendre la piste muette.

#### Sélectionner Piste pour l'Écoute

Use Monitored Tracks

Permet de sélectionner une piste pour l'écoute des événements d'accords.

#### Résoudre conflits d'affichage



Permet de faire en sorte que tous les événements d'accords de la piste soient correctement affichés, même quand le facteur de zoom horizontal est faible.

#### Afficher gammes



Permet d'afficher la couche des gammes dans la partie inférieure de la piste d'Accords.

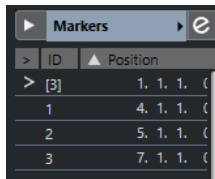
## Piste Marqueur

Vous pouvez utiliser la piste Marqueur pour ajouter et éditer des marqueurs afin de situer plus facilement certaines positions.

- Pour créer la piste Marqueur dans le projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Marqueur**.

## Inspecteur de la piste Marqueur

L'**Inspecteur** de la piste Marqueur contient la liste des marqueurs.



ID	Position
[3]	1. 1. 1. (
1	4. 1. 1. (
2	5. 1. 1. (
3	7. 1. 1. (

### Nom de la piste

Markers 01

Double-cliquez pour renommer la piste.

### Colorer la piste sélectionnée



Permet de colorer la piste sélectionnée.

### Ouvrir fenêtre Marqueurs



Permet d'ouvrir la fenêtre **Marqueurs**.

### Attributs des marqueurs

ID Position

Montre les marqueurs, leurs identifiants et leurs positions temporelles. Cliquez dans la colonne la plus à gauche au niveau d'un marqueur pour caler le curseur de projet sur la position de ce marqueur.

LIENS ASSOCIÉS

[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 93

## Commandes de la piste Marqueur

La section de la liste des pistes consacrée à la piste Marqueur contient les commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer cette piste.



### Nom de la piste

Markers

Double-cliquez pour renommer la piste.

### Localiser

Locate

Permet de placer le curseur de projet sur la position du marqueur sélectionné.

### Boucler

Cycle

Permet de sélectionner un marqueur de boucle.

### Zoom

Zoom

Permet de zoomer sur un marqueur de boucle.

### Ajouter marqueur



Permet d'ajouter un marqueur de position à la position du curseur du projet.

#### Ajouter marqueur de boucle



Permet d'ajouter un marqueur de boucle à la position du curseur du projet.

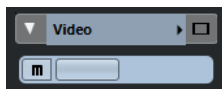
## Piste Vidéo

Vous pouvez utiliser la piste Vidéo pour lire des événements vidéo. Sur une piste Vidéo, les fichiers vidéo se présentent sous forme d'événements/clips, avec des vignettes correspondant aux images du film.

- Pour ajouter une piste Vidéo, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Vidéo**.

## Inspecteur des pistes Vidéo

L'**Inspecteur** de la piste Vidéo contient les paramètres qui permettent de contrôler la piste Vidéo.



#### Colorer la piste sélectionnée



Permet de colorer la piste sélectionnée.

#### Afficher fenêtre Vidéo



Permet d'ouvrir la fenêtre **Lecteur vidéo**.

#### Rendre muette la piste Vidéo



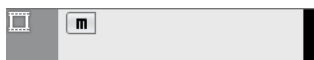
Permet de rendre la piste muette.

LIENS ASSOCIÉS

[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 93

## Commandes des pistes Vidéo

La section de la liste des pistes consacrée à la piste Vidéo contient les paramètres qui permettent de contrôler cette piste.



#### Rendre muette la piste Vidéo



Permet de rendre la piste muette.

#### Nom

**Track 01**

Nom de la piste. Double-cliquez pour renommer la piste.

# Gestion des pistes


Les pistes sont les éléments desquels sont constitués les projets. Dans Cubase, les événements et les conteneurs sont placés sur des pistes.

## Ajouter des pistes à partir de la boîte de dialogue Ajouter une piste

Vous pouvez ajouter des pistes à partir de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une piste** .
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez sur le type de piste et configurez les options en fonction de vos besoins.
  - Pour ajouter des types de pistes ne pouvant être ajoutées qu'une seule fois, ouvrez la section **Autres types de piste** et cliquez sur le type de piste souhaité.
3. Cliquez sur **Ajouter une piste**.

---

### RÉSULTAT

La nouvelle piste est ajoutée au projet sous la piste sélectionnée.

### LIENS ASSOCIÉS


- [Boîte de dialogue Ajouter une piste – Audio](#) à la page 100
- [Boîte de dialogue Ajouter une piste – Instrument](#) à la page 104
- [Boîte de dialogue Ajouter une piste – MIDI](#) à la page 107
- [Boîte de dialogue Ajouter une piste – Effet](#) à la page 114
- [Boîte de dialogue Ajouter une piste – Groupe](#) à la page 111
- [Piste Marqueur](#) à la page 123
- [Boîte de dialogue Ajouter une piste – Règle](#) à la page 117
- [Boîte de dialogue Ajouter une piste – Répertoire](#) à la page 119
- [Piste Arrangeur](#)
- [Piste d'Accords](#) à la page 121
- [Piste Vidéo](#) à la page 125

## Ajouter des pistes en utilisant les préréglages de piste

Vous pouvez ajouter des pistes basées sur des préréglages de piste. Les préréglages de piste intègrent des paramètres de son et de voies.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, cliquez sur **Utiliser préréglage de piste** .
2. Sélectionnez **Utiliser préréglage de piste**.
3. Dans la boîte de dialogue **Sélectionner préréglage de piste**, sélectionnez un préréglage de piste.  
Le nombre et le type des pistes ajoutées dépendent du préréglage de piste sélectionné.
4. Cliquez sur **OK**.

---

### RÉSULTAT

Les nouvelles pistes sont ajoutées dans le projet, sous la piste sélectionnée.

### LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages de piste](#) à la page 137

## Ajouter des pistes en faisant glisser des fichiers à partir de la MediaBay

Vous pouvez ajouter des pistes en faisant glisser des fichiers à partir de la **MediaBay**.

### PRÉAMBULE

L'une des conditions suivantes doit être remplie :

- La **MediaBay** est ouverte. Pour ouvrir la **MediaBay**, appuyez sur **F5**.
- Le rack de **Média** est ouvert dans la zone droite de la fenêtre **Projet**. Cliquez sur **Afficher/Masquer zone droite**, puis sur l'onglet **Média** pour l'ouvrir.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la **MediaBay**, sélectionnez les fichiers pour lesquels vous souhaitez ajouter des pistes.
2. Faites glisser les fichiers dans la liste des pistes.
  - La ligne vous indique la position à laquelle les nouvelles pistes seront ajoutées.
  - Quand vous faites glisser plusieurs fichiers audio dans la liste des pistes, vous avez le choix de placer tous les fichiers sur une seule piste ou sur des pistes différentes.
  - Quand vous faites glisser plusieurs fichiers audio dans la liste des pistes, la boîte de dialogue **Options d'import** qui apparaît vous permet d'éditer les options d'importation.

---

### RÉSULTAT

Les nouvelles pistes sont ajoutées à la position qui était indiquée par la ligne dans la liste des pistes. Les fichiers audio sont insérés à la position du curseur.

### LIENS ASSOCIÉS

[La MediaBay et le rack de Média](#) à la page 401

[Rack de Media de la zone droite](#) à la page 401

[Boîte de dialogue Options d'import pour les fichiers audio](#) à la page 220

## Exporter des pistes MIDI sous forme de fichiers MIDI standard

Il est possible d'exporter les pistes MIDI sous forme de fichiers MIDI standard. Vous pouvez ainsi transférer des données MIDI vers pratiquement n'importe quelle application MIDI, quelle que soit la plate-forme.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Exporter > Fichier MIDI**.
2. Dans le sélecteur de fichier qui s'ouvre, définissez un emplacement et un nom pour le fichier.
3. Cliquez sur **Enregistrer**.
4. Dans la boîte de dialogue **Options d'exportation**, activez les options des paramètres que vous souhaitez exporter, puis cliquez sur **OK**.

---

### RÉSULTAT

Le fichier MIDI est exporté. Il intègre les événements de tempo et de mesure de l'**Éditeur de piste Tempo** ou, si la piste Tempo est désactivée sur la palette **Transport**, le tempo et le chiffrage de mesure actuels.

### À NOTER

Si vous souhaitez inclure d'autres paramètres de l'**Inspecteur** que ceux définis dans les **Options d'exportation**, servez-vous de la fonction **Mélanger MIDI dans la boucle** pour convertir ces paramètres en événements MIDI réels.

---

### LIENS ASSOCIÉS

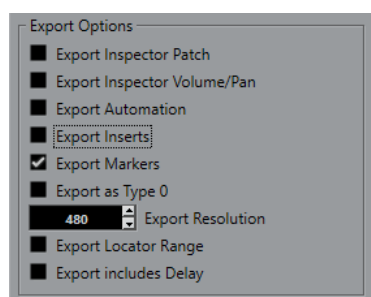
[Boîte de dialogue Options d'exportation pour les fichiers MIDI](#) à la page 128

[Fusionner des événements MIDI dans un nouveau conteneur](#) à la page 492

## Boîte de dialogue Options d'exportation pour les fichiers MIDI

Les **Options d'exportation** des fichiers MIDI vous permettent de choisir quelles données seront intégrées dans les fichiers MIDI exportés.

- Pour ouvrir les **Options d'exportation** pour les fichiers MIDI, sélectionnez **Fichier > Exporter > Fichier MIDI**.



### Exporter configuration de Patch de l'Inspecteur

Permet d'inclure les paramètres de patch MIDI de l'**Inspecteur** en tant qu'événements MIDI de sélection de banque et de changement de programme dans le fichier MIDI.



### **Exporter configuration de volume/pan de l'Inspecteur**

Permet d'inclure les paramètres de volume et de panoramique de l'**Inspecteur** en tant qu'événements MIDI de volume et de panoramique dans le fichier MIDI.

### **Exporter automatisation**

Permet d'inclure les automatisations en tant qu'événements de contrôleur MIDI dans le fichier MIDI.

### **Exporter effets d'Insert**

Permet d'inclure les paramètres MIDI et les effets d'Insert MIDI dans le fichier MIDI.

Permet d'inclure les paramètres MIDI dans le fichier MIDI.

### **Exporter marqueurs**

Permet d'inclure les marqueurs dans le fichier MIDI en tant qu'événements de marqueurs de fichier MIDI standard.

### **Exporter comme type 0**

Permet d'exporter un fichier MIDI de type 0 dont toutes les données sont regroupées sur une seule piste, mais réparties sur différents canaux MIDI. Quand vous désactivez cette option, c'est un fichier MIDI de type 1, dont les données se trouvent sur des pistes distinctes, qui est exporté.

### **Résolution d'exportation**

Permet de définir une résolution MIDI comprise entre 24 et 960 pour le fichier MIDI. Ce chiffre correspond au nombre d'impulsions, ou tics, par noire (en anglais : Pulses Per Quarter Note, ou PPQN). Il détermine la précision avec laquelle vous pourrez visualiser et éditer les données MIDI. Plus la résolution est élevée, plus la précision sera grande. La résolution doit être choisie en fonction de l'application ou du séquenceur avec lequel vous utiliserez le fichier MIDI, car il est possible que certaines applications ou séquenceurs ne soient pas compatibles avec certaines résolutions.

### **Exporter intervalle entre délimiteurs**

Permet d'exporter uniquement la partie située entre les délimiteurs gauche et droit.

### **Inclure délai**

Permet d'inclure dans le fichier MIDI les paramètres de délai configurés dans l'**Inspecteur**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Automatisation](#) à la page 436

[Marqueurs](#) à la page 251

[Paramètres de piste MIDI](#) à la page 479

[Fusionner des événements MIDI dans un nouveau conteneur](#) à la page 492

[Options d'exportation](#) à la page 712

## **Supprimer les pistes sélectionnées**

Vous pouvez supprimer les pistes sélectionnées de la liste des pistes.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Projet > Supprimer les pistes sélectionnées**.  
Quand vous tentez de supprimer des pistes qui ne sont pas vides, un message d'avertissement apparaît.

#### À NOTER

Vous pouvez désactiver ce message. Pour le réactiver, activez l'option **Afficher un avertissement avant de supprimer des pistes qui ne sont pas vides** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition**).

---

## Supprimer les pistes vides

Vous pouvez supprimer les pistes vides de la liste des pistes.

#### PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Projet > Supprimer pistes vides**.
- 

## Déplacer des pistes dans la liste des pistes

Vous pouvez déplacer des pistes vers le haut ou le bas dans la liste des pistes.

#### PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez une piste et faites-la glisser vers le haut ou le bas dans la liste des pistes.
- 

## Renommer des pistes

Vous pouvez renommer des pistes.

#### PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur le nom de la piste et tapez un nouveau nom.
  2. Appuyez sur **Entrée**.  
Si vous désirez que tous les événements de la piste reçoivent le même nom, maintenez une touche morte enfoncée et appuyez sur **Entrée**.
- 

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Si l'option **Conteneurs auront noms des pistes** est activée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition**) et que vous déplacez un événement d'une piste sur une autre, l'événement déplacé prend automatiquement le nom de la piste de destination.

---

## Attribuer automatiquement des couleurs aux nouvelles pistes/voies

Vous pouvez faire en sorte que des couleurs soient automatiquement attribuées aux nouvelles pistes ou voies.

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Édition > Préférences**.
  2. Ouvrez la page **Interface utilisateur** et sélectionnez **Couleurs des pistes et des voies de la MixConsole**.
  3. Ouvrez le menu local **Mode de couleurs automatiques pour les pistes/voies** et sélectionnez une option.
  4. Cliquez sur **OK**.
-

#### RÉSULTAT

Les pistes/voies que vous avez ajoutées à l'aide de la commande **Ajouter une piste** ou en faisant glisser des fichiers à partir du rack de **Média** dans l'affichage des événements sont automatiquement colorées conformément aux paramètres que vous avez configurés.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Interface utilisateur - Couleurs des pistes et des voies de la MixConsole](#) à la page 720

## Afficher les images de piste

Vous pouvez attribuer des images aux pistes pour les reconnaître plus facilement. Il est ainsi possible d'utiliser des images pour les pistes Audio, d'Instrument, MIDI, de voie FX et de voie de Groupe.

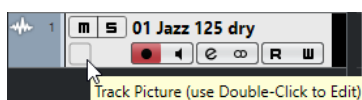
#### PRÉAMBULE

Configurez la hauteur de piste de manière à voir au minimum deux lignes.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur une des pistes de la liste des pistes.
2. Dans le menu contextuel de la liste des pistes, sélectionnez **Afficher les images de piste**.



Quand vous survolez la gauche d'une piste avec la souris, un rectangle en surbrillance apparaît.

---

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Double-cliquez sur ce rectangle pour ouvrir l'**Explorateur des images de piste** et définir une image de piste.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Explorateur des images de piste](#) à la page 131

## Explorateur des images de piste

L'**Explorateur des images de piste** permet de configurer et de sélectionner des images qui peuvent être affichées dans la liste des pistes et dans la **MixConsole**. Les images de piste vous permettent de reconnaître plus facilement vos pistes et vos voies. Vous pouvez sélectionner des images parmi les contenus d'usine ou en ajouter de nouvelles à la bibliothèque utilisateur.

- Pour ouvrir l'**Explorateur des images de piste** pour une piste, double-cliquez en bas à gauche de la liste des pistes.



### **Factory**

Permet d'accéder au contenu d'usine à partir de l'explorateur d'images.

### **Explorateur d'images**

Affiche les images que vous pouvez attribuer à la piste ou à la voie sélectionnée.

### **Utilisateur**

Permet d'accéder au contenu utilisateur à partir de l'explorateur d'images.

### **Importer**

Permet d'ouvrir un sélecteur de fichier afin de sélectionner des images aux formats bmp, jpeg ou png, et de les ajouter à la bibliothèque utilisateur.

### **Supprimer les images sélectionnées de la bibliothèque d'utilisateur**

Permet de supprimer les images sélectionnées de la bibliothèque utilisateur.

### **Réinitialiser image actuelle**

Permet de supprimer l'image de la piste/voie sélectionnée.

### **Afficher prévisualisation/Masquer prévisualisation**

Permet d'ouvrir et de fermer une section contenant davantage de paramètres de couleur et de zoom.

### **Prévisualisation de l'image de piste**

Affiche l'image de la piste. Quand vous zoomez sur l'image, vous pouvez déplacer le cadre visible à l'aide de la souris.

### **Couleur de piste**

Permet d'ouvrir la **Palette de couleurs** et de sélectionner une couleur pour une piste.

### **Intensité**

Permet d'appliquer la couleur de piste à l'image de piste et de configurer l'intensité de cette couleur.

### **Zoom**

Permet de changer la taille de l'image de piste.

### **Pivoter**

Permet de faire pivoter l'image de piste.

## Configuration de la hauteur des pistes

Vous pouvez agrandir la hauteur des pistes afin de mieux voir les événements qu'elles contiennent. Vous pouvez également diminuer la hauteur de plusieurs pistes pour avoir une meilleure vue d'ensemble de votre projet.

- Pour changer la hauteur d'une piste individuelle, cliquez sur sa bordure inférieure dans la liste des pistes et faites glisser vers le haut ou le bas.
- Pour changer la hauteur de toutes les pistes à la fois, maintenez enfoncée la touche **Ctrl/Cmd**, cliquez sur la bordure inférieure d'une piste et faites glisser la souris vers le haut ou le bas.
- Pour définir le nombre de pistes devant être affichées dans la fenêtre **Projet**, servez-vous du menu de zoom des pistes.
- Pour que la hauteur des pistes soit définie de façon automatique quand vous sélectionnez une piste, cliquez sur **Édition > Élargir la piste sélectionnée**.

### LIENS ASSOCIÉS

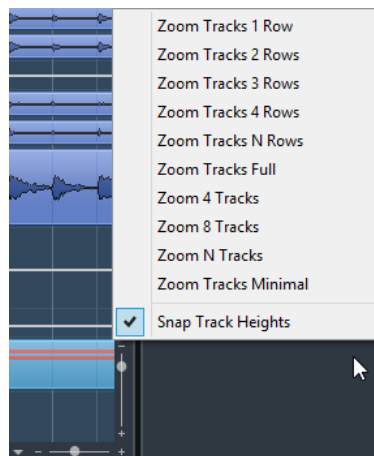
[Menu Zoom des pistes](#) à la page 133

[Boîte de dialogue Paramètres des commandes de piste](#) à la page 94

## Menu Zoom des pistes

Le menu Zoom des pistes permet de définir le nombre de pistes devant être affichées dans la fenêtre **Projet** et leur hauteur.

- Pour ouvrir le menu Zoom des pistes, cliquez sur le bouton de flèche situé au-dessus de la commande de zoom vertical en bas à droite de la fenêtre **Projet**.



Voici les options disponibles :

### **Pistes : x lignes**

Permet de zoomer sur toutes les hauteurs de piste de manière à afficher le nombre de lignes défini.

### **Afficher toutes les pistes**

Permet de zoomer sur toutes les pistes de manière à ce qu'elles remplissent la fenêtre **Projet** active.

### **Pistes : N lignes**

Permet de définir le nombre de lignes pouvant être affichées dans la fenêtre du **Projet** actif.

### Afficher x pistes

Permet de zoomer sur le nombre de pistes défini de manière à ce qu'elles remplissent la fenêtre **Projet** active.

### Afficher N pistes

Permet de définir le nombre de pistes devant remplir la fenêtre **Projet** active.

### Pistes en taille minimale

Permet de réduire la hauteur de toutes les pistes au minimum.

### Mode Calage

Permet de redimensionner la hauteur des pistes par intervalles fixes.

## Sélectionner des pistes

Vous pouvez sélectionner une ou plusieurs pistes dans la liste des pistes.

- Pour sélectionner une piste, cliquez dessus dans la liste des pistes.
- Pour sélectionner plusieurs pistes, faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur ces pistes.
- Pour sélectionner une suite continue de pistes, faites un **Maj**-clic sur la première, puis sur la dernière piste de la suite.

Quand elles sont sélectionnées, les pistes apparaissent en surbrillance dans la liste des pistes.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sélection de pistes suit sélection d'événements](#) à la page 701

[Défilement à la piste sélectionnée](#) à la page 705

[Solo sélectionne les voies/pistes](#) à la page 704

[Sélectionner voie/piste si fenêtre des Configurations de voie est ouverte](#) à la page 704

## Sélection des pistes à l'aide des touches fléchées

Vous pouvez sélectionner les piste et les événements à l'aide des touches **Flèche montante** et **Flèche descendante** du clavier de l'ordinateur. Il est possible de faire en sorte que les touches **Flèche montante** et **Flèche descendante** soient exclusivement affectées à la sélection des pistes.

- Pour que les touches **Flèche montante** et **Flèche descendante** ne servent qu'à la sélection des pistes, activez l'option **Utiliser les commandes de navigation haut/bas uniquement pour la sélection de pistes** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition**).

Ce qui suit s'applique :

- Quand cette option est désactivée et qu'aucun événement ou conteneur n'est sélectionné dans la fenêtre **Projet**, les touches **Flèche montante** et **Flèche descendante** permettent de passer d'une piste à l'autre dans la liste des pistes.
- Quand cette option est désactivée mais qu'un événement ou un conteneur est sélectionné dans la fenêtre **Projet**, les touches **Flèche montante** et **Flèche descendante** servent toujours à passer d'une piste à l'autre dans la liste des pistes, mais sur la piste sélectionnée, le premier événement ou conteneur est automatiquement sélectionné lui aussi.
- Quand cette option est activée, les touches **Flèche montante** et **Flèche descendante** ne servent qu'à sélectionner d'autres pistes. La sélection des événements/conteneurs dans la fenêtre **Projet** n'est pas affectée.

## Désélectionner des pistes

Vous pouvez désélectionner les pistes qui sont sélectionnées dans la liste des pistes.

---

### PROCÉDER AINSI

- Faites un **Maj**-clic sur une piste sélectionnée.

---

### RÉSULTAT

La piste est désélectionnée.

## Duplication de pistes

Vous pouvez dupliquer une piste avec tout son contenu et ses paramètres de voie.

---

### PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Projet > Dupliquer pistes**.

---

### RÉSULTAT

La piste dupliquée apparaît sous la piste d'origine.

## Organisation des pistes dans des pistes Répertoire

Vous pouvez classer vos pistes dans des dossiers en les plaçant dans des pistes Répertoire. Il vous sera ainsi possible de réaliser des éditions sur plusieurs pistes à la fois. Les pistes Répertoire peuvent contenir n'importe quel type de piste, y compris d'autres pistes Répertoire.

- Pour ajouter une piste Répertoire, cliquez sur **Ajouter une piste** dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis cliquez sur **Répertoire**.
- Pour placer les pistes dans un dossier, sélectionnez-les et faites-les glisser dans la piste Répertoire.
- Pour retirer les pistes d'un dossier, sélectionnez-les et faites-les glisser en dehors du dossier.
- Pour afficher/masquer les pistes comprises dans un dossier, cliquez sur le bouton **Déplier/ Plier dossier** de la piste Répertoire.
- Pour afficher/masquer les données d'une piste Répertoire, ouvrez le menu contextuel de cette piste et sélectionnez une option dans le sous-menu **Afficher données sur pistes Répertoire**.
- Pour rendre muettes ou écouter en solo toutes les pistes d'une piste Répertoire, cliquez sur le bouton **Rendre muet** ou le bouton **Solo** de cette piste Répertoire.

---

### À NOTER

Les pistes masquées sont quand même lues.

---

## Gérer des signaux audio superposés

La règle de base des pistes Audio est que chacune d'entre elles ne peut lire qu'un seul événement audio à la fois. Quand deux ou plusieurs événements sont superposés, seul celui qui se trouve au premier plan est lu. Vous pouvez, cependant, sélectionner l'événement ou la région que vous souhaitez lire.

---

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Faites un clic droit sur l'événement audio dans l'affichage d'événements et sélectionnez la région ou l'événement souhaité dans le sous-menu **En avant** ou **Caler sur la région**.

À NOTER

Les options proposées dépendront du type d'enregistrement effectué, linéaire ou en boucle, ainsi que du mode d'enregistrement. Quand vous enregistrez des données audio en mode Boucler, l'événement enregistré est divisé en régions dont chacune correspond à une prise.

- Cliquez sur la poignée qui se trouve au milieu de la bordure inférieure d'un événement empilé et sélectionnez une option dans le menu local.
  - Dans la liste des pistes, activez l'option **Afficher couchés** et sélectionnez la prise souhaitée.
- 

## Affichage des événements sur les pistes Répertoire

Il est possible d'afficher sous forme de blocs de données ou d'événements les données des pistes Audio, MIDI et d'Instrument comprises dans une piste Répertoire qui a été fermée.

Quand vous fermez des pistes Répertoire, le contenu des pistes comprises dans ces pistes fermées sont affichés sous forme de blocs de données ou d'événements. Selon la hauteur de la piste Répertoire, l'affichage des événements est plus ou moins détaillé.

## Modifier l'affichage d'événements sur les pistes Répertoire

Vous pouvez modifier l'affichage des événements sur les pistes Répertoire.

---

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur la piste Répertoire.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Afficher données sur pistes Répertoire**.  
Vous avez le choix entre les options suivantes :
  - **Toujours afficher données**  
Permet de toujours afficher les blocs de données ou les détails des événements.
  - **Ne jamais afficher données**  
Permet de ne rien afficher.
  - **Masquer données lorsque piste est agrandie**  
Permet de masquer l'affichage d'événements quand des pistes Répertoire sont ouvertes.
  - **Afficher les détails des événements**  
Permet d'afficher les détails des événements au lieu de blocs de données.

À NOTER

Vous pouvez modifier ces paramètres dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Affichage d'événements—Dossiers**).

---



LIENS ASSOCIÉS

[Affichage d'événements - Dossiers](#) à la page 709

## Préréglages de piste

Les Préréglages de piste sont des modèles qui peuvent être appliqués aux pistes que vous venez de créer ainsi qu'aux autres, à condition qu'elles soient du même type.

Vous pouvez en créer pour pratiquement tous les types de pistes (Audio, MIDI, Instrument, Échantillonneur, Groupe, FX, Retour d'instrument VST, voies d'entrée et de sortie). Ils contiennent des paramètres de son et de voie, ce qui vous permet de rapidement explorer, pré-écouter, sélectionner et changer les sons, voire de réutiliser des configurations de voie d'autres projets.

Les préréglages de piste sont organisés dans la **MediaBay**.

Lorsque vous appliquez un préréglage de piste, tous les paramètres enregistrés dans ce préréglage sont appliqués.

Les préréglages de piste ne peuvent être appliqués qu'à des pistes du même type que celui du préréglage. Les seules exceptions à cette règle sont les pistes d'Instrument : celles-ci peuvent également utiliser des préréglages VST.

### À NOTER

- Une fois le préréglage de piste appliqué, vous ne pouvez plus annuler les changements. Il n'est pas possible de supprimer d'une piste un préréglage appliqué afin de revenir à l'état précédent. Si vous n'êtes pas satisfait des paramètres de piste, vous pouvez soit modifier ces paramètres manuellement, soit appliquer un autre préréglage.
- Quand vous appliquez des préréglages VST à des pistes d'Instrument, leurs paramètres, effets d'Insert et égaliseurs sont supprimés. Ces paramètres ne s'enregistrent pas dans les préréglages VST.

## Préréglages des pistes Audio

Les préréglages des pistes Audio, groupe, FX et des voies d'instruments VST, d'entrée et de sortie intègrent tous les paramètres qui définissent le son.

Vous pouvez utiliser les préréglages d'usine comme point de départ pour éditer les vôtres et enregistrer les paramètres audio que vous avez optimisés pour un artiste avec lequel vous travaillez souvent sous forme de préréglage pour vos futurs enregistrements.

Voici les données qui sont enregistrées dans les préréglages des pistes Audio :

- Les paramètres des effets d'insert (y compris les préréglages d'effets VST)
- Paramètres d'EQ
- Volume et panoramique

### À NOTER

Pour accéder aux fonctions des préréglages de piste pour les voies d'entrée et de sortie, activez les boutons **Écrire** pour les voies d'entrée et de sortie dans la **MixConsole**. Des pistes seront créées dans la liste des pistes pour ces voies d'entrée et de sortie.

## Préréglages de piste MIDI

Vous pouvez utiliser des préréglages de piste MIDI avec les instruments VST multitimbraux.

Quand vous créez des préréglages de piste MIDI, vous pouvez y intégrer soit le canal, soit le patch.

Les données suivantes sont enregistrées dans les préréglages des pistes MIDI :

- Modificateurs MIDI (Transposition, etc.)
- Sortie et Canal ou Program Change
- Volume et panoramique
- Paramètres de portée
- Paramètres des couleurs
- Configuration de la Drum Map

## Créer un préréglage de piste

Vous pouvez créer un préréglage de piste à partir d'une seule piste ou de plusieurs.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une ou plusieurs pistes dans la fenêtre **Projet**.
2. Dans la liste des pistes, faites un clic droit sur l'une des pistes sélectionnées et sélectionnez **Enregistrer préréglage de piste**.
3. Dans la section **Nouveau préréglage**, saisissez le nom du nouveau préréglage.

#### À NOTER

Vous pouvez également définir des attributs pour le préréglage.

4. Cliquez sur **OK** pour enregistrer le préréglage et quitter la boîte de dialogue.
- 

### RÉSULTAT

Les préréglages de piste s'enregistrent dans le dossier consacré aux préréglages de piste dans le dossier de l'application. Ils sont enregistrés dans des sous-dossiers par défaut nommés en fonction du type de piste : Audio, MIDI, Instrument ou Multi.

## Charger des préréglages de piste

Vous avez le choix entre tout un ensemble de préréglages de piste différents.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur**, cliquez sur l'icône **Organiser préréglages** située à droite de la section **Inserts**.
  2. Sélectionnez **De préréglage de piste**.
  3. Dans l'explorateur de **Résultats**, double-cliquez sur un préréglage de piste pour l'appliquer.
- 

### LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages de piste](#) à la page 137

## Charger des préréglages d'instruments VST

Quand vous travaillez avec des instruments VST, vous pouvez faire votre choix dans une liste de préréglages via l'explorateur de **Résultats**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, faites un clic droit sur la piste d'Instrument et sélectionnez **Charger préréglage de piste**.

2. Dans l'explorateur de **Résultats**, double-cliquez sur un préréglage pour l'appliquer.
- 

## Préréglages de piste d'Instrument

Les préréglages de piste d'Instrument offrent des caractéristiques à la fois MIDI et audio et sont le meilleur choix lorsqu'il s'agit de gérer les sons d'instruments VST simples, mono-timbraux.

Utilisez les préréglages de piste d'Instrument pour écouter vos pistes ou pour enregistrer vos configurations sonores préférées, par exemple. Vous pouvez extraire directement les sons des préréglages de piste d'Instrument pour les utiliser sur des pistes d'Instrument.

Voici les données qui sont enregistrées dans les préréglages des pistes d'Instrument :

- Effets d'insert audio
- EQ Audio
- Volume et panoramique audio
- Effets d'insert MIDI
- Paramètres de piste MIDI
- L'instrument VST utilisé sur la piste
- Paramètres de portée
- Paramètres des couleurs
- Configuration de la Drum Map

## Préréglages VST

Les préréglages d'instrument VST fonctionnent comme les préréglages de piste d'Instrument. Vous pouvez extraire les sons des préréglages VST pour les utiliser sur vos pistes d'Instrument.

Les données suivantes sont enregistrées dans les préréglages d'instrument VST :

- Instrument VST
- Paramètres des instruments VST

### À NOTER

Les configurations des paramètres, des effets d'insert et des égaliseurs ne sont pas enregistrées.

---

Les plug-ins d'effet VST sont disponible aux formats VST 3 et VST 2.

### À NOTER

Dans ce manuel, l'appellation préréglages VST désigne les préréglages d'instruments VST 3, sauf mention contraire.

---

## Extraction du son d'un préréglage de piste d'Instrument ou d'un préréglage VST

Pour les pistes d'Instrument, vous pouvez extraire le son d'un préréglage de piste d'Instrument ou d'un préréglage VST.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste d'Instrument désirée pour lui appliquer un son.
2. Dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **Extraire le son d'un préréglage de piste**.

3. Dans l'explorateur de préréglages, sélectionnez un préréglage de piste d'Instrument ou un préréglage VST.
  4. Double-cliquez sur le préréglage pour charger ses paramètres.
- 

#### RÉSULTAT

L'instrument VST et ses paramètres (sauf les inserts, l'EQ et les modificateurs) de la piste actuelle seront remplacés par les données du préréglage de piste. L'instrument VST précédent de cette piste d'Instrument sera supprimé et le nouvel instrument VST avec ses paramètres sera adopté par la piste d'Instrument.

## Préréglages multipistes

Vous pouvez par exemple utiliser des préréglages multipistes quand vous enregistrez des configurations comprenant plusieurs microphones (les éléments d'une batterie ou les voix d'un chœur, si vous les enregistrez toujours dans les mêmes conditions) et que vous devez éditer les pistes enregistrées de la même manière. De plus, ces préréglages peuvent être utilisés pour travailler sur des couches de pistes si vous utilisez plusieurs pistes pour générer un certain son au lieu de ne paramétrer qu'une seule piste.

Si vous sélectionnez plusieurs pistes lors de la création d'un préréglage de piste, les paramètres de toutes les pistes sélectionnées seront enregistrés dans un seul préréglage multipiste. Les préréglages multipiste ne pourront être appliqués que si les pistes de destination sont de même type, de même nombre et disposées dans le même ordre que les pistes du préréglage de piste. Par conséquent, ces préréglages s'utilisent de préférence dans des situations récurrentes, avec des paramètres et des pistes identiques.

## Chargement de préréglages multipistes

Vous pouvez appliquer des préréglages multipistes à plusieurs pistes sélectionnées.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez plusieurs pistes dans la fenêtre **Projet**.

#### À NOTER

Les préréglages multipiste ne peuvent s'appliquer que si le type, le nombre et l'ordre des pistes sélectionnées sont identiques à ceux du préréglage.

---

2. Dans la liste des pistes, faites un clic droit sur une piste et sélectionnez **Charger préréglage de piste**.
  3. Dans l'explorateur de préréglages, sélectionnez un préréglage multipiste.
  4. Double-cliquez sur le préréglage pour le charger.
- 

#### RÉSULTAT

Le préréglage est appliqué.

## Charger des préréglages de piste ou des préréglages VST

Vous pouvez appliquer des préréglages de piste ou des préréglages VST aux pistes sélectionnées.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une piste dans la fenêtre **Projet**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **Charger préréglage de piste**.

- Dans la liste des pistes, faites un clic droit sur la piste et sélectionnez **Charger préréglage de piste**.
3. Dans l'explorateur de préréglages, sélectionnez un préréglage de piste ou un préréglage VST.
  4. Double-cliquez sur le préréglage pour le charger.
- 

#### RÉSULTAT

Le préréglage est appliqué.

#### À NOTER

Vous pouvez également faire glisser des préréglages de piste à partir de la **MediaBay** ou de l'Explorateur de fichiers/finder macOS sur une piste de même type.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Section Filtres](#) à la page 427

# Conteneurs et événements

Les conteneurs et événements sont les blocs de construction de base dans Cubase.

## Événements

Dans Cubase, la plupart des types d'événements peuvent être affichés et édités sur leurs pistes spécifiques dans la fenêtre **Projet**.

Des événements peuvent également être importés ou enregistrés.

LIENS ASSOCIÉS

[Régions audio](#) à la page 144

[Événements MIDI](#) à la page 145

## Événements audio

Des événements audio sont automatiquement créés quand vous enregistrez ou importez un signal audio dans la fenêtre **Projet**.

Vous pouvez afficher et éditer les événements audio dans la fenêtre **Projet** et dans l'**Éditeur d'échantillons**.

Un événement audio déclenche la lecture du clip audio correspondant. En ajustant les valeurs de **Décalage** et de **Longueur** de l'événement, vous pouvez déterminer quelle section du clip audio doit être lue. Le clip audio lui-même n'est pas modifié.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Projet](#) à la page 31

[Éditeur d'échantillons](#) à la page 342

[Fichiers audio et clips audio](#) à la page 144

[Méthodes d'enregistrement de base](#) à la page 198

## Créer des événements audio

Vous pouvez créer des événements audio en enregistrant ou en important des signaux audio dans la fenêtre **Projet**.

---

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Enregistrez un signal audio.
  - Sélectionnez **Fichier > Importer > Fichier audio** afin d'importer un fichier audio à partir de votre disque dur ou d'un périphérique de stockage externe.
  - Sélectionnez **Fichier > Importer > CD audio** pour importer un fichier audio à partir d'un CD audio.

- Sélectionnez **Fichier > Importer > L'audio d'une vidéo** afin d'importer du signal audio à partir d'un fichier vidéo se trouvant sur votre disque dur ou sur un périphérique de stockage externe.
  - Faites glisser un fichier audio de la **MediaBay**, de l'**Éditeur de conteneurs audio** ou de l'**Éditeur d'échantillons** et déposez-le dans l'affichage d'événements.
  - Copiez un événement à partir d'un autre projet Cubase et collez-le dans l'affichage d'événements.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Méthodes d'enregistrement de base](#) à la page 198

[Importation de fichiers audio](#) à la page 219

[Importer les pistes d'un CD audio](#) à la page 222

[Importer les données audio de fichiers vidéo](#) à la page 225

[La MediaBay et le rack de Média](#) à la page 401

[Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 371

[Éditeur d'échantillons](#) à la page 342

## Création de nouveaux fichiers à partir d'événements

Un événement audio lit une partie d'un clip audio, qui lui-même se réfère à un ou plusieurs fichiers audio enregistrés sur le disque dur. Vous pouvez néanmoins créer un fichier contenant uniquement la partie lue par l'événement.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un ou plusieurs événements audio.
  2. Configurez un fondu d'entrée, un fondu de sortie et définissez le volume de l'événement. Ces paramètres seront appliqués au nouveau fichier.
  3. Sélectionnez **Audio > Convertir la sélection en fichier**.  
Le programme vous demande alors si vous désirez remplacer l'événement sélectionné.
  4. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Pour créer un fichier qui contient uniquement les données audio de l'événement d'origine, cliquez sur **Remplacer**.
    - Pour créer un fichier et ajouter un clip correspondant à ce nouveau fichier dans la **Bibliothèque**, cliquez sur **Non**.
- 

#### RÉSULTAT

Si vous avez cliqué sur **Remplacer**, un clip correspondant au nouveau fichier est ajouté à la **Bibliothèque**, et l'événement d'origine est remplacé par un nouvel événement lisant le nouveau clip.

Si vous avez cliqué sur **Non**, l'événement d'origine n'est pas remplacé.

#### À NOTER

Vous pouvez également appliquer la fonction **Convertir la sélection en fichier** aux conteneurs audio. Dans ce cas, les données audio provenant de tous les événements du conteneur sont rassemblées dans un seul fichier audio. Quand vous sélectionnez **Remplacer**, le conteneur est remplacé par un seul événement audio lisant un clip du nouveau fichier.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fondus basés sur des événements](#) à la page 239

## Fichiers audio et clips audio

Dans Cubase, l'édition et le traitement audio sont non destructifs.

Quand vous éditez ou traitez un signal audio dans la fenêtre **Projet**, le fichier audio qui est sur le disque dur reste inchangé. Cependant, vos modifications sont enregistrées dans un clip audio créé automatiquement lors de l'importation ou de l'enregistrement. Ce clip fait référence au fichier audio. Vous pouvez ainsi annuler vos modifications ou revenir au signal d'origine.

Si vous appliquez un traitement seulement à une partie d'un clip audio, un nouveau fichier audio ne contenant que cette section est créé. Le traitement n'est appliqué qu'au nouveau fichier audio et le clip audio est ajusté automatiquement, de façon à se référer à la fois au fichier d'origine et à la nouvelle portion de fichier traité. Lors de la lecture, le logiciel passe de lui-même du fichier d'origine au fichier traité et inversement, aux emplacements corrects. Vous n'entendez qu'un seul enregistrement, avec le traitement appliqué uniquement à l'endroit désiré.

Vous pouvez ainsi annuler le traitement ultérieurement, et appliquer différents traitements à différents clips audio pointant vers un même fichier d'origine.

Vous pouvez afficher et éditer les clips audio dans la **Bibliothèque**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Bibliothèque](#) à la page 382

[Régions audio](#) à la page 144

[Remplacer des clips dans des événements](#) à la page 144

## Remplacer des clips dans des événements

Vous pouvez remplacer les clips dans des événements audio.

---

### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Maintenez la touche **Maj** enfoncée, faites glisser un fichier audio à partir de l'Explorateur de fichiers/Finder macOS, et déposez-le sur l'événement.
  - Cliquez sur un clip dans la **Bibliothèque**, maintenez la touche **Maj** enfoncée, et déposez-le sur l'événement.

---

### RÉSULTAT

Le clip dans l'événement est remplacé. Cependant, les éditions de l'événement ne sont pas modifiées. Si le nouveau clip est plus court que le clip remplacé, la longueur de l'événement est adaptée. Si le nouveau clip est plus long que le clip remplacé, la longueur de l'événement reste inchangée.

### LIENS ASSOCIÉS

[Insertion de clips dans un projet par glisser-déplacer](#) à la page 388

## Régions audio

Cubase vous permet de créer des régions audio dans les clips audio pour marquer les parties importantes du signal audio.

Vous pouvez afficher les régions audio dans la **Bibliothèque**. Vous pouvez les créer et les éditer dans l'**Éditeur d'échantillons**.

### À NOTER

Si vous désirez utiliser un fichier audio dans des contextes différents ou créer plusieurs boucles à partir d'un même fichier audio, convertissez les régions correspondantes du clip audio en événements, puis convertissez ces événements en fichiers audio séparés. Il est nécessaire de



procéder ainsi parce que les différents événements qui font référence à un même clip accèdent aux mêmes données de clip.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Bibliothèque](#) à la page 382

[Liste de régions](#) à la page 355

## Créer des régions

Vous pouvez créer des régions à partir de plusieurs événements audio sélectionnés ou à partir d'intervalles de sélection.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez plusieurs événements audio ou intervalles de sélection.
  2. Sélectionnez **Audio > Avancé > Événement ou sélection comme région**.
  3. Dans la boîte de dialogue **Créer régions**, saisissez un nom pour les régions et cliquez sur **OK**.
- 

RÉSULTAT

Une région est créée dans le clip correspondant. Ses positions de début et de fin correspondent à celles de l'événement ou de l'intervalle de sélection défini dans le clip.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer des régions](#) à la page 355

## Créer des événements à partir de régions

Vous pouvez créer des événements à partir de régions. Ceux-ci remplacent l'événement d'origine.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un événement audio dont le clip contient des régions comprises dans les limites de l'événement.
  2. Sélectionnez **Audio > Avancé > Convertir les régions en événements**.
- 

RÉSULTAT

L'événement d'origine est supprimé et remplacé par des événements positionnés et dimensionnés d'après les régions.

## Événements MIDI

Des événements MIDI sont automatiquement créés quand vous enregistrez ou importez des données MIDI dans la fenêtre **Projet**.

Vous pouvez afficher et éditer les événements MIDI dans l'**Éditeur clavier**, dans l'**Éditeur de rythme** ou dans l'**Éditeur de partitions**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Projet](#) à la page 31

[Éditeur clavier](#) à la page 523

[Éditeur de rythme](#) à la page 554

[Éditeur de partitions](#) à la page 539

[Méthodes d'enregistrement de base](#) à la page 198

## Créer des événements MIDI

Vous pouvez créer des événements MIDI en enregistrant ou en important des données MIDI dans la fenêtre **Projet**.

---

### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Enregistrez des données MIDI.
  - Sélectionnez **Fichier > Importer > Fichier MIDI** afin d'importer un fichier MIDI à partir de votre disque dur.
  - Faites glisser un fichier MIDI à partir de l'Explorateur de fichiers/finder macOS, de l'un des éditeurs MIDI ou de la **MediaBay**, et déposez-le dans l'affichage d'événements.
  - Copiez un événement à partir d'un autre projet Cubase et collez-le dans l'affichage d'événements.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Méthodes d'enregistrement de base](#) à la page 198

[Importer des fichiers MIDI](#) à la page 227

[Éditeurs MIDI](#) à la page 502

[La MediaBay et le rack de Média](#) à la page 401

## Conteneurs

Les conteneurs peuvent contenir des événements MIDI ou audio et des pistes.

### LIENS ASSOCIÉS

[Conteneurs audio](#) à la page 146

[Conteneurs MIDI](#) à la page 147

[Conteneurs répertoire](#) à la page 147

## Conteneurs audio

Les conteneurs audio contiennent des événements audio. Si vous souhaitez traiter plusieurs événements audio comme un ensemble dans la fenêtre **Projet**, vous pouvez les convertir en conteneur.

Il existe plusieurs moyens de créer des conteneurs audio :

- Sélectionnez l'outil **Dessiner** et dessinez sur la piste Audio.
- Appuyez sur **Alt**, sélectionnez l'outil **Sélectionner** et dessinez sur la piste Audio.
- Sélectionnez l'outil **Sélectionner** et double-cliquez sur la piste Audio, entre les délimiteurs gauche et droit.
- Sélectionnez plusieurs événements audio sur une piste Audio, puis sélectionnez **Audio > Convertir les événements en conteneurs**.

### À NOTER

Pour faire à nouveau apparaître les événements en tant qu'objets indépendants sur la piste, sélectionnez le conteneur, puis sélectionnez **Audio > Dissoudre les conteneurs**.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 371

## Conteneurs MIDI

Un conteneur MIDI est automatiquement créé quand vous enregistrez. Il contient les événements enregistrés.

Vous pouvez également créer des conteneurs MIDI vides en procédant comme suit :

- Sélectionnez l'outil **Dessiner** et dessinez sur la piste MIDI.
- Appuyez sur **Alt**, sélectionnez l'outil **Sélectionner** et dessinez sur la piste MIDI.
- Sélectionnez l'outil **Sélectionner** et double-cliquez sur la piste MIDI entre les délimiteurs gauche et droit.



## Conteneurs répertoire

Un conteneur répertoire est une représentation graphique des événements et des conteneurs inclus dans le dossier.

Les conteneurs répertoire indiquent la position temporelle et la position verticale des pistes. Si des couleurs de conteneurs sont utilisées, elles apparaissent également dans le conteneur répertoire.

Toute modification que vous apportez à un conteneur répertoire affecte tous les événements et conteneurs qu'il contient. Les pistes se trouvant à l'intérieur d'un répertoire peuvent être éditées comme une seule entité.

### À NOTER

Si vous souhaitez éditer individuellement les pistes du répertoire, vous pouvez double-cliquer sur le conteneur répertoire. L'éditeur s'ouvre alors pour les événements et conteneurs qui se trouvent sur les pistes.

### LIENS ASSOCIÉS

[Menu Couleurs des événements](#) à la page 503

## Techniques d'édition des conteneurs et événements

Ce paragraphe décrit les techniques d'édition possibles dans la fenêtre **Projet**. Sauf mention contraire explicite, toutes les descriptions s'appliquent à la fois aux événements et aux conteneurs, même si, par commodité, nous n'utilisons que le terme « événement ».

Dans la fenêtre **Projet**, vous pouvez éditer les événements en appliquant les techniques suivantes :

- En sélectionnant et en utilisant l'un des outils de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

### À NOTER

Certains outils d'édition offrent des fonctions supplémentaires quand vous appuyez sur des touches mortes. Vous pouvez personnaliser les touches mortes par défaut dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Touches mortes outils**).

- En ouvrant le menu **Édition** et en sélectionnant l'une des fonctions.
- En éditant les valeurs de la ligne d'infos.
- En utilisant un raccourci clavier.

#### À NOTER

Le **Calage** est pris en compte.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Édition - Touches mortes outils](#) à la page 705

## Écoute de conteneurs et d'événements audio

Vous pouvez écouter les conteneurs et événements audio de la fenêtre **Projet** en utilisant l'outil **Audition**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Lecture** et sélectionnez **Lecture**.
  2. Cliquez là où vous désirez commencer la lecture, et maintenez enfoncé le bouton de la souris.
  3. Facultatif : sélectionnez **Média > MediaBay**, puis dans la section **Pré-écoute**, réglez le **Volume de pré-écoute**.
- 

#### RÉSULTAT

La piste sur laquelle vous cliquez est lue, à partir de l'endroit où vous avez cliqué. La lecture s'arrête quand vous relâchez le bouton de la souris.

#### À NOTER

Lors de l'écoute, le bus de **Mixage principal** est toujours utilisé pour le monitoring.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33  
[Section Pré-écoute](#) à la page 423

## Écoute dynamique (Scrub)

L'outil **Scrub** vous permet de repérer des positions dans les événements en les lisant en avant ou en arrière.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Lecture**.
  2. Cliquez à nouveau pour ouvrir un menu local.
  3. Sélectionnez l'outil **Scrub**.
  4. Cliquez sur l'événement et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
  5. Faites glisser vers la gauche ou la droite.
- 

#### RÉSULTAT

Le curseur de projet se déplace suivant vos mouvements et l'événement est lu. La vitesse de lecture et la hauteur du son restitué dépendent de la rapidité de déplacement du pointeur.

#### À NOTER

Les effets d'insert sont contournés quand vous utilisez le Scrub avec la souris.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Outil Scrub

Le Scrubbing nécessite beaucoup de puissance de calcul, ce qui peut engendrer des problèmes de lecture. En cas de problèmes de cette nature, ouvrez la boîte de dialogue **Préférences** (page **Transport—Scrub**), puis désactivez **Utiliser mode Haute qualité pour le Scrubbing**. Vous perdrez en qualité de rééchantillonnage, mais le Scrubbing sollicitera moins votre processeur, surtout si le projet est gourmand en ressources.

Dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Transport—Scrub**), vous pouvez également régler le volume de la lecture **Scrub**.

## Sélection à l'aide de l'outil Sélectionner

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil **Sélectionner**.
2. Dans l'affichage d'événements, cliquez sur les événements que vous souhaitez sélectionner.

### À NOTER

Vous pouvez également utiliser les touches **Flèche montante**, **Flèche descendante**, **Flèche gauche** ou **Flèche droite** du clavier de votre ordinateur pour sélectionner l'événement situé sur la piste du haut ou de bas ou l'événement précédent ou suivant sur la même piste.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Sous-menu Sélectionner

Quand l'outil **Sélectionner** est sélectionné, le sous-menu **Sélectionner** offre des options spécifiques qui permettent de sélectionner des événements dans la fenêtre **Projet**.

- Pour ouvrir le sous-menu **Sélectionner**, sélectionnez **Édition > Sélectionner**.

### Tout

Sélectionne tous les événements de la fenêtre **Projet**.

### Néant

Permet de désélectionner tous les événements de la fenêtre **Projet**.

### Inverser

Permet d'inverser la sélection. Tous les événements sélectionnés sont désélectionnés et tous les événements qui n'étaient pas sélectionnés le sont.

### Le contenu de la boucle

Sélectionne tous les événements partiellement ou entièrement situés entre les délimiteurs gauche et droit.

### Du début jusqu'au curseur

Permet de sélectionner tous les événements se terminant à gauche du curseur de projet.

### Du curseur jusqu'à la fin

Permet de sélectionner tous les événements commençant à droite du curseur de projet.

### Hauteur égale dans toutes les octaves/Hauteur égale dans la même octave

Ces fonctions sont disponibles dans les éditeurs MIDI et dans l'**Éditeur d'échantillons**.

### Sélectionner les contrôleurs dans la suite de notes

Cette fonction est disponible dans les éditeurs MIDI.

### Tout sur les pistes sélectionnées

Sélectionne tous les événements se trouvant sur la piste sélectionnée.

### Événements sous curseur

Permet de sélectionner automatiquement tous les événements des pistes sélectionnées qui sont en contact avec le curseur de projet.

### Sélectionner l'événement

Cette fonction est disponible dans l'**Éditeur d'échantillons**.

### Du bord gauche de la sélection jusqu'au curseur/Du bord droit de la sélection jusqu'au curseur

Ces fonctions ne sont utilisées que pour les intervalles de sélection.

### À NOTER

Quand l'outil **Sélectionner un intervalle** est sélectionné, le sous-menu **Sélectionner** offre des fonctions différentes.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Menu Sélectionner pour les intervalles de sélection](#) à la page 162

[Édition d'intervalles](#) à la page 353

## Supprimer des événements

Vous pouvez supprimer des événements de la fenêtre **Projet**.

---

### PROCÉDER AINSI

- Pour supprimer un événement de la fenêtre **Projet**, procédez de l'une des façons suivantes :
    - Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, activez l'outil **Effacer** et cliquez sur l'événement.
    - Dans l'affichage des événements, sélectionnez les événements, puis sélectionnez **Édition > Supprimer**.
    - Dans l'affichage des événements, sélectionnez les événements et appuyez sur **Retour arrière**.
- 

### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Options de déplacement des événements

Dans Cubase, il existe plusieurs moyens de déplacer des événements dans la fenêtre **Projet**.

Pour déplacer des événements, vous avez le choix entre les méthodes suivantes :

- À l'aide de l'outil **Sélectionner**.
- À l'aide de l'outil **Décaler**.
- En sélectionnant **Édition > Déplacer** et en sélectionnant l'une des options.
- En sélectionnant l'événement et en modifiant sa position de départ dans la ligne d'infos.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Déplacer des événements à l'aide de l'outil Sélectionner](#) à la page 151

[Déplacer des événements à l'aide des boutons Décaler](#) à la page 151

[Sous-menu Déplacer](#) à la page 152


[Déplacer des événements à partir de la ligne d'infos](#) à la page 152

## Déplacer des événements à l'aide de l'outil Sélectionner

Vous pouvez sélectionner un ou plusieurs événements avec l'outil **Sélectionner** et les faire glisser sur une autre position.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil **Sélectionner** .
2. Cliquez sur les événements que vous souhaitez déplacer et faites-les glisser à un autre endroit.

#### À NOTER

Les événements ne peuvent glisser que sur des pistes du même type. En maintenant enfoncée la touche **Ctrl/Cmd** tout en faisant glisser le pointeur, vous pouvez en restreindre les mouvements au sens horizontal ou vertical.

---

#### RÉSULTAT

Les événements sont déplacés. Si vous avez déplacé plusieurs événements, leur écartement les uns par rapport aux autres est conservé.

#### À NOTER

Pour éviter que les événements soient accidentellement déplacés quand vous cliquez dessus dans la fenêtre **Projet**, les déplacements par glisser mettent un peu de temps avant de s'opérer réellement. Vous pouvez configurer ce retard à l'aide du paramètre **Délai avant l'activation du déplacement d'objets** qui se trouve dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition**).

## Déplacer des événements à l'aide des boutons Décaler

Vous pouvez déplacer un ou plusieurs événements sélectionnés en utilisant les boutons de déplacement de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** et activez la palette **Coup de pouce**.

Les boutons de déplacement deviennent disponibles dans la barre d'outils.



2. Sélectionnez les événements que vous souhaitez déplacer et cliquez sur **Déplacer à gauche** ou sur **Déplacer à droite**.

Les événements ou conteneurs sélectionnés sont déplacés.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Sous-menu Déplacer

Quand l'outil **Sélectionner** est sélectionné, le sous-menu **Déplacer** offre des options qui permettent de déplacer des événements à des positions spécifiques dans la fenêtre **Projet**.

- Pour accéder au sous-menu **Déplacer**, sélectionnez **Édition** > **Déplacer**.

Voici les options disponibles :

### Curseur

Envoie l'événement sélectionné à la position où se trouve le curseur de projet. Si vous avez sélectionné plusieurs événements sur la même piste, les événements suivants conservent leur espacement les uns par rapport aux autres.

### Origine

Permet de placer les événements sélectionnés aux positions où ils ont été enregistrés à l'origine.

### Piste sélectionnée

Permet de déplacer les événements sélectionnés sur des pistes séparées à partir de la piste sélectionnée. Les événements sont placés aux positions qu'ils occupaient sur les pistes d'origine.

### En avant-plan/En arrière-plan

Permet de placer les événements sélectionnés au premier plan ou en arrière-plan. Cela peut s'avérer utile si des événements audio se superposent et que vous souhaitez lire un autre événement.

## Déplacer des événements à partir de la ligne d'infos

Vous pouvez déplacer un événement sélectionné en changeant sa valeur de début dans la ligne d'infos.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'événement que vous souhaitez déplacer.
2. Dans la ligne d'infos, double-cliquez sur le champ **Début** et saisissez une nouvelle valeur de début pour l'événement.

---

### RÉSULTAT

L'événement est déplacé de la valeur définie.

## Renommer des événements

---

### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez les événements et saisissez un nouveau nom dans le champ **Fichier** sur la ligne d'infos.



- Changez le nom de la piste, maintenez enfoncée une touche de modification, puis appuyez sur **Entrée** pour renommer tous les événements d'après la piste.
-



## Options de redimensionnement des événements

Vous pouvez changer la taille des événements en modifiant séparément leurs positions de début et de fin.

Pour redimensionner des événements, vous pouvez utiliser l'outil **Sélectionner**, l'outil **Scrub** ou l'outil **Rogner** de la palette **Décalage**.

Le redimensionnement fonctionne également si le mode **Combinaison des outils de sélection** est activé.

### IMPORTANT

Quand vous redimensionnez des événements, les données d'automatisation ne sont pas prises en compte.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille de base à la page 153](#)

[Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille avec déplacement des données à la page 154](#)

[Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille avec modification de la durée à la page 154](#)

[Redimensionner des événements avec les outils Rogner à la page 155](#)

[Redimensionner des événements avec l'outil Scrub à la page 155](#)

[Fonction de Calage à la page 64](#)

## Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille de base

Vous pouvez déplacer le point de début ou de fin d'un événement.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil **Sélectionner**.
2. Cliquez à nouveau sur l'outil **Sélectionner** et sélectionnez **Changement de taille de base** dans le menu local.
3. Cliquez-déplacez le coin inférieur gauche ou droit de l'événement.



### RÉSULTAT

L'événement est redimensionné et une partie plus ou moins grande du contenu apparaît en fonction de l'endroit où vous avez fait glisser le pointeur. Si plusieurs événements sont sélectionnés, ils sont tous redimensionnés de la même façon.

### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 33](#)

## Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille avec déplacement des données

Vous pouvez déplacer les points de début ou de fin de l'événement en déplaçant son contenu.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil **Sélectionner**.
2. Cliquez à nouveau sur l'outil **Sélectionner** et sélectionnez **Changement de taille avec déplacement des données** dans le menu local.
3. Cliquez-déplacez le coin inférieur gauche ou droit de l'événement.



---

RÉSULTAT

L'événement est redimensionné et le contenu aussi. Si plusieurs événements sont sélectionnés, ils sont tous redimensionnés de la même façon.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille avec modification de la durée

Vous pouvez déplacer les points de début ou de fin d'un événement et ainsi modifier la durée du contenu de cet événement.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil **Sélectionner**.
2. Cliquez à nouveau sur l'outil **Sélectionner** et sélectionnez **Changement de taille avec modification de la durée** dans le menu local.
3. Cliquez-déplacez le coin inférieur gauche ou droit de l'événement.

---

RÉSULTAT

Le conteneur est étiré ou comprimé afin de s'ajuster à la nouvelle longueur.

- Quand vous redimensionnez des conteneurs MIDI, les événements de note sont étirés/comprimés (déplacés et redimensionnés).  
Les données de contrôleur sont également étirées.
- Quand vous redimensionnez des conteneurs audio, les événements sont déplacés et la durée des fichiers audio de référence est modifiée afin de correspondre à la nouvelle longueur.  
Si plusieurs événements sont sélectionnés, ils sont tous redimensionnés de la même façon.

LIENS ASSOCIÉS

[Modification de la durée](#) à la page 329

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Redimensionner des événements avec les outils Rogner

Vous pouvez déplacer le début ou la fin de l'événement de la valeur définie dans le menu local **Type de grille**.

### PRÉAMBULE

L'outil **Sélectionner** est configuré sur **Changement de taille de base** ou sur **Changement de taille avec déplacement des données**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur la barre d'outils de la fenêtre **Projet** et activez la palette **Palette de décalage**.

Les boutons de décalage deviennent disponibles dans la barre d'outils.



2. Sélectionnez l'événement.
  3. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Cliquez sur **Ajuster le début à gauche**.
    - Cliquez sur **Ajuster le début à droite**.
    - Cliquez sur **Ajuster la fin à gauche**.
    - Cliquez sur **Ajuster la fin à droite**.
- 

### RÉSULTAT

La position de début ou de fin des événements sélectionnés est déplacée de la valeur définie dans le menu local **Type de grille**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Redimensionner des événements avec l'outil Scrub

Vous pouvez lire l'événement en mode Scrub quand vous déplacez ses points de début ou de fin.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Lecture**.
  2. Cliquez à nouveau sur **Lecture** pour ouvrir un menu local.
  3. Sélectionnez l'outil **Scrub**.
  4. Cliquez-déplacez le coin inférieur gauche ou droit de l'événement.
- 

### RÉSULTAT

L'événement est redimensionné et vous entendez l'effet de la modification pendant que vous faites glisser le pointeur.

### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Scinder des événements

---

### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez **Scinder** et cliquez sur l'événement que vous souhaitez scinder.

- Sélectionnez l'outil **Sélectionner**, maintenez enfoncée la touche **Alt** et cliquez sur l'événement.
- Placez le curseur de projet à l'endroit où vous désirez scinder les événements, puis sélectionnez **Édition > Fonctions > Couper au curseur**.

#### À NOTER

Tous les événements de toutes les pistes qui sont traversés par le curseur de projet seront scindés. Si vous sélectionnez des événements spécifiques, seuls ces événements seront scindés.

---

- Placez les délimiteurs gauche et droit sur les positions où vous désirez scinder les événements, puis sélectionnez **Édition > Fonctions > Couper aux délimiteurs**.

#### À NOTER

Tous les événements de toutes les pistes qui sont traversés par les délimiteurs seront scindés. Si vous sélectionnez des événements spécifiques, seuls ces événements seront scindés.

---

#### RÉSULTAT

Les événements sont scindés.

#### À NOTER

Si vous scindez un conteneur MIDI alors que la ligne de découpage traverse une ou plusieurs notes MIDI et que l'option **Scinder les événements MIDI** est activée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—MIDI**), les notes traversées par la ligne sont scindées et de nouvelles notes sont créées au début du second conteneur. Si l'option est désactivée, les notes traversées par la ligne restent dans le premier conteneur, mais débordent après la fin de ce conteneur.

---

#### LIENS ASSOCIÉS


[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Scinder des événements de façon répétée

Vous pouvez scinder des événements de façon répétée pour obtenir plusieurs événements de même taille.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Scinder** , maintenez enfoncée la touche **Alt** et cliquez sur l'événement à l'endroit où vous souhaitez le scinder en premier.
- 

#### RÉSULTAT

L'événement est automatiquement scindé en de multiples événements de taille égale sur toute la longueur de l'événement d'origine.

## Joindre des événements

Dans la fenêtre **Projet**, vous pouvez joindre deux ou plusieurs événements se trouvant sur la même piste.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez les événements que vous souhaitez coller, puis sélectionnez **Édition > Coller ensemble**.
  - Sélectionnez **Coller ensemble** et cliquez sur l'événement que vous souhaitez joindre à l'événement suivant.
  - Sélectionnez **Coller ensemble**, maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez sur l'événement que vous souhaitez joindre à tous les événements qui suivent.
- 

#### RÉSULTAT

Les événements sont collés ensemble.

#### À NOTER

Quand vous scindez un événement audio puis recollez ensuite les parties ensemble, un événement est créé. Dans tous les autres cas, c'est un conteneur qui est créé.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Coller des événements

Vous pouvez coller des événements à partir du presse-papiers.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Sélectionnez les événements et sélectionnez **Édition > Fonctions > Coller à l'origine** pour coller les événements à la position à partir de laquelle vous les avez coupés ou copiés.
    - Sélectionnez les événements, sélectionnez la piste où vous souhaitez les coller, puis sélectionnez **Édition > Fonctions > Coller relatif au curseur** pour coller les événements tout en maintenant leur distance par rapport au curseur de projet.
- 

#### RÉSULTAT

Quand vous collez un événement, il est inséré sur la piste sélectionnée, placé de façon à ce que son point de synchronisation soit aligné sur la position du curseur de projet.

Si la piste sélectionnée n'est pas du bon type, l'événement est inséré sur sa piste d'origine.

## Coller des événements sur des pistes de même nom

Vous pouvez copier les événements d'un projet et les coller dans un autre projet sur la première piste dont le nom correspond exactement à celui de la piste d'origine.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Copiez les événements dans un projet.
  2. Activez le projet dans lequel vous souhaitez coller les événements.
  3. Sélectionnez **Édition > Fonctions > Coller sur piste de même nom**.
- 

#### RÉSULTAT

Les événements sont insérés sur la piste dont le nom correspond exactement à celui de la piste d'origine.

Des pistes sont créées pour tous les événements dont les noms ne correspondent pas à ceux des pistes d'origine.

## Dupliquer des événements

Dans la fenêtre **Projet**, vous pouvez dupliquer les événements sélectionnés.

---

### PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez l'événement et procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez **Édition > Fonctions > Dupliquer**.
  - Maintenez la touche **Alt** enfoncée, et faites glisser l'événement à une nouvelle position.

#### À NOTER

Si vous maintenez également enfoncée la touche **Ctrl/Cmd**, la direction des mouvements se trouve limitée à un seul sens, horizontal ou vertical.

---

### RÉSULTAT

Une copie de l'événement sélectionné est créée à la suite de l'événement d'origine. Si plusieurs événements sont sélectionnés, ils sont tous copiés d'un seul bloc et leurs espacements relatifs sont maintenus.

#### À NOTER

Quand vous dupliquez des événements audio, les copies se réfèrent toujours au même clip audio.

---

## Répéter des événements

---

### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez les événements et sélectionnez **Édition > Fonctions > Répéter** pour ouvrir la boîte de dialogue **Répéter les événements**, laquelle vous permet de créer plusieurs copies réelles ou partagées des événements sélectionnés.
  - Sélectionnez les événements, maintenez enfoncée la touche **Alt** et cliquez sur la poignée située dans le coin inférieur droit du dernier événement sélectionné puis faites-la glisser vers la droite pour créer une copie réelle.
  - Survolez le milieu de la bordure droite de l'événement avec le pointeur de la souris de manière à ce qu'il prenne la forme d'une main à l'index tendu, cliquez et faites glisser le pointeur vers la droite pour créer une copie réelle.
  - Sélectionnez les événements, maintenez enfoncées les touches **Alt-Maj** et faites glisser le pointeur vers la droite pour créer une copie partagée.

#### À NOTER

Ceci ne s'applique qu'aux événements MIDI.

---

- Survolez le milieu de la bordure droite de l'événement avec le pointeur de la souris de manière à ce qu'il prenne la forme d'une main à l'index tendu, maintenez enfoncée la touche **Maj**, cliquez et faites glisser le pointeur vers la droite pour créer une copie partagée.

#### À NOTER

La répétition par glisser-déplacer ne fonctionne que si la piste fait au moins deux lignes de hauteur.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Copies partagées](#) à la page 159

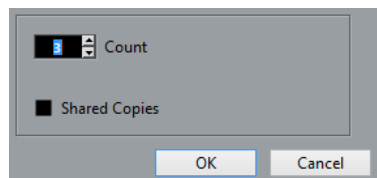
[Boîte de dialogue Répéter les événements](#) à la page 159

[Configuration de la hauteur des pistes](#) à la page 133

## Boîte de dialogue Répéter les événements

La boîte de dialogue **Répéter les événements** vous permet de créer plusieurs copies réelles ou partagées des événements sélectionnés.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Répéter les événements**, sélectionnez **Édition > Fonctions > Répéter**.



#### Nombre

Permet de définir le nombre de répétitions de l'événement.

#### Copies partagées

Activez cette option pour créer une copie partagée.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Copies partagées](#) à la page 159

## Copies partagées

Les copies partagées sont des copies qui sont automatiquement affectées par les mêmes opérations d'édition que celles réalisées sur l'événement d'origine.

Vous pouvez convertir une copie partagée en copie réelle en sélectionnant **Édition > Fonctions > Convertir en copie réelle**. Une nouvelle version du clip est créée, et vous pouvez l'éditer indépendamment. Le nouveau clip est automatiquement ajouté à la **Bibliothèque**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Répéter des événements](#) à la page 158

[Boîte de dialogue Répéter les événements](#) à la page 159

## Remplir la boucle

Vous pouvez créer plusieurs copies entre les délimiteurs droit et gauche.

- Sélectionnez **Édition > Fonctions > Remplir la boucle** pour créer plusieurs copies entre le délimiteur gauche et le délimiteur droit.

La dernière copie est automatiquement raccourcie pour se terminer exactement à l'emplacement du délimiteur droit.

## Faire glisser le contenu des événements

Vous pouvez faire glisser le contenu d'un événement sans changer sa position dans la fenêtre **Projet**.

---

### PROCÉDER AINSI

- Maintenez enfoncées les touches **Ctrl/Cmd-Alt**, cliquez sur l'événement et faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite.

---

### RÉSULTAT

Le contenu de l'événement est déplacé.

---

### À NOTER

Vous ne pouvez pas faire glisser un événement audio au-delà du début ou de la fin du clip audio lui-même. Si les événements lisent tout le clip, il est impossible de faire glisser l'audio.

---

## Inverser la phase d'événements audio

Vous pouvez inverser la phase d'événements audio dans la fenêtre **Projet**.

---

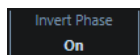
### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez un ou plusieurs événements audio.
2. Dans la ligne d'infos, cliquez sur le champ **Inverser phase**.

---

### RÉSULTAT

La phase des événements est inversée. Ceci est indiqué sur la ligne d'infos.



---

### LIENS ASSOCIÉS

[Ligne d'infos](#) à la page 43

## Rendre muets des événements

Vous pouvez rendre des événements muets dans la fenêtre **Projet**. Les événements muets peuvent être édités normalement, sauf pour ce qui est des fondus, mais ils ne sont pas lus.

---

### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez l'outil **Rendre muet** et cliquez sur les événements ou délimitez un rectangle de sélection autour d'eux.
  - Sélectionnez les événements, puis sélectionnez **Édition > Rendre muet**.

---

### RÉSULTAT

Les événements deviennent muets et ils sont ombrés.



Pour que des événements muets soient lus à nouveau, sélectionnez-les et sélectionnez **Édition > Enlever Rendre muet**.



LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

# Édition d'intervalles

L'édition dans la fenêtre **Projet** n'est pas limitée à la gestion d'événements et de conteneurs entiers. Vous pouvez aussi travailler dans des intervalles de sélection, indépendants des limites des événements/conteneurs et des pistes.

## Créer un intervalle de sélection

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, sélectionnez l'outil **Sélectionner un intervalle**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Délimitez un rectangle de sélection couvrant l'intervalle que vous souhaitez sélectionner.
  - Sélectionnez **Édition > Sélectionner** et sélectionnez l'une des fonctions du menu.
  - Double-cliquez sur un événement pour créer un intervalle de sélection le couvrant.

### À NOTER

En maintenant enfoncée la touche **Maj** et en double-cliquant sur plusieurs événements à la suite, vous pouvez créer un intervalle de sélection qui couvre ces événements.

LIENS ASSOCIÉS

[Menu Sélectionner pour les intervalles de sélection](#) à la page 162

## Menu Sélectionner pour les intervalles de sélection

Quand l'outil **Sélectionner un intervalle** est sélectionné, le sous-menu **Sélectionner** offre des options spécifiques qui permettent de sélectionner des intervalles dans la fenêtre **Projet**.

- Pour ouvrir le menu des options des intervalles de sélection, sélectionnez l'outil **Sélection d'intervalle** et sélectionnez **Édition > Sélectionner**.

### Tout

Effectue une sélection qui couvre toutes les pistes, du début à la fin du projet. Vous pouvez définir la longueur de piste grâce au paramètre **Durée du projet** de la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

### Néant

Supprime l'intervalle de sélection en cours.

### Inverser

Permet d'inverser la sélection. Tous les événements sélectionnés sont désélectionnés et tous les événements qui n'étaient pas sélectionnés le sont. Sert uniquement à la sélection d'événements.

#### **Le contenu de la boucle**

Effectue une sélection entre les délimiteurs gauche et droit, sur toutes les pistes.

#### **Du Début jusqu'au Curseur**

Effectue une sélection sur toutes les pistes, depuis le début du projet jusqu'au curseur de projet.

#### **Du Curseur jusqu'à la Fin**

Effectue une sélection sur toutes les pistes, depuis le curseur de projet jusqu'à la fin du projet.

#### **Hauteur égale – toutes les Octaves**

Pour que cette fonction puisse être utilisée, une seule note doit être sélectionnée. Toutes les notes de la même hauteur que la note sélectionnée dans ce conteneur sont sélectionnées, quelle que soit l'octave.

#### **Hauteur égale – Même octave**

Pour que cette fonction puisse être utilisée, une seule note doit être sélectionnée. Toutes les notes de la même hauteur et à la même octave que la note sélectionnée dans ce conteneur sont sélectionnées.

#### **Sélectionner les contrôleurs dans la suite de notes**

Permet de sélectionner les données de contrôleur situées dans l'intervalle de notes.

#### **Tout sur les pistes sélectionnées**

Sélectionne tous les événements se trouvant sur la piste sélectionnée. Sert uniquement à la sélection d'événements.

#### **Événements sous curseur**

Sélectionne tous les événements des pistes sélectionnées qui sont en contact avec le curseur de projet.

#### **Sélectionner l'Événement**

Option disponible dans l'**Éditeur d'échantillons**.

#### **Du bord gauche de la sélection jusqu'au curseur**

Déplace le bord gauche de l'intervalle de sélection en cours jusqu'à la position du curseur de projet.

#### **Du bord droit de la sélection jusqu'au curseur**

Déplace le bord droit de l'intervalle de sélection en cours jusqu'à la position du curseur de projet.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Configuration du projet](#) à la page 83

[Sélection à l'aide de l'outil Sélectionner](#) à la page 149

[Sous-menu Sélectionner](#) à la page 149

## **Sélection d'intervalles sur plusieurs pistes**

Vous pouvez créer des intervalles de sélection recouvrant plusieurs pistes. Il est également possible d'exclure des pistes d'un intervalle de sélection.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Créez un intervalle de sélection de la première à la dernière des pistes souhaitées.
  2. Appuyez sur **Ctrl/Cmd** et cliquez dans l'intervalle de sélection sur les pistes que vous souhaitez exclure de la sélection.
-

## Édition des intervalles de sélection

Vous pouvez éditer les intervalles de sélection, c'est-à-dire ajuster leur taille, les déplacer ou les dupliquer, les scinder, etc.

### Ajuster la taille des intervalles de sélection

Il existe plusieurs moyens d'ajuster la taille de l'intervalle de sélection :

- En faisant glisser ses bords.  
Le pointeur prend la forme d'une double flèche lorsqu'il se trouve sur une extrémité de l'intervalle de sélection.
- En maintenant la touche **Maj** enfoncée et en cliquant.  
La bordure la plus proche de l'intervalle de sélection est placée sur la position où vous avez cliqué.
- En ajustant la longueur de l'intervalle de sélection ou sa position de début ou de fin dans la ligne d'infos.
- En utilisant les boutons Trim de la barre d'outils.  
Les boutons Trim de gauche décalent le début de la zone sélectionnée et les boutons de droite en décalent la fin. Les bords sont déplacés selon la valeur définie dans le menu local **Grille**.

#### À NOTER

Les boutons Trim se trouvent dans la section **Coup de pouce**, qui ne figure pas dans la barre d'outils par défaut.

- En utilisant **Déplacer à gauche** et **Déplacer à droite** dans la barre d'outils.  
Ceux-ci déplacent toute la zone sélectionnée vers la gauche ou la droite. L'ampleur du déplacement dépend du format d'affichage sélectionné et de la valeur définie dans le menu local **Grille**.

#### IMPORTANT

Le contenu de la sélection n'est pas déplacé. L'utilisation de **Déplacer à gauche/Déplacer à droite** revient au même que quand vous ajustez le début et la fin de l'intervalle de sélection à la même position et de la même valeur.

#### À NOTER

Les boutons de déplacement se trouvent dans la section **Coup de pouce**, qui ne figure pas dans la barre d'outils par défaut.

- Pour tronquer tous les événements ou conteneurs dont une partie est comprise dans l'intervalle de sélection, sélectionnez **Édition > Intervalle > Tronquer**.  
Les événements se trouvant entièrement à l'intérieur ou à l'extérieur de l'intervalle de sélection ne sont pas affectés.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Menus contextuels de configuration](#) à la page 689

### Déplacer des intervalles de sélection

#### PRÉAMBULE

Vous avez créé un intervalle de sélection.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Cliquez sur l'intervalle de sélection et faites-le glisser à l'endroit souhaité.
- 

#### RÉSULTAT

Le contenu de l'intervalle de sélection est déplacé au nouvel endroit. Si l'intervalle traversait des événements ou des conteneurs, ceux-ci sont découpés avant le déplacement, de sorte que seules les sections comprises dans l'intervalle de sélection soient affectées.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Créer un intervalle de sélection](#) à la page 162

[Dupliquer des événements](#) à la page 158

## Dupliquer des intervalles de sélection

#### PRÉAMBULE

Vous avez créé un intervalle de sélection.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Cliquez sur l'intervalle de sélection, maintenez enfoncée la touche **Alt** et faites-le glisser.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Créer un intervalle de sélection](#) à la page 162

## Couper, copier et coller des intervalles de sélection

Vous pouvez couper ou copier et coller des intervalles de sélection à l'aide des fonctions du menu **Édition**. Vous pouvez également utiliser les options **Copier et supprimer intervalle** et **Coller avec décalage**.

#### Couper

Permet de couper les données correspondant à l'intervalle de sélection, qui s'enregistrent alors dans le presse-papiers. Ces données sont remplacées par du vide dans la piste de la fenêtre **Projet**, ce qui préserve la position des événements situés à droite de l'intervalle.

#### Copier

Copie les données correspondant à l'intervalle de sélection dans le presse-papiers.

#### Coller

Colle les données contenues dans le presse-papiers à la position de début de la sélection et sur la piste sélectionnée. Les événements qui étaient déjà présents sur les pistes restent à leur position.

#### Coller à l'Origine

Colle les données contenues dans le presse-papiers à leur position d'origine. Les événements qui étaient déjà présents sur les pistes restent à leur position.

Cette option est disponible dans le menu **Édition > Fonctions**.

#### Copier et Supprimer l'Intervalle

Permet de couper l'intervalle de sélection, qui s'enregistre alors dans le presse-papiers. Les événements se trouvant à droite de l'intervalle coupé sont déplacés pour combler le blanc.

Cette option est disponible dans le menu **Édition > Intervalle**.

### Coller avec décalage

Colle l'intervalle de sélection contenu dans le presse-papiers à la position de début de la sélection et sur la piste sélectionnée. Les événements existants sont déplacés pour faire de la place aux données collées.

Cette option est disponible dans le menu **Édition > Intervalle**.

### Coller avec décalage à l'origine

Colle l'intervalle de sélection contenu dans le presse-papiers à sa position d'origine. Les événements existants sont déplacés pour faire de la place aux données collées.

Cette option est disponible dans le menu **Édition > Intervalle**.

### Copie globale

Permet de copier tout ce qui se trouve entre les délimiteurs gauche et droit.

Cette option est disponible dans le menu **Édition > Intervalle**.

## Supprimer des données dans les intervalles de sélection

- Pour remplacer les données comprises dans l'intervalle de sélection supprimé par un blanc sur la piste, sélectionnez **Édition > Supprimer** ou appuyez sur **Retour arrière**. Les événements situés à droite de l'intervalle de sélection conservent leur position.
- Pour supprimer l'intervalle de sélection et décaler vers la gauche les événements situés à droite, afin de combler l'espace, sélectionnez **Édition > Intervalle > Supprimer intervalle**.

## Division d'intervalles de sélection

- Pour diviser tout événement ou conteneur traversé par une bordure de l'intervalle de sélection, sélectionnez **Édition > Intervalle > Scinder**.

## Insertion d'un silence

Vous pouvez insérer un espace vierge sur la piste à partir du début de l'intervalle de sélection ; la durée de cet espace vierge correspond à celle de l'intervalle de sélection.

- Pour insérer un silence, sélectionnez **Édition > Intervalle > Insérer un silence**. Les événements situés à la droite de l'intervalle de sélection sont décalés vers la droite pour laisser de l'espace. Les événements traversés par le début de l'intervalle de sélection sont découpés, et la section de droite est déplacée vers la droite.

# Lecture et Transport

Cubase offre plusieurs méthodes et fonctions pour contrôler la lecture et le transport.

LIENS ASSOCIÉS  
[Transport](#) à la page 717

## Palette Transport

La palette **Transport** regroupe les principales fonctions de transport et plusieurs autres options relatives à la lecture et à l'enregistrement.

- Pour afficher la palette **Transport**, sélectionnez **Transport > Palette Transport** ou appuyez sur **F2**.

## Sections de la palette Transport

La palette **Transport** comprend différentes sections que vous pouvez afficher ou masquer en activant les options correspondantes dans le menu contextuel de la palette **Transport**.

- Pour afficher toutes les sections de la palette **Transport**, faites un clic droit n'importe où sur la palette **Transport** et sélectionnez **Tout afficher**.

Voici les sections disponibles :

### Vumètre de performance système

#### Vumètre de performance système



Permet d'afficher les vumètres de charge moyenne de traitement audio et de charge cache disque.

### Modes d'enregistrement communs

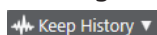
#### Modes d'enregistrement communs



Permettent de déterminer ce qui se passe quand vous cliquez sur **Enregistrement** pendant un enregistrement audio ou MIDI et où l'enregistrement devrait commencer.

### Modes d'enregistrement audio

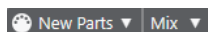
#### Modes d'enregistrement audio



Permettent de déterminer ce qui se passe quand vous enregistrez par-dessus des événements audio.

## Modes d'enregistrement MIDI

### Modes d'enregistrement MIDI



Permettent de déterminer ce qui se passe quand vous enregistrez par-dessus des conteneurs MIDI.

## Quantification MIDI auto

### Quantification d'enregistrement MIDI automatique



Permet d'activer la quantification automatique pendant l'enregistrement MIDI.

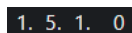
## Délimiteurs

### Aller à la position du délimiteur gauche



Permet de caler le curseur sur la position du délimiteur gauche.

### Position du délimiteur gauche



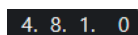
Indique la position du délimiteur gauche.

### Aller à la position du délimiteur droit



Permet de caler le curseur sur la position du délimiteur droit.

### Position du délimiteur droit



Indique la position du délimiteur droit.

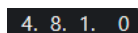
## Durée de l'intervalle des délimiteurs

### Délimiteurs à la sélection



Permet de caler les délimiteurs sur la sélection.

### Durée de l'intervalle des délimiteurs



Indique la durée de l'intervalle entre les délimiteurs.

## Points de punch

### Punch In



Permet d'activer le **Punch In**.

### Punch Out



Permet d'activer le **Punch Out**.

## Commandes de Transport

### Aller au marqueur précédent/À la position zéro





Permet de placer le curseur de projet sur le marqueur précédent ou sur la position zéro de l'axe temporel.

#### Aller au prochain marqueur/à la fin du projet



Permet de placer le curseur de projet sur le marqueur suivant ou à la fin du projet.

#### Rembobinage



Permet de revenir en arrière.

#### Avancer



Permet d'avancer.

#### Boucler



Permet d'activer/désactiver le mode Boucle.

#### Stop



Permet d'arrêter la lecture.

#### Début



Permet de démarrer la lecture.

#### Enregistrement



Permet d'activer/désactiver l'enregistrement.

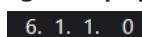
### Affichage temps

#### Sélectionner format de temps primaire



Permet de sélectionner un format temporel pour l'affichage temps primaire.

#### Affichage temps primaire



Indique la position du curseur de projet dans le format temporel sélectionné.

### Marqueurs

#### Aller au marqueur



Permet de définir et de localiser les positions des marqueurs.

#### Ouvrir la fenêtre Marqueurs



Permet d'ouvrir la fenêtre **Marqueurs**.

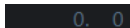
## Pre-Roll et Post-Roll

### Activer Pre-roll



Permet d'activer le Pre-roll.

### Valeur Pre-Roll



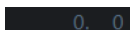
Permet de définir la position de Pre-roll. Pour afficher/masquer cette position, cliquez sur les points sur le diviseur.

### Activer Post-roll



Permet d'activer le Post-roll.

### Valeur Post-Roll



Permet de définir la position de Post-roll. Pour afficher/masquer cette position, cliquez sur les points sur le diviseur.

## Tempo et chiffage de mesure

### Activer piste Tempo



Permet d'activer/désactiver la piste tempo.

### Tempo



Permet de définir la valeur de tempo.

### Chiffage de mesure



Permet de définir la valeur du premier chiffage de mesure. Pour afficher/masquer cette valeur, cliquez sur les points sur le diviseur.

## Activer la synchro externe

### Activer la synchro externe



Permet d'activer la synchronisation externe.

### Ouvrir la configuration de la synchronisation



Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Paramètres de synchronisation du projet**.

## Clic et précompte et pattern de clic

### Activer clic du métronome



Permet d'activer le métronome.

### Activer le précompte



Permet d'activer le précompte du métronome.

### Ouvrir la configuration du métronome



Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du métronome**. Pour afficher/masquer cette option, cliquez sur les points sur le diviseur.

### Activité en entrée/sortie

#### Activité MIDI In



Permet d'afficher les signaux d'entrée MIDI.

#### Activité MIDI Out



Permet d'afficher les signaux de sortie MIDI.

#### Activité audio



Permet d'afficher les signaux audio d'entrée/sortie.

#### Écrêtage audio



Permet d'afficher l'écrêtage audio.

#### Indication de niveau



Permet d'afficher le niveau de sortie.

#### Contrôle du niveau



Permet de contrôler le niveau de sortie.

### Configurer le transport

#### Configurer le transport



Permet d'ouvrir un menu local dans lequel vous pouvez choisir les éléments à afficher.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Transport](#) à la page 717

[Transport - Scrub](#) à la page 718

## Menu Transport

Le menu **Transport** regroupe plusieurs fonctions de transport et bien d'autres options relatives à la lecture et à l'enregistrement.

### Palette Transport

Permet d'ouvrir la palette **Transport**.

## **Commandes de transport**

### **Début**

Permet de démarrer la lecture.

### **Stop**

Permet d'arrêter la lecture.

### **Démarrer/Arrêter**

Permet de démarrer/stopper la lecture.

### **Boucler**

Permet d'activer/désactiver le mode Boucle.

### **Enregistrement**

Permet d'activer/désactiver l'enregistrement.

### **Rembobinage**

Permet de revenir en arrière.

### **Avancer**

Permet d'avancer.

### **Rembobinage rapide**

Permet de revenir en arrière plus rapidement.

### **Avance rapide**

Permet d'avancer plus rapidement.

### **Décaler le curseur vers la gauche**

Permet de déplacer le curseur vers la gauche.

### **Décaler le curseur vers la droite**

Permet de déplacer le curseur vers la droite.

### **Entrer la position du curseur de projet**

Permet de saisir manuellement la position du curseur de projet.

### **Entrer le tempo**

Permet de saisir manuellement le tempo.

### **Entrer le chiffrage de mesure**

Permet de saisir manuellement le chiffrage de mesure.

### **Aller au début du projet**

Permet de caler le curseur de projet au début du projet.

### **Aller à la fin du projet**

Permet de caler le curseur de projet à la fin du projet.

## **Délimiteurs**

### **Aller à la position du délimiteur gauche**

Permet de placer le curseur de projet sur le délimiteur gauche.

### **Aller à la position du délimiteur droit**

Permet de placer le curseur de projet sur le délimiteur droit.

### **Caler le délimiteur gauche sur le curseur de projet**

Permet de placer le délimiteur gauche sur le curseur de projet.

### **Caler le délimiteur droit sur le curseur de projet**

Permet de placer le délimiteur droit sur le curseur de projet.

### **Entrer la position du délimiteur gauche**

Permet de saisir manuellement la position du délimiteur gauche.

### **Entrer la position du délimiteur droit**

Permet de saisir manuellement la position du délimiteur droit.

### **Saisir la durée de l'intervalle des délimiteurs**

Permet de saisir manuellement la durée de l'intervalle entre les délimiteurs.

### **Caler les délimiteurs sur l'intervalle de sélection**

Permet de placer les délimiteurs qui définissent l'intervalle sélectionné.

### **Échanger les positions des délimiteurs gauche et droit**

Permet d'inverser les positions des délimiteurs gauche et droit.

### **Lire en boucle l'intervalle de sélection**

Permet d'activer la lecture depuis le début de la sélection en cours et de lire cette sélection en boucle une fois la fin de la sélection atteinte.

## **Points de punch**

### **Activer le Punch In**

Permet d'activer/désactiver le Punch In.

### **Activer le Punch Out**

Permet d'activer/désactiver le Punch Out.

### **Aller à la position de Punch In (délimiteur gauche)**

Permet de placer le curseur de projet sur la position de Punch In.

### **Aller à la position de Punch Out (délimiteur droit)**

Permet de placer le curseur de projet sur la position de Punch Out.

## **Définir la position du curseur de projet**

### **Localiser le début de la sélection**

Permet de déplacer le curseur de projet au début de la sélection.

### **Se caler sur la fin de la sélection**

Permet de placer le curseur de projet sur la fin de la sélection.

### **Se caler sur le marqueur suivant**

Permet de placer le curseur de projet sur le marqueur suivant.

### **Se caler sur le marqueur précédent**

Permet de placer le curseur de projet sur le marqueur précédent.

### **Se caler sur le repère suivant**

Permet de placer le curseur de projet sur le repère suivant de la piste sélectionnée.

### **Se caler sur le repère précédent**

Permet de placer le curseur de projet sur le repère précédent de la piste sélectionnée.

### **Se Caler sur l'Événement Suivant**

Permet de placer le curseur de projet sur l'événement suivant de la piste sélectionnée.

### **Se Caler sur l'Événement Précédent**

Permet de placer le curseur de projet sur l'événement précédent de la piste sélectionnée.

### **Lire l'intervalle du projet**

#### **Jouer à partir du début de la sélection**

Permet d'activer la lecture à partir du début de la sélection.

#### **Jouer à partir de la fin de la sélection**

Permet d'activer la lecture à partir de la fin de la sélection.

#### **Jouer jusqu'au début de la sélection**

Permet d'activer la lecture deux secondes avant le début de la sélection et de l'arrêter au début de la sélection.

#### **Jouer jusqu'à la fin de la sélection**

Permet d'activer la lecture deux secondes avant la fin de la sélection et de l'arrêter à la fin de la sélection.

#### **Jouer jusqu'au Prochain Marqueur**

Permet d'activer la lecture depuis le curseur de projet et de l'arrêter au marqueur suivant.

#### **Jouer la sélection**

Permet d'activer la lecture depuis le début de la sélection actuelle et de l'arrêter à la fin de la sélection.

### **Pre-Roll et Post-Roll**

#### **Utiliser Pre-Roll**

Permet d'activer/désactiver le Pre-Roll.

#### **Utiliser Post-Roll**

Permet d'activer/désactiver le Post-Roll.

#### **Post-Roll à partir du début de la sélection**

Permet de démarrer la lecture au début de l'intervalle sélectionné et de l'arrêter à l'issue de la durée définie dans le champ Post-Roll de la palette **Transport**.

#### **Post-Roll à partir de la fin de la sélection**

Permet de démarrer la lecture à partir de la fin de l'intervalle sélectionné et de l'arrêter à l'issue de la durée définie dans le champ Post-Roll de la palette **Transport**.

#### **Pre-Roll jusqu'au début de la sélection**

Permet d'arrêter la lecture au début de la sélection. La position de début de lecture est définie dans le champ Pre-Roll de la palette **Transport**.

#### **Pre-Roll jusqu'à la fin de la sélection**

Permet d'arrêter la lecture à la fin de la sélection. La position de début de lecture est définie dans le champ Pre-Roll de la palette **Transport**.

### **Activer la piste Tempo**

Permet d'activer/désactiver la piste Tempo.

### **Modes d'enregistrement communs**

#### **Punch In/Out**

Permet d'activer/désactiver le Punch In/Out.

### **Re-Record**

Permet d'activer/désactiver le mode Re-Record.

### **Commencer l'enregistrement à la position du curseur de projet**

Permet d'activer/désactiver le démarrage de l'enregistrement à la position du curseur de projet.

### **Démarrer l'enregistrement au délimiteur gauche/position de Punch In**

Permet d'activer/désactiver le démarrage de l'enregistrement à la position du délimiteur gauche.

## **Mode d'enregistrement audio**

Ces options vous permettent de déterminer ce qui se passe quand vous enregistrez par dessus des événements préexistants.

### **Garder historique**

Les événements (ou parties d'événements) préexistants sont conservés.

### **Historique boucle + Remplacer**

Les événements (ou parties d'événements) préexistants sont remplacés par le nouvel enregistrement. En mode boucle, toutes les prises du cycle d'enregistrement actuel sont conservées.

### **Remplacer**

Les événements (ou parties d'événements) préexistants sont remplacés par la dernière prise.

## **Mode d'enregistrement MIDI**

Ces options vous permettent de déterminer ce qui se passe quand vous enregistrez par dessus des conteneurs préexistants.

### **Nouveaux conteneurs**

Les conteneurs préexistants sont conservés et le nouvel enregistrement est enregistré en tant que nouveau conteneur.

### **Fusionner**

Les événements préexistants dans le conteneur sont conservés et les événements nouvellement enregistrés sont ajoutés dans ce conteneur.

### **Remplacer**

Les événements préexistants dans le conteneur sont remplacés par le nouvel enregistrement.

### **Auto quantification pendant l'enregistrement**

Permet d'activer la quantification automatique pendant l'enregistrement.

## **Mode d'enregistrement MIDI en boucle**

### **Mix**

Tout ce que vous enregistrez est ajouté à ce qui était déjà enregistré.

### **Remplacer**

Toutes les données MIDI que vous avez enregistrées lors des précédents cycles sont remplacées dès que vous jouez une note MIDI ou envoyez un message MIDI.

### **Garder la précédente**

Les cycles d'enregistrement précédents ne sont remplacés qu'à condition que le nouveau cycle soit complet.

### Auto quantification pendant l'enregistrement

Permet d'activer la quantification automatique pendant l'enregistrement.

### Enregistrement MIDI rétrospectif

Permet de récupérer les données MIDI jouées en mode **Stop** ou pendant la lecture. Voici les options disponibles :

#### Insérer à partir de All MIDI Inputs

Permet d'insérer les données MIDI transmises sur toutes les entrées des pistes dans un conteneur MIDI linéaire placé sur la piste sélectionnée.

#### Insérer à partir de l'entrée de la piste en tant qu'enregistrement linéaire

Permet d'insérer les données MIDI transmises sur l'entrée de la piste dans un conteneur MIDI linéaire placé sur la piste sélectionnée.

#### Insérer à partir de l'entrée de la piste en tant qu'enregistrement en boucle

Permet d'insérer les données MIDI transmises sur l'entrée de la piste sous la forme de conteneurs MIDI empilés sur la piste sélectionnée.

#### Vider tous les tampons

Permet de vider la mémoire tampon de l'enregistrement rétrospectif sur la piste sélectionnée.

### Configuration du métronome

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du métronome**.

### Activer le métronome

Permet d'activer/désactiver le clic du métronome.

### Paramètres de synchronisation du projet

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Paramètres de synchronisation du projet**.

### Activer la synchro externe

Permet de configurer Cubase pour la synchronisation externe.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Délimiteurs gauche et droit](#) à la page 183

[Punch In et Punch Out](#) à la page 189

[Pre-Roll et Post-Roll](#) à la page 188

[Menu Modes d'enregistrement communs](#) à la page 201

[Modes d'enregistrement audio](#) à la page 207

[Modes d'enregistrement MIDI](#) à la page 214

[Récupération des enregistrements MIDI](#) à la page 215

[Clic du métronome](#) à la page 189

## Barre de transport

La **Barre de transport** regroupe toutes les fonctions de transport dans une zone intégrée et fixe de la fenêtre **Projet**.

- Pour activer la **Barre de transport**, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** et activez **Barre de transport**.
- Pour afficher tous les éléments de transport, faites un clic droit dans une zone vide de la **Barre de transport** et sélectionnez **Tout afficher**.



- Pour afficher toutes les commandes d'une section, cliquez sur les points situés à droite de la section et faites-les glisser tout à droite. Pour masquer à nouveau les commandes, faites-les glisser vers la gauche.



#### LIENS ASSOCIÉS

[Barre de transport](#) à la page 44

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Sections de la Barre de transport

La **Barre de transport** comprend différentes sections que vous pouvez afficher ou masquer en activant les options correspondantes dans le menu contextuel.

- Pour activer la **Barre de transport**, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** et activez **Barre de transport**.
- Pour afficher/masquer des outils, ouvrez le menu contextuel de la **Barre de transport** en faisant un clic droit dans une zone vide de la **Barre de transport** et activez les outils que vous souhaitez afficher. Pour afficher tous les outils, sélectionnez **Tout afficher**.

### Contraindre la compensation du délai

#### Contraindre la compensation du délai



Permet de réduire les effets de latence dus à la compensation du délai.

### Modes d'enregistrement communs

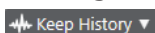
#### Modes d'enregistrement communs



Permettent de déterminer ce qui se passe quand vous cliquez sur **Enregistrement** pendant un enregistrement audio ou MIDI et où l'enregistrement devrait commencer.

### Modes d'enregistrement audio

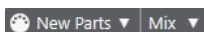
#### Modes d'enregistrement audio



Permettent de déterminer ce qui se passe quand vous enregistrez par-dessus des événements audio.

### Modes d'enregistrement MIDI

#### Modes d'enregistrement MIDI



Permettent de déterminer ce qui se passe quand vous enregistrez par-dessus des conteneurs MIDI.

### Quantification MIDI auto

#### Quantification d'enregistrement MIDI automatique



Permet d'activer la quantification automatique pendant l'enregistrement MIDI.

## Diviseur gauche

### Diviseur gauche



Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

## Vumètre de performance système

### Vumètre de performance système



Permet d'afficher les vumètres de charge moyenne de traitement audio et de charge cache disque.

## Délimiteurs

### Aller à la position du délimiteur gauche



Permet de caler le curseur sur la position du délimiteur gauche.

### Position du délimiteur gauche

1. 5. 1. 0

Indique la position du délimiteur gauche.

### Aller à la position du délimiteur droit



Permet de caler le curseur sur la position du délimiteur droit.

### Position du délimiteur droit

4. 8. 1. 0

Indique la position du délimiteur droit.

## Durée de l'intervalle des délimiteurs

### Délimiteurs à la sélection



Permet de caler les délimiteurs sur la sélection.

### Durée de l'intervalle des délimiteurs

4. 8. 1. 0

Indique la durée de l'intervalle entre les délimiteurs.

## Points de punch

### Punch In



Permet d'activer le **Punch In**.

### Punch Out



Permet d'activer le **Punch Out**.

## Commandes de Transport

### Aller au marqueur précédent/À la position zéro



Permet de placer le curseur de projet sur le marqueur précédent ou sur la position zéro de l'axe temporel.

### Aller au prochain marqueur/à la fin du projet



Permet de placer le curseur de projet sur le marqueur suivant ou à la fin du projet.

### Rembobinage



Permet de revenir en arrière.

### Avancer



Permet d'avancer.

### Boucler



Permet d'activer/désactiver le mode Boucle.

### Stop



Permet d'arrêter la lecture.

### Début



Permet de démarrer la lecture.

### Enregistrement



Permet d'activer/désactiver l'enregistrement.

## Enregistrement rétrospectif

### Insérer l'enregistrement rétrospectif de All MIDI Inputs sur la piste sélectionnée



Permet de récupérer les notes MIDI jouées en mode Stop ou pendant la lecture.

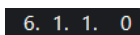
## Affichages temps

### Sélectionner format de temps primaire



Permet de sélectionner un format temporel pour l'affichage temps primaire.

### Affichage temps primaire



Indique la position du curseur de projet dans le format temporel sélectionné.

## Marqueurs

### Aller au marqueur



Permet de définir et de localiser les positions des marqueurs.

### Ouvrir la fenêtre Marqueurs



Permet d'ouvrir la fenêtre **Marqueurs**.

## Pre-Roll et Post-Roll

### Activer Pre-roll



Permet d'activer le Pre-roll.

### Valeur Pre-Roll



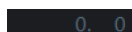
Permet de définir la position de Pre-roll. Pour afficher/masquer cette position, cliquez sur les points sur le diviseur.

### Activer Post-roll



Permet d'activer le Post-roll.

### Valeur Post-Roll



Permet de définir la position de Post-roll. Pour afficher/masquer cette position, cliquez sur les points sur le diviseur.

## Tempo et chiffrage de mesure

### Activer piste Tempo



Permet d'activer/désactiver la piste tempo.

### Tempo



Permet de définir la valeur de tempo.

### Chiffrage de mesure



Permet de définir la valeur du premier chiffrage de mesure. Pour afficher/masquer cette valeur, cliquez sur les points sur le diviseur.

## Diviseur droit

### Diviseur droit



Les outils placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

## Activer la synchro externe

### Activer la synchro externe



Permet d'activer la synchronisation externe.

### Ouvrir la configuration de la synchronisation



Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Paramètres de synchronisation du projet**.

### Clic et précompte

#### Activer clic du métronome



Permet d'activer le métronome.

#### Activer le précompte



Permet d'activer le précompte du métronome.

#### Ouvrir la configuration du métronome



Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du métronome**. Pour afficher/masquer cette option, cliquez sur les points sur le diviseur.

### Activité en entrée/sortie

#### Activité MIDI In



Permet d'afficher les signaux d'entrée MIDI.

#### Activité MIDI Out



Permet d'afficher les signaux de sortie MIDI.

#### Activité audio



Permet d'afficher les signaux audio d'entrée/sortie.

#### Écrêtage audio



Permet d'afficher l'écrêtage audio.

#### Indication de niveau



Permet d'afficher le niveau de sortie.

#### Contrôle du niveau



Permet de contrôler le niveau de sortie.

### Configurer la barre de transport

#### Configurer le transport



Permet d'ouvrir un menu local dans lequel vous pouvez choisir les éléments à afficher.

## Fenêtre contextuelle Transport

La fenêtre contextuelle **Transport** permet d'accéder à certaines commandes de transport quand la palette **Transport**, la **Barre de transport** et les **Commandes de transport** sont fermées ou masquées dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

Les raccourcis clavier par défaut suivants permettent d'ouvrir la fenêtre contextuelle de la **Barre de transport** :

**Entrer le délimiteur gauche**

Maj-L

**Entrer le délimiteur droit**

Maj-R

**Entrer la position du curseur de projet**

Maj-P

**Entrer le tempo**

Maj-T

**Entrer le chiffrage de mesure**

Maj-C

**Entrer la position de Punch In**

Maj-I

**Entrer la position de Punch Out**

Maj-O

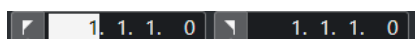
**Aller au délimiteur gauche**

Num 1

**Aller au délimiteur droit**

Num 2

Quand vous utilisez un raccourci clavier spécifique, la section correspondante de la fenêtre contextuelle **Transport** apparaît :



Fenêtre contextuelle Transport pour le placement du **Délimiteur** gauche.

### À NOTER

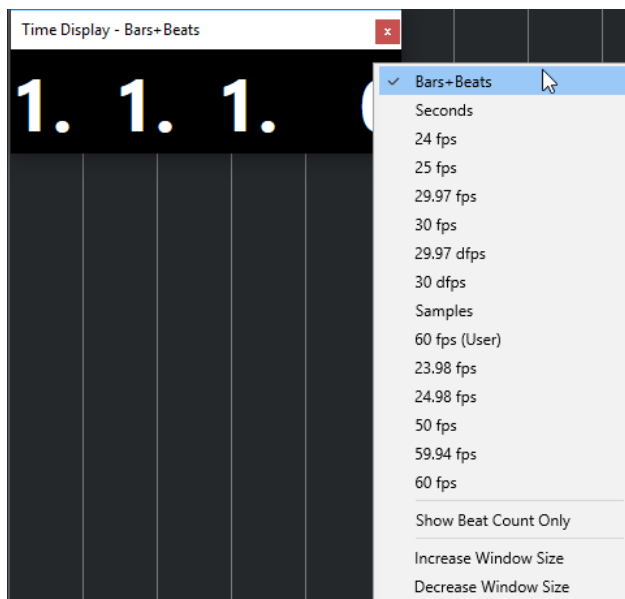
Pour fermer la fenêtre contextuelle **Transport**, appuyez sur **Échap**.

---

## Fenêtre Affichage temps

La fenêtre **Affichage temps** vous permet d'afficher la position temporelle actuelle dans une fenêtre séparée. Vous pouvez modifier sa taille et définir le format de temps que vous souhaitez voir.

- Pour ouvrir la fenêtre **Affichage temps**, sélectionnez **Studio > Plus d'options > Affichage temps**.



Faites un clic droit sur la fenêtre pour accéder aux options suivantes :

#### Mesures

Permet d'afficher la durée en unités de mesures et de temps musicaux.

#### Secondes

Permet d'afficher la durée en secondes.

#### ips

Permet d'afficher la durée en images par seconde.

#### Échantillons

Permet d'afficher la durée en échantillons.

#### Afficher uniquement le nombre de temps

Permet de n'afficher que le nombre de temps. Cette option vous sera utile si vous souhaitez vous servir de la fenêtre **Affichage temps** en tant que métronome visuel.

#### Augmenter la taille de la fenêtre

Permet d'agrandir la fenêtre et les valeurs affichées.

#### Réduire la taille de la fenêtre

Permet de réduire la taille de la fenêtre et des valeurs affichées.

#### À NOTER

Vous pouvez configurer les paramètres des **Fenêtres transparentes** à partir de la boîte de dialogue **Configuration du studio** (page **Affichage temps**).

#### LIENS ASSOCIÉS

[Événements de mesure](#) à la page 622

## Délimiteurs gauche et droit

Les délimiteurs gauche et droit sont deux marqueurs que vous pouvez utiliser en tant que positions de référence dans la fenêtre **Projet** et dans les éditeurs.

Les délimiteurs peuvent par exemple vous aider à :

- Positionner le curseur de projet.
- Définir les positions de début et de fin de l'enregistrement.
- Définir les positions à partir desquelles des événements seront importés ou exportés.
- Configurer une boucle.
- Sélectionner, copier, créer ou scinder des événements.



Les délimiteurs sont représentés par des crochets sur la règle.

La zone comprise entre les délimiteurs gauche et droit est l'intervalle entre les délimiteurs. L'intervalle entre les délimiteurs apparaît en surbrillance sur la règle et dans l'affichage d'événements.

#### À NOTER

Dans l'affichage d'événements des éditeurs MIDI, l'intervalle entre les délimiteurs n'apparaît en surbrillance que quand l'option **Afficher les bordures des conteneurs** est désactivée.

- Pour activer/désactiver le mode Boucle, cliquez sur l'intervalle compris entre les délimiteurs dans la partie supérieure de la règle ou activez l'option **Activer le bouclage** dans les commandes de transport.



- **À NOTER**

Quand le mode Boucle est activé et le délimiteur droit est placé avant le délimiteur gauche, l'intervalle entre les délimiteurs est sauté pendant la lecture.



#### LIENS ASSOCIÉS

- [Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33
- [Placer le curseur de projet](#) à la page 186
- [Activation manuelle de l'enregistrement](#) à la page 199
- [Activation automatique de l'enregistrement](#) à la page 199
- [Enregistrement en boucle](#) à la page 201
- [Punch In et Punch Out](#) à la page 189
- [Menu Modes d'enregistrement communs](#) à la page 201
- [Options d'importation des fichiers MIDI](#) à la page 226
- [Boîte de dialogue Options d'exportation pour les fichiers MIDI](#) à la page 128
- [Exporter un mixage audio](#) à la page 624
- [Définition des délimiteurs en fonction des marqueurs de boucle](#) à la page 251
- [Sous-menu Sélectionner](#) à la page 149
- [Menu Sélectionner pour les intervalles de sélection](#) à la page 162
- [Couper, copier et coller des intervalles de sélection](#) à la page 165
- [Conteneurs audio](#) à la page 146
- [Conteneurs MIDI](#) à la page 147
- [Remplir la boucle](#) à la page 159
- [Scinder des événements](#) à la page 155
- [Transport](#) à la page 717



## Placer le délimiteur gauche

Il peut être utile de placer le délimiteur gauche à un endroit précis afin de s'en servir comme d'un point de repère dans la fenêtre **Projet** et dans les éditeurs.

---

### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Appuyez sur **Ctrl/Cmd** et cliquez à la position souhaitée dans la partie supérieure de la règle pour y placer le délimiteur gauche.
  - Définissez la valeur du champ **Position du délimiteur gauche**.  
Ce champ se trouve dans la section **Délimiteurs** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, des barres d'outils des éditeurs, de la palette **Transport** et de la **Barre de transport**.
  - Faites glisser la poignée du délimiteur gauche dans la partie supérieure de la règle.
  - Appuyez sur **Ctrl/Cmd**, puis sur **1** sur le pavé numérique pour placer le délimiteur gauche sur la position du curseur de projet.
  - Appuyez sur **Alt** et cliquez sur **Aller à la position du délimiteur gauche** dans la palette **Transport**.

---

## Placer le délimiteur droit

Il peut être utile de placer le délimiteur droit à un endroit précis afin de s'en servir comme d'un point de repère dans la fenêtre **Projet** et dans les éditeurs.

---

### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Appuyez sur **Alt** et cliquez à la position souhaitée dans la partie supérieure de la règle pour y placer le délimiteur droit.
  - Définissez la valeur du champ **Position du délimiteur droit**.  
Ce champ se trouve dans la section **Délimiteurs** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, des barres d'outils des éditeurs, de la palette **Transport** et de la **Barre de transport**.
  - Faites glisser la poignée du délimiteur droit dans la partie supérieure de la règle.
  - Appuyez sur **Ctrl/Cmd**, puis sur **2** sur le pavé numérique pour placer le délimiteur droit sur la position du curseur de projet.
  - Appuyez sur **Alt** et cliquez sur **Aller à la position du délimiteur droit** dans la palette **Transport**.

---

## Définir l'intervalle entre les délimiteurs

Vous pouvez configurer l'intervalle entre les délimiteurs, c'est-à-dire la zone comprise entre les délimiteurs gauche et droit.

---

### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez et faites glisser le pointeur dans la partie supérieure de la règle.
  - Sélectionnez un intervalle ou un événement et appuyez sur **P** pour caler les délimiteurs sur la sélection.
  - Double-cliquez sur un marqueur de boucle.

- Appuyez sur **Ctrl/Cmd-Alt** et cliquez à la position souhaitée dans la partie supérieure de la règle pour caler les deux délimiteurs sur les positions les plus proches de la grille magnétique.
- 

#### RÉSULTAT

L'intervalle entre les délimiteurs est configuré et il apparaît en surbrillance sur la règle et dans l'affichage d'événements.

## Déplacer l'intervalle entre les délimiteurs

Sur la règle, vous pouvez déplacer l'intervalle entre les délimiteurs.

#### PRÉAMBULE

Vous avez configuré un intervalle entre les délimiteurs.

#### PROCÉDER AINSI

1. Survolez l'intervalle entre les délimiteurs dans la partie supérieure de la règle avec le pointeur de la souris.  
Un symbole en forme de main apparaît.
  2. Cliquez et faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite pour déplacer l'intervalle entre les délimiteurs.
- 

## Placer le curseur de projet

Vous pouvez placer le curseur de projet à la position où vous cliquez, sur des marqueurs ou à d'autres positions prédéfinies.

#### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Maintenez enfoncées les touches **Maj-Alt** et cliquez dans l'affichage des événements de la fenêtre **Projet**.
    - Cliquez sur **Aller au marqueur précédent/À la position zéro** ou sur **Aller au prochain marqueur/à la fin du projet**.  
Ces options sont disponibles dans la section **Commandes de transport** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, des barres d'outils des éditeurs, de la palette **Transport** et de la **Barre de transport**.
    - Cliquez dans la partie inférieure de la règle.
    - Sélectionnez **Transport > Définir la position du curseur de projet** et sélectionnez une option du sous-menu.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sections de la palette Transport](#) à la page 167

[Règle](#) à la page 41

[Menu Transport](#) à la page 171

[Transport](#) à la page 717

[Barre de transport](#) à la page 176

[Délimiteurs gauche et droit](#) à la page 183

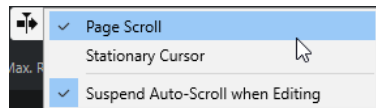
[Raccourcis clavier](#) à la page 672

## Menu des paramètres de défilement automatique

Le **Défilement automatique** permet de faire en sorte que le curseur de projet reste visible en permanence dans la fenêtre pendant la lecture.

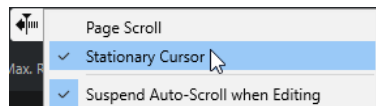
Quand vous activez le **Défilement automatique** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** ou de l'un des éditeurs, voici les modes qui sont proposés dans le menu local **Sélectionner les paramètres de défilement automatique** :

### Défilement de page



Le curseur de projet se déplace de la gauche vers la droite de la fenêtre. Quand le curseur de projet atteint le côté droit de la fenêtre, la règle et le curseur de projet recommencent le défilement à partir du côté gauche de la fenêtre. Ce fonctionnement est comparable à un livre dont on tournerait les pages.

### Curseur stationnaire



Le curseur de projet reste au milieu de la fenêtre et la règle défile continuellement vers la gauche.

### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Suspendre défilement automatique lors de l'édition

Si vous ne souhaitez pas que l'affichage de la fenêtre **Projet** change lors des éditions effectuées pendant la lecture, activez **Suspendre défilement automatique lors de l'édition**.

L'option **Suspendre défilement automatique lors de l'édition** est proposée dans le menu local **Sélectionner les paramètres de défilement automatique** situé à droite du bouton **Défilement automatique**.

Quand cette option est activée, le défilement automatique est suspendu dès que vous cliquez dans l'affichage d'événements pendant la lecture, et ce jusqu'à ce que la lecture s'arrête ou que vous cliquiez à nouveau sur **Défilement automatique**.

Quand cette option est activée, le bouton **Défilement automatique** change de couleur.

## Formats temps

Vous pouvez définir plusieurs formats de temps.

### Sélection du format de temps primaire

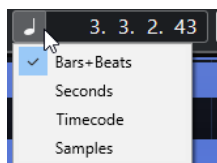
Dans la palette **Transport**, vous pouvez sélectionner le format de temps primaire. Ce format d'affichage global est utilisé dans toutes les règles et tous les affichages de position du programme, sauf pour les pistes Règle.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la section de transport principale de la palette **Transport**, cliquez sur **Sélectionner format de temps primaire**.

2. Sélectionnez un format temporel dans le menu local.



Vous pouvez également sélectionner **Projet > Configuration du projet > Format d'affichage** et sélectionner le format de temps primaire.

---

#### RÉSULTAT

Le format temporel de la palette **Transport** et de tous les affichages de position et les règles est actualisé.

## Pre-Roll et Post-Roll

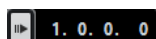
Le Pre-Roll et le Post-Roll peuvent être activés à l'aide des boutons correspondants de la section **Pre-Roll et Post-Roll** de la palette **Transport** ou en sélectionnant **Transport > Pre-Roll et Post-Roll > Utiliser Pre-Roll/Utiliser Post-Roll**.

#### À NOTER

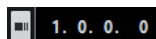
Pour afficher la section **Pre-Roll et Post-Roll**, faites un clic droit dans la palette **Transport** ou dans la **Barre de transport** et activez l'option **Pre-Roll et Post-Roll**.

---

- En définissant une valeur de Pre-Roll, vous faites en sorte que Cubase laisse s'écouler une courte durée avant que commence la lecture quand vous l'activez.



- En définissant une valeur de Post-Roll, vous faites en sorte que Cubase continue la lecture pendant une courte durée après le Punch Out automatique.



#### À NOTER

Pour que cela fonctionne, le **Punch Out** doit être activé dans la palette **Transport**, de même que l'option **Arrêt après Punch-Out automatique** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **Enregistrement**).



---

## Utilisation du Pre-roll et du Post-roll

Il est possible de configurer des valeurs de Pre-Roll et de Post-Roll pour l'enregistrement.

#### PRÉAMBULE

#### PROCÉDER AINSI

1. Placez les délimiteurs là où vous voulez commencer et arrêter l'enregistrement.
2. Dans la palette **Transport** ou dans la **Barre de transport**, activez les options **Punch In** et **Punch Out**.
3. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Enregistrement**.
4. Activez **Arrêt après Punch-Out automatique**.
5. Faites un clic droit sur la palette **Transport** ou dans la **Barre de transport** et activez l'option **Pre-Roll et Post-Roll**.
6. Dans la section **Pre-Roll et Post-Roll**, activez le **Pre-roll**  et le **Post-roll** .

7. Dans les champs **Valeur Pre-Roll** et **Valeur Post-Roll**, saisissez les valeurs de Pre-Roll et de Post-Roll.
  8. Activez **Enregistrer**.
- 

#### RÉSULTAT

Le curseur de projet recule de la valeur de Pre-roll définie et la lecture commence. Lorsque le curseur atteint le délimiteur gauche, l'enregistrement est automatiquement activé. Quand le curseur atteint le délimiteur droit, l'enregistrement est désactivé mais la lecture continue pendant la durée définie par la valeur Post-Roll avant de s'arrêter.

## Punch In et Punch Out

Les points de Punch In et de Punch Out sont deux marqueurs que vous pouvez utiliser pour déterminer le début et la fin de la partie enregistrée. La position de Punch In est celle à laquelle commence l'enregistrement et la position de Punch Out celle à laquelle il se termine.

Vous pouvez activer le Punch In et la Punch Out en activant les boutons correspondants dans la palette **Transport**.

La position de Punch In est verrouillée sur la position du délimiteur gauche et la position de Punch Out sur la position du délimiteur droit.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Activation automatique de l'enregistrement](#) à la page 199

[Arrêt automatique de l'enregistrement à la position de Punch Out](#) à la page 200

## Clic du métronome

Vous pouvez utiliser le métronome comme référence temporelle pour jouer et vous enregistrer. Les deux paramètres qui déterminent la vitesse du métronome sont le tempo du projet et le chiffrage de mesure, que vous pouvez configurer dans la palette **Transport**.

- Pour activer le clic du métronome, activez **Activer clic du métronome** dans la palette **Transport**.  
Vous pouvez également sélectionner **Transport > Activer le métronome** ou utiliser le raccourci clavier correspondant.
- Pour faire en sorte que le clic du métronome soit joué pendant la lecture, pendant l'enregistrement ou pendant le précompte, sélectionnez **Transport > Configuration du métronome** et apportez les modifications souhaitées dans l'onglet **Général**.
- Pour configurer le son des clics du métronome, sélectionnez **Transport > Configuration du métronome** et apportez les modifications souhaitées dans l'onglet **Sons de clic**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sections de la palette Transport](#) à la page 167

[Modes de tempo du projet](#) à la page 614

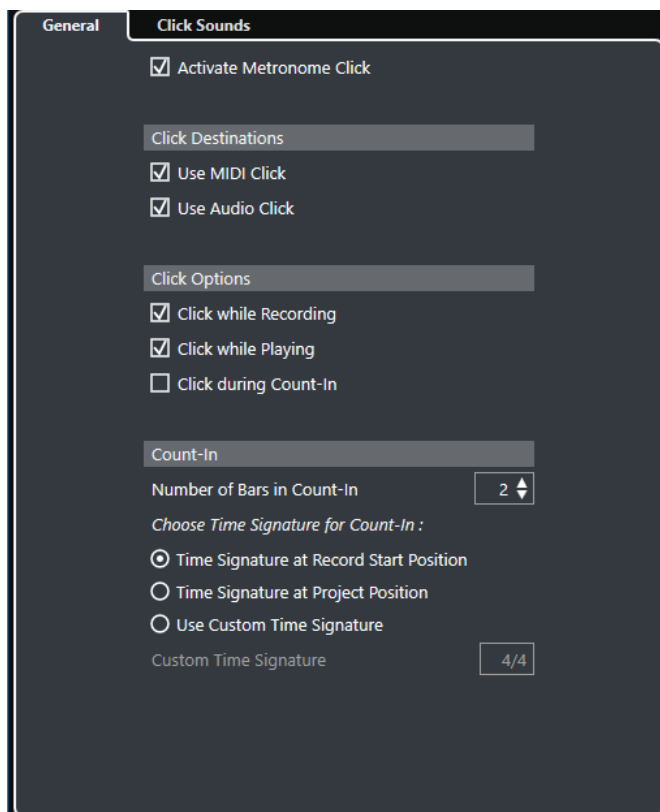
## Boîte de dialogue Configuration du métronome

La boîte de dialogue **Configuration du métronome** permet de configurer les paramètres du métronome.

Pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du métronome**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez **Transport > Configuration du métronome**.

- Dans la **Barre de transport**, ouvrez la section **Clic et précompte** et cliquez sur **Ouvrir la configuration du métronome**.



LIENS ASSOCIÉS

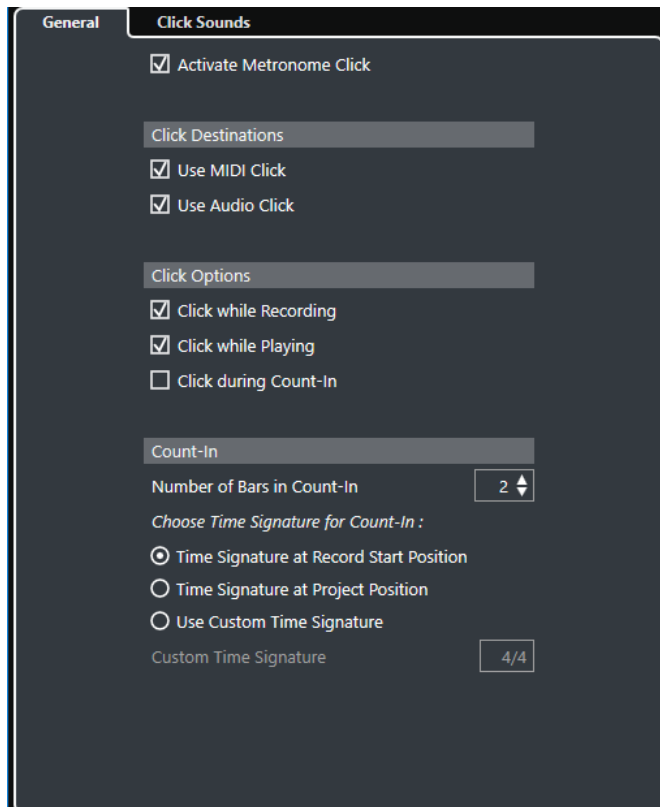
[Onglet Général](#) à la page 191

[Onglet Sons de clic](#) à la page 192

[Sections de la Barre de transport](#) à la page 177

## Onglet Général

L'onglet **Général** permet de configurer les paramètres de base du métronome.



Dans la section du haut, voici les options que vous pouvez trouver :

### Activer clic du métronome

Permet d'activer/désactiver le clic du métronome.

Voici les options disponibles dans la section **Destinations du clic** :

### Utiliser le clic MIDI

Permet d'activer un clic MIDI pour le métronome.

### Utiliser le clic audio

Permet d'activer un clic audio pour le métronome. Celui-ci sera émis via l'interface audio.

Voici les options disponibles dans la section **Options du clic** :

### Clic pendant l'enregistrement

Permet d'activer le métronome pendant l'enregistrement.

### Clic pendant la lecture

Permet d'activer le métronome pendant la lecture.

### Clic pendant le précompte

Permet d'activer un précompte musical qui est joué lorsque vous démarrez l'enregistrement en mode Stop.

Dans la section **Précompte**, voici les options que vous pouvez trouver :

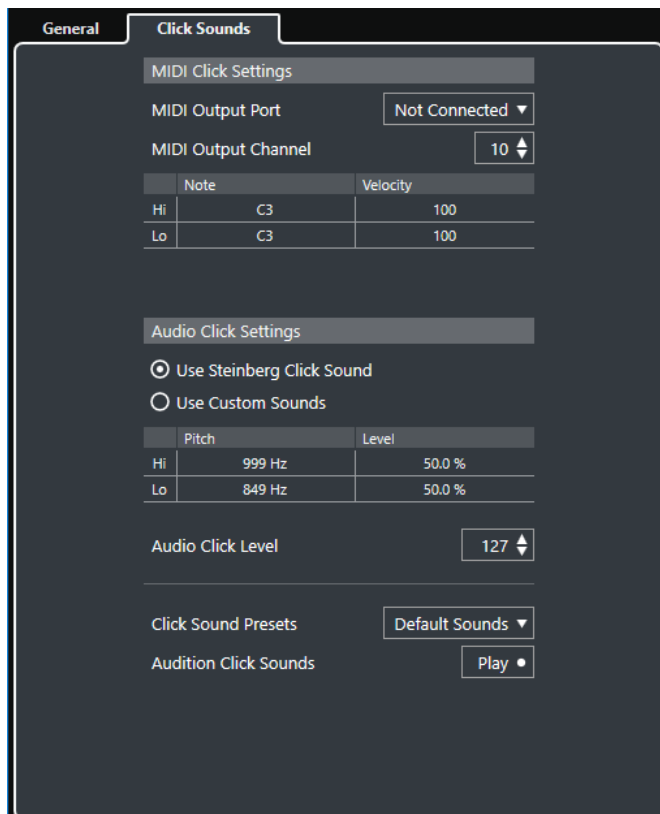
- **Nombre de mesures de précompte**

Cette option détermine le nombre de mesures jouées par le métronome avant que commence l'enregistrement.

- **Chiffage de mesure à la position de début d'enregistrement**  
Lorsque cette option est activée, le précompte utilise automatiquement le chiffage de mesure et le tempo définis à la position où l'enregistrement démarre.
- **Chiffage de mesure à la position du projet**  
Activez cette option pour que le précompte suive le chiffage de mesure configuré à la position du projet.
- **Utiliser un chiffage de mesure personnalisé**  
Cette option permet de définir un chiffage de mesure pour le précompte. Dans ce mode, les changements de mesure dans le projet n'affectent pas le précompte.

## Onglet Sons de clic

L'onglet **Sons de clic** permet de configurer et d'écouter le clic MIDI et le clic audio. Vous pouvez utiliser le clic audio ou MIDI par défaut, en choisir un dans une liste de pré-réglages de sons d'usine ou assigner vos propres sons personnalisés.



La section **Paramètres du clic MIDI** permet de configurer le son du clic MIDI qui est émis quand vous activez l'option **Utiliser le clic MIDI** dans la section **Destinations du clic** de l'onglet **Général**.

### Port de sortie MIDI

Permet de sélectionner un port de sortie MIDI pour le clic MIDI. Vous pouvez également sélectionner un instrument VST préalablement configuré dans la fenêtre **VST Instruments**.



### Canal de sortie MIDI

Permet de sélectionner un canal de sortie MIDI pour le clic MIDI.

### Note

Permet de définir le numéro de la note MIDI, c'est-à-dire sa hauteur (de Do-2 à Sol 8). Vous pouvez définir le numéro de note du premier temps d'une mesure dans la rangée du haut et le numéro de note des autres temps dans les autres rangées.

### Velocity

Permet de définir la vitesse du son de clic MIDI. Vous pouvez définir la vitesse du premier temps d'une mesure dans la rangée du haut et la vitesse des autres temps dans les autres rangées.

La section **Paramètres du clic audio** permet de configurer le son du clic audio qui est émis quand vous activez l'option **Utiliser le clic audio** dans la section **Destinations du clic** de l'onglet **Général**.

### Utiliser le son de clic Steinberg

Permet d'activer les sons par défaut du clic du métronome.

### Hauteur de note

Permet de définir la hauteur des sons par défaut. Vous pouvez définir la hauteur du premier temps d'une mesure dans la rangée du haut et la hauteur des autres temps dans les autres rangées.

### Niveau

Permet de définir le niveau des sons par défaut. Vous pouvez définir le niveau du premier temps d'une mesure dans la rangée du haut et le niveau des autres temps dans les autres rangées.

### Utiliser des sons personnalisés

Permet d'activer les sons personnalisés du clic du métronome. Pour que cela fonctionne, vous devez sélectionner un fichier audio pour les sons personnalisés en cliquant dans la colonne **Son**.

### Son

Permet de sélectionner un fichier audio pour les sons personnalisés. Sélectionnez un fichier audio pour le premier temps d'une mesure dans la rangée du haut et pour les autres temps dans les autres rangées.

### Niveau

Permet de définir le niveau des sons personnalisés. Vous pouvez définir le niveau du premier temps d'une mesure dans la rangée du haut et le niveau des autres temps dans les autres rangées.

### Niveau du clic audio

Permet de régler le niveau du clic audio.

### Préréglages de sons de clic

Permet de charger l'un des préréglages de sons de clic. Ceux-ci prennent en charge jusqu'à quatre accents. Vous pouvez faire votre choix parmi des sons qui conviennent pour de nombreuses applications, mais vous pouvez également sélectionner le **Son de clic Steinberg**, qui est le son de clic par défaut de Cubase. Vous pouvez également créer vos propres préréglages et les enregistrer.

### Audition des sons du clic

Cliquez sur **Lecture** pour écouter les sons de clic activés.

## Configurer un son de clic audio personnalisé

Si vous ne souhaitez pas utiliser le son de clic par défaut, vous pouvez configurer votre propre son pour le métronome.

### PRÉAMBULE

Dans la boîte de dialogue **Configuration du métronome**, dans l'onglet **Général**, l'option **Activer clic du métronome** est activée. Dans la section **Destinations du clic**, l'option **Utiliser le clic audio** est activée.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez l'onglet **Sons de clic**, puis dans la section **Paramètres du clic audio**, activez l'option **Utiliser des sons personnalisés**.
  2. Dans la colonne **Son**, cliquez sur la première rangée.
  3. Dans le sélecteur de fichier, accédez au fichier audio que vous souhaitez utiliser en tant que son personnalisé pour le premier temps, puis sélectionnez-le.
  4. Cliquez sur **Ouvrir**.
  5. Cliquez sur les autres rangées pour sélectionner les fichiers audio des autres temps.
  6. Réglez le niveau des sons en cliquant sur les lignes respectives de la colonne **Niveau** et en ajustant la valeur.
  7. Facultatif : Cliquez sur **Lecture** pour écouter les sons personnalisés.
- 

### RÉSULTAT

Le métronome utilise les sons personnalisés définis pour le clic audio.

### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Ouvrez le menu local **Préréglages de sons de clic** et enregistrez vos sons personnalisés dans un préréglage.

## Suivi

Le **Suivi** est une fonction qui permet de faire en sorte que le son des instruments MIDI se paramètre correctement quand vous placez le curseur à un autre endroit du projet pour lancer la lecture à partir de cette position. Le programme transmet plusieurs messages MIDI à vos instruments chaque fois que vous placez le curseur à un nouvel endroit du projet, de sorte que les messages Program Change et de contrôleur (tels que le volume MIDI, par exemple) soient correctement pris en compte à la nouvelle position par tous les périphériques MIDI.

---

### EXEMPLE

Un événement Program Change est inséré au début d'une piste MIDI. Cet événement sert à sélectionner un son de piano sur votre synthétiseur.

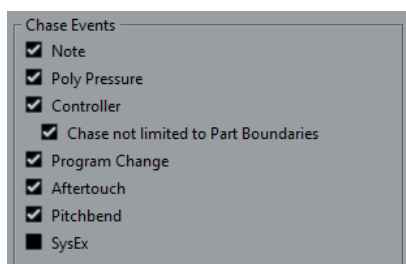
Au début du premier refrain, un autre événement de Program Change déclenche un son de cordes sur ce même synthé.

Lorsque vous lisez le morceau, il commence avec le son de piano, puis passe au son de cordes. Au milieu du refrain, vous arrêtez la lecture et revenez à un point situé entre le début et le second Program Change. Le synthé joue toujours le son de cordes, bien que sur cette section, il soit censé jouer un son de piano.

La fonction **Suivi** permet de remédier à ce problème. Quand le suivi est configuré pour des événements Program Change, Cubase suit le morceau depuis le début, détecte le premier message Program Change et le transmet à votre synthé afin de le configurer sur le bon son.

---

Il en va de même pour d'autres types d'événements. Dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**), la configuration du paramètre **Suivre évts.** détermine quels types d'événements sont suivis lorsque vous changez de position et démarrez la lecture.



LIENS ASSOCIÉS

[Suivre évts. à la page 711](#)

# Clavier à l'écran

Le **Clavier à l'écran** vous permet de jouer et d'enregistrer en MIDI en utilisant le clavier de l'ordinateur ou la souris. Ce clavier vous sera utile si vous ne disposez pas d'un instrument MIDI externe et que vous ne souhaitez pas dessiner d'événements avec l'outil **Dessiner**.

Quand le **Clavier à l'écran** est affiché, les commandes clavier habituelles sont bloquées car elles sont réservées au **Clavier à l'écran**. Les seules exceptions sont les suivantes :

- Enregistrer : **Ctrl/Cmd-S**
- Démarrer/Arrêter l'enregistrement : **Num \***
- Démarrer/Arrêter la lecture : **Espace**
- Aller au délimiteur gauche : **Num 1**
- Supprimer : **Supprimer** ou **Retour arrière**
- Boucle marche/arrêt : **Num /**
- Afficher/Masquer la palette Transport : **F2**
- Afficher/Masquer le Clavier à l'écran : **Alt-K**

## Enregistrement MIDI avec le clavier à l'écran

Vous pouvez vous servir du **Clavier à l'écran** pour enregistrer des données MIDI dans Cubase.

### PRÉAMBULE

Vous avez sélectionné une piste MIDI ou d'Instrument et activé l'option **Activer l'enregistrement**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Clavier à l'écran**.
2. Activez **Enregistrer**.
3. Créez quelques notes en procédant au choix d'une des manières suivantes :
  - Cliquez sur les touches du **Clavier à l'écran**.
  - Appuyez sur les touches correspondantes sur le clavier de votre ordinateur.

### À NOTER

Appuyez sur plusieurs touches à la fois pour créer des contenus polyphoniques. Notez que le nombre de notes maximum pouvant être jouées simultanément varie en fonction du système d'exploitation et de la configuration de votre matériel.

---

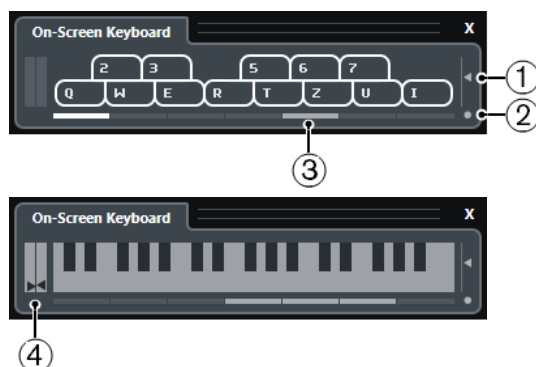
### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Fermez le **Clavier à l'écran** pour que tous les raccourcis clavier soient à nouveau disponibles.

## Options du Clavier à l'écran

Le **Clavier à l'écran** peut être affiché dans différents modes et offre plusieurs options.

- Pour ouvrir le **Clavier à l'écran**, sélectionnez **Studio > Clavier à l'écran**.



### 1 **Vélocité de note**

Ce curseur permet de définir le volume du **Clavier à l'écran**. Vous pouvez également utiliser les touches **Flèche montante** et **Flèche descendante**.

### 2 **Changer le type de clavier à l'écran**

Ce bouton permet d'alterner entre le mode clavier d'ordinateur et le mode clavier de piano.

En mode clavier d'ordinateur, vous pouvez utiliser les deux rangées de touches qui sont affichées sur le **Clavier à l'écran** pour enregistrer des notes.

Le clavier de piano bénéficie d'un plus grand nombre de touches. Il vous permet de jouer plus d'une voix à la fois. Vous pouvez également utiliser la touche **Tabulation**.

### 3 **Décalage d'octave**

Ces boutons vous permettent de changer l'intervalle du clavier par octaves. Vous disposez de sept octaves au complet. Vous pouvez également utiliser les touches **Flèche gauche** et **Flèche droite**.

### 4 **Curseurs Pitchbend/Modulation**

Ces curseurs sont uniquement disponibles en mode clavier de piano. Le curseur de gauche correspond aux modifications du Pitchbend, celui de droite aux modifications de la modulation. Pour créer une modulation, cliquez sur une touche et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas. Pour créer un Pitchbend, faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite.

# Enregistrement

Dans Cubase, vous pouvez enregistrer en audio et en MIDI.

Procédez au préalable aux préparations suivantes :

- Installez, connectez et étalonnez votre interface audio.
- Ouvrir un projet et configurez les paramètres de la boîte de dialogue **Configuration du projet** en fonction de vos besoins.  
Les paramètres de la boîte de dialogue **Configuration du projet** déterminent le format des fichiers enregistrés, leur fréquence d'échantillonnage, la longueur du projet (etc.) et affectent les enregistrements audio que vous réalisez pendant le projet.
- Si vous souhaitez enregistrer en MIDI, installez et connectez votre matériel MIDI.

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration audio](#) à la page 13

[Configuration MIDI](#) à la page 21

## Méthodes d'enregistrement de base

Les méthodes d'enregistrement de base fonctionnent pour les enregistrements audio et MIDI.

### Activer l'enregistrement sur les pistes

Pour pouvoir enregistrer, vous devez activer pour l'enregistrement les pistes sur lesquelles vous souhaitez enregistrer.

---

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Activez l'option **Activer l'enregistrement** dans la liste des pistes.
  - Activez l'option **Activer l'enregistrement** dans la **MixConsole**.
  - Sélectionnez la piste que vous souhaitez activer pour l'enregistrement, puis activez l'option **Activer l'enregistrement** dans l'**Inspecteur**.

---

RÉSULTAT

Les pistes sont activées pour l'enregistrement.

À NOTER

En assignant un raccourci clavier à la fonction **Activer l'enregistrement pour toutes les pistes audio** dans la catégorie **Console de voies** de la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**, vous pouvez faire en sorte que l'enregistrement soit activé sur toutes les pistes Audio à la fois. Le nombre exact de pistes Audio que vous pouvez enregistrer simultanément dépend de la puissance de votre ordinateur et des performances de votre disque dur. Activez l'option **Afficher message d'alerte en cas d'interruptions audio** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page

**VST)** pour faire en sorte qu'un message d'avertissement s'affiche dès que le témoin de Surcharge du CPU s'allume pendant l'enregistrement.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Édition - Projet et MixConsole](#) à la page 704

[VST](#) à la page 721

## Activer des pistes pour l'enregistrement en les sélectionnant

Vous pouvez configurer une préférence qui permet d'activer les pistes pour l'enregistrement quand elles sont sélectionnées.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Édition > Préférences**.
  2. Ouvrez la page **Édition—Projet et MixConsole** et activez l'option **Activer l'enregistrement pour les pistes Audio sélectionnées** ou **Activer l'enregistrement pour les pistes MIDI sélectionnées**.
- 

RÉSULTAT

Quand vous sélectionnez des pistes, elles sont activées pour l'enregistrement.

## Activation manuelle de l'enregistrement

Vous pouvez activer manuellement l'enregistrement.

---

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Cliquez sur **Enregistrement** sur la palette **Transport**, sur la barre d'outils ou sur la **Barre de transport**.
    - Appuyez sur **Num \***.
- 

RÉSULTAT

L'enregistrement démarre à partir de la position actuelle du curseur.

### À NOTER

Quand vous lancez l'enregistrement en mode Stop, vous pouvez faire débiter l'enregistrement à partir du délimiteur gauche. Pour que cela fonctionne, vous devez sélectionner **Transport > Modes d'enregistrement communs** et activer l'option **Commencer l'enregistrement à la position du délimiteur gauche/de Punch In**. Le précompte du métronome sera appliqué.

---

## Activation automatique de l'enregistrement

Cubase peut passer automatiquement de la lecture à l'enregistrement à une position donnée. Vous pouvez ainsi remplacer une partie sur un enregistrement, tout en écoutant ce qui a déjà été enregistré jusqu'à l'endroit où vous souhaitez réenregistrer.

---

PROCÉDER AINSI

1. Placez le délimiteur gauche sur la position à laquelle vous voulez que l'enregistrement commence.
2. Dans la palette **Transport**, activez **Punch-In**.

3. Activez la lecture à partir d'une position située avant le délimiteur gauche.
- 

#### RÉSULTAT

Dès que le curseur de projet atteint le délimiteur gauche, l'enregistrement est automatiquement activé.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Punch In et Punch Out](#) à la page 189

## Arrêter l'enregistrement

Vous pouvez arrêter manuellement l'enregistrement.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Cliquez sur **Arrêter** dans la palette **Transport**.
    - Appuyez sur **Num \***.
- 

#### RÉSULTAT

L'enregistrement s'arrête mais la lecture continue.

## Arrêt automatique de l'enregistrement à la position de Punch Out

En activant le **Punch Out**, vous pouvez faire en sorte que l'enregistrement s'arrête automatiquement à la position de Punch Out définie.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Activez l'option **Punch Out** dans la palette **Transport**.
- 

#### RÉSULTAT

L'enregistrement s'arrête automatiquement quand le curseur de projet atteint la position de Punch Out. La lecture se poursuit.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Punch In et Punch Out](#) à la page 189

## Arrêter l'enregistrement et la lecture

Vous pouvez arrêter manuellement l'enregistrement et la lecture.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Cliquez sur **Arrêter** dans la palette **Transport**.
    - Appuyez sur **Num 0**.
- 

#### RÉSULTAT

L'enregistrement et la lecture s'arrêtent.



## Enregistrement en boucle

Vous pouvez enregistrer en boucle, c'est-à-dire enregistrer une section sélectionnée de façon répétée et sans interruption.

### PRÉAMBULE

Une boucle a été définie à l'aide des délimiteurs gauche et droit.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Activer le bouclage** dans la palette **Transport** pour activer le mode boucle.
2. Activez l'enregistrement à partir du délimiteur gauche, avant la boucle ou dedans.  
Dès que le curseur de projet atteint le délimiteur droit, il revient au délimiteur gauche et enregistre un nouveau passage.

---

### RÉSULTAT

Les résultats obtenus avec l'enregistrement en boucle dépendent du mode d'enregistrement sélectionné. Ils changent également en fonction du signal enregistré : audio ou MIDI.

### LIENS ASSOCIÉS

[Délimiteurs gauche et droit](#) à la page 183

[Enregistrement MIDI](#) à la page 212

[Enregistrement audio](#) à la page 206

## Menu Modes d'enregistrement communs

Les **Modes d'enregistrement communs** déterminent comment le logiciel réagit quand vous cliquez sur **Enregistrement** alors qu'un enregistrement audio ou MIDI est déjà en cours.

- Pour accéder aux modes d'enregistrement, sélectionnez **Transport > Modes d'enregistrement communs**.  
Vous pouvez également accéder aux **Modes d'enregistrement communs** en cliquant dans la partie supérieure de la section **Modes d'enregistrement** dans la palette **Transport**.

### Punch In/Out

Dans ce mode, l'enregistrement s'arrête.

### Re-Record

Dans ce mode, l'enregistrement est réinitialisé, les événements sont supprimés et l'enregistrement redémarre exactement à partir du même endroit.

### Commencer l'enregistrement à la position du curseur de projet

Dans ce mode, l'enregistrement démarre à l'emplacement du curseur.

### Démarrer l'enregistrement au délimiteur gauche/position de Punch In

Dans ce mode, l'enregistrement démarre à partir du délimiteur gauche.

### LIENS ASSOCIÉS

[Menu Transport](#) à la page 171

[Sections de la palette Transport](#) à la page 167

## Re-Recording

Si vous activez le mode **Réenregistrement**, vous pourrez relancer l'enregistrement en cliquant à nouveau sur le bouton **Enregistrement**. L'enregistrement recommencera à partir de la position initiale.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Transport > Modes d'enregistrement communs** et activez **Réenregistrement**.
2. Lancez l'enregistrement.
3. Cliquez à nouveau sur **Enregistrement** pour relancer l'enregistrement.

---

### RÉSULTAT

Le curseur de projet revient à la position de début de l'enregistrement et l'enregistrement recommence.

### À NOTER

Les enregistrements antérieurs sont supprimés du projet et ne peuvent pas être récupérés à l'aide de la fonction **Annuler**. Ils sont néanmoins conservés dans la **bibliothèque**.

---

## Monitoring

Dans Cubase, le terme Monitoring signifie l'écoute du signal d'entrée soit en préparation, soit en cours d'enregistrement.

Il existe plusieurs moyens d'écouter en Monitoring.

- Via Cubase.
- En externe, en écoutant le signal avant qu'il n'entre dans Cubase.
- En utilisant l'ASIO Direct Monitoring.

Il s'agit d'une combinaison des deux autres méthodes.

## Monitoring via Cubase

Quand vous utilisez le Monitoring de Cubase, le signal d'entrée est mixé avec la lecture audio. Vous avez besoin pour cela d'une configuration d'interface audio bénéficiant d'une faible latence.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, activez **Monitor**.



2. Dans la **MixConsole**, réglez le niveau du Monitoring et le panoramique. Vous pouvez ajouter des effets et de l'égalisation au signal de Monitoring à partir de la voie de la piste. Si vous utilisez des plug-ins d'effet engendrant des retards importants, la fonction de compensation automatique du retard de Cubase fera augmenter la latence. Si cela pose problème, vous pouvez utiliser la fonction **Contraindre compensation délai** lors de l'enregistrement.
  3. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **VST**.
  4. Ouvrez le menu local **Monitoring automatique** et sélectionnez un mode Moniteur.
-

## RÉSULTAT

Le signal écouté sera retardé de la valeur de latence, laquelle dépend de votre interface audio et de vos pilotes. Vous pouvez consulter la latence de votre interface audio dans la boîte de dialogue **Configuration du studio** (page **Système audio VST**).

## LIENS ASSOCIÉS

[VST](#) à la page 721

## Monitoring externe

Le Monitoring externe permet d'écouter le signal d'entrée avant qu'il soit transmis à Cubase. Vous avez besoin d'une console de mixage externe pour mixer la lecture audio avec le signal d'entrée. La valeur de latence de la configuration de l'interface audio n'affecte pas le signal de Monitoring. Lorsque vous utilisez le Monitoring externe, vous ne pouvez pas contrôler le niveau du signal de Monitoring depuis Cubase, ni ajouter des effets VST ou de l'égalisation au signal écouté.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **VST**.
  2. Ouvrez le menu local **Monitoring automatique** et sélectionnez **Manuel**.
  3. Désactivez **Monitor** dans Cubase.
  4. Sur votre console de mixage ou dans l'application de mixage de votre interface audio, activez le mode **Thru** ou **Direct Thru** pour retransmettre le signal audio entrant en sortie.
- 

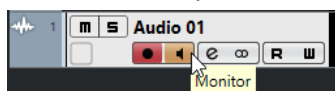
## ASIO Direct Monitoring

Si votre interface audio est compatible ASIO 2.0, elle prend peut-être en charge l'ASIO Direct Monitoring. Il se peut également que cette fonctionnalité soit disponible sur les interfaces audio utilisant des pilotes macOS. En mode ASIO Direct Monitoring, le Monitoring s'effectue à partir de l'interface audio, mais vous le contrôlez depuis Cubase. La valeur de latence de la configuration de carte audio n'affecte pas le signal écouté lors de l'utilisation de l'ASIO Direct Monitoring.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, activez **Monitor**.



2. Sélectionnez **Studio** > **Configuration du studio**.
  3. Sélectionnez le pilote de votre carte son dans la liste de **Périphériques** et activez **Monitoring direct**.  
Si cette case est en gris, cela signifie que votre carte audio (ou son pilote actuel) n'est pas compatible ASIO Direct Monitoring. Consultez le fabricant de la carte audio pour en savoir plus.
  4. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **VST**.
  5. Ouvrez le menu local **Monitoring automatique** et sélectionnez un mode Moniteur.
  6. Dans la **MixConsole**, réglez le niveau du Monitoring et le panoramique.  
Cela n'est pas possible sur toutes les interfaces audio.
- 

### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez écouter les niveaux d'entrée des pistes Audio, c'est-à-dire afficher les activités du vumètre du bus d'entrée sur les pistes Audio dont le Monitoring est activé et ainsi observer les niveaux d'entrée de vos pistes Audio quand vous travaillez dans la fenêtre **Projet**.

- Activez l'option **Envoyer activités vumètre du bus d'entrée vers piste Audio (Monitoring direct)** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Vumètres**).  
Comme les pistes transmettent le signal du bus d'entrée, vous verrez le même signal aux deux endroits. Lorsque vous utilisez ce type de vumètre, les fonctions que vous appliquez à la piste Audio ne sont pas représentées sur ce vumètre.

LIENS ASSOCIÉS  
[VST](#) à la page 721

## Monitoring de pistes MIDI

Vous pouvez écouter tout ce que vous jouez et enregistrez via la sortie et le canal MIDI qui sont sélectionnés pour la piste MIDI.

### PRÉAMBULE

Votre instrument MIDI est en mode Local Off.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **MIDI**.
2. Veillez à activer l'option **MIDI Thru actif**.
3. Dans la liste des pistes, activez **Monitor**.



---

### RÉSULTAT

Le signal MIDI entrant est retransmis en sortie.

LIENS ASSOCIÉS  
[MIDI](#) à la page 711

## Spécificités de l'enregistrement audio

Des préparatifs et des configurations spécifiques sont nécessaires avant un enregistrement audio.

### Préparatifs d'un enregistrement audio

Avant d'enregistrer des signaux audio, vous devez faire certains préparatifs.

#### Sélection d'un format de fichier d'enregistrement

Vous pouvez configurer le format des fichiers d'enregistrement, c'est-à-dire la fréquence d'échantillonnage, la résolution en bits et le type des nouveaux fichiers audio enregistrés.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Configuration du projet**.
2. Configurez la **Fréquence d'échantillonnage**, la **Résolution en bits** et le **Type de fichier d'enregistrement**.

#### IMPORTANT

La résolution en bits et le type de fichier peuvent être modifiés à tout moment, mais la fréquence d'échantillonnage d'un projet ne pourra plus être modifiée par la suite.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Création de nouveaux projets](#) à la page 77

## Définition du dossier d'enregistrement audio

À chaque projet Cubase correspond un dossier de projet qui contient un dossier **Audio**. Par défaut, c'est ici que sont mémorisés les fichiers audio enregistrés. Cependant, vous pouvez choisir pour chaque piste Audio, si nécessaire, des dossiers de sauvegarde indépendants.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, sélectionnez toutes les pistes auxquelles vous souhaitez assigner le même dossier d'enregistrement.
  2. Faites un clic droit sur une des pistes afin d'ouvrir le menu contextuel.
  3. Sélectionnez **Définir le dossier d'enregistrement**.
  4. Dans le sélecteur de fichier, accédez au dossier que vous souhaitez utiliser en tant que dossier d'enregistrement ou créez un nouveau dossier en cliquant sur **Nouveau dossier**.  
Si vous souhaitez disposer de dossiers séparés pour les différents types de sources audio (paroles, bruitages, musique, etc.), vous pouvez créer des sous-dossiers dans le dossier **Audio** du projet et répartir ainsi les différentes pistes dans différents sous-dossiers. De cette manière, tous les fichiers audio restent dans le dossier du projet, ce qui facilite sa gestion.
- 

## Préparer la piste pour l'enregistrement


Pour pouvoir enregistrer des signaux audio, vous devez créer une piste et la configurer.

## Ajouter une piste et définir la configuration des canaux

Pour pouvoir enregistrer des signaux audio, vous devez ajouter une piste Audio et configurer ses canaux. La configuration des canaux de la piste détermine la configuration des canaux du fichier audio enregistré.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une piste** .
  2. Cliquez sur **Audio**.
  3. Dans le champ de valeur **Nombre**, sélectionnez le nombre de pistes que vous souhaitez ajouter.
  4. Ouvrez le menu local **Configuration** et sélectionnez une configuration de voie.
  5. Facultatif : dans le champ **Nom**, saisissez un nom pour la piste.
  6. Cliquez sur **Ajouter une piste**.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Audio](#) à la page 100

## RAM minimale requise pour l'enregistrement

Chacune de ces pistes a besoin d'une certaine quantité de mémoire RAM. Par ailleurs, la mémoire utilisée augmente de paire avec la longueur de l'enregistrement. Pour chaque voie audio, 2,4 Mo de RAM sont nécessaires pour les paramètres de la **MixConsole**, etc. Plus l'enregistrement est long, la fréquence d'échantillonnage élevée et les pistes nombreuses, plus la mémoire est sollicitée. Veillez à prendre en compte les limitations de votre système d'exploitation en termes de RAM quand vous configurez votre projet pour l'enregistrement.

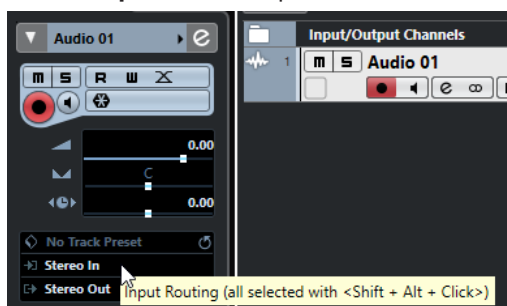
## Sélectionner un bus d'entrée pour la piste

Avant de pouvoir enregistrer sur votre piste, il vous faut ajouter et configurer les bus d'entrée requis et définir le bus d'entrée que la piste enregistrera.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** de la piste Audio, ouvrez le menu local **Routage d'entrée**.



2. Sélectionner un bus d'entrée.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration des ports d'entrée et de sortie](#) à la page 20

[Configuration des bus audio](#) à la page 20

[Inspecteur des pistes Audio](#) à la page 102

## Enregistrement audio

Vous pouvez enregistrer de l'audio en vous servant de la méthode d'enregistrement basique de votre choix.

Lorsque vous avez terminé l'enregistrement, un fichier audio est créé dans le dossier **Audio** se trouvant dans le dossier de projet. Dans la **Bibliothèque**, un clip audio est créé pour le fichier audio et un événement audio jouant le clip entier apparaît dans la piste d'enregistrement. Enfin, une image de forme d'onde est calculée pour l'événement audio. Si l'enregistrement était très long, cela peut prendre un moment.

### À NOTER

L'image de la forme d'onde est calculée et affichée pendant le processus d'enregistrement. Le calcul en temps réel de cette image consomme une certaine puissance de traitement. Si celui-ci est lent ou si votre projet le sollicite lourdement, désactivez l'option **Créer images audio lors de la lecture** sélectionnez dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Enregistrement—Audio**).

---

LIENS ASSOCIÉS

[Méthodes d'enregistrement de base](#) à la page 198

[Enregistrement en boucle](#) à la page 201

## Modes d'enregistrement audio

Le **Mode d'enregistrement audio** sélectionné détermine comment sont traités les enregistrements et les événements présents sur la piste sur laquelle vous enregistrez. Ce paramètre est utile car vous n'enregistrez pas toujours sur une piste vide. Il peut arriver que vous enregistriez par dessus des événements, en particulier si vous travaillez en mode Boucle.

- Pour accéder aux modes d'enregistrement, sélectionnez **Transport > Mode d'enregistrement audio**.

Vous pouvez également accéder aux **Modes d'enregistrement audio** en cliquant à droite du symbole audio dans la section **Modes d'enregistrement** de la palette **Transport**.

### Garder historique

Les événements ou portions d'événements qui sont chevauchés par des données nouvellement enregistrées sont conservés.

### Historique boucle + Remplacer

Les événements ou portions d'événements qui sont chevauchés par des données nouvellement enregistrées sont remplacés par ces données. Néanmoins, si vous enregistrez en mode Boucle, toutes les prises du cycle d'enregistrement en cours seront conservées.

### Remplacer

Les événements ou portions d'événements présents qui sont chevauchés par des données nouvellement enregistrées sont remplacés par la dernière prise.

### LIENS ASSOCIÉS

[Menu Transport](#) à la page 171

[Sections de la palette Transport](#) à la page 167

## Enregistrement et effets

Cubase permet d'ajouter des effets et/ou des égaliseurs directement pendant l'enregistrement. Pour ce faire, ajoutez des effets d'insert et/ou réglez l'égalisation sur la voie d'entrée de la **MixConsole**.

### IMPORTANT

Si vous enregistrez avec des effets, ceux-ci feront partie intégrante du fichier audio. Vous ne pourrez plus modifier les paramètres des effets après l'enregistrement.

Si vous enregistrez du signal avec effets, pensez à utiliser le format 32 ou 64 bits à virgule flottante. Vous éviterez ainsi toute perte de résolution en bits, et donc tout risque d'écrêtage à ce stade. En outre, ceci préserve intégralement la qualité du signal. L'enregistrement en 16 ou 24 bits offre moins de marge de manœuvre et engendre des risques d'écrêtage en cas de signal trop fort.

## Annuler des enregistrements

Vous pouvez annuler un enregistrement immédiatement après l'avoir réalisé.

### PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Édition > Annuler**.

### RÉSULTAT

- Les événements que vous venez d'enregistrer sont supprimés de la fenêtre **Projet**.

- Les clips audio qui étaient dans la **Bibliothèque** sont déplacés dans le dossier de la corbeille.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour supprimer les fichiers audio enregistrés du disque dur, sélectionnez **Média > Ouvrir bibliothèque**, faites un clic droit sur l'icône de **Corbeille** et sélectionnez **Vider la corbeille**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Bibliothèque](#) à la page 382

## Récupération des enregistrements audio

Cubase permet de récupérer les enregistrements audio.

Vous pouvez récupérer les enregistrements audio dans deux situations :

- Vous avez appuyé trop tard sur **Enregistrement**.  
Pour que cela fonctionne, vous devez définir une durée de pré-enregistrement audio.
- Il y a eu une défaillance du système pendant l'enregistrement.

## Définition d'un temps de pré-enregistrement audio

Vous pouvez récupérer jusqu'à une minute du signal audio entrant quand vous êtes en mode Stop ou pendant la lecture. En effet Cubase peut conserver le signal de l'entrée audio dans une mémoire tampon, même s'il n'est pas en enregistrement.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Enregistrement > Audio**.
2. Définissez une durée (jusqu'à 60 secondes) dans le champ **Secondes de pré-enregistrement audio**.  
Le buffering de l'entrée audio est alors activé, ce qui rend possible le pré-enregistrement.
3. Vérifiez qu'une piste Audio est prête à enregistrer et reçoit le signal audio de la source de signal.
4. Après avoir joué le signal audio que vous désirez capturer (soit en mode Stop, soit pendant la lecture), cliquez sur **Enregistrer**.
5. Arrêtez l'enregistrement au bout de quelques secondes.  
Un événement audio est créé, il commence à la position où se trouvait le curseur lorsque vous avez activé l'enregistrement. Si vous étiez en mode Stop et que le curseur se trouvait au début du projet, il vous faudra peut-être déplacer l'événement vers la droite par la suite. Si vous étiez en train de lire un projet, vous pouvez le laisser là où il se trouve.
6. Sélectionnez l'outil **Sélectionner** et survolez la bordure inférieure gauche de l'événement avec le pointeur de manière à ce qu'il se change en double flèche. Ensuite, cliquez et faites-le glisser vers la gauche.

---

#### RÉSULTAT

L'événement est étendu et le signal audio que vous avez joué avant d'activer l'enregistrement est inséré. Si vous aviez joué pendant la lecture, les notes capturées seront situées exactement là où vous les aviez jouées par rapport au projet.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrement - Audio](#) à la page 716



## Récupération des enregistrements audio après une défaillance du système

Cubase permet de récupérer les enregistrements audio suite à une défaillance du système due à une coupure de courant ou à un autre problème.

Si votre ordinateur bloque alors que vous effectuiez un enregistrement, relancez le système et vérifiez le dossier d'enregistrement du projet. Par défaut, il s'agit du sous-dossier **Audio** qui se trouve dans le dossier de projet. Il doit contenir le fichier audio que vous avez enregistré entre le lancement de l'enregistrement et le moment du blocage de l'ordinateur.

### À NOTER

- Cette fonction ne constitue pas une garantie absolue de Steinberg. Bien que le programme lui-même ait été amélioré dans le but de pouvoir récupérer les enregistrements audio après un arrêt inopiné du système, il est toujours possible qu'une telle panne, ou une coupure de courant, etc. ait endommagé un autre composant de l'ordinateur, ce qui rendrait impossible la sauvegarde ou la récupération des données.
- N'essayez pas de déclencher volontairement une telle situation dans le but de tester cette fonction. Bien que les processus du programme interne aient été améliorés pour faire face à de telles situations, Steinberg ne peut en aucun cas garantir que d'autres pièces de l'ordinateur ne seraient pas endommagées à leur tour.

## Spécificités de l'enregistrement MIDI

Des préparatifs et des configurations spécifiques sont nécessaires avant l'enregistrement de données MIDI.

### LIENS ASSOCIÉS

[Spécificités de l'enregistrement MIDI](#) à la page 209

[Enregistrement dans les éditeurs MIDI](#) à la page 211

[Modes d'enregistrement MIDI](#) à la page 214

## Préparatifs d'un enregistrement MIDI

Les préparatifs décrits dans les sections suivantes concernent principalement les périphériques MIDI externes.

### Instruments et canaux MIDI

La plupart des synthétiseurs MIDI peuvent jouer plusieurs sons en même temps, chacun sur un canal MIDI différent. Vous pouvez ainsi faire jouer plusieurs sons (basse, piano, etc.) par un même instrument.

Certains périphériques, tels que les expandeurs compatibles General MIDI, reçoivent toujours des données sur les 16 canaux MIDI. Si vous disposez d'un tel instrument, vous n'avez pas de configuration spécifique à effectuer.

Sur les autres instruments, il vous faut utiliser les commandes de la face avant pour définir plusieurs conteneurs, timbres ou autres, afin qu'ils reçoivent tous des données sur un canal MIDI distinct.

Pour de plus amples informations, reportez-vous au manuel fourni avec votre instrument.

## Nommer les ports MIDI

Parfois les ports d'entrée et de sortie MIDI sont affichés avec des noms longs et compliqués. Dans Cubase, vous pouvez renommer vos ports MIDI afin de leur donner des noms plus descriptifs.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste **Périphériques**, sélectionnez **Configuration des ports MIDI**.  
Les entrées/sorties MIDI disponibles sont listées. Sous Windows, le périphérique à choisir dépend de votre système.
3. Cliquez dans la colonne **Afficher comme** et saisissez un nouveau nom.
4. Cliquez sur **OK**.

---

### RÉSULTAT

Les noms des nouveaux ports figurent dans les menus locaux **Routage d'entrée** et **Routage de sortie**.

## Définition de l'entrée MIDI

L'**Inspecteur** vous permet de définir l'entrée MIDI de la piste.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste à laquelle vous souhaitez assigner une entrée MIDI.
2. Dans la section située en haut de l'**Inspecteur**, ouvrez le menu local **Routage d'entrée** et sélectionnez une entrée.  
Les entrées proposées dans ce menu dépendent du type de l'interface MIDI utilisée. Si vous maintenez enfoncée les touches **Maj-Alt**, toutes les pistes MIDI sélectionnées utiliseront l'entrée MIDI que vous choisissez.

#### À NOTER

Si vous sélectionnez l'option **Toutes les entrées MIDI**, la piste recevra les données MIDI de toutes les entrées MIDI disponibles.

---

## Définition du canal et de la sortie MIDI

Le canal et la sortie MIDI déterminent le routage des données MIDI enregistrées pendant la lecture. Ils sont également importants pour le Monitoring MIDI dans Cubase. Vous pouvez sélectionner le canal et la sortie dans la liste des pistes ou dans l'**Inspecteur**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste à laquelle vous souhaitez assigner un canal et une sortie MIDI.
2. Dans la section située en haut de l'**Inspecteur**, ouvrez le menu local **Routage de sortie** et sélectionnez une sortie.  
Les sorties proposées dans ce menu dépendent du type de l'interface MIDI utilisée. Si vous maintenez enfoncée les touches **Maj-Alt**, toutes les pistes MIDI sélectionnées utiliseront la sortie MIDI que vous choisissez.
3. Ouvrez le menu local **Canal** et sélectionnez un canal MIDI.

#### À NOTER

Si vous sélectionnez le canal MIDI **Tous**, les données MIDI seront routées sur les canaux utilisés par votre instrument MIDI.

---

## Sélectionner un son

Vous pouvez sélectionner les sons à partir de Cubase en lui faisant transmettre des messages Program Change et Bank Select (sélection de banque) à votre périphérique MIDI.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste à laquelle vous souhaitez assigner un son.
2. Dans la liste des pistes ou dans l'**Inspecteur**, ouvrez le menu local **Sélecteur de programme** et sélectionnez un programme.  
Les messages de changement de programme donnent accès à 128 emplacements de programmes différents.
3. Si vos instruments MIDI intègrent plus de 128 programmes, vous pourrez ouvrir le menu local **Sélection de banque** et sélectionner d'autres banques, chacune contenant 128 programmes.

#### À NOTER

Les messages de sélection de banque ne sont pas reconnus de façon identique par les différents instruments MIDI. La structure et la numérotation des banques et des programmes peuvent également varier. Reportez-vous à la documentation de l'instrument MIDI pour plus de détails.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Inspecteur des pistes MIDI](#) à la page 109

## Enregistrement dans les éditeurs MIDI

Vous pouvez enregistrer des données MIDI dans le conteneur MIDI qui est ouvert dans un éditeur MIDI.

#### PRÉAMBULE

Vous avez sélectionné **Fusionner** ou **Remplacer** en tant que **Mode d'enregistrement MIDI**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez dans l'éditeur MIDI afin de le mettre en focus.
  2. Dans la barre d'outils de l'éditeur MIDI, activez **Enregistrer dans l'éditeur**.
  3. Procédez de l'une des manières suivantes pour activer l'enregistrement :
    - Cliquez sur **Enregistrement** dans la palette **Transport**.
    - Cliquez sur **Enregistrement** dans la barre d'outils.
- 

#### RÉSULTAT

Les données MIDI sont enregistrées dans le conteneur MIDI qui est ouvert dans l'éditeur MIDI. Quand vous enregistrez au-delà des bordures du conteneur, celui-ci s'agrandit automatiquement.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de l'Éditeur clavier](#) à la page 525

## Enregistrement MIDI

Vous pouvez enregistrer des données MIDI en vous servant de la méthode d'enregistrement basique de votre choix.

Lorsque vous avez terminé un enregistrement, un conteneur regroupant les événements MIDI est créé dans la fenêtre **Projet**.

### À NOTER

Quand on enregistre en direct un instrument VST, on compense généralement la latence de l'interface audio en jouant en avance. De ce fait, les balisages sont enregistrés trop tôt. En activant **Compensation de latence ASIO** dans la liste des pistes, vous ferez en sorte que tous les événements enregistrés soient replacés en tenant compte du niveau de latence actuel.

---

Voici les préférences qui affectent l'enregistrement MIDI :

- Ajustement longueur
- Caler les conteneurs MIDI sur les mesures
- Plage d'Enregistrement MIDI en ms
- Compensation de latence ASIO active par défaut

Vous pouvez les trouver dans la boîte de dialogue **Préférences**, aux pages **MIDI** et **Enregistrement—MIDI**.

LIENS ASSOCIÉS

[Méthodes d'enregistrement de base](#) à la page 198

[MIDI](#) à la page 711

[Enregistrement - MIDI](#) à la page 716

## Types de messages MIDI

Vous pouvez enregistrer différents types de messages MIDI.

- Pour définir les types d'événements à enregistrer, désactivez les options qui correspondent au type de message MIDI que vous souhaitez enregistrer dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI—Filtre MIDI**).

LIENS ASSOCIÉS

[MIDI - Filtre MIDI](#) à la page 714

## Messages de notes

Cubase peut enregistrer les messages Note On, Note Off et les messages des canaux MIDI.

Voici les messages qui sont enregistrés quand vous appuyez sur une touche de votre synthétiseur ou d'un autre clavier MIDI et quand vous la relâchez :

- Note On (touche enfoncée)
- Note Off (touche relâchée)
- Canal MIDI

#### À NOTER

Normalement, les informations de canal MIDI sont remplacées par la configuration de canal MIDI de la piste. Cependant, si vous configurez la piste sur le canal MIDI **Tous**, les notes seront transmises sur leurs canaux d'origine.

---

## Messages continus

Les messages de Pitchbend, d'Aftertouch et de contrôleurs (molette de modulation, pédale de sustain, volume, etc.) sont considérés comme des événements MIDI continus, contrairement aux messages momentanés indiquant qu'une touche a été enfoncée ou relâchée.

Vous pouvez enregistrer des messages continus ensemble ou indépendamment à partir des notes, c'est-à-dire après ou avant.

Il est possible de les enregistrer sur des pistes distinctes de celles où se trouvent les notes qu'ils concernent. Tant que vous assignez la même sortie et le même canal MIDI aux deux pistes, tout se passe à la lecture comme si les deux enregistrements avaient eu lieu simultanément.

## Messages Program Change

Quand vous changez de programme sur votre synthétiseur ou un autre clavier MIDI, un numéro correspondant à ce programme est envoyé via MIDI : c'est ce qu'on appelle un message Program Change.

Vous pouvez enregistrer des messages Program Change ensemble ou indépendamment à partir des notes, c'est-à-dire après ou avant.

Il est possible de les enregistrer sur des pistes distinctes de celles où se trouvent les notes qu'ils concernent. Tant que vous assignez la même sortie et le même canal MIDI aux deux pistes, tout se passe à la lecture comme si les deux enregistrements avaient eu lieu simultanément.

## Messages Système exclusif

Les messages de système exclusif (SysEx) sont d'un genre un peu particulier, en ce sens qu'ils transmettent des données qui ne concernent qu'un appareil d'une certaine marque et d'un certain type.

Les messages SysEx peuvent être utilisés pour transmettre une série de données concernant un ou plusieurs sons d'un synthé.

## Fonction Réinitialiser

La fonction **Réinitialiser** envoie des messages Note-Off et réinitialise les contrôleurs sur tous les canaux MIDI. Ces étapes sont parfois nécessaires en cas de notes bloquées, de vibrato constant, etc. quand vous enregistrez des données MIDI en Punch In et Out avec le Pitchbend ou des données de contrôleur.

- Pour effectuer manuellement une réinitialisation MIDI, sélectionnez **MIDI > Réinitialiser**.
- Si vous souhaitez que Cubase effectue une réinitialisation MIDI quand la lecture ou l'enregistrement s'arrête, activez l'option **Rétablir en cas d'arrêt** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).
- Si vous souhaitez que Cubase insère un événement de réinitialisation à la fin d'une partie enregistrée, activez **Insérer événement de 'Reset' à la fin d'un enregistrement** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

Les données de contrôleur réinitialisées sont notamment les suivantes : Sustain, Aftertouch, Pitchbend, Modulation, Breath Control, etc. Cette option vous sera utile si vous avez enregistré un conteneur MIDI en maintenant enfoncée la pédale de sustain après la fin de l'enregistrement. Le cas échéant, tous les conteneurs suivants seront joués avec du Sustain, puisque la commande Pedal Off n'a pas été enregistrée.

LIENS ASSOCIÉS  
[MIDI](#) à la page 711

## Modes d'enregistrement MIDI

Le **Mode d'enregistrement MIDI** sélectionné détermine la façon dont sont traités les conteneurs présents sur la piste sur laquelle vous enregistrez. Les pistes MIDI peuvent lire tous les événements situés sur des conteneurs qui sont superposés. Même si vous enregistrez plusieurs conteneurs aux mêmes endroits ou déplacez des conteneurs pour les faire se chevaucher, vous entendrez toujours les événements de tous les conteneurs.

### À NOTER

Si vous activez la fonction **Enregistrer dans l'éditeur** pour enregistrer des données MIDI dans l'éditeur, toutes les données nouvellement enregistrées fusionneront dans le conteneur actif, sans que les **Modes d'enregistrement MIDI** s'appliquent.

- Pour accéder aux modes d'enregistrement, sélectionnez **Transport > Mode d'enregistrement MIDI**.  
Vous pouvez également accéder aux **Modes d'enregistrement MIDI** en cliquant à droite du symbole MIDI dans la section **Modes d'enregistrement MIDI** de la palette **Transport**.

## Mode d'enregistrement MIDI

### Nouveaux conteneurs

Les conteneurs qui sont chevauchés par les données nouvellement enregistrées sont conservés. Les nouvelles données sont enregistrées dans un nouveau conteneur.

### Fusionner

Les événements des conteneurs qui sont chevauchés par les données nouvellement enregistrées sont conservés. Les événements nouvellement enregistrés sont ajoutés au conteneur existant.

### Remplacer

Les événements des conteneurs qui sont chevauchés par les données nouvellement enregistrées sont remplacés.

## Mode d'enregistrement MIDI en boucle

Quand vous enregistrez des données MIDI en mode boucle, le résultat dépend du mode d'enregistrement MIDI, mais également du mode d'enregistrement en boucle sélectionné dans la section **Enregistrement MIDI en boucle uniquement**.

### Mix

Pour chaque cycle terminé, tout ce que vous avez enregistré est ajouté aux données précédemment enregistrées. Ceci s'avère particulièrement pratique pour la construction de motifs rythmiques. Il suffit d'enregistrer la pédale charleston lors du premier cycle, la grosse caisse lors du second, etc.

### Remplacer

Dès que vous jouez une note MIDI ou envoyez un message MIDI, toutes les données MIDI que vous avez enregistrées lors des précédents cycles sont remplacées à partir de cet endroit. N'oubliez pas d'arrêter de jouer avant le début du cycle suivant. Faute de quoi toute la prise sera remplacée.

### Garder la précédente

Chaque tour effectué entièrement remplace le tour préalablement enregistré. Si vous désactivez l'enregistrement ou appuyez sur **Arrêter** avant que le curseur n'atteigne le délimiteur droit, c'est la prise précédente qui sera conservée. Si vous ne

jouez pas ou n'envoyez aucune donnée MIDI durant un cycle, rien ne se passera et la prise précédente sera conservée.

LIENS ASSOCIÉS

[Spécificités de l'enregistrement MIDI](#) à la page 209

[Enregistrement dans les éditeurs MIDI](#) à la page 211

[Menu Transport](#) à la page 171

[Sections de la palette Transport](#) à la page 167

## Quantification d'enregistrement MIDI automatique

Cubase peut quantifier automatiquement les notes MIDI d'un enregistrement.

- La fonction de **Quantification d'enregistrement MIDI automatique**  est accessible à partir de la section **Quantification MIDI auto** de la **Barre de transport**.

Si vous activez **Auto quantification**, les notes que vous enregistrerez seront automatiquement quantifiées conformément aux paramètres de quantification.

LIENS ASSOCIÉS

[Quantification de données MIDI et audio](#) à la page 229

[Panneau de quantification](#) à la page 232

## Récupération des enregistrements MIDI

Cubase permet de récupérer les données MIDI (y compris les données de contrôleur) jouées en mode **Stop** ou pendant la lecture.

Les données MIDI sont stockées dans la mémoire tampon de l'enregistrement rétrospectif et vous pouvez les insérer dans un conteneur MIDI sur la piste MIDI sélectionnée.

La mémoire tampon peut contenir jusqu'à 10 000 événements MIDI, ce qui correspond à peu près à un enregistrement MIDI de 2 minutes et 30 secondes. Néanmoins, si vous utilisez un clavier qui génère un nombre important d'événements de contrôleur MIDI (un ROLI Seaboard, par exemple), la mémoire ne pourra contenir qu'environ 20 secondes.

### À NOTER

Dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Enregistrement—MIDI**), vous pouvez configurer la **Taille du buffer pour l'enregistrement rétrospectif**.

---

Quand la mémoire tampon est pleine, les événements MIDI qui ont été enregistrés en premier sont remplacés par les nouveaux événements. Les événements MIDI de la mémoire tampon sont également remplacés dans les situations suivantes :

- Quand vous avez inséré l'enregistrement rétrospectif sur une piste et que vous jouez de nouveaux événements en mode **Stop** ou pendant la lecture.
- Quand vous jouez des notes MIDI en mode **Stop** et cessez de jouer pendant plus de 30 secondes, avant de jouer d'autres événements MIDI en mode **Stop**.

### À NOTER

Vous pouvez également vider manuellement la mémoire tampon.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrement - MIDI](#) à la page 716

[Vider la mémoire tampon de l'enregistrement rétrospectif](#) à la page 217

## Insérer un enregistrement rétrospectif provenant de toutes les entrées MIDI sur la piste sélectionnée

Vous pouvez insérer un enregistrement rétrospectif, c'est-à-dire des données MIDI transmises à toutes les entrées MIDI (**All MIDI Inputs**) en mode **Stop** ou pendant la lecture, sur la piste sélectionnée.

### PRÉAMBULE

Vous avez joué des notes MIDI en mode **Stop** ou pendant la lecture et souhaitez les récupérer.

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste MIDI sur laquelle vous souhaitez insérer les données MIDI enregistrées.
2. Sélectionnez **Transport > Enregistrement MIDI rétrospectif > Insérer à partir de All MIDI Inputs**.

### RÉSULTAT

Les données MIDI enregistrées sur toutes les entrées MIDI (**All MIDI Inputs**) sont insérées sur la piste sélectionnée dans un seul conteneur MIDI linéaire.

### À NOTER

Quand vous insérez les données de la mémoire tampon de plusieurs pistes sélectionnées, les écarts de temps entre les données jouées sur les différentes pistes sont conservés.

## Insérer un enregistrement rétrospectif de piste

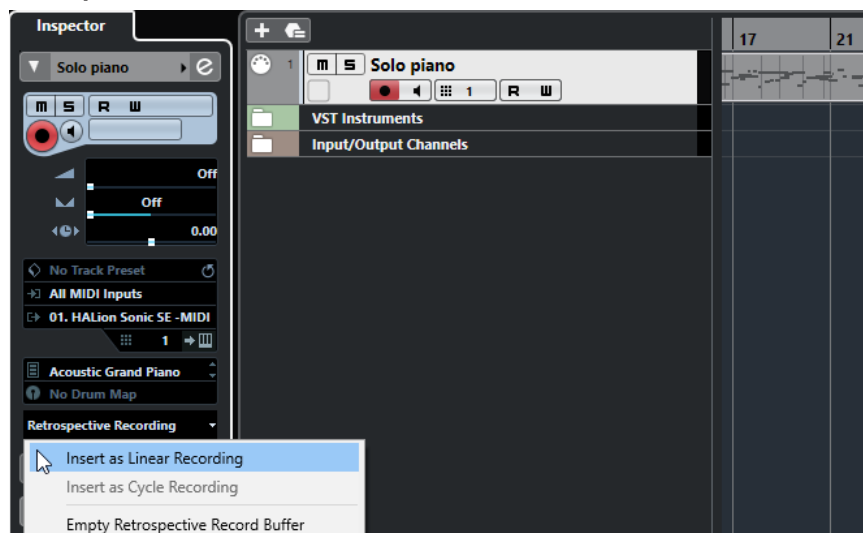
Vous pouvez insérer un enregistrement rétrospectif de piste, c'est-à-dire des données MIDI transmises sur l'entrée de la piste en mode **Stop** ou pendant la lecture, sur la piste sélectionnée.

### PRÉAMBULE

Vous avez joué des notes MIDI en mode **Stop** ou pendant la lecture et souhaitez les récupérer.

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste MIDI sur laquelle vous souhaitez insérer les données MIDI enregistrées.
2. Dans la section supérieure de l'**Inspecteur** de la piste MIDI, cliquez sur **Enregistrement rétrospectif**.





3. Dans le menu local, sélectionnez l'une des options suivantes :
  - Pour insérer les données MIDI dans un seul conteneur MIDI continu, sélectionnez **Insérer en tant qu'enregistrement linéaire**.
  - Pour insérer les données MIDI dans des conteneurs MIDI empilés, sélectionnez **Insérer en tant qu'enregistrement en boucle**.

#### À NOTER

Ces options ne sont disponibles que si vos données MIDI ont été enregistrées pendant la lecture en mode boucle.

---

#### RÉSULTAT

Les données MIDI qui ont été enregistrées sur l'entrée de la piste sont insérées sur la piste.

#### À NOTER

Si les données ont été enregistrées pendant la lecture, elles sont insérées à l'endroit où vous les avez jouées. Si les données ont été jouées en mode **Stop**, elles sont insérées à la position du curseur de projet.

---

## Insérer un enregistrement rétrospectif de piste dans un éditeur

Vous pouvez insérer un enregistrement rétrospectif de piste, c'est-à-dire les données MIDI transmises sur l'entrée de la piste en mode **Stop** ou pendant la lecture, dans le conteneur MIDI ouvert dans un éditeur MIDI.

#### PRÉAMBULE

Vous avez joué des notes MIDI en mode **Stop** ou pendant la lecture et souhaitez les récupérer.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur le conteneur MIDI dans lequel vous souhaitez insérer les données MIDI enregistrées afin de l'ouvrir dans un éditeur MIDI.
  2. Dans la barre d'outils de l'éditeur MIDI, cliquez sur **Insérer l'enregistrement MIDI rétrospectif dans l'éditeur**.
- 

#### RÉSULTAT

Les données MIDI qui ont été enregistrées sur l'entrée de la piste sont insérées dans le conteneur MIDI.

- Si les données ont été enregistrées pendant la lecture, elles sont insérées dans le conteneur MIDI suivant l'axe temporel.
- Si les données ont été jouées en mode **Stop**, elles sont insérées à la position du curseur de projet.

## Vider la mémoire tampon de l'enregistrement rétrospectif

Vous pouvez vider manuellement la mémoire tampon de l'enregistrement rétrospectif.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans la section supérieure de l'**Inspecteur** de la piste MIDI, ouvrez le menu local **Enregistrement rétrospectif** et sélectionnez **Vider la mémoire tampon de l'enregistrement rétrospectif**.

- Sélectionnez une piste, puis sélectionnez **Transport > Enregistrement MIDI rétrospectif > Vider tous les tampons.**
- 

## Temps d'enregistrement restant

Le champ **Durée d'enregistrement max.** vous indique combien de temps d'enregistrement il vous reste.

**51h 25min**

Le temps disponible dépend de votre configuration, par exemple, du nombre de pistes activées pour l'enregistrement, de la fréquence d'échantillonnage de votre projet et de la quantité d'espace libre sur votre disque dur.

- Pour ouvrir le champ, sélectionnez **Studio > Plus d'options > Durée d'enregistrement max..**

### À NOTER

Le temps d'enregistrement restant est également indiqué dans la barre d'état située au-dessus de la liste des pistes.

---

Si vous utilisez des dossiers d'enregistrements distincts, situés sur des disques durs différents, pour les différentes pistes, le temps affiché fait référence au support qui a le moins d'espace de stockage disponible.

## Verrouiller l'enregistrement

La fonction **Verrouiller l'enregistrement** empêche toute désactivation involontaire du mode d'enregistrement.

- Sélectionnez **Édition > Raccourcis clavier** et dans la catégorie **Transport**, assignez des raccourcis clavier aux commandes **Verrouiller l'enregistrement** et **Déverrouiller l'enregistrement**.

Si vous souhaitez passer en mode Stop alors que la fonction **Verrouiller l'enregistrement** est activée, une boîte de dialogue vous demande de confirmer que vous souhaitez bien arrêter l'enregistrement. Vous pouvez également utiliser d'abord le raccourci clavier **Déverrouiller l'enregistrement** puis passer en mode Stop comme d'habitude.

### À NOTER

Si le point de Punch Out automatique correspond au délimiteur droit, il est ignoré en mode **Verrouiller l'enregistrement**.

---

# Importer des fichiers audio et MIDI

Vous pouvez ajouter des fichiers audio et MIDI dans votre projet en les important.

## Importation de fichiers audio

Vous pouvez importer des fichiers audio compressés et non compressés de différents formats. Vous pouvez également importer des données audio à partir d'un CD audio ou extraire le signal audio d'un fichier vidéo.

### LIENS ASSOCIÉS

[Importer des fichiers audio](#) à la page 221

[Importer les pistes d'un CD audio](#) à la page 222

[Importer les données audio de fichiers vidéo](#) à la page 225

[Importer des fichiers ReCycle](#) à la page 225

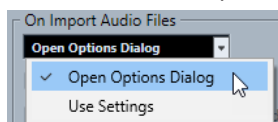
[Importer un média](#) à la page 394

## Configurer les options d'importation des fichiers audio

Vous pouvez définir comment les fichiers audio doivent être traités à l'importation.

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Édition > Audio**.
2. Sélectionnez une option dans le menu local **En cas d'import de fichier audio**.



3. Cliquez sur **OK**.

### RÉSULTAT

Les paramètres d'importation sont enregistrés et seront appliqués quand vous importerez des données audio. Si vous avez sélectionné **Ouvrir Boîte de dialogue d'options**, la boîte de dialogue **Options d'import** s'ouvrira à chaque importation afin que vous puissiez apporter les modifications souhaitées. Si vous avez sélectionné **Utiliser les paramètres**, les paramètres configurés dans la section **En cas d'import de fichier audio** de la boîte de dialogue **Préférences** seront utilisés.

### LIENS ASSOCIÉS

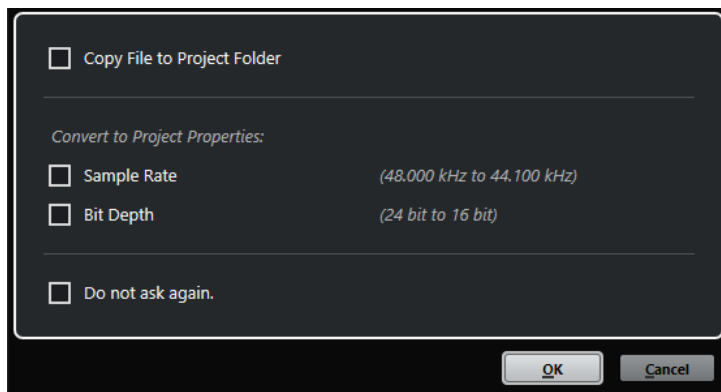
[Boîte de dialogue Options d'import pour les fichiers audio](#) à la page 220

[Paramètres de la section En cas d'import de fichier audio](#) à la page 221

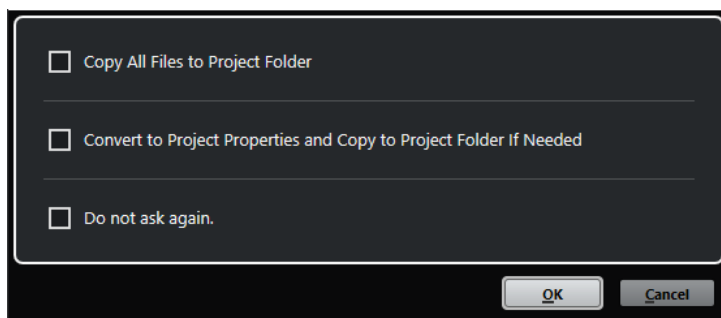
## Boîte de dialogue Options d'import pour les fichiers audio

La boîte de dialogue **Options d'import** vous permet de configurer des paramètres spécifiques pour l'importation audio.

- Quand vous importez des fichiers audio et que l'option **Ouvrir boîte de dialogue d'options** est activée dans la section **En cas d'import de fichier audio** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**), la boîte de dialogue **Options d'import** s'ouvre :



Boîte de dialogue **Options d'import** pour l'importation d'un fichier individuel



Boîte de dialogue **Options d'import** pour l'importation de plusieurs fichiers

### Copier le fichier dans le dossier du projet/Copier tous les fichiers dans le dossier du projet

Permet de copier le fichier audio dans le dossier **Audio** du projet. Le clip fera référence à cette copie.

Désactivez cette option si vous préférez que le clip fasse référence au fichier d'origine situé à l'emplacement d'origine. Dans ce cas, le fichier est accompagné de l'indication «externe» dans la **Bibliothèque**.

### Convertir aux paramètres du projet/Convertir aux paramètres du projet et copier dans le dossier du projet si nécessaire

Permet de convertir le fichier importé si la fréquence d'échantillonnage ou la résolution est différente des paramètres de la boîte de dialogue **Configuration du projet**. Pour l'importation d'un fichier unique, vous pouvez sélectionner les propriétés à convertir.

### Ne plus demander

Permet de toujours importer les fichiers en fonction des paramètres, sans rouvrir la boîte de dialogue. Vous pouvez réinitialiser cette option dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**).

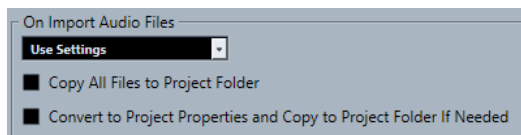
### LIENS ASSOCIÉS

[Configurer les options d'importation des fichiers audio](#) à la page 219

## Paramètres de la section En cas d'import de fichier audio

Vous pouvez configurer des paramètres standard qui seront automatiquement utilisés chaque fois que vous importerez des fichiers audio.

- Quand vous importez des fichiers audio et que l'option **Utiliser les paramètres** est activée dans la section **En cas d'import de fichier audio** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**), les paramètres sont utilisés pour l'importation des fichiers audio.



### Copier le fichier dans le dossier du projet/Copier tous les fichiers dans le dossier du projet

Permet de copier le fichier audio dans le dossier **Audio** du projet. Le clip fera référence à cette copie.

Désactivez cette option si vous préférez que le clip fasse référence au fichier d'origine situé à l'emplacement d'origine. Dans ce cas, le fichier est accompagné de l'indication «externe» dans la **Bibliothèque**.

### Convertir aux paramètres du projet/Convertir aux paramètres du projet et copier dans le dossier du projet si nécessaire

Permet de convertir le fichier importé si la fréquence d'échantillonnage ou la résolution est différente des paramètres de la boîte de dialogue **Configuration du projet**. Pour l'importation d'un fichier unique, vous pouvez sélectionner les propriétés à convertir.

## Importer des fichiers audio

Vous pouvez importer des données audio non compressées ou compressées de plusieurs formats.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Importer > Fichier audio**.
2. Dans le sélecteur de fichier qui apparaît, repérez et sélectionnez le fichier audio puis cliquez sur **Ouvrir**.
3. Apportez les modifications souhaitées dans la boîte de dialogue **Options d'import**.

### À NOTER

Quand l'option **Utiliser les paramètres** est activée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**), ce sont les paramètres d'importation correspondants qui sont utilisés.

---

### RÉSULTAT

Dans la fenêtre **Projet**, un événement faisant référence à ce fichier audio est inséré sur la piste sélectionnée, à l'emplacement du curseur de projet. Si aucune piste n'est sélectionnée, une nouvelle piste est créée.

Un nouveau clip est créé et vient s'ajouter à la **Bibliothèque**.

Si vous choisissez un fichier audio compressé d'un format autre que FLAC, Cubase copie le fichier compressé d'origine et le convertit au format Wave (Windows) ou AIFF (macOS).

#### À NOTER

Après conversion, la taille du fichier Wave/AIFF fait plusieurs fois celle du fichier compressé d'origine.

---

Le fichier importé est placé dans le dossier **Audio** du projet.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Configurer les options d'importation des fichiers audio](#) à la page 219

## Formats de fichiers audio compressés pris en charge

Cubase vous permet d'importer des fichiers audio compressés.

Voici les formats de fichiers audio compressés qui sont pris en charge :

### Fichier FLAC

Ce format en standard ouvert réduit de 50 à 60 % la taille des fichiers Wave classiques. Les fichiers portent l'extension **.flac**.

### Fichier MPEG 1 Niveau 3

Cette gamme de normes est utilisée pour l'encodage de données audio-visuelles telles que des films, de la vidéo et de la musique dans un format numérique compressé. Cubase peut lire des données MPEG de Niveau 2 et de Niveau 3. Les fichiers MP3 sont des fichiers très compressés qui bénéficient néanmoins d'une bonne qualité audio. Ces fichiers portent l'extension **.mp3**.

### Fichier Ogg Vorbis

Cette technologie d'encodage et de diffusion audio ouverte est dans le domaine public. L'encodeur Ogg Vorbis utilise un encodage au débit variable. Il génère des fichiers audio compressés de petite taille compte tenu de leur qualité audio élevée. Ces fichiers portent l'extension **.ogg**.

### Fichier Windows Media Audio (Windows uniquement)

Ce format de fichier audio a été défini par Microsoft Inc. Il est possible de réduire la taille des fichiers WMA sans que cela réduise la qualité des données audio. Les fichiers portent l'extension **.wma**.

## Importer les pistes d'un CD audio

Vous pouvez importer des données audio provenant de plages de CD audio dans des projets Cubase.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Importer > CD audio** pour importer les pistes d'un CD dans la fenêtre **Projet**.
  2. Activez chacun des fichiers audio que vous souhaitez importer dans la colonne **Copier**.
  3. Facultatif : Définissez un **Nom par défaut** et un **Dossier de destination** pour les fichiers audio importés.
  4. Cliquez sur le bouton **Copier** pour générer une copie locale des fichiers ou sections audio.
  5. Cliquez sur **OK**.
- 

#### RÉSULTAT

Les fichiers audio copiés sont importés dans la fenêtre **Projet** et insérés sur de nouvelles pistes à la position du curseur de projet. Par défaut, les plages de CD audio importées sont stockées sous forme de fichiers Wave (Windows) ou AIFF (macOS) dans le dossier **Audio** du projet en cours.

De nouveaux clips audio sont créés et ajoutés à la **Bibliothèque**.

#### À NOTER

Vous pouvez également importer les fichiers audio dans la **Bibliothèque** uniquement sans les importer dans la fenêtre **Projet**.

---

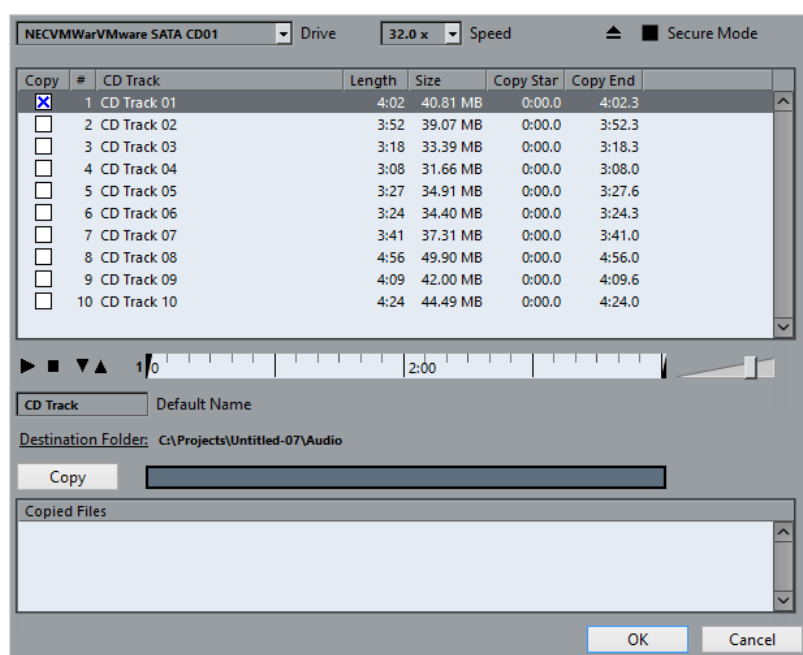
#### LIENS ASSOCIÉS

[Importer un média](#) à la page 394

## Boîte de dialogue Importer du CD-audio

La boîte de dialogue **Importer du CD-audio** vous permet de définir comment les pistes d'un CD sont importées.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Importer du CD-audio**, sélectionnez **Fichier > Importer > L'audio d'un CD-audio**.



### Lecteur

Permet d'ouvrir un menu local dans lequel vous pouvez sélectionner le lecteur CD de votre choix.

### Vitesse (Windows uniquement)

Permet de sélectionner la vitesse du transfert de données.

#### À NOTER

La plupart du temps, on désire utiliser la vitesse la plus élevée possible : mais il est parfois préférable de sélectionner une vitesse inférieure afin d'assurer une extraction des données audio sans problème.

---

### Éjecter CD

Permet d'ouvrir le lecteur CD.

### Mode Sûr (Windows uniquement)

Permet d'activer la vérification et la correction des erreurs lors de la lecture du CD.

## Colonnes

Les colonnes de la boîte de dialogue remplissent les fonctions suivantes :

### Copier

Activez cette option pour les pistes que vous souhaitez copier/importer.

### #

Indique le numéro de la piste.

### Titre

Nom de la piste du CD. Lors de l'importation, ce nom est utilisé pour le fichier. Il est automatiquement extrait de la CDDB quand il est disponible.

Pour renommer une piste, double-cliquez sur son nom et saisissez un nouveau nom.

### Longueur

La durée de la plage du CD audio, exprimée en minutes et secondes.

### Taille

La taille du fichier correspondant à la plage du CD audio, exprimée en Mo.

### Début

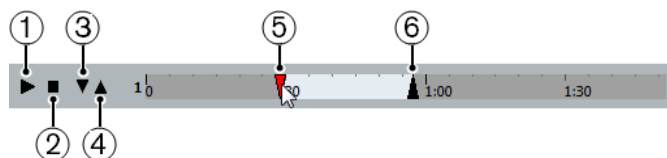
Début de la section importée. Dans la règle, faites glisser le **Marqueur gauche** vers la droite pour déplacer le début.

### Fin

Fin de la section importée. Dans la règle, faites glisser le **Marqueur droit** vers la gauche pour déplacer la fin.

## La règle

La règle vous donne accès aux fonctions suivantes :



### 1 Jouer pistes

Permet de lire la piste sélectionnée du début à la fin ou du marqueur gauche au marqueur droit.

### 2 Arrêter lecture

Permet d'arrêter la lecture.

### 3 Jouer à partir du marqueur gauche

Permet de démarrer la lecture à partir du marqueur gauche.

### 4 Jouer jusqu'au marqueur droit

Permet de démarrer la lecture avant le marqueur droit et de l'arrêter au marqueur droit.

### 5 Marquer gauche

Permet de définir manuellement le début de la copie.

### 6 Marqueur droit

Permet de définir manuellement la fin de la copie.

### Dossier de destination

Permet de sélectionner le dossier dans lequel seront créés les fichiers importés.

### Copier

Permet de copier les fichiers.



### Fichiers copiés

Regroupe les fichiers que vous avez copiés pour l'importation.

## Importer les données audio de fichiers vidéo

Vous pouvez importer les données audio d'un fichier vidéo sans importer la vidéo elle-même.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Importer > L'audio d'une vidéo**.
  2. Dans le sélecteur de fichier qui apparaît, sélectionnez le fichier vidéo et cliquez sur **Ouvrir**.
- 

### RÉSULTAT

Les données audio du fichier vidéo sélectionné sont extraites puis converties en un fichier Wave qui est enregistré dans le dossier **Audio**.

Un nouveau clip est créé et vient s'ajouter à la **Bibliothèque**. Dans la fenêtre **Projet**, un événement faisant référence à ce fichier audio est inséré sur la piste sélectionnée, à l'emplacement du curseur de projet. Si aucune piste n'est sélectionnée, une nouvelle piste est créée.

### LIENS ASSOCIÉS

[Extraire les données audio d'une vidéo](#) à la page 665

[Importation de fichiers vidéo](#) à la page 660

## Importer des fichiers ReCycle

Vous pouvez importer des fichiers audio REX et REX 2 créés à l'aide de ReCycle de Propellerhead Software. ReCycle vous permet de découper une boucle et de créer des échantillons séparés pour chaque temps. Vous pouvez ainsi aligner sur le tempo et éditer une boucle comme si elle était constituée de sons individuels.

### PRÉAMBULE

REX Shared Library est installé sur votre système.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une piste Audio et déplacez le curseur de projet là où vous voulez que le fichier importé commence.
  2. Sélectionnez **Fichier > Importer > Fichier audio**.
  3. Dans le sélecteur de fichier, ouvrez le menu local Type de fichier et sélectionnez **Fichier REX** ou **Fichier REX 2**.
  4. Sélectionnez le fichier que vous désirez importer puis cliquez sur **Ouvrir**.
- 

### RÉSULTAT

Le fichier est importé, puis automatiquement ajusté au tempo en vigueur dans Cubase.

Le fichier REX importé est composé de plusieurs événements, un pour chaque « tranche » de la boucle. Ces événements sont automatiquement placés dans un conteneur audio sur la piste sélectionnée et positionnés afin que le timing d'origine de la boucle soit conservé.

### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Ouvrez le conteneur dans l'**Éditeur de conteneurs audio** afin d'éditer chaque tranche séparément en rendant muets, en déplaçant et en redimensionnant les événements, en leur ajoutant des effets et en leur appliquant des traitements, par exemple.

Vous pouvez également modifier le tempo et voir le fichier REX suivre automatiquement, à condition que la piste où il se trouve soit configurée en base de temps musicale.

#### À NOTER

Vous pouvez obtenir des résultats similaires en utilisant les propres fonctions de « tranchage de boucle » de Cubase.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

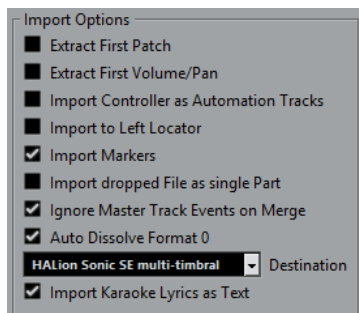
[Tranches](#) à la page 364

## Importation de fichiers MIDI

Cubase permet d'importer des fichiers MIDI standard. Vous pouvez ainsi transférer des données MIDI de et vers pratiquement toute application MIDI, quelle que soit la plate-forme.

## Options d'importation des fichiers MIDI

Les **Options d'importation** des fichiers MIDI vous permettent de choisir quelles données intégrer dans les fichiers MIDI importés.



### Extraire premier Patch

Permet de convertir les premiers événements de changement de programme (**Program Change**) et de sélection de banque (**Bank Select**) de chaque piste en paramètres de l'**Inspecteur** pour cette piste.

### Extraire premier événement de volume/pan

Permet de convertir les premiers événements de **Volume MIDI** et de **Pan** de chaque piste en paramètres de l'**Inspecteur** pour cette piste.

### Importer Contrôleurs comme Pistes d'Automatisation

Permet de convertir les événements de contrôleur MIDI (**MIDI Controller**) présents dans le fichier MIDI en données d'automatisation pour les pistes MIDI.

### Importer au délimiteur gauche

Permet d'aligner le fichier MIDI importé sur la position du délimiteur gauche.

### Importer marqueurs

Permet d'importer tous les marqueurs qui ont été ajoutés.

### Importer fichier comme un conteneur lors du Glisser-Déposer

Permet de placer le fichier MIDI sur une piste quand vous le faites glisser dans le projet.

### Ignorer événements piste Master lors de la fusion

Permet d'ignorer les données de la piste Tempo quand vous importez un fichier MIDI dans le projet en cours. Le fichier MIDI importé suit le tempo de la piste tempo actuelle du projet.

### Répartir format 0 automatiquement

Permet de répartir automatiquement les fichiers MIDI de type 0 qui ont été importés. Chaque canal MIDI intégré dans le fichier est placé sur une piste séparée dans la fenêtre **Projet**.

### Destination

Permet de définir ce qui se passe quand vous faites glisser un fichier MIDI dans le projet.

- **Pistes MIDI** permet de créer des pistes MIDI pour le fichier importé.
- **Pistes d'Instrument** permet de créer des pistes d'Instrument pour chaque canal MIDI du fichier MIDI et laisser le programme charger automatiquement les préréglages appropriés.
- **HALion Sonic SE multi-timbral** permet de créer plusieurs pistes MIDI, dont chacune est routée sur une instance distincte de HALion Sonic SE dans la fenêtre **VST Instruments** et de charger les préréglages appropriés.

### Importer les paroles karaoké comme texte

Permet de convertir les paroles de karaoké du fichier MIDI en un texte qui apparaîtra dans l'**Éditeur de partitions**. Quand cette option est désactivée, les paroles apparaissent uniquement dans l'**Éditeur en liste**.

## Importer des fichiers MIDI

Dans Cubase, vous pouvez importer des fichiers MIDI.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Importer > Fichier MIDI**.
2. Facultatif : Si un projet est déjà ouvert, il vous est demandé si vous souhaitez créer un nouveau projet.  
Si vous sélectionnez **Non**, le fichier MIDI sera importé dans le projet en cours.
3. Dans le sélecteur de fichier qui apparaît, sélectionnez le fichier MIDI et cliquez sur **Ouvrir**.

---

### RÉSULTAT

Le fichier MIDI est importé. Le résultat obtenu dépend du contenu du fichier MIDI et des paramètres que vous avez configurés dans la section **Options d'import** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI—Fichier MIDI**).

### LIENS ASSOCIÉS

[Options d'importation des fichiers MIDI](#) à la page 226  
[Marqueurs](#) à la page 251

## Format Yamaha XF

Cubase est compatible avec le format Yamaha XF. Ce format est une extension du format de fichier MIDI standard. Il permet d'enregistrer des données spécifiques à un morceau avec un fichier MIDI de type 0.

Quand vous importez un fichier MIDI qui contient des données XF, ces données sont intégrées à des conteneurs placés sur plusieurs pistes qui sont nommées **Données XF**, **Données d'accord** ou **Données SysEx**. Vous pouvez éditer ces conteneurs dans l'**Éditeur en liste**, afin de créer ou de modifier des paroles, par exemple.

#### IMPORTANT

À moins de posséder une connaissance approfondie des données XF, il est recommandé de ne pas modifier l'ordre des événements au sein des données XF, ni les données des événements eux-mêmes.

---

Cubase permet également d'exporter des données XF au sein d'un fichier MIDI de type 0. Si vous ne souhaitez pas exporter les données XF en même temps que les données MIDI, rendez muettes ou supprimez les pistes qui contiennent les données XF.

## Boucles MIDI

Dans Cubase, vous pouvez importer des boucles MIDI.

Pour importer des boucles MIDI, servez-vous de la **MediaBay**. Les boucles MIDI portent l'extension `.midiloop`.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Importer des boucles MIDI](#) à la page 459

# Quantification de données MIDI et audio

La quantification permet de caler les données audio ou MIDI enregistrées sur les lignes les plus proches de la grille musicale. Cette fonction a pour but de corriger les erreurs de temps, mais vous pouvez également l'utiliser de façon créative.

Vous pouvez quantifier des données audio et MIDI sur une grille régulière, mais également sur un groove.

Il est possible de quantifier des données audio et MIDI en même temps. Toutefois, le processus de quantification n'est pas exactement le même pour les données audio et MIDI :

- La quantification audio s'applique au début des événements audio.
- La quantification MIDI peut avoir une incidence sur le début des événements MIDI d'un conteneur, la longueur des événements MIDI ou la fin des événements MIDI.

## À NOTER

La quantification se base sur la position d'origine des événements. Par conséquent, vous pouvez essayer plusieurs paramètres de quantification sans craindre de modifier irrémédiablement quoi que ce soit.

## LIENS ASSOCIÉS

[Quantification du début des événements audio](#) à la page 232

[Quantification du début des événements MIDI](#) à la page 230

[Quantifier la longueur des événements MIDI](#) à la page 231

[Quantification de la fin des événements MIDI](#) à la page 231

## Fonctions de quantification

Les fonctions de quantification sont accessibles à partir du menu **Édition** et des sections **Calage** et **Quantifier** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

### Fonctions de quantification du menu Édition

#### Quantifier

Permet de quantifier les débuts d'événements audio ou MIDI.

#### Réinitialiser la quantification

Permet de réinitialiser vos données audio ou MIDI à leur état d'origine, avant quantification, et d'annuler les modifications de la longueur que vous avez effectuées dans le **Panneau de quantification**.

#### Panneau de quantification

Permet d'ouvrir le **Panneau de quantification**.

#### Quantification avancée

Ce sous-menu vous permet de sélectionner les fonctions suivantes :

- **Quantifier longueurs d'événements MIDI**  
Permet de couper les fins des événements MIDI sélectionnés de manière à ce que la longueur des événements corresponde à la valeur de quantification de la longueur. Les positions de début restent inchangées.
- **Quantifier fins d'événements MIDI**  
Permet de déplacer les fins des événements MIDI sur les positions de la grille les plus proches.
- **Geler quantification MIDI**  
Permet de figer dans un état permanent les positions de début et de fin des événements MIDI. Cette fonction peut s'avérer utile si vous devez appliquer une seconde quantification à des données déjà quantifiées plutôt qu'aux positions d'origine des données.
- **Créer préréglage de quantification Groove**  
Permet de créer une table de quantification groove à partir des repères créés dans l'**Éditeur d'échantillons**.

## Fonctions de quantification de la barre d'outils de la fenêtre Projet

### Quantification itérative activée/désactivée



Permet d'activer/désactiver la quantification itérative.

### Préréglages de quantification



Permet de sélectionner un préréglage de quantification.

### Appliquer quantification



Permet d'appliquer les paramètres de quantification.

### Ouvrir Panneau de quantification



Permet d'ouvrir le **Panneau de quantification**.

## Quantification du début des événements MIDI

Vous pouvez quantifier les positions de début des événements MIDI.

### PRÉAMBULE

Vous avez configuré une grille de quantification dans le menu local **Préréglages de quantification** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans l'**Éditeur clavier**, sélectionnez les événements MIDI que vous souhaitez quantifier.
  - Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**.
2. Sélectionnez **Édition > Quantifier**.

---

### RÉSULTAT

Les débuts des événements MIDI sélectionnés ou tous les événements du conteneur MIDI sélectionné sont quantifiés. Les événements qui ne correspondent pas exactement à des

positions de notes sont déplacés vers les positions les plus proches sur la grille. Les durées des notes sont maintenues.

## Quantifier la longueur des événements MIDI

Vous pouvez quantifier la longueur des événements MIDI.

### PRÉAMBULE

Vous avez configuré une valeur de quantification de la longueur dans le menu local **Longueur de quantification** de la barre d'outils de l'**Éditeur clavier**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Dans l'**Éditeur clavier**, sélectionnez les événements MIDI que vous souhaitez quantifier.
    - Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**.
  2. Sélectionnez **Édition > Quantification avancée > Quantifier longueurs d'événements MIDI**.
- 

### RÉSULTAT

Les fins des événements MIDI sélectionnés sont coupées de manière à ce que la longueur des événements corresponde à la valeur de quantification de la longueur. Les positions de début restent inchangées.

### À NOTER

Si vous avez activé l'option **Lié à la quantification**, les événements seront redimensionnés d'après la grille configurée dans le menu local **Préréglages de quantification**. Les paramètres **Swing**, **N-olet** et **Région Q** du **Panneau de quantification** sont pris en compte.

---

## Quantification de la fin des événements MIDI

Vous pouvez quantifier les positions de fin des événements MIDI.

### PRÉAMBULE

Vous avez configuré une grille de quantification dans le menu local **Préréglages de quantification** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Dans l'**Éditeur clavier**, sélectionnez les événements MIDI que vous souhaitez quantifier.
    - Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**.
  2. Sélectionnez **Édition > Quantification avancée > Quantifier fins d'événements MIDI**.
- 

### RÉSULTAT

Les fins des événements MIDI sont déplacées sur les positions de la grille les plus proches.

## Quantification du début des événements audio

Vous pouvez quantifier les positions de début des événements audio.

### PRÉAMBULE

Vous avez configuré une grille de quantification dans le menu local **Préréglages de quantification** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez un événement audio, une boucle tranchée ou un conteneur audio.
2. Sélectionnez **Édition > Quantifier**.

---

### RÉSULTAT

Le point de synchronisation de l'événement ou, s'il n'en comporte pas, le début de l'événement audio est quantifié. Les débuts des événements qui ne correspondent pas exactement à des positions de notes sont déplacés vers les positions de la grille les plus proches.

### À NOTER

Si vous utilisez la fonction **Quantifier** sur un conteneur audio, ce sont les débuts des événements à l'intérieur du conteneur qui sont quantifiés.

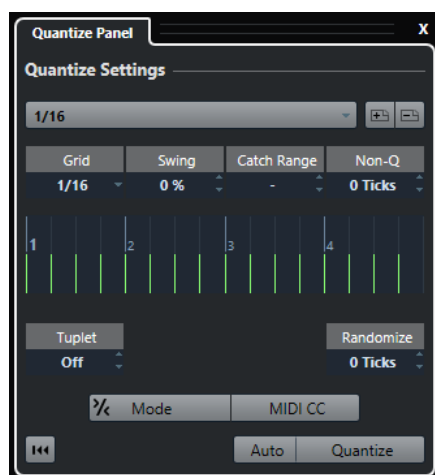
---

## Panneau de quantification

Le **Panneau de quantification** vous permet de définir le mode de quantification audio ou MIDI sur une grille ou sur un groove. Selon la méthode choisie, les paramètres affichés ne sont pas les mêmes.

Vous avez deux possibilités pour ouvrir le **Panneau de quantification** :

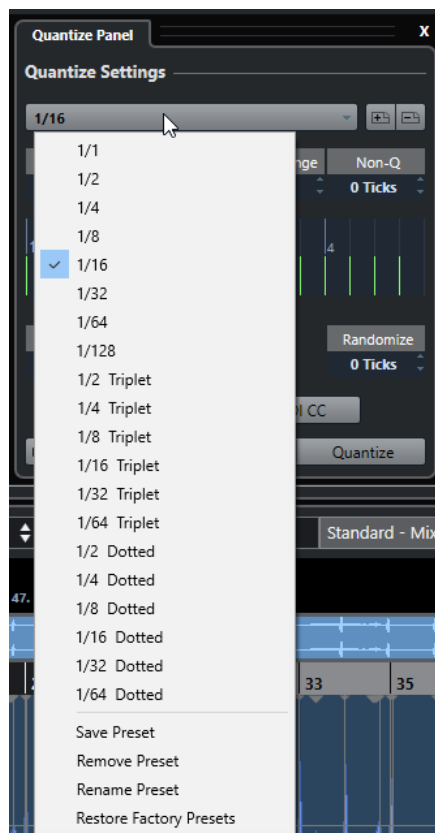
- Cliquez sur **Ouvrir Panneau de quantification** dans la barre d'outils.
- Sélectionnez **Édition > Panneau de quantification**.





## Préréglages de quantification

En haut du **Panneau de quantification**, vous trouverez les préréglages de quantification. Ce menu vous permet de charger et d'enregistrer des préréglages qui intègrent tous les paramètres de la quantification.



### Sélectionner préréglage

Permet de sélectionner un préréglage.

### Enregistrer préréglage

Permet d'enregistrer les paramètres actuels dans un préréglage de manière à ce qu'ils soient proposés dans tous les menus locaux de **Préréglages de quantification**.

### Effacer préréglage

Permet de supprimer le préréglage sélectionné.

### Renommer préréglage

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez renommer le préréglage sélectionné.

### Initialiser préréglages par défaut

Permet de rétablir les préréglages d'usine.

## Création de préréglages de quantification groove

Vous pouvez créer une table de quantification groove à partir des repères créés dans l'**Éditeur d'échantillons**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, double-cliquez sur l'événement audio dont vous souhaitez extraire la rythmique.  
L'**Éditeur d'échantillons** s'ouvre.
2. Ouvrez la section **Repères**.  
Les repères de l'événement audio sont automatiquement détectés et affichés.
3. Cliquez sur **Créer Groove**.  
Le groove est alors extrait.

---

### RÉSULTAT

Le groove est extrait de l'événement audio et il est proposé dans le menu local **Préréglages de quantification** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Ouvrez le **Panneau de quantification** et enregistrez le groove dans un préréglage.

### LIENS ASSOCIÉS

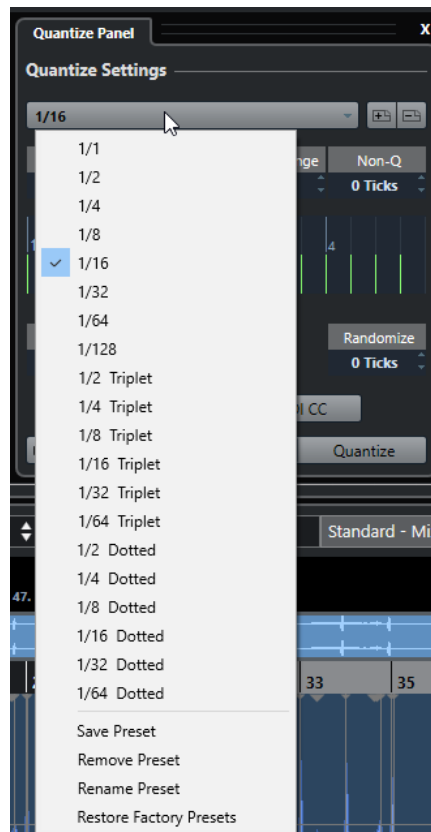
[Créer une table de quantification groove](#) à la page 366

[Préréglages de quantification](#) à la page 233

## Options de quantification sur une grille musicale

Vous pouvez utiliser la grille musicale pour quantifier vos enregistrements.

- Pour accéder aux options de quantification sur une grille musicale, sélectionnez un format temporel musical dans le menu local **Sélectionner préréglage** du **Panneau de quantification**.



Voici les options disponibles :

### Grille

Permet de sélectionner la valeur de base de la grille de quantification.

### Swing

Permet de décaler une position sur deux dans la grille afin de créer un flottement rythmique, c'est-à-dire un Swing.

#### À NOTER

Le paramètre **Swing** est uniquement disponible quand la **Grille** est configurée sur une valeur régulière et que l'option **N-olet** est désactivée.

### Région Q

Permet de définir la distance par rapport aux lignes de la grille à partir de laquelle la quantification s'applique aux données audio ou MIDI. La grille change d'apparence en fonction de cette valeur.

### Région non-quantification

Permet de créer une zone d'exclusion avant et après les positions de quantification. Quand vous définissez une distance en tics (120 tics = une double-croche), les événements compris dans cette zone ne sont pas quantifiés. Vous pouvez ainsi préserver un léger flottement.

### Affichage de la grille

Représentation de la grille de quantification. Les données audio ou MIDI quantifiées sont placées sur les lignes verticales de la grille.

### N-olet

Permet de créer des grilles dont la rythmique est plus complexe en définissant des intervalles plus réduites et en créant ainsi des n-olets.

### Aléatoire

Permet de définir une distance en tics, de sorte que vos données audio ou MIDI soient quantifiées sur des positions aléatoires à la distance définie de la grille de quantification. Vous pouvez ainsi créer de légères variations, tout en évitant que vos données audio ou MIDI soient trop éloignées de la grille.

### Mode

Permet d'appliquer une quantification lâche de sorte que vos données audio ou MIDI s'approchent seulement des positions les plus proches sur la grille, sans se caler exactement dessus. La valeur **Qt. itérative - Taux** à droite détermine dans quelle mesure les données audio ou MIDI doivent être rapprochées de la grille.

#### À NOTER

La quantification itérative est basée sur les positions quantifiées actuelles, et non sur les positions d'origine des événements. Vous pouvez utiliser le mode **iQ** à plusieurs reprises de manière à rapprocher progressivement vos données audio ou MIDI de la grille de quantification jusqu'à obtenir la rythmique qui vous convient.

### MIDI CC

Permet de faire en sorte que les données de contrôleurs liées aux notes MIDI (Pitchbend, etc.) soient automatiquement déplacées en même temps que les notes quand celles-ci sont quantifiées.

### Réinitialiser la quantification

Permet de réinitialiser les données audio ou MIDI à leur état d'origine, non quantifié.

#### IMPORTANT

Cette fonction n'a aucun effet sur un événement qui a été déplacé manuellement.

### Auto

Permet d'appliquer immédiatement les modifications aux conteneurs ou événements sélectionnés. Cette fonction peut permettre de configurer une boucle de lecture et d'ajuster les paramètres jusqu'à obtenir le résultat escompté.

### Quantifier

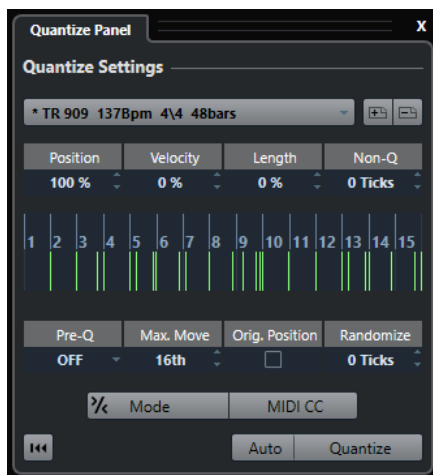
Permet d'appliquer vos paramètres.

## Options de quantification sur un groove

Vous pouvez générer une grille rythmique à partir d'un conteneur MIDI ou d'une boucle audio, puis quantifier des pistes enregistrées sur ce groove. Ceci vous permet de réutiliser la rythmique de cet événement ou conteneur.

Pour accéder aux options de quantification sur un groove, sélectionnez un conteneur MIDI, à partir d'une boucle audio, un événement audio intégrant des repères, ou un signal audio tranché, et procédez de l'une des manières suivantes :

- Faites glisser le conteneur ou l'événement dans la grille au milieu du **Panneau de quantification**.
- Sélectionnez **Édition > Quantification avancée > Créer pré réglage de quantification Groove**.



Les options suivantes deviennent disponibles :

### Position

Détermine dans quelle mesure la rythmique du groove affecte la musique.

### Vélocité (MIDI uniquement)

Détermine dans quelle mesure les valeurs de vélocité du groove affectent la musique.

À NOTER

Tous les grooves ne contiennent pas de données de vélocité.

---

### Longueur (MIDI uniquement)

Permet de définir la mesure dans laquelle les longueurs des notes sont affectées par le groove.

À NOTER

Pour les parties de batterie, le paramètre **Longueur** est ignoré.

---

### Région non-quantification

Permet de créer une zone d'exclusion avant et après les positions de quantification. Quand vous définissez une distance en tics (120 tics = une double-croche), les événements compris dans cette zone ne sont pas quantifiés. Vous pouvez ainsi préserver un léger flottement.

### Affichage de la grille

Représentation de la grille de quantification. Les données audio ou MIDI quantifiées sont placées sur les lignes verticales de la grille.

### Préquant.

Permet de sélectionner une grille musicale sur laquelle il est possible de préquantifier les données audio ou MIDI. Les notes sont rapprochées de leur groove de destination.

À NOTER

Si vous appliquez un groove de permutation à un motif à la double-croche, par exemple, configurez une valeur de préquantification de 16 afin de régulariser la rythmique avant d'appliquer la quantification groove.

---

### Déplacement max.

Permet de sélectionner une valeur de note qui déterminera la distance maximale de laquelle les données audio ou MIDI pourront être déplacées.

### Position orig.

Permet de définir la position de début qu'ont à l'origine les données quantifiées en tant que point de départ pour la quantification. Cette option vous permet donc de synchroniser les données qui ne commencent pas à la première mesure du projet.

### Aléatoire

Permet de définir une distance en tics, de sorte que vos données audio ou MIDI soient quantifiées sur des positions aléatoires à la distance définie de la grille de quantification. Vous pouvez ainsi créer de légères variations, tout en évitant que vos données audio ou MIDI soient trop éloignées de la grille.

### Mode iQ

Permet d'appliquer une quantification lâche de sorte que vos données audio ou MIDI s'approchent seulement des positions les plus proches sur la grille, sans se caler exactement dessus. La valeur **Qt. itérative - Taux** à droite détermine dans quelle mesure les données audio ou MIDI doivent être rapprochées de la grille.

#### À NOTER

La quantification itérative est basée sur les positions quantifiées actuelles, et non sur les positions d'origine des événements. Vous pouvez utiliser le mode **iQ** à plusieurs reprises de manière à rapprocher progressivement vos données audio ou MIDI de la grille de quantification jusqu'à obtenir la rythmique qui vous convient.

---

### MIDI CC

Permet de faire en sorte que les données de contrôle liées aux notes MIDI (Pitchbend, etc.) soient automatiquement déplacées en même temps que les notes quand celles-ci sont quantifiées.

### Réinitialiser la quantification

Permet de réinitialiser les données audio ou MIDI à leur état d'origine, non quantifié.

#### IMPORTANT

Cette fonction n'a aucun effet sur un événement qui a été déplacé manuellement.

---

### Auto

Permet d'appliquer immédiatement les modifications aux conteneurs ou événements sélectionnés. Cette fonction peut permettre de configurer une boucle de lecture et d'ajuster les paramètres jusqu'à obtenir le résultat escompté.

### Quantifier

Permet d'appliquer vos paramètres.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Création de préreglages de quantification groove](#) à la page 234

# Fondus et fondus enchaînés

Les fondus vous permettent d'augmenter ou de diminuer progressivement le volume au début ou à la fin d'événements ou de clips audio, et de créer des transitions fluides.

Voici les fondus que vous pouvez créer :

- **Fondus d'entrée/fondus de sortie**  
Les fondus d'entrée et les fondus de sortie vous permettent d'augmenter ou de diminuer progressivement le volume des événements ou clips audio. Les fondus d'entrée et les fondus de sortie peuvent être basés sur les événements ou sur les clips.  
Les fondus basés sur les événements sont calculés en temps réel quand vous lisez les événements audio. Vous pouvez créer des courbes de fondu différentes pour plusieurs événements, même s'ils font référence au même clip audio.

## À NOTER

Plus vous utilisez de fondus basés sur des événements, plus votre processeur est sollicité.

Les fondus basés sur les clips sont appliqués au clip audio. Les événements qui font référence au même clip utilisent les mêmes fondus.

- **Fondus enchaînés**  
Les fondus enchaînés vous permettent de créer des transitions fluides entre des événements audio consécutifs sur une même piste. Les fondus enchaînés sont toujours basés sur des événements.
- **Fondus automatiques**  
Les fondus automatiques permettent d'appliquer automatiquement de courts fondus d'entrée et de sortie aux événements sur des pistes Audio spécifiques. Vous pouvez également les appliquer de façon globale à toutes les pistes Audio. Vous obtiendrez ainsi des transitions fluides entre les événements.

## LIENS ASSOCIÉS

[Fondus basés sur des événements](#) à la page 239

[Créer des fondus basés sur les clips](#) à la page 243

[Fondus enchaînés](#) à la page 244

[Fondus et fondus enchaînés automatiques](#) à la page 248

## Fondus basés sur des événements

Vous pouvez créer des fondus d'entrée et de sortie basés sur des événements. Ils sont calculés en temps réel quand vous lisez les événements audio. Vous pouvez créer des courbes de fondu différentes pour plusieurs événements, même s'ils font référence au même clip audio.

Il existe plusieurs moyens de créer des fondus basés sur des événements :

- En utilisant les poignées des événements
- En utilisant les intervalles sélectionnés

Vous pouvez éditer les fondus d'entrée basés sur les événements dans les boîtes de dialogue **Fondu**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Créer et éditer des fondus avec les poignées](#) à la page 240

[Créer et éditer des fondus avec l'outil Sélectionner un intervalle](#) à la page 241

[Boîte de dialogue Fondu pour les fondus basés sur les événements](#) à la page 242

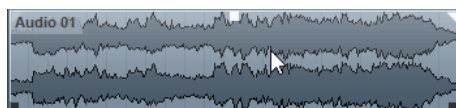
## Créer et éditer des fondus avec les poignées

Vous pouvez créer et éditer des fondus d'entrée et de sortie basés sur les événements en utilisant les poignées des événements. Vous disposez ainsi d'un aperçu visuel et pouvez appliquer un même type de fondu à plusieurs événements sélectionnés.

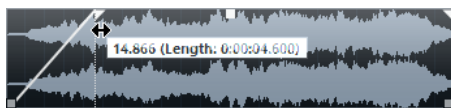
---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les événements audio sur lesquels vous souhaitez créer des fondus et survolez-en un avec le pointeur de la souris.  
Des poignées de fondu triangulaires apparaissent dans les coins supérieurs gauche et droit.



2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Faites glisser la poignée de fondu gauche vers la droite pour créer un fondu d'entrée.



- Faites glisser la poignée de fondu droite vers la gauche pour créer un fondu de sortie.

---

#### RÉSULTAT

Le fondu est appliqué et affiché sur la forme d'onde de l'événement. Quand plusieurs événements sont sélectionnés, le même fondu est appliqué à tous les événements sélectionnés.

#### À NOTER

Vous pouvez modifier la longueur des fondus à tout moment en faisant glisser les poignées.

---

## Poignées des événements

Les événements audio offrent des poignées de fondu d'entrée et de fondu de sortie, ainsi qu'une poignée de volume. Ces poignées vous permettent de modifier rapidement la longueur du fondu ou le volume des événements dans la fenêtre **Projet**.

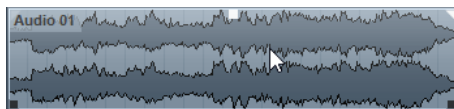
Les poignées d'événements apparaissent que vous survolez un événement avec le pointeur de la souris et quand vous sélectionnez des événements.

#### À NOTER

Si vous souhaitez que les poignées d'événements et les courbes de fondu soient toujours affichées, même quand vous ne survolez pas d'événements, activez **Afficher toujours les courbes de volume** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Affichage d'événements—Audio**).

---





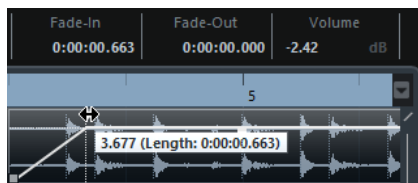
Dans les coins supérieurs gauche et droit, vous trouverez des poignées de fondu triangulaires qui vous permettent de modifier la longueur du fondu d'entrée ou du fondu de sortie. Au milieu de la bordure supérieure de l'événement, une poignée carrée vous permet de modifier le volume.

- Pour modifier la longueur du fondu d'entrée, faites glisser la poignée de fondu située en haut à gauche vers la droite ou la gauche.
- Pour modifier la longueur du fondu de sortie, faites glisser la poignée de fondu située en haut à droite vers la gauche ou la droite.
- Pour modifier le volume, faites glisser la poignée de volume située au milieu vers le haut ou le bas.

Les modifications de fondu et de volume sont affichées sur la forme d'onde de l'événement et sur la ligne d'infos.

#### À NOTER

Pour modifier le volume de l'événement et les fondus avec la molette de la souris, activez l'option **Utiliser la molette de la souris pour régler le volume et les fondus** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**). Quand vous appuyez sur **Maj** tout en utilisant la molette de la souris et survolez la moitié gauche de l'événement avec le pointeur, le point de fin du fondu d'entrée se déplace. Si vous positionnez le pointeur de la souris dans la moitié droite de l'événement, c'est le point de départ du fondu de sortie qui est déplacé.



## Créer et éditer des fondus avec l'outil Sélectionner un intervalle

Vous pouvez créer et éditer des fondus basés sur des événements avec l'outil **Sélectionner un intervalle**. Il est ainsi possible d'appliquer à la fois un fondu d'entrée et un fondu de sortie. L'outil **Sélectionner un intervalle** permet également de créer des fondus sur plusieurs événements audio appartenant à des pistes différentes.

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, sélectionnez l'outil **Sélectionner un intervalle**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour créer un fondu d'entrée qui commence au début de l'événement, sélectionnez un intervalle qui commence au début de cet événement.
  - Pour créer un fondu de sortie qui se termine à la fin de l'événement, sélectionnez un intervalle qui se termine à la fin de cet événement.
  - Pour créer un fondu d'entrée et un fondu de sortie, sélectionnez un intervalle au milieu de l'événement.
  - Pour créer des fondus sur plusieurs pistes, sélectionnez un intervalle qui couvre plusieurs événements audio situés sur plusieurs pistes Audio.
3. Sélectionnez **Audio > Ajuster les fondus à la sélection**.

## Supprimer des fondus basés sur des événements

Vous pouvez supprimer les fondus basés sur des événements de tout un événement ou d'un intervalle.

### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour supprimer les fondus d'un événement, sélectionnez-le avec l'outil **Sélectionner**.
  - Pour supprimer les fondus d'un intervalle, sélectionnez la zone de fondu avec l'outil **Sélectionner un intervalle**.
2. Sélectionnez **Audio > Supprimer les fondus**.

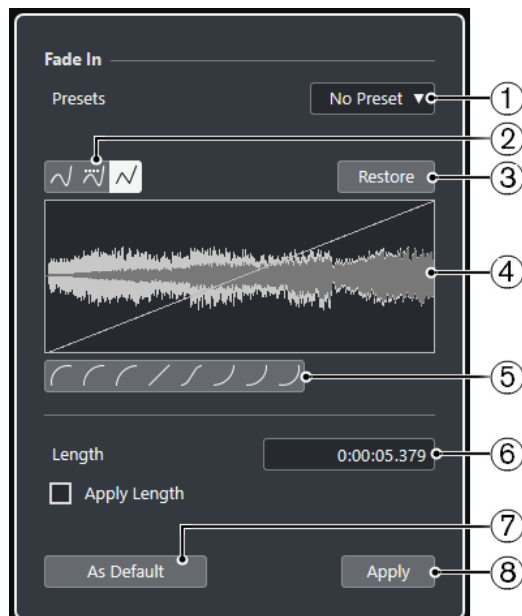
## Boîte de dialogue Fondu pour les fondus basés sur les événements

La boîte de dialogue des fondus basés sur les événements vous permet de configurer les fondus basés sur les événements sélectionnés.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue des fondus basés sur des événements, créez un fondu sur un ou plusieurs événements audio, sélectionnez ces événements et sélectionnez **Audio > Ouvrir Éditeur(s) de fondu**.

### À NOTER

Si vous avez sélectionné plusieurs événements, vous pourrez ajuster les courbes de fondu de tous les événements sélectionnés à la fois. Ceci vous sera très utile si vous souhaitez, par exemple, appliquer le même type de fondu d'entrée à plus d'un événement.



Voici les options disponibles :

### 1 Menu local des préséglages

Permet de configurer des préséglages de courbes de fondu d'entrée ou de fondu de sortie.

- Pour appliquer un préséglage enregistré, sélectionnez-le dans le menu local.
- Pour supprimer un préséglage enregistré, sélectionnez-le dans le menu local et cliquez sur **Supprimer**.

**2 Boutons de types de courbes**

Permettent d'appliquer une interpolation spline, une interpolation "spline" atténuée ou une interpolation linéaire à la courbe.

**3 Rétablir**

Cliquer sur ce bouton pour annuler toutes les modifications effectuées depuis l'ouverture de la boîte de dialogue.

**4 Affichage du fondu**

Montre la forme de la courbe de fondu. La forme d'onde obtenue est plus foncée, la forme d'onde actuelle est plus claire.

- Pour ajouter des points, cliquez sur la courbe.
- Pour modifier la forme de la courbe, cliquez dessus et faites glisser les points.
- Pour supprimer un point de la courbe, faites-le glisser en dehors de l'affichage.

**5 Boutons de formes de courbes**

Permettent d'accéder rapidement aux formes de courbes les plus courantes.

**6 Champ Longueur**

Permet de saisir des valeurs numériques pour la longueur des fondus. Le format des valeurs affichées ici est déterminé par l'affichage temps de la palette **Transport**.

- Si vous activez l'option **Appliquer durée**, la valeur saisie dans le champ de valeur **Longueur du fondu** sera appliquée quand vous cliquerez sur **Appliquer** ou **OK**.
- Quand vous définissez le fondu actuel comme fondu par défaut, cette durée fait partie des paramètres par défaut.

**7 Par défaut**

Permet d'enregistrer la configuration actuelle en tant que fondu par défaut.

**8 Appliquer**

Permet d'appliquer la configuration actuelle de fondu aux événements sélectionnés.

## Créer des fondus basés sur les clips

Vous pouvez créer et éditer des fondus d'entrée et des fondus de sortie basés sur les clips à l'aide du **Traitement hors ligne direct**. Ces fondus sont appliqués au clip audio. Les événements qui sont référencés au même clip utilisent les mêmes fondus.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez un ou plusieurs événements audio ou l'intervalle dans lequel vous souhaitez créer un fondu.  
La durée de la sélection détermine la longueur de la zone de fondu.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour créer un fondu d'entrée, sélectionnez **Audio > Traitements > Fondu d'entrée**.
  - Pour créer un fondu de sortie, sélectionnez **Audio > Traitements > Fondu de sortie**.
3. Dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct**, cliquez sur les boutons de **Type de courbe** pour définir une courbe de fondu ou cliquez sur le graphique et dessinez une courbe à la souris.
4. Facultatif : Activez **Audition** pour écouter le résultat du fondu que vous avez défini sur l'événement audio sélectionné.

---

### RÉSULTAT

Le fondu est appliqué au signal audio.

#### LIENS ASSOCIÉS

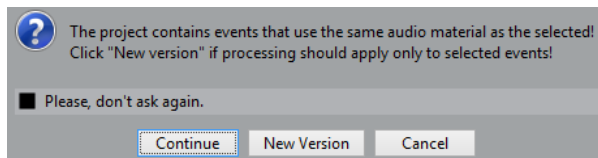
[Traitement hors ligne direct](#) à la page 320

[Fondu d'entrée/Fondu de sortie](#) à la page 326

[En cas de traitement de clips partagés](#) à la page 244

## En cas de traitement de clips partagés

Un clip partagé est un clip audio auquel sont référencés plusieurs événements. Quand vous éditez l'un des événements qui fait référence à un clip partagé, vous pouvez faire en sorte d'appliquer le traitement à cet événement uniquement ou à tous les événements qui font référence à ce clip.



### Continuer

Cliquez sur **Continuer** pour appliquer le traitement à tous les événements se référant au clip audio.

### Nouvelle version

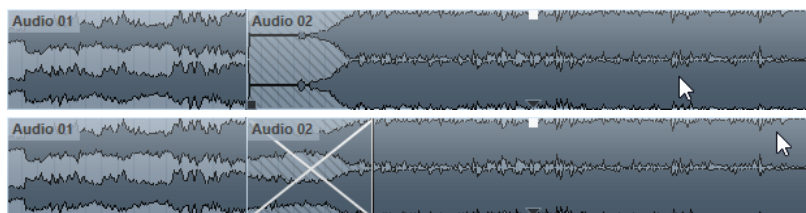
Cliquez sur **Nouvelle version** pour créer une nouvelle version distincte du clip audio pour l'événement sélectionné.

## Fondus enchaînés

Les fondus enchaînés vous permettent de créer des transitions fluides entre des événements audio consécutifs sur une même piste. Les fondus enchaînés sont toujours basés sur des événements.

Vous ne pouvez créer des fondus enchaînés que quand des événements consécutifs ou leurs clips sont superposés.

- Quand des événements audio se superposent, un fondu enchaîné de la forme par défaut (linéaire, symétrique) est appliqué à la zone de chevauchement.



### À NOTER

Vous pouvez éditer la durée et la courbe par défaut de ce fondu enchaîné dans l'éditeur **Fondu enchaîné**.

- Si leurs clips audio se superposent, les deux événements sont redimensionnés de façon à se chevaucher et un fondu enchaîné utilisant la durée et la courbe par défaut est appliqué.
- Quand ni les événements audio ni les clips ne se superposent, aucun fondu enchaîné ne peut être créé.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur de fondus enchaînés](#) à la page 245

## Créer des fondus enchaînés

Vous pouvez créer des fondus enchaînés entre deux événements audio consécutifs.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour créer un fondu enchaîné entre deux événements, sélectionnez l'outil **Sélectionner**, puis sélectionnez deux événements audio consécutifs.
  - Pour créer un fondu enchaîné sur un intervalle sélectionné entre deux événements, sélectionnez l'outil **Sélectionner un intervalle**, puis sélectionnez un intervalle couvrant la zone sur laquelle vous souhaitez appliquer un fondu enchaîné.
2. Sélectionnez **Audio > Fondus enchaînés** ou utilisez le raccourci clavier **X**.

---

### RÉSULTAT

Le fondu enchaîné est appliqué.

## Modifier la longueur du fondu enchaîné

Vous pouvez modifier la longueur d'un fondu enchaîné.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil **Sélectionner un intervalle**.
2. Sélectionnez un intervalle de la longueur du fondu enchaîné que vous souhaitez créer entre deux événements.
3. Sélectionnez **Audio > Ajuster les fondus à la sélection**.

---

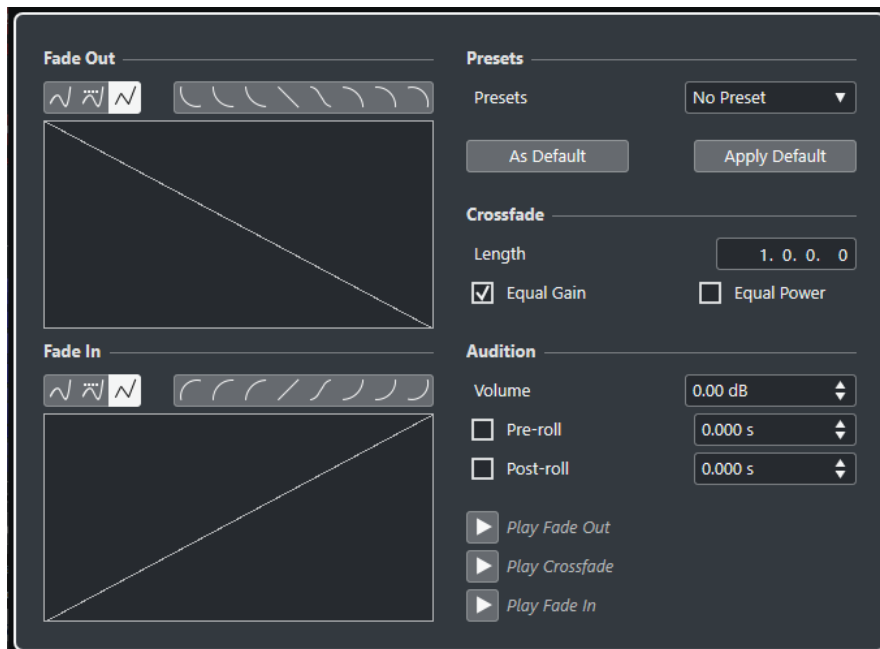
### RÉSULTAT

La longueur du fondu enchaîné est alignée sur l'intervalle sélectionné.

## Éditeur de fondus enchaînés

L'éditeur **Fondus enchaînés** vous permet d'éditer des fondus enchaînés. Il contient des paramètres relatifs aux courbes de fondu d'entrée et de fondu de sortie, ainsi que des paramètres communs.

- Pour ouvrir l'éditeur **Fondus enchaînés**, sélectionnez un événement en fondu enchaîné ou les deux, puis sélectionnez **Audio > Fondus enchaînés** ou double-cliquez sur la zone du fondu enchaîné.



### Boutons de types de courbes

Déterminent si la courbe de fondu correspondante utilisera une **Interpolation Spline** , une **Interpolation "Spline" atténuée**  ou une **Interpolation linéaire** .

### Boutons de formes de courbes

Permettent d'accéder rapidement aux formes de courbes les plus courantes.



### Affichages des courbes de fondu

Montrent la courbe du fondu de sortie et celle du fondu d'entrée, respectivement.

- Pour ajouter des points, cliquez sur une courbe.
- Pour modifier la forme du fondu, cliquez dessus et faites glisser les points.
- Pour supprimer un point, faites-le glisser en dehors du graphique.

### Préréglages

Cliquez sur le bouton **Enregistrer préréglage** dans le menu local **Préréglages** pour enregistrer le fondu enchaîné configuré afin de pouvoir le réutiliser sur d'autres événements.

- Pour supprimer un préréglage, sélectionnez-le dans le menu local et cliquez sur **Effacer préréglage**.

### Boutons Défaut

Cliquez sur **Par défaut** pour enregistrer les paramètres configurés en tant que paramètres par défaut. Les paramètres par défaut sont utilisés chaque fois que vous créez des fondus enchaînés.

Cliquez sur **Rappeler défaut** pour appliquer les courbes et les paramètres du fondu enchaîné par défaut.

### Longueur

Détermine la longueur de la zone de fondu enchaîné. Cubase tente de centrer le fondu enchaîné, ce qui signifie que la longueur est modifiée de la même manière des deux côtés. Pour pouvoir redimensionner un fondu enchaîné, il doit être possible de redimensionner l'événement correspondant. Par exemple, si l'événement de fondu de sortie va déjà jusqu'à la fin du clip audio, il n'y aura plus de marge et son point de fin ne pourra donc pas être décalé vers la droite.

### Gains égaux

Configure les courbes de fondu de sorte que les amplitudes cumulées du fondu d'entrée et du fondu de sortie soient les mêmes tout au long de la zone de fondu enchaîné. Ce choix convient bien aux fondus enchaînés courts.

### Énergies égales

Configure les courbes de fondu de sorte que l'énergie (la puissance) du fondu enchaîné reste constante tout au long de la zone de fondu enchaîné.

Les courbes à **Énergies égales** ne possèdent qu'un seul point modifiable. Vous ne pouvez pas modifier la forme de la courbe quand ce mode est sélectionné.

### Volume

Permet de régler le niveau d'écoute.

### Pré-roll et Post-roll (Amorces)

- Pour démarrer la lecture avant la zone de fondu, activez **Utiliser Pre-Roll**.
- Pour arrêter la lecture après la zone de fondu, activez **Utiliser Post-Roll**.
- Vous pouvez définir la durée du pre-roll dans le champ **Valeur Pre-Roll**.
- Vous pouvez définir la durée du post-roll dans le champ **Valeur Post-Roll**.

### Boutons Audition

- Pour écouter le fondu de sortie du fondu enchaîné, cliquez sur **Fondu de sortie**.
- Pour écouter tout le fondu enchaîné, cliquez sur **Fondu enchaîné**.
- Pour écouter le fondu d'entrée du fondu enchaîné, cliquez sur **Fondu d'entrée**.

Vous pouvez configurer des raccourcis clavier pour ces fonctions dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Raccourcis clavier](#) à la page 672

[Poignées des événements](#) à la page 240

[Menu des paramètres de défilement automatique](#) à la page 187

## Supprimer des fondus enchaînés

Vous pouvez supprimer des fondus enchaînés.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez l'outil **Sélectionner** et sélectionnez l'un des événements comportant un fondu enchaîné.
  - Sélectionnez l'outil **Sélectionner un intervalle** et sélectionnez les fondus enchaînés que vous souhaitez supprimer.
2. Sélectionnez **Audio > Supprimer les fondus**.

---

### RÉSULTAT

Les fondus enchaînés sélectionnés sont supprimés.

### À NOTER

Vous pouvez également supprimer un fondu enchaîné en cliquant dessus et en le faisant glisser en dehors de la piste.

---

## Fondus et fondus enchaînés automatiques

Cubase est doté d'une fonction de **Fondu automatique** qui peut être configurée de façon globale ou séparément pour chaque piste Audio. Les fondus automatiques vous permettent de créer des transitions plus fluides entre les événements en appliquant des fondus d'entrée et des fondus de sortie d'une durée comprise entre 1 et 500 ms.

### IMPORTANT

Comme les fondus basés sur des événements sont calculés en temps réel pendant la lecture, plus le nombre d'événements audio auxquels vous appliquez des fondus automatiques est élevé, plus le processeur est sollicité.

### À NOTER

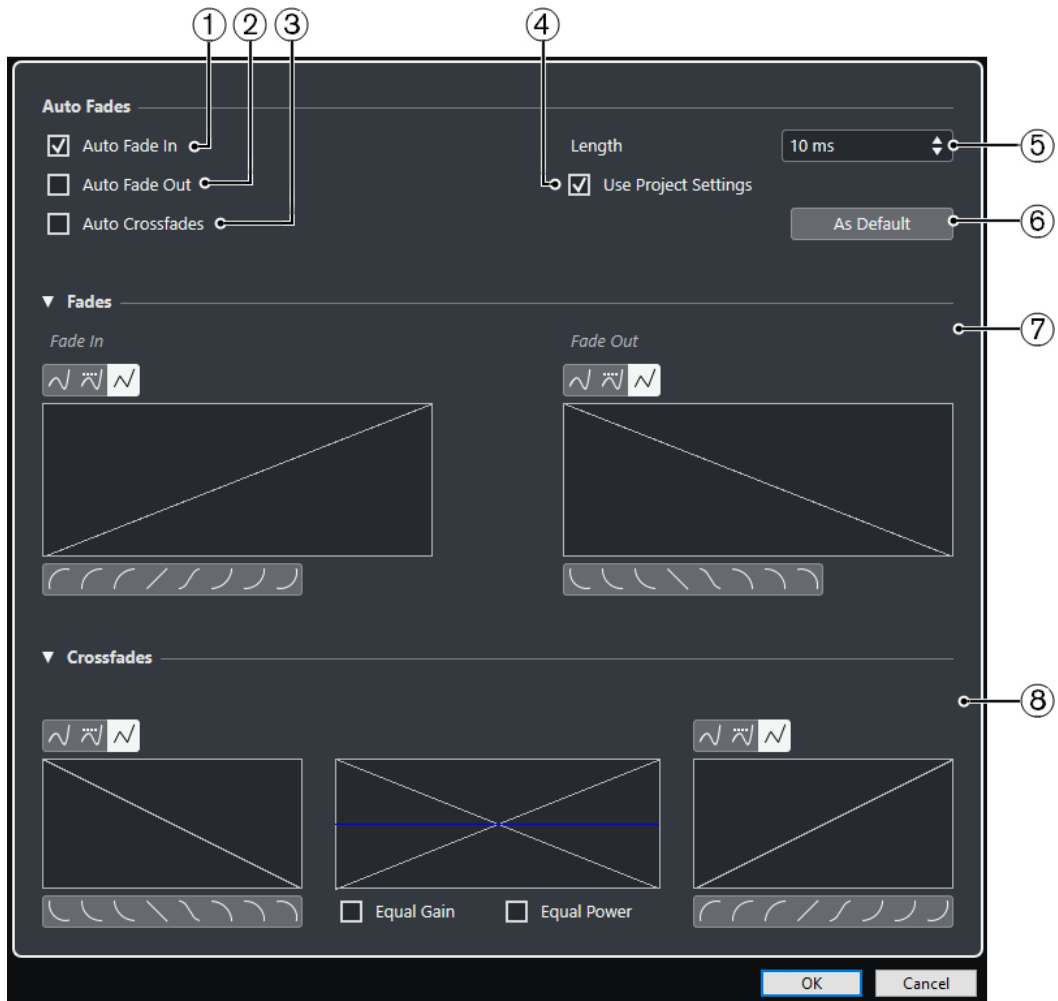
Les fondus automatiques ne sont pas représentés par des lignes de fondus.




## Boîte de dialogue Fondus automatiques

La boîte de dialogue **Fondus automatiques** vous permet de configurer des fondus automatiques et des fondus enchaînés pour tout le projet ou individuellement pour chaque piste Audio.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue globale des **Fondus automatiques**, sélectionnez **Projet > Configuration des fondus automatiques**.
- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Fondus automatiques** pour une piste, faites un clic droit dans la liste des pistes et sélectionnez **Configuration des fondus automatiques**.





- 1 **Fondu d'entrée auto.**  
Permet d'activer les fondus d'entrée automatiques.
- 2 **Fondu de sortie auto.**  
Permet d'activer les fondus de sortie automatiques.
- 3 **Fondus enchaînés auto.**  
Permet d'activer les fondus enchaînés automatiques.
- 4 **Utiliser la configuration du projet**  
Cette option est uniquement disponible quand vous ouvrez la boîte de dialogue **Fondus automatiques** pour des pistes individuelles. Désactivez-la si vous ne souhaitez configurer et appliquer les paramètres qu'à des pistes individuelles. Si vous avez besoin d'utiliser à nouveau les paramètres globaux sur une piste pour laquelle des paramètres de fondu automatique individuels ont été configurés, activez l'option **Utiliser la configuration du projet**.
- 5 **Longueur**  
Permet de définir la durée des fondus ou des fondus enchaînés automatiques.
- 6 **Par défaut**  
Permet d'enregistrer la configuration actuelle en tant que configuration par défaut.
- 7 **Section Fondus**  
Contient les paramètres des fondus automatiques.  
Les boutons **Type de courbe** déterminent si la courbe de fondu utilisera une **Interpolation Spline** , une **Interpolation "Spline" atténuée**  ou une **Interpolation linéaire** .

Les boutons **Forme de la courbe** permettent de sélectionner rapidement les formes de courbes les plus courantes.

## 8 Section Fondus enchaînés

Contient les paramètres des fondus enchaînés automatiques.

L'option **Gains égaux** vous permet de configurer les courbes de fondu de sorte que les amplitudes cumulées du fondu d'entrée et du fondu de sortie soient les mêmes tout au long de la zone de fondu enchaîné.

L'option **Énergies égales** vous permet de paramétrer les courbes de fondu de manière à ce que l'énergie (la puissance) du fondu enchaîné reste constante tout au long de la zone de fondu enchaîné.

## Configuration des fondus automatiques au niveau global

Vous pouvez configurer les fondus et les fondus enchaînés automatiques pour tout le projet.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Configuration des fondus automatiques**.  
La boîte de dialogue des **Fondus Automatiques** du projet s'ouvre.
2. Configurez les fondus à votre convenance.
3. Cliquez sur **OK**.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Fondu pour les fondus basés sur les événements](#) à la page 242

[Éditeur de fondus enchaînés](#) à la page 245

## Configurer des fondus automatiques pour des pistes individuelles

Comme les fondus automatiques consomment beaucoup de puissance de traitement, il peut s'avérer nécessaire de désactiver les fondus automatiques globaux et de ne les activer que pour des pistes individuelles.

---

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Faites un clic droit sur la piste dans la liste des pistes et sélectionnez **Configuration des fondus automatiques** dans le menu contextuel.
  - Sélectionnez la piste, puis dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **Configuration des fondus automatiques**.La boîte de dialogue **Fondus Automatiques** de la piste apparaît.
2. Désactivez l'option **Utiliser la configuration du projet**.  
Dès lors, tous les réglages que vous effectuerez seront appliqués uniquement à la piste.
3. Configurez les fondus automatiques.
4. Cliquez sur **OK**.

# Marqueurs

Les marqueurs servent à trouver rapidement certaines positions. Il existe deux types de marqueurs : les marqueurs de position et les marqueurs de boucle.

Si vous devez souvent passer d'une position à une autre dans un projet, vous pouvez y placer des marqueurs. Vous pouvez également utiliser les marqueurs pour délimiter des intervalles de sélection ou pour zoomer.

Les marqueurs se trouvent sur la piste Marqueur. Vous ne pouvez créer qu'une piste Marqueur.

LIENS ASSOCIÉS

[Marqueurs de position](#) à la page 251

[Marqueurs de boucle](#) à la page 251

[Piste Marqueur](#) à la page 256

## Marqueurs de position

Les marqueurs de position vous permettent d'enregistrer une position particulière.

Sur la piste marqueur, les marqueurs de position sont affichés sous forme d'événements de marqueurs, à savoir des lignes verticales accompagnées d'une description (si assignée) et d'un numéro. Quand vous sélectionnez une piste Marqueur, tous ses marqueurs s'affichent dans l'**Inspecteur**.

## Marqueurs de boucle

En créant des marqueurs de boucle, vous pouvez enregistrer plusieurs positions de délimiteurs gauche/droit marquant le début et la fin d'un intervalle. Il vous suffit ensuite de double-cliquer sur les marqueurs correspondants pour retrouver ces intervalles.

Les marqueurs de boucle sont représentés sur une piste Marqueur sous forme de deux marqueurs reliés par une ligne horizontale. Ces marqueurs sont la solution idéale pour enregistrer les différentes sections d'un projet.

En définissant des marqueurs de boucle qui correspondent par exemple à l'intro, au couplet et au refrain d'un morceau, vous pourrez naviguer rapidement entre ces parties et les lire en boucle en activant **Activer le bouclage** dans la palette **Transport**.

## Définition des délimiteurs en fonction des marqueurs de boucle

Les marqueurs de boucle représentent des intervalles de votre projet. Vous pouvez les utiliser pour déplacer les délimiteurs gauche et droit.

---

PROCÉDER AINSI

- Pour placer le délimiteur gauche sur le début du marqueur de boucle et le délimiteur droit sur la fin du marqueur de boucle, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Double-cliquez sur un marqueur de boucle.

- Dans le menu local **Boucler** de la liste des pistes, sélectionnez un marqueur de boucle.
- 

#### RÉSULTAT

Les délimiteurs gauche et droit sont placés de manière à couvrir le marqueur de boucle.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez à présent déplacer le curseur de position de projet sur le début ou la fin du marqueur de boucle en le déplaçant sur le délimiteur correspondant ou en utilisant les marqueurs de boucle pour exporter des intervalles spécifiques de votre projet à partir de la boîte de dialogue **Exporter mixage audio**.

## Édition des marqueurs de boucle

Quand vous éditez des marqueurs de boucle sur une piste Marqueur, le calage s'applique.

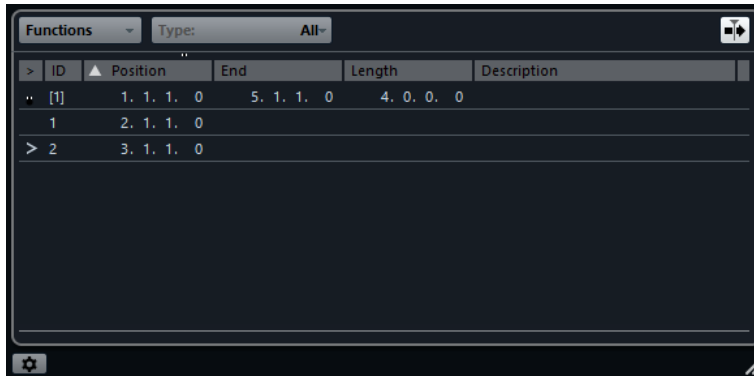
- Pour ajouter un marqueur de boucle, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et faites glisser le pointeur sur la piste Marqueur.
- Pour modifier la position de début ou de fin d'un marqueur de boucle, faites glisser la poignée de début ou de fin.
- Pour déplacer un marqueur de boucle, faites glisser sa bordure supérieure.
- Pour supprimer un marqueur de boucle, cliquez avec l'outil **Gomme**.  
Si vous maintenez la touche **Alt** enfoncée pendant que vous cliquez, tous les marqueurs qui suivent seront effacés.
- Pour couper un intervalle à l'intérieur d'un marqueur de boucle, sélectionnez-le dans le marqueur de boucle et appuyez sur **Ctrl/Cmd-X**.
- Pour placer le début ou la fin du marqueur de boucle sélectionné à la position du curseur, sélectionnez **Projet > Marqueurs** afin d'ouvrir la fenêtre **Marqueurs**, puis sélectionnez **Fonctions > Positionner début de marqueur au curseur/Positionner fin de marqueur au curseur**.
- Pour fixer les délimiteurs gauche et droit, double-cliquez sur un marqueur de boucle.
- Pour zoomer sur un marqueur de boucle, appuyez sur **Alt** et double-cliquez sur le marqueur de boucle.

## Fenêtre Marqueurs

La fenêtre **Marqueurs** vous permet d'afficher et d'éditer les marqueurs. Les marqueurs de la piste Marqueur s'affichent dans la liste de marqueurs dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans le projet.

Voici les différents moyens qui existent pour ouvrir la fenêtre **Marqueurs** :

- Sélectionnez **Projet > Marqueurs**.
- Dans la section consacrée aux marqueurs dans la palette **Transport**, cliquez sur **Afficher**.
- Utilisez un raccourci clavier (par défaut **Ctrl/Cmd-M**).



### Menu Fonctions

Regroupe toutes les fonctions disponibles dans la fenêtre **Marqueurs**.

### Filtrer marqueurs

Permet de définir le type de marqueur affiché dans la liste de marqueurs.

### Défilement automatique avec curseur de projet

Permet de savoir où se trouve la flèche de position, même si votre projet contient un grand nombre de marqueurs. Quand cette option est activée, la fenêtre **Marqueurs** défile automatiquement de manière à ce que la flèche de position reste visible.

### Liste de marqueurs

Montre les marqueurs dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans le projet.

### Paramètres des marqueurs

Permet d'afficher les paramètres des marqueurs.

## Édition dans la fenêtre Marqueurs

La fenêtre **Marqueurs** permet de sélectionner, d'éditer, d'ajouter, de déplacer et de supprimer des marqueurs.

- Pour sélectionner ou éditer un marqueur, cliquez dessus.  
Pour sélectionner plusieurs marqueurs, faites un **Maj**-clic ou un **Ctrl/Cmd**-clic sur ces marqueurs.
- Pour ajouter un marqueur de position à l'emplacement du curseur, sélectionnez **Fonctions > Insérer un marqueur**.  
Un marqueur de position est ajouté à la position actuelle du curseur de projet sur la piste Marqueur.
- Pour ajouter un marqueur de boucle à l'emplacement du curseur, sélectionnez **Fonctions > Insérer marqueur de boucle**.  
Un marqueur de boucle est ajouté entre les délimiteurs gauche et droit sur la piste Marqueur.
- Pour placer un marqueur sur la position du curseur, sélectionnez ce marqueur, puis sélectionnez **Fonctions > Déplacer marqueurs au curseur**.  
Vous pouvez également saisir la valeur numérique de la position dans la colonne **Position**. Quand c'est un marqueur de boucle qui a été sélectionné, l'opération de déplacement change sa position de départ.
- Pour supprimer un marqueur, sélectionnez-le, puis sélectionnez **Fonctions > Supprimer un marqueur**.

## Naviguer dans la liste de marqueurs

Vous pouvez naviguer dans la liste de marqueurs à l'aide du clavier de votre ordinateur et sélectionner des entrées en appuyant sur **Entrée**. Il s'agit d'un moyen rapide et pratique de passer d'un marqueur à l'autre lors de la lecture ou de l'enregistrement.

- Pour passer au marqueur précédent/suivant dans la liste, appuyez sur les touches **Flèche montante/Flèche descendante**.
- Pour vous placer sur le premier/dernier marqueur, appuyez sur les touches **Page précédente/Page suivante**.

## Tri et réorganisation de la liste de marqueurs

Vous pouvez personnaliser l'affichage des attributs de marqueur dans la liste de marqueurs en triant ou en réorganisant les colonnes.

- Pour trier la liste de marqueurs selon un attribut particulier, cliquez sur l'en-tête de colonne correspondant.
- Pour réorganiser les attributs de marqueur, faites glisser les en-têtes de colonnes correspondants.
- Pour ajuster la largeur d'une colonne, placez le pointeur de la souris entre deux en-têtes de colonnes et faites-le glisser vers la gauche ou la droite.


### À NOTER

Quel que soit l'attribut choisi pour le tri, le second critère de tri est toujours l'attribut de position.

---

## Paramètres des marqueurs

Vous pouvez configurer des paramètres globaux pour les marqueurs de votre projet.

- Pour ouvrir les paramètres des marqueurs, sélectionnez **Projet > Marqueurs**, puis cliquez sur **Paramètres des marqueurs** .

### Délimiteurs suivent lors du positionnement sur un marqueur

Cette option permet de placer automatiquement les délimiteurs gauche et droit sur une position ou un marqueur de boucle, quand vous vous calez sur ce marqueur. Ceci peut s'avérer utile si vous devez placer des délimiteurs à la volée, comme par exemple lors d'un enregistrement en Punch In/Punch Out.

### Afficher les ID des marqueurs sur la piste Marqueur

Quand cette option est activée, les ID des marqueurs sont indiqués sur la piste marqueur.

### Sélection synchronisée

Quand cette option est activée, la sélection de la fenêtre **Marqueurs** est liée à la sélection de la fenêtre **Projet**.

## Attributs des marqueurs

Les attributs des marqueurs sont affichés dans la liste de marqueurs de la fenêtre **Marqueurs**.

- Pour ouvrir la fenêtre **Marqueurs**, sélectionnez **Projet > Marqueurs**.

Voici les attributs disponibles :

### Localiser

Une flèche indique quel marqueur se trouve au niveau du curseur de projet (ou le plus proche du curseur de projet). Si vous cliquez dans cette colonne le curseur de

projet se place sur la position du marqueur correspondant. Cette colonne ne peut pas être masquée.

#### **ID**

Cette colonne indique les identifiants des marqueurs.

#### **Position**

Dans cette colonne, vous pouvez voir et éditer les positions temporelles des marqueurs (ou la position de départ des marqueurs de boucle). Cette colonne ne peut pas être masquée.

#### **Fin**

Dans cette colonne vous pouvez voir et éditer les positions de fin des marqueurs de boucle.

#### **Longueur**

Dans cette colonne vous pouvez voir et éditer la durée des marqueurs de boucle.

#### **Description**

Ici vous pouvez taper des noms ou des descriptions pour les marqueurs.

#### LIENS ASSOCIÉS

[ID de marqueurs](#) à la page 256

[Marqueurs de boucle](#) à la page 251

## Édition des attributs

- Pour éditer un attribut de marqueur, sélectionnez le marqueur correspondant, cliquez sur la colonne d'attribut souhaitée, puis apportez les modifications voulues.
- Pour modifier les attributs de plusieurs marqueurs, sélectionnez ces marqueurs et cochez la case de l'attribut.

Les attributs changent pour tous les marqueurs sélectionnés. À noter que ceci ne fonctionne pas quand vous cliquez sur une valeur de Timecode ou une zone de texte.

#### À NOTER

Pour naviguer dans la liste d'attributs de marqueur, vous pouvez également utiliser la touche **Tabulation** et les touches **Flèche montante**, **Flèche descendante**, **Flèche gauche** et **Flèche droite**.

---

## Tri et réorganisation des colonnes

Vous pouvez personnaliser l'affichage des attributs de marqueur dans la liste de marqueurs en triant ou en réorganisant les colonnes.

- Pour trier la liste de marqueurs selon un attribut particulier, cliquez sur l'en-tête de colonne correspondant.

#### À NOTER

Quel que soit l'attribut choisi pour le tri, le second critère de tri est toujours l'attribut de position.

---

- Pour réorganiser les attributs de marqueur, faites glisser les en-têtes de colonnes correspondants.
- Pour ajuster la largeur d'une colonne, placez le pointeur de la souris entre deux en-têtes de colonnes et faites-le glisser vers la gauche ou la droite.

## ID de marqueurs

Chaque fois que vous ajoutez un marqueur il lui est automatiquement et séquentiellement attribué un numéro ID, en commençant par 1.

Les numéros ID pour les marqueurs de boucle sont affichés entre parenthèses à partir de 1. Il est possible de modifier à tout moment ces numéros ID. Vous pourrez ainsi assigner des raccourcis clavier à des marqueurs spécifiques.

## Réassignation des ID de marqueurs

Dans certains cas, notamment quand on place des marqueurs à la volée, il est possible d'oublier de placer un marqueur. Si ce marqueur est ajouté par la suite, son ID ne correspondra pas à sa position sur la piste marqueur. Il est possible de réassigner les ID de tous les marqueurs d'une piste.

---

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez la fenêtre **Marqueurs**.
2. Ouvrez le menu local **Fonctions** et sélectionnez l'option **Réaffecter les ID des marqueurs de position** ou l'option **Réaffecter les ID des marqueurs de boucle**.

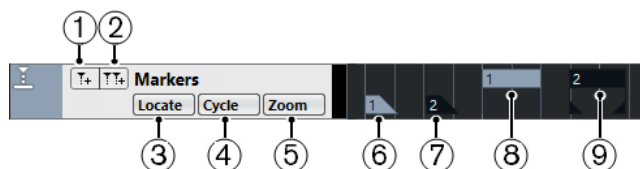
---

RÉSULTAT

Les ID des marqueurs du type sélectionné sont réassignés en fonction de l'ordre des marqueurs sur la piste marqueur.

## Piste Marqueur

Une piste Marqueur permet d'ajouter et d'éditer des marqueurs.



- 1 **Ajouter marqueur**  
Permet d'ajouter un marqueur de position à la position du curseur.
- 2 **Ajouter marqueur de boucle**  
Permet d'ajouter un marqueur de boucle à la position du curseur.
- 3 **Menu local Localiser**  
Si vous sélectionnez un marqueur de position ou de cycle dans ce menu local, le marqueur correspondant sera sélectionné dans l'affichage d'événements et dans la fenêtre **Marqueurs**.
- 4 **Menu local Boucler**  
Si vous sélectionnez un marqueur de boucle dans ce menu local, les délimiteurs gauche et droit seront placés sur le marqueur de boucle correspondant.
- 5 **Menu local Zoom**  
Si vous sélectionnez un marqueur de boucle dans ce menu local, le marqueur de boucle correspondant sera agrandi.
- 6 **Événement de marqueur (inactif)**  
Permet d'afficher un événement de marqueur inactif.
- 7 **Événement de marqueur (actif)**  
Permet d'afficher un événement de marqueur actif.



- 8 **Événement de marqueur de boucle (inactif)**  
Permet d'afficher un événement de marqueur de boucle inactif.
- 9 **Événement de marqueur de boucle (actif)**  
Permet d'afficher un événement de marqueur de boucle actif.

## Ajout, déplacement et suppression de la piste Marqueur

Vous pouvez ajouter, déplacer et supprimer la piste Marqueur.

- Pour ajouter une piste Marqueur dans le projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Marqueur**.
- Pour déplacer une piste Marqueur dans la liste de pistes, cliquez dessus et faites-la glisser vers le haut ou le bas.
- Pour supprimer la piste Marqueur, faites un clic droit dessus dans la liste des pistes et sélectionnez **Supprimer les pistes sélectionnées**.
- Pour supprimer une piste Marqueur vide, sélectionnez **Projet > Supprimer pistes vides**. Les autres pistes vides sont également sélectionnées.

## Édition des marqueurs sur la piste Marqueur

Vous pouvez éditer les marqueurs de la piste Marqueur.

- Pour ajouter un marqueur de position, cliquez sur **Ajouter marqueur** ou servez-vous de l'outil **Dessiner**.
- Pour ajouter un marqueur de boucle, cliquez sur **Ajouter marqueur de boucle** ou servez-vous de l'outil **Dessiner**.
- Pour sélectionner un marqueur, suivez la méthode habituelle de sélection.
- Pour redimensionner un marqueur de boucle, sélectionnez-le et faites glisser ses poignées. Vous pouvez également saisir des valeurs numériques dans la ligne d'infos.
- Pour déplacer un marqueur, sélectionnez-le et faites-le glisser. Vous pouvez également éditer les positions des marqueurs sur la ligne d'infos.
- Pour supprimer un marqueur, sélectionnez-le et appuyez sur **Supprimer** ou servez-vous de l'outil **Gomme**.

LIENS ASSOCIÉS

[Piste Marqueur](#) à la page 256

## Utilisation des marqueurs pour sélectionner des intervalles

Les marqueurs peuvent être utilisés conjointement à l'outil **Sélectionner un intervalle** pour sélectionner des intervalles dans la fenêtre **Projet**. Vous pouvez ainsi délimiter rapidement une sélection sur toutes les pistes du projet.

---

PROCÉDER AINSI

1. Placez des marqueurs au départ et à la fin de la section que vous souhaitez déplacer ou copier.
2. Sélectionnez l'outil **Sélectionner un intervalle** et double-cliquez entre les marqueurs sur la piste Marqueur.  
Tout ce qui se trouve entre les limites des marqueurs au sein du projet sera sélectionné. Dès lors, les fonctions ou traitements que vous appliquez ne concernent plus que la sélection.
3. Cliquez sur la piste Marqueur dans l'intervalle sélectionné, puis faites glisser cet intervalle à un autre endroit.

Si vous maintenez la touche **Alt** enfoncée tout en faisant glisser l'intervalle, c'est la sélection de la fenêtre **Projet** qui sera copiée.

---

## Importation et exportation de marqueurs

Il est possible d'importer et d'exporter des marqueurs et des pistes Marqueur.

Voici les types de fichiers qui peuvent contenir des marqueurs :

- Fichiers MIDI

### Importation de marqueurs en MIDI

Il est possible d'importer des marqueurs de position en important des fichiers MIDI qui contiennent des marqueurs. Ceci vous sera utile si vous désirez utiliser vos pistes marqueur dans d'autres projets ou souhaitez les partager avec d'autres utilisateurs de Cubase. Tous les marqueurs que vous avez ajoutés sont inclus dans le fichier MIDI en tant qu'événements de marqueurs de fichiers MIDI standard.

- Activez l'option **Importer marqueurs** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI—Fichier MIDI**).

Voici les paramètres qui sont importés :

- La position de départ des marqueurs de position et les marqueurs de boucle

LIENS ASSOCIÉS

[Importer des fichiers MIDI](#) à la page 227

### Exportation de marqueurs via MIDI

Vous pouvez exporter vos marqueurs au sein d'un fichier MIDI.

- Pour inclure tous les marqueurs dans le fichier MIDI, activez **Exporter marqueurs** dans la boîte de dialogue **Options d'exportation**.

Voici les paramètres qui sont exportés :

- La position de départ des marqueurs de position et les marqueurs de boucle

#### À NOTER

Pour que vous puissiez exporter des marqueurs dans le cadre d'une exportation MIDI, votre projet doit contenir une piste Marqueur.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Exporter des pistes MIDI sous forme de fichiers MIDI standard](#) à la page 128

# MixConsole

La **MixConsole** offre un environnement commun pour le mixage stéréo. Elle vous permet de contrôler le niveau, le panoramique, l'état solo/muet (etc.) des voies audio et MIDI. En outre, vous pouvez y router simultanément les entrées et les sorties de plusieurs pistes ou voies.

Vous pouvez ouvrir la **MixConsole** dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

La **MixConsole** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** contient les principales fonctions nécessaires pour le mixage, mais la fenêtre séparée de la **MixConsole** vous donne accès à davantage de fonctions et paramètres.

## LIENS ASSOCIÉS

[MixConsole de la zone inférieure](#) à la page 259

[Fenêtre de la MixConsole](#) à la page 260

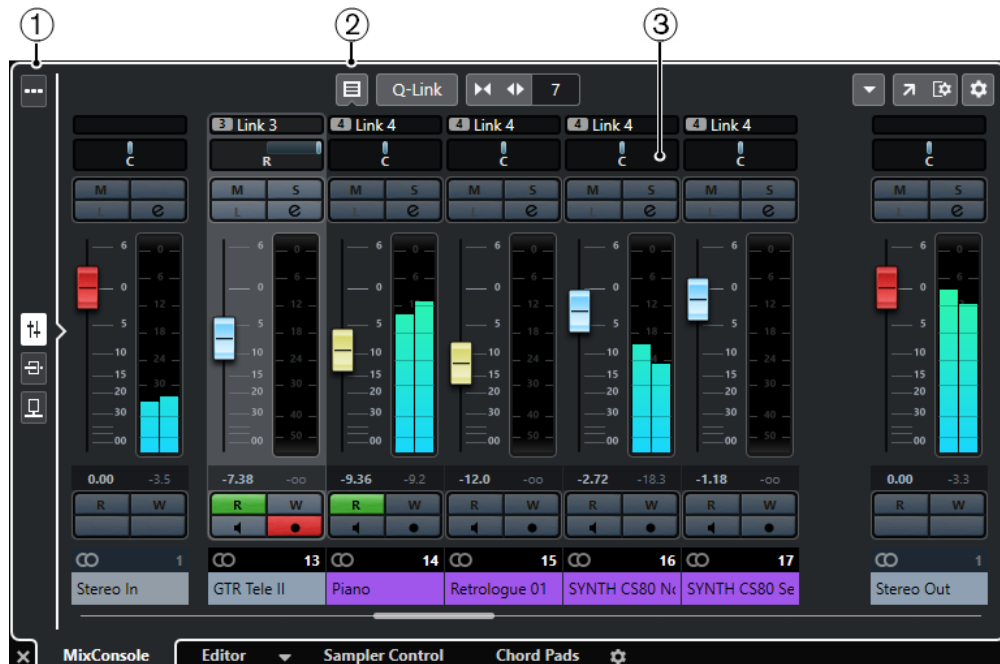
## MixConsole de la zone inférieure

Vous pouvez afficher la **MixConsole** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**. Il est ainsi possible d'accéder aux fonctions les plus importantes de la **MixConsole** à partir d'une zone fixe de la fenêtre **Projet**. La **MixConsole** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** est une **MixConsole** distincte qui ne reprend pas les modifications que vous apportez à la visibilité dans la fenêtre de la **MixConsole**.

Pour ouvrir une **MixConsole** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Appuyez sur **Alt-F3**.
- Sélectionnez **Studio > MixConsole dans la fenêtre Projet**.

La **MixConsole** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** comprend les sections suivantes :



**1 Sélecteur de page**

Permet de sélectionner la page devant être affichée dans la section des faders : les faders de voie, les effets d'insert d'une voie ou les effets Send. Le bouton du haut permet d'afficher et de masquer la barre d'outils.

**2 Barre d'outils**

La barre d'outils contient des outils et des raccourcis correspondant aux paramètres et fonctions de la **MixConsole**.

**3 Section des faders**

La section des faders est toujours visible et montre toutes les voies dans le même ordre que dans la liste des pistes.

LIENS ASSOCIÉS

[Section des faders](#) à la page 273

[Inserts](#) à la page 281

[Effets Send](#) à la page 287

[Filtrage des types de voies](#) à la page 268

[Liaison des voies](#) à la page 271

[Menu Fonctions](#) à la page 271

## Fenêtre de la MixConsole

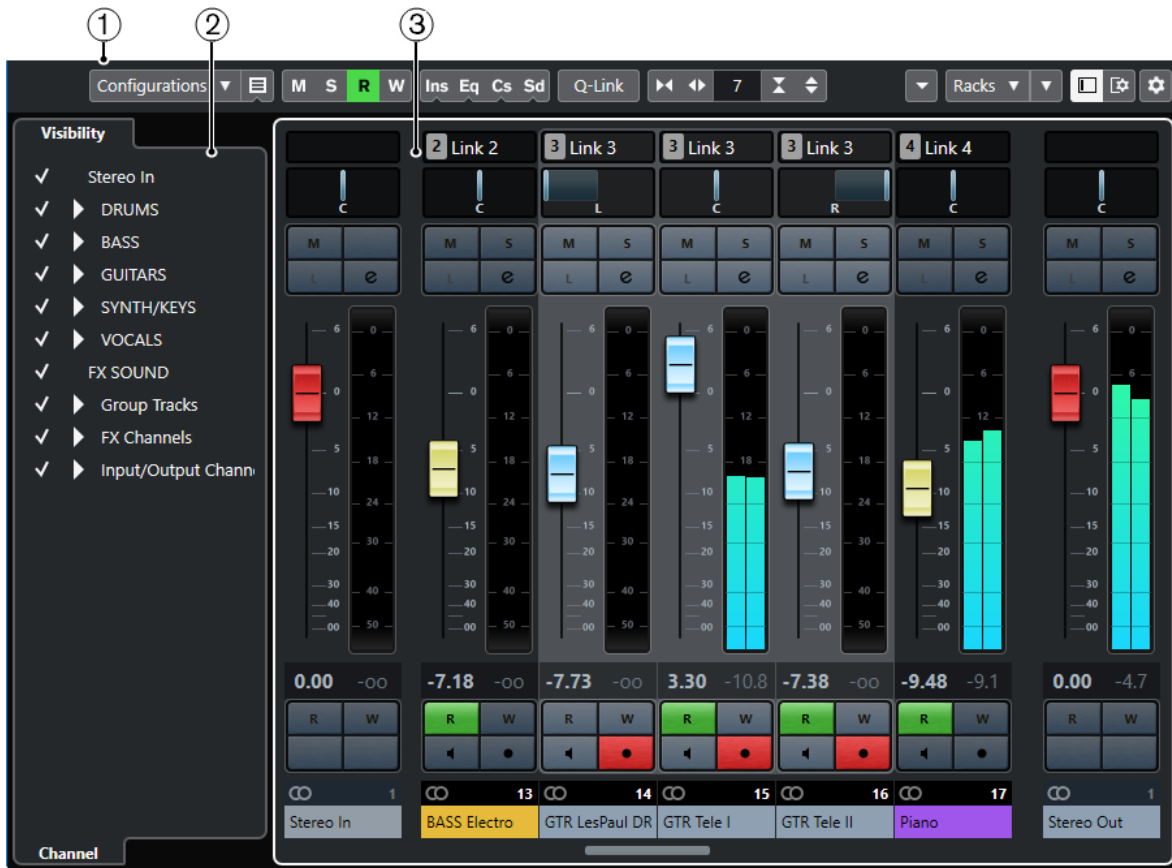
Vous pouvez ouvrir la **MixConsole** dans une autre fenêtre.

Pour ouvrir la **MixConsole**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Appuyez sur **F3**.
- Sélectionnez **Studio > MixConsole**.
- Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **Ouvrir MixConsole**.

**À NOTER**

Cette option n'apparaît dans la barre d'outils que quand la section **Fenêtres de Média et de MixConsole** est activée.



La **MixConsole** comprend les sections suivantes :

**1 Barre d'outils**

La barre d'outils contient des outils et des raccourcis correspondant aux paramètres et fonctions de la **MixConsole**.

**2 Zone gauche**

Permet de configurer la visibilité des voies dans la section des faders.

**3 Section des faders**

La section des faders est toujours visible et montre toutes les voies dans le même ordre que dans la liste des pistes.



En plus des principales sections, vous pouvez accéder aux sections suivantes à partir de la fenêtre de la **MixConsole** :

- 1 Meter Bridge**  
Permet de contrôler les niveaux des voies.
- 2 Courbes d'égalisation**  
Permet de dessiner une courbe d'égaliseur. Cliquez dans l'affichage de la courbe pour agrandir la vue et modifier les points de courbe.
- 3 Racks de voie**  
Permet d'afficher d'autres commandes de voie au besoin.
- 4 Images**  
Permet d'ajouter une image sur la voie sélectionnée. Les images vous aident à reconnaître rapidement les voies dans la **MixConsole**.
- 5 Blocs-notes**  
Permet de saisir des notes et des commentaires sur une voie. Chaque voie dispose de son propre bloc-notes.
- 6 Latences des voies**  
Permet d'afficher les latences engendrées par les effets d'insert et les modules Channel Strip.

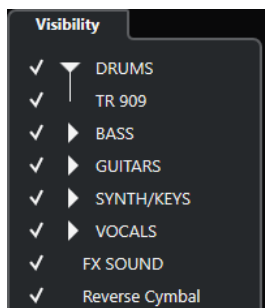
#### LIENS ASSOCIÉS

- [Zone gauche de la MixConsole](#) à la page 263
- [Barre d'outils de la MixConsole](#) à la page 264
- [Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33
- [Section des faders](#) à la page 273
- [Sélecteur de racks de voie](#) à la page 270
- [Explorateur des images de piste](#) à la page 131
- [Ajouter des notes pour une voie de la MixConsole](#) à la page 287
- [Aperçu de la latence des voies](#) à la page 288
- [Channel Strips](#) à la page 285

## Zone gauche de la MixConsole

La zone gauche de la **MixConsole** contient une liste des voies de la **MixConsole** qui vous permet d'afficher/masquer des voies spécifiques.

- Pour afficher/masquer la zone gauche de la **MixConsole**, cliquez sur **Afficher/Masquer zone gauche** dans la barre d'outils de la fenêtre **MixConsole**.



#### Visibilité

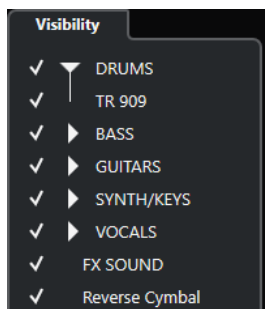
Affiche sous forme de liste toutes les voies que contient votre projet et permet d'afficher/masquer des voies spécifiques.

#### LIENS ASSOCIÉS

- [Barre d'outils de la MixConsole](#) à la page 264

## Visibilité dans la MixConsole

L'onglet **Visibilité** de la **MixConsole** contient la liste de toutes les voies de votre projet et permet d'afficher/masquer des voies spécifiques.



- Pour afficher/masquer une voie, cochez/décochez la en cliquant à gauche de son nom.
- Pour réduire/développer un groupe ou un dossier, cliquez sur le nom de ce groupe ou dossier.

#### À NOTER

La **MixConsole** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** ne reprend pas les modifications que vous apportez à la visibilité dans la fenêtre de la **MixConsole** et vice versa.

---

## Barre d'outils de la MixConsole

La barre d'outils contient des outils et des raccourcis correspondant aux paramètres et fonctions de la **MixConsole**.

#### À NOTER

La barre d'outils de la **MixConsole** vous donne accès à quelques outils à partir de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** :

---

### Diviseur gauche

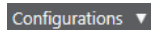
#### Diviseur gauche



Permet d'utiliser le diviseur gauche. Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

### Configuration de visibilité des voies

#### Configurations de visibilité des voies



Permet de créer différentes configurations de visibilité afin de passer rapidement d'un affichage à un autre.

#### Définir le filtre de type de voie



Permet d'ouvrir le filtre de voies afin d'afficher/masquer toutes les voies d'un certain type.

### Racks

#### Sélectionner types de racks



Permet d'ouvrir le sélecteur de rack, à partir duquel vous pouvez afficher/masquer certains racks.

#### Paramètres de rack



Permet d'ouvrir un menu local regroupant les paramètres des racks.

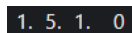
### Délimiteurs

#### Aller à la position du délimiteur gauche



Permet de caler le curseur sur la position du délimiteur gauche.

#### Position du délimiteur gauche



Indique la position du délimiteur gauche.



### Aller à la position du délimiteur droit



Permet de caler le curseur sur la position du délimiteur droit.

### Position du délimiteur droit

4. 8. 1. 0

Indique la position du délimiteur droit.

### Durée de l'intervalle des délimiteurs

#### Délimiteurs à la sélection



Permet de caler les délimiteurs sur la sélection.

#### Durée de l'intervalle des délimiteurs

4. 8. 1. 0

Indique la durée de l'intervalle entre les délimiteurs.

### Boutons Transport

#### Aller au marqueur précédent/À la position zéro



Permet de placer le curseur de projet sur le marqueur précédent ou sur la position zéro de l'axe temporel.

#### Aller au prochain marqueur/à la fin du projet



Permet de placer le curseur de projet sur le marqueur suivant ou à la fin du projet.

#### Rembobinage



Permet de revenir en arrière.

#### Avancer



Permet d'avancer.

#### Activer le bouclage



Permet d'activer/désactiver le mode Boucle.

#### Stop



Permet d'arrêter la lecture.

#### Début



Permet de démarrer la lecture.

#### Enregistrement



Permet d'activer/désactiver l'enregistrement.

## Affichages temps

### Affichage temps primaire

6. 1. 1. 0

Indique la position du curseur de projet dans le format temporel sélectionné.

### Sélectionner format de temps primaire



Permet de sélectionner un format temporel pour l'affichage temps primaire.

### Affichage temps secondaire

0:00:11.000

Indique la position du curseur de projet dans le format temporel sélectionné.

### Sélectionner format de temps secondaire



Permet de sélectionner un format temporel pour l'affichage temps secondaire.

## Marqueurs

### Aller au marqueur

1 2 3 4 5 6 7 8

Permet de définir et de localiser les positions des marqueurs.

### Ouvrir la fenêtre Marqueurs



Permet d'ouvrir la fenêtre **Marqueurs**.

## Boutons d'état

### Désactiver tous les boutons Muet

M

Permet de désactiver tous les statuts Muet.

### Désactiver tous les boutons Solo

S

Permet de désactiver tous les statuts Solo.

### Activer/Désactiver bouton R pour toutes les pistes

R

Permet d'activer/désactiver la lecture des automatisations pour toutes les pistes.

### Activer/Désactiver bouton W pour toutes les pistes

W

Permet d'activer/désactiver l'écriture des automatisations pour toutes les pistes.

### Contourner Insert

Ins

Permet de contourner tous les effets d'Insert.

### Contourner égaliseurs

Eq

Permet de contourner tous les égaliseurs.

### Contourner Channel Strip



Permet de contourner tous les modules Channel Strip.

### Contourner Sends



Permet de contourner tous les effets Send.

## Groupe de liaison

### Mode de liaison temporaire



Permet de synchroniser tous les paramètres touchés des voies sélectionnées.

## Palette Zoom

### Réduire largeur de voie



Permet de réduire la largeur des voies.

### Définir le nombre de canaux



Permet d'afficher le nombre de voies défini.

### Augmenter largeur de voie



Permet d'augmenter la largeur des voies.

### Réduire hauteur du rack



Permet de réduire la hauteur du rack.

### Augmenter hauteur du rack



Permet d'augmenter la hauteur du rack.

## Vumètre de performance système

### Vumètre de performance système



Permet d'afficher les vumètres de charge moyenne de traitement audio et de charge cache disque.

## Diviseur droit

### Diviseur droit



Les outils placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

## Menu des fonctions de la console

### Menu Fonctions



Permet d'accéder à un menu local dans lequel il est possible de sélectionner une fonction de la **MixConsole**.

## Commandes de zone de fenêtre

### Afficher/Masquer zone gauche



Permet d'afficher/masquer la zone gauche de la fenêtre.

### Configurer disposition de fenêtre



Permet de configurer la disposition des éléments de la fenêtre.

## Configurer la barre d'outils

### Configurer la barre d'outils



Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

## Filtrage des types de voies

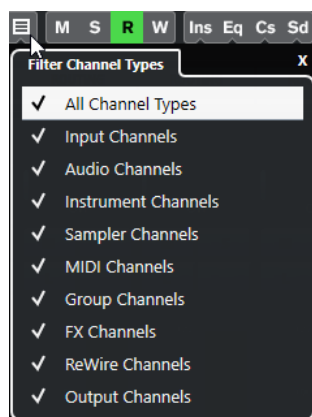
Le filtre de types de voies de la barre d'outils de la **MixConsole** permet de choisir les types de voies devant être affichés.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Définir le filtre de type de voie**.

Le filtre des types de voies apparaît.



2. Cliquez à gauche d'un type de voie pour le décocher et masquer toutes les voies de ce type.

---

### RÉSULTAT

Les voies du type exclu disparaissent de la section des faders et la couleur du bouton **Définir le filtre de type de voie** change afin d'indiquer que ce type de voie a été masqué.

## Menu Configurations de visibilité des voies

Vous pouvez vous servir du bouton **Configurations de visibilité des voies** situé dans la barre d'outils de la **MixConsole** pour créer des configurations permettant d'alterner rapidement entre différentes options de visibilité.

Ce bouton indique le nom de la configuration active. Une liste de configurations apparaît dès que vous créez la première configuration. Pour charger une configuration, sélectionnez-la dans le menu. Les configurations de visibilité des voies s'enregistrent dans les projets.

### Ajouter configuration

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter configuration**, dans laquelle vous pouvez enregistrer votre configuration et lui attribuer un nom.

### Actualiser la configuration

Quand vous modifiez la configuration active, un astérisque apparaît à droite du nom de cette configuration. Cette fonction vous permet d'enregistrer les modifications apportées à la configuration active.

### Renommer la configuration

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Renommer la configuration**, dans laquelle vous pouvez renommer la configuration active.

### Supprimer la configuration

Permet de supprimer la configuration active.

### Placer la configuration sur la position

Pour que cette fonction soit disponible, il faut que vous disposiez d'au moins 2 configurations. Elle vous permet de changer l'emplacement de la configuration active dans le menu. Cette fonction est intéressante car vous ne pouvez assigner des raccourcis clavier qu'aux huit premières configurations dans la catégorie **Visibilité des voies et des pistes** de la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**.

## Enregistrement des configurations

Pour passer rapidement d'une configuration de voies à une autre, vous pouvez enregistrer vos configurations. Les configurations intègrent le paramétrage de l'onglet Visibilité, ainsi que le statut Afficher/Masquer des types de voies et des racks.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Paramétrez la configuration que vous souhaitez enregistrer.
2. Dans la barre d'outils, cliquez sur **Configurations de visibilité des voies**.
3. Dans le menu local, sélectionnez **Ajouter configuration**.
4. Dans la boîte de dialogue **Ajouter configuration**, attribuez un nom à la configuration.
5. Cliquez sur **OK**.

---

### RÉSULTAT

La configuration est enregistrée et vous pouvez y revenir à tout moment.

## Sélecteur de racks

Le sélecteur de racks permet d'activer des fonctions spécifiques de la **MixConsole** qui sont organisées en racks, telles que celles régissant le routage, les inserts ou les Sends.

### Sélecteur de racks de voie

Vous pouvez activer et désactiver les différents racks de voie dans la **MixConsole**.

- Pour ouvrir le sélecteur de racks, cliquez sur **Sélectionner types de racks** dans la barre d'outils de la **MixConsole**.

Selon le type de voie, voici les racks que vous pouvez activer/désactiver :

#### Matériel

Permet de contrôler les effets audio matériels. Ce rack est uniquement disponible si votre matériel le prend en charge.

#### Routage

Permet de configurer le routage d'entrée et de sortie. Pour le MIDI, il est également possible de sélectionner un canal MIDI.

#### Inserts

Permet de sélectionner des effets d'insert pour une voie.

#### Égaliseurs (voies associées à des signaux audio uniquement)

Permet de paramétrer l'égalisation de la voie.

#### Channel Strip (voies associées à des signaux audio uniquement)

Permet d'intégrer des modules Channel Strip (tranche de voie) destinés à améliorer le son, tels que Gate, Compresseur, EQ, Transformer, Saturator et Limiter.

#### Effets Send

Permet de sélectionner des effets Send pour une voie.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la MixConsole](#) à la page 264

## Menu Paramètres de rack

Le menu local **Paramètres de rack** permet de configurer les racks.

- Pour ouvrir le menu local **Paramètres de rack**, cliquez sur **Paramètres de rack** dans la barre d'outils de la **MixConsole**.

#### Rack élargi exclusif

Permet d'afficher uniquement le rack sélectionné et de réduire les autres racks.

#### Nombre de cases fixe

Montre toutes les cases disponibles pour les racks d'**Inserts**, de **Sends**, de **Cues** et de **Contrôles instantanés**.

#### Lier les racks aux configurations

Quand cette option est activée, l'état du rack est pris en compte quand vous enregistrez et chargez une configuration.

#### Afficher Inserts comme <Noms des plug-ins et commandes des inserts>

Sélectionnez **Nom du plug-in** si vous souhaitez afficher uniquement les noms des plug-ins.

Sélectionnez **Noms des plug-ins et commandes des inserts** si vous souhaitez afficher les noms des plug-ins et les commandes des inserts.

### Afficher tous les contrôles Channel Strip

Permet d'afficher toutes les commandes disponibles dans le rack **Channel Strip**.

### Afficher un seul type de Channel Strip

Permet de n'afficher qu'un seul type de Channel Strip à la fois.

### Afficher Sends comme <Destination des Sends et gain>

Sélectionnez **Destination des Sends et gain** si vous souhaitez afficher la destination et le gain sur une seule ligne.

Sélectionnez **Destination des Sends, gain et commandes des Sends** si vous souhaitez afficher la destination, le gain et les commandes des sends.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la MixConsole](#) à la page 264

## Liaison des voies

Vous pouvez lier provisoirement les voies sélectionnées dans la **MixConsole**. Toute modification apportée à une voie est reproduite sur toutes les voies liées.

## Utilisation des liens rapides (Q-Link)

Vous pouvez activer le **Mode de liaison temporaire** pour synchroniser tous les paramètres touchés des voies sélectionnées.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les voies que vous souhaitez lier.
2. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, activez **Q-Link**.

#### À NOTER

Vous pouvez également lier provisoirement les voies en appuyant sur **Maj-Alt**. Dans ce cas, la liaison est uniquement active tant que vous restez appuyés sur les touches.

3. Modifiez les paramètres de l'une des voies sélectionnées.
- 

#### RÉSULTAT

Les modifications s'appliquent à toutes les voies sélectionnées tant que **Q-Link** reste activé.

## Menu Fonctions

Le **Menu Fonctions** contient des outils et des raccourcis qui correspondent aux paramètres et fonctions de la **MixConsole**.

- Pour ouvrir le **Menu Fonctions**, cliquez sur **Menu Fonctions** dans la barre d'outils de la **MixConsole**.

### Défilement au canal sélectionné

Quand cette option est activée et que vous sélectionnez une voie dans l'onglet **Visibilité**, la voie sélectionnée est automatiquement affichée dans la section des faders.

### Copier les paramètres de la première voie sélectionnée

Permet de copier les paramètres de la première voie sélectionnée.

### Appliquer les paramètres aux voies sélectionnées

Permet de coller les paramètres des voies sélectionnées.

### **Zoom**

Permet d'ouvrir un sous-menu dans lequel vous pouvez augmenter ou réduire la largeur des voies et la hauteur des racks.

### **Ouvrir les connexions audio**

Permet d'ouvrir la fenêtre **Connexions audio**.

### **Contraindre la compensation du délai**

Permet d'activer/désactiver la fonction **Contraindre compensation délai**, laquelle garantit la parfaite synchronisation des voies et compense automatiquement la latence des plug-ins VST pendant la lecture.

### **Transitions EQ/filtre**

Permet de configurer le mode **Transitions EQ/filtre** sur des valeurs **Douces** à **Rapides**.

### **Enregistrer les voies sélectionnées**

Permet d'enregistrer les paramètres des voies sélectionnées.

### **Charger les voies sélectionnées**

Permet de charger les paramètres des voies sélectionnées.

### **Paramètres globaux des vumètres**

Permet d'ouvrir un sous-menu dans lequel vous pouvez configurer les paramètres globaux des vumètres.

### **Réinitialiser les voies de la MixConsole**

Permet de réinitialiser les paramètres de l'EQ et des effets d'insert et Send pour toutes les voies ou seulement pour celles sélectionnées. Les boutons Solo et Muet sont désactivés, le fader de volume est réglé sur 0 dB et le panoramique est centré.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la MixConsole](#) à la page 264

## **Enregistrement des paramètres de la MixConsole**

Vous pouvez enregistrer les paramètres de la **MixConsole** pour les voies associées à des signaux audio afin de les charger ensuite dans un projet.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les voies dont vous souhaitez enregistrer les paramètres.
2. Sélectionnez **Menu Fonctions > Enregistrer les voies sélectionnées**.
3. Dans le sélecteur de fichier, indiquez le nom du fichier et son emplacement.
4. Cliquez sur **Enregistrer**.

---

#### RÉSULTAT

Les paramètres des voies sélectionnées s'enregistrent avec l'extension de fichier `.vmx`. Le routage des entrées/sorties n'est pas pris en compte.

## **Charger des paramètres de la MixConsole**

Vous pouvez charger des paramètres de la **MixConsole** enregistrés auparavant pour les voies sélectionnées.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez autant de voies que vous en avez enregistrées dans vos paramètres de **MixConsole**.



Les paramètres de la **MixConsole** chargés sont appliqués dans leur ordre d'enregistrement. Par exemple, si vous avez enregistré les paramètres des voies 4, 6 et 8, puis que vous les appliquez aux voies 1, 2 et 3, les paramètres de la voie 4 seront appliqués à la 1, ceux de la 6 à la 2, etc.

2. Sélectionnez **Menu Fonctions > Charger les voies sélectionnées**.
3. Dans la boîte de dialogue **Charger les voies sélectionnées**, sélectionnez le fichier .vmx et cliquez sur **Ouvrir**.

#### RÉSULTAT

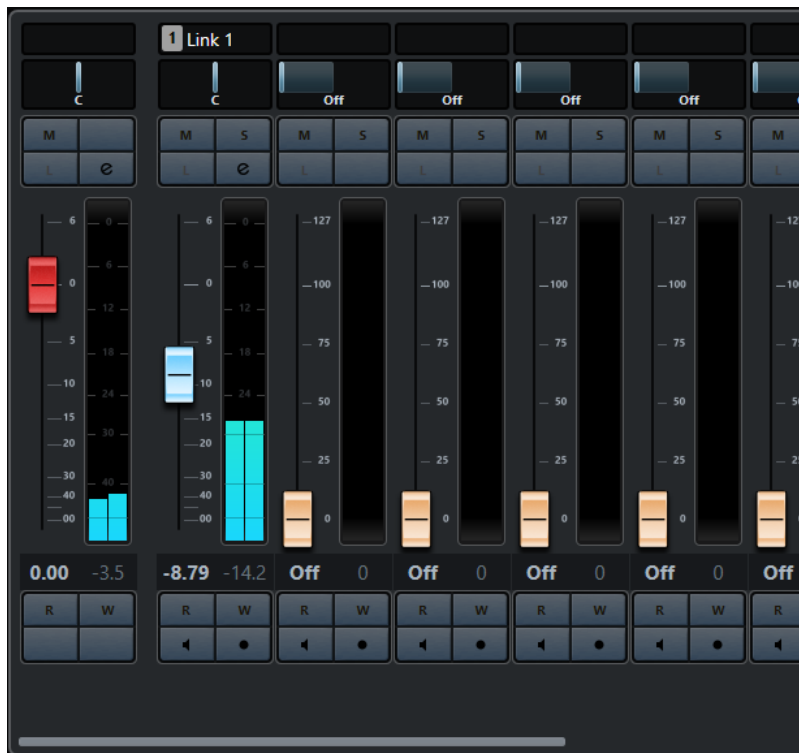
Les paramètres des voies sont alors appliqués aux voies sélectionnées.

#### À NOTER

Quand vous appliquez des paramètres de **MixConsole** chargés à un nombre inférieur de voies, certains des paramètres enregistrés ne sont pas appliqués. Comme les paramètres enregistrés sont appliqués de gauche à droite, suivant leur affichage dans la **MixConsole**, les paramètres des voies restantes vers la droite ne sont appliqués à aucune voie.

## Section des faders

La section des faders constitue la base de la **MixConsole**. Elle montre les voies d'entrée et de sortie, ainsi que les voies Audio, d'Instrument, MIDI, de Groupe, FX et ReWire.



#### À NOTER

Quand une voie est désactivée dans l'onglet **Visibilité** ou quand son type est désactivé, elle n'apparaît pas dans la section des faders. La **MixConsole** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** ne reprend pas les modifications que vous apportez à la visibilité dans la fenêtre de la **MixConsole** et vice versa. Elle est liée à la visibilité des pistes dans la fenêtre **Projet**.

Cette section vous offre les possibilités suivantes :

- Configurer le panoramique
- Activer les fonctions Rendre muet et Solo
- Ouvrir la configuration de voie
- Régler le volume
- Activer l'automatisation
- Régler les niveaux d'entrée

#### À NOTER

Toutes les fonctions et paramètres de la section des faders sont également disponibles dans la **MixConsole** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Configurations de voie](#) à la page 289

[Écrire/Lire l'automatisation](#) à la page 437

## Commande de panoramique

Chaque voie associée à des signaux audio et possédant une configuration de sortie au moins stéréo est dotée d'une commande de panoramique située en haut de la section des faders. Sur les canaux MIDI, le bouton pan envoie des messages MIDI pan. Le résultat obtenu dépendra de la façon dont votre instrument MIDI répond aux messages de panoramique.

La commande de panoramique vous permet de positionner la voie dans le spectre stéréo.

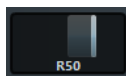
- Pour régler cette commande en précision, maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous réglez la commande de panoramique.
- Pour sélectionner la position centrale par défaut, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée et cliquez sur la commande de panoramique.
- Pour éditer une valeur numérique, double-cliquez sur la commande de panoramique.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Création de nouveaux projets](#) à la page 77

## Stereo Balance Panner

Le Stereo Balance Panner permet de contrôler l'équilibre entre les canaux gauche et droit. Il est activé par défaut.



## Contourner le panoramique

Vous pouvez contourner le panoramique de toutes les voies associées à des signaux audio.

- Pour activer le contournement du panoramique, cliquez sur le bouton à gauche ou appuyez sur **Ctrl/Cmd-Alt-Maj** et cliquez sur la commande de panoramique.
- Pour désactiver le contournement du panoramique, appuyez sur **Ctrl/Cmd-Alt-Maj** et cliquez à nouveau.

Lorsque le panoramique est contourné pour une voie, voici ce qui se produit :

- Les voies mono sont orientées au centre.
- Les voies stéréo sont réglées aux extrêmes gauche et droite.

## Utilisation des fonctions Solo et Muet

Les fonctions **Solo** et **Muet** permettent de couper une ou plusieurs voies.

- Pour couper le son d'une voie, cliquez sur **Rendre muet**. Cliquez encore une fois pour l'entendre à nouveau.
- Pour couper le son de toutes les autres voies, cliquez sur **Solo** sur une voie. Cliquez à nouveau pour désactiver le Solo.
- Pour désactiver la fonction Rendre muet ou Solo sur toutes les voies à la fois, cliquez sur **Désactiver tous les boutons Muet** ou sur **Désactiver tous les boutons Solo** dans la barre d'outils.
- Pour activer le mode Solo exclusif, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée et cliquez sur le bouton **Solo** de la voie concernée. Les boutons **Solo** de toutes les autres voies sont désactivés.
- Pour activer le mode Solo inactif sur une voie, faites un **Alt**-clic sur **Solo**.



Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Solo** et le maintenir enfoncé pour passer en mode Solo inactif. Dans ce mode, la voie n'est pas coupée lorsqu'une autre voie est activée en solo. Faites à nouveau un **Alt**-clic pour désactiver le mode Solo inactif.

## Volume

Dans la section des faders de la **MixConsole**, chaque voie est dotée d'un fader de volume. Le niveau des faders est affiché sous chacun d'entre eux : en dB pour les voies associées à des signaux audio et en volume MIDI (de 0 à 127) pour les canaux MIDI.

- Pour régler le volume, déplacez le fader vers le haut ou le bas.
- Pour régler le volume avec davantage de précision, appuyez sur **Maj** tout en déplaçant les faders.
- Pour réinitialiser le volume à sa valeur par défaut, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et cliquez sur un fader.

Sur les voies audio, le fader de volume contrôle le volume de la voie avant qu'elle ne soit routée vers un bus de sortie, directement ou par l'intermédiaire d'un groupe. Sur les voies de sortie, le fader de volume contrôle le niveau de sortie général de toutes les voies audio routées vers un bus de sortie. Sur les canaux MIDI, le fader de volume contrôle les changements de volume dans la **MixConsole** en transmettant des messages MIDI de volume aux instruments connectés qui peuvent répondre aux messages MIDI.

## Menu Paramètres globaux des vumètres

Le menu contextuel du vumètre de voie permet de modifier les caractéristiques des vumètres des voies audio.

Faites un clic droit sur le vumètre de voie et sélectionnez l'une des options suivantes dans le menu **Paramètres globaux des vumètres** :

### Options de crête des vumètres - Maintenir les crêtes

Les niveaux les plus élevés enregistrés sont maintenus et affichés sous la forme de lignes horizontales statiques sur le vumètre.

### Options de crête des vumètres - Maintenir toujours

Quand cette option est activée, les niveaux de crête restent affichés jusqu'à ce que les vumètres soient réinitialisés. Quand elle est désactivée, vous pouvez utiliser le paramètre **Temps de maintien des crêtes des vumètres** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **Vumètres**) pour configurer le temps de maintien des niveaux de crête. Les valeurs possibles s'échelonnent de 500 à 30 000 ms.

### Position du vumètre - Entrée

Quand cette option est activée, les vumètres affichent les niveaux d'entrée de toutes les voies audio, ainsi que celui des canaux d'entrée/de sortie. Les vumètres d'entrée opèrent après le réglage du gain d'entrée.

### Position du vumètre - Post-Fader

Quand cette option est activée, les vumètres indiquent les niveaux en sortie des faders.

### Position du vumètre - Post-Panner

Quand cette option est activée, les vumètres indiquent les niveaux en sortie des faders en prenant en compte les paramètres de panoramique.

### Réinitialiser vumètres

Permet de réinitialiser les vumètres.

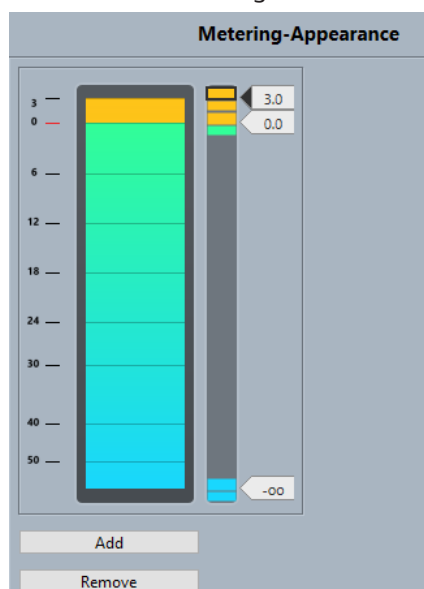
## Configurer les couleurs des vumètres

En configurant les couleurs des vumètres, vous pourrez bénéficier d'un meilleur aperçu des niveaux atteints.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Vumètres > Apparence**.



2. Procédez de l'une des manières suivantes pour définir le niveau à partir duquel une couleur change :
  - Double-cliquez sur une position de niveau à droite de l'échelle du vumètre et saisissez la valeur de niveau souhaitée (en dB). Pour saisir des valeurs en dB inférieures à zéro, ajoutez un signe moins avant le niveau saisi.
  - Cliquez sur une position de niveau et faites-la glisser sur le niveau souhaité. Appuyez sur **Maj** pour un positionnement plus précis.
  - Cliquez sur une position de niveau et décalez-la vers le haut ou le bas à l'aide des touches **Flèche montante/Flèche descendante**. Appuyez sur **Maj** pour un déplacement plus rapide.
3. Cliquez sur la partie supérieure ou inférieure d'une poignée de couleur de manière à afficher un cadre, puis servez-vous de la palette de couleurs pour sélectionner une couleur.

Quand vous sélectionnez la même couleur dans les parties supérieure et inférieure de la poignée, le vumètre change progressivement de couleur. En définissant des couleurs différentes, vous pourrez voir les changements avec davantage de précision.

#### À NOTER

- Pour ajouter d'autres poignées de couleur, cliquez sur **Ajouter** ou faites un **Alt**-clic au niveau souhaité sur la droite de l'échelle du vumètre. Une couleur par défaut est automatiquement attribuée à chaque poignée créée.
- Pour supprimer une poignée, sélectionnez-la et cliquez sur **Supprimer** ou faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur la poignée à supprimer.

- 
4. Cliquez sur **OK**.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Vumètres - Apparence](#) à la page 715

## Vumètres de niveau

Les vumètres de voie indiquent les niveaux quand vous lisez des données audio ou MIDI. Le témoin **Niveau de crête du vumètre** indique le plus haut niveau enregistré.

- Pour réinitialiser le niveau de crête, faites un **Alt**-clic sur la valeur **Niveau de crête du vumètre**.

#### À NOTER

Les voies d'entrée et de sortie sont dotées de témoins d'écèlement. S'ils s'allument, diminuez le gain ou les niveaux jusqu'à ce que le témoin correspondant s'éteigne.

---

## Niveaux d'entrée

Quand vous enregistrez un son numérique, il est important de régler les niveaux d'entrée suffisamment haut pour limiter le bruit et garantir une bonne qualité audio. Dans le même temps, vous devez éviter tout écèlement (la distorsion numérique).

## Réglage des niveaux d'entrée

Vous pouvez régler le niveau d'entrée dans la **MixConsole**. Veillez à ce que le signal soit suffisamment fort sans toutefois dépasser 0 dB.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Menu Fonctions > Paramètres globaux des vumètres > Position du vumètre** et activez **Entrée**.

Dans ce mode, les vumètres de niveau du canal d'entrée indiquent le niveau du signal à l'entrée du bus, avant tout réglage, par exemple du gain d'entrée, de l'EQ, des effets, du volume ou du panoramique. Vous pouvez ainsi contrôler le niveau du signal non traité transmis à l'interface audio.

2. Déclenchez la source audio et vérifiez les vumètres de niveau de la voie d'entrée.

Idéalement, le signal doit être aussi fort que possible sans dépasser 0 dB, c'est-à-dire que le témoin d'écèlement du bus d'entrée ne doit pas s'allumer.

3. Si nécessaire, ajustez le niveau d'entrée selon l'une des méthodes suivantes :

- Réglez le niveau de sortie de la source sonore ou de la console de mixage externe.
- Si possible, utilisez le logiciel fourni avec l'interface audio pour régler les niveaux d'entrée. Reportez-vous à la documentation de l'interface audio.

- Si votre carte son reconnaît la fonction tableau de bord ASIO, vous pourrez régler les niveaux d'entrée. Pour ouvrir le tableau de bord ASIO, sélectionnez **Studio > Configuration du studio**, puis sélectionnez votre carte son dans la liste **Périphériques**. Lorsqu'elle est sélectionnée, vous pouvez ouvrir le tableau de bord en cliquant sur **Tableau de bord** dans la section des paramètres, à droite.
4. Facultatif : sélectionnez **Menu Fonctions > Paramètres globaux des vumètres > Position du vumètre** et activez **Post-Fader**.

#### À NOTER

Vous pourrez ainsi contrôler le niveau des données audio inscrites dans un fichier sur votre disque dur, ce qui n'est nécessaire que quand vous réglez la voie d'entrée.

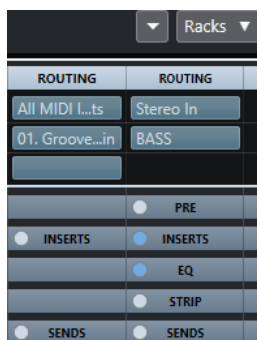
5. Facultatif : Dans la section **Racks de voie**, dans le rack **Inserts**, cliquez sur une case et sélectionnez un effet, ou dans le rack **Égaliseurs**, configurez l'égalisation.  
Il est nécessaire pour certains effets de régler le niveau du signal transmis à l'effet. C'est la fonction du paramètre de gain d'entrée. Appuyez sur **Maj** ou sur **Alt** pour régler le gain d'entrée.
6. Relisez l'audio et observez le vumètre de niveau de la voie d'entrée.  
Dans l'idéal, le signal doit être raisonnablement élevé, sans toutefois dépasser 0 dB, c'est-à-dire que le témoin d'écrêtage du bus d'entrée ne doit pas s'allumer.
7. Si nécessaire, utilisez le fader de la voie d'entrée pour ajuster le niveau du signal.

## Écrêtage

L'écrêtage se produit habituellement au niveau de l'interface audio, lorsqu'un signal analogique trop fort est converti par les convertisseurs analogiques/numérique de l'interface.

## Racks de voie

La section **Racks de voie** contient des fonctions spécifiques de la **MixConsole** qui permettent par exemple de configurer le routage, les effets d'insert ou les effets Send. Ces fonctions sont organisées en racks.



#### À NOTER

La **MixConsole** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** ne contient que les racks **Effets d'insert** et **Effets Send**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Routage](#) à la page 279

[Inserts](#) à la page 281

[Égaliseurs \(EQ\)](#) à la page 282

[Channel Strips](#) à la page 285

[Effets Send](#) à la page 287

## Copie et déplacement des configurations des racks et des voies

Vous pouvez copier ou déplacer les configurations des racks et des voies en les faisant glisser.

### À NOTER

Cette fonction est uniquement disponible dans la fenêtre de la **MixConsole**.

---

La fonction glisser-déplacer peut être utilisée entre des voies et entre les cases d'un rack d'une même voie. Quand vous faites glisser les paramètres, les sections où ils peuvent être déposés vous sont indiquées à l'écran.

Ce qui suit s'applique :

- Pour déplacer une configuration de rack sur un autre rack, faites glisser le rack et déposez-le sur le rack de destination.
- Pour copier la configuration d'un rack sur un autre rack, appuyez sur **Alt**, faites glisser le premier rack et déposez-le sur le rack de destination.
- Pour copier une configuration de voie sur une autre voie, faites glisser la voie et déposez-la sur la voie de destination.
- Pour copier une configuration de voie sur une autre voie, avec ses paramètres de de routage de sorties, appuyez sur **Alt**, faites glisser la voie et déposez-la sur la voie de destination.

Il est possible de copier des configurations de rack et de voie sur des voies de types différents, à condition qu'elles possèdent des configurations compatibles.

- Par exemple, quand vous copiez la configuration de voies d'entrée/de sortie, les paramètres des effets Send ne sont pas affectés sur la voie cible.

## Routage

Le rack de **Routage** permet de configurer le routage des entrées et sorties, c'est-à-dire de configurer les bus d'entrée et de sortie.

### À NOTER

La voie de rack est uniquement disponible dans la fenêtre de la **MixConsole**.

---

Les bus d'entrée sont utilisés pour enregistrer sur une piste Audio. Le cas échéant, vous devez sélectionner le bus d'entrée à partir duquel le signal audio va être reçu.

### À NOTER

Les paramètres que vous configurez sur une voie d'entrée ne peuvent plus être modifiés sur le fichier audio une fois celui-ci enregistré.

---

Les bus de sortie sont utilisés pour lire une voie Audio, de Groupe ou de Voie FX. Dans ce cas, vous devez router la voie sur un bus de sortie.

Vous pouvez assigner les sorties de plusieurs voies audio à un même groupe. Ceci vous permet par exemple de contrôler les niveaux des voies à l'aide d'un seul fader et d'appliquer les mêmes effets et la même égalisation à toutes les voies.

## Configuration du routage

Vous pouvez configurer les bus d'entrée et de sortie dans le rack de **Routage** de la **MixConsole**.

### PRÉAMBULE

Configurez des bus et des voies de Groupe dans la fenêtre **Connexions audio**.

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Routage** pour afficher le rack de **Routage** au-dessus de la section des faders.
  2. Cliquez sur l'une des cases du rack de **Routage** pour ouvrir le menu local de routage des entrées ou des sorties d'une voie.
  3. Dans le sélecteur de routage, sélectionnez une entrée.
    - Pour configurer le routage de plusieurs voies sélectionnées à la fois, appuyez sur **Maj-Alt** et sélectionnez un bus.
    - Pour assigner plusieurs voies sélectionnées à plusieurs bus dans l'ordre croissant (la seconde voie sélectionnée est associée au second bus, la troisième au troisième bus, et ainsi de suite), appuyez sur **Maj** et sélectionnez un bus.
    - Sélectionnez **Aucun Bus** pour déconnecter les assignations de bus d'entrée ou de sortie.
- 

## Input Busses

Le sélecteur de routage d'entrée répertorie uniquement les bus qui correspondent à la configuration de la voie.

#### À NOTER

Si une voie de Groupe est sélectionnée en entrée d'une voie audio, vous pouvez enregistrer un mixage du groupe.

---

### Configurations de routage d'entrée pour les voies mono

Pour les voies mono, les configurations de routage d'entrée suivantes sont possibles.

- Bus d'entrée mono.
- Bus de sortie mono, bus de groupe de sorties mono.  
Ces configurations ne devraient pas engendrer de boucle de réinjection.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Routage](#) à la page 279

### Configurations de routage d'entrée pour les voies stéréo

Pour les voies stéréo, les configurations de routage d'entrée suivantes sont possibles.

- Bus d'entrée mono ou stéréo.
- Bus de sortie mono ou stéréo et bus de groupe de sorties mono ou stéréo.  
Ces configurations ne devraient pas engendrer de boucle de réinjection.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Routage](#) à la page 279

## Bus de sortie

Pour les bus de sortie, toute assignation est possible.

## Utilisation des voies de Groupe

Vous pouvez assigner les sorties de plusieurs voies audio à un même groupe. Vous pouvez ainsi contrôler les niveaux de ces voies à partir d'un seul fader, appliquer les mêmes effets et EQ à toutes les voies, etc. Vous pouvez également sélectionner une voie de Groupe en tant qu'entrée d'une piste Audio, afin d'exporter un mixage de certaines voies en particulier, par exemple.



#### PRÉAMBULE

Vous avez créé et configuré une piste de voie de Groupe en stéréo.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Assignez la piste de voie de Groupe à un bus de sortie.
  2. Ajoutez des effets d'insert à la voie de Groupe.
  3. Envoyez la piste Audio mono dans la voie de Groupe.
- 

#### RÉSULTAT

Le signal provenant de la piste Audio mono est directement transmis au groupe et traverse l'effet inséré, en stéréo.

## Inserts

Le rack **Effets d'insert** des voies associées à des signaux audio contient des cases qui vous permettent de charger des effets d'insert sur une voie. Sur les canaux MIDI, vous pouvez charger des effets d'insert MIDI.

Pour de plus amples informations, voir le document séparé **Référence des Plug-ins**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Effets audio](#) à la page 299

## Ajouter des effets d'insert

Vous pouvez ajouter des effets d'insert sur des voies de la **MixConsole**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Inserts** pour afficher le rack d'**Inserts** au-dessus de la section des faders.
  2. Cliquez sur l'une des cases d'insert pour ouvrir le sélecteur d'effets d'insert.
  3. Cliquez sur un effet d'insert pour le sélectionner.
- 

#### RÉSULTAT

L'effet d'insert sélectionné est chargé et automatiquement activé. Son interface s'ouvre.

## Contourner les effets d'insert

Vous pouvez contourner tous les effets d'insert.

- Pour contourner tous les inserts, cliquez sur **Bypass** en haut du rack **Inserts**.
- Pour contourner un seul insert, cliquez sur le bouton Bypass situé à gauche de la case de cet insert.
- Pour les désactiver, cliquez à nouveau sur le même bouton.

## Enregistrement/Chargement de préréglages de chaîne FX

Vous pouvez enregistrer tous les paramètres du rack d'Inserts dans des préréglages de chaîne FX pour les recharger par la suite. Les fichiers de préréglages de chaîne FX portent l'extension `.fxchainpreset`.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Dans le coin supérieur droit du rack d'**Inserts**, ouvrez le menu local des **Préréglages** et procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour enregistrer les paramètres configurés dans un préréglage, sélectionnez **Enregistrer préréglage de chaîne FX** et attribuez un nom à votre préréglage.
- Pour charger un préréglage, sélectionnez **Charger préréglage de chaîne FX**, puis sélectionnez un préréglage.

#### À NOTER

Les inserts peuvent également être appliqués avec les paramètres des égaliseurs et les configurations de Channel Strip à partir de préréglages de piste. Vous pouvez charger, baliser et enregistrer les préréglages de chaîne FX dans la **MediaBay**.

---

## Égaliseurs (EQ)

Le rack **Égaliseurs (EQ)** est uniquement disponible pour les voies associées à des signaux audio. Il intègre offre un égaliseur paramétrique 4 bandes intégré pour chaque voie.

#### À NOTER

La voie de rack est uniquement disponible dans la fenêtre de la **MixConsole**.

---

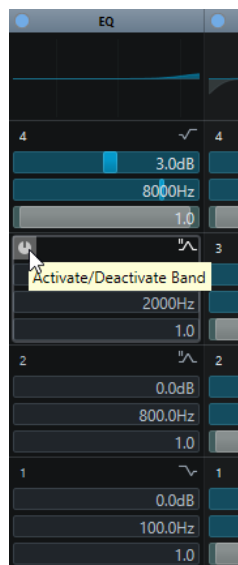
## Activer des bandes de l'égaliseur

Dans le rack **EQ**, vous pouvez activer jusqu'à quatre bandes d'égaliseur pour chaque canal audio.

---

PROCÉDER AINSI

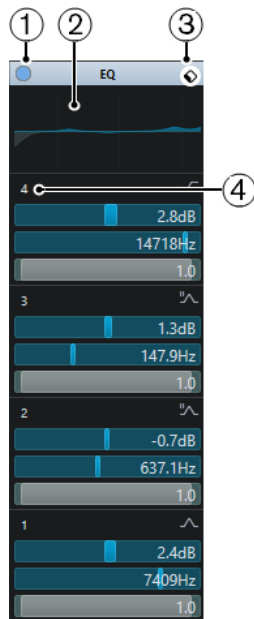
1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Égaliseurs** pour afficher le rack **EQ** au-dessus de la section des faders.
2. Cliquez sur **Activer/Désactiver bande** pour activer une bande d'EQ.



## Paramètres d'égalisation

Vous pouvez configurer les paramètres d'égalisation des quatre bandes. Par défaut, ces bandes possèdent des valeurs de fréquence et des noms Q différents. En revanche, elles opèrent toutes

sur la même plage de fréquences (20 Hz à 20 kHz). Vous pouvez définir des types de filtre différents pour chacun des modules.



### 1 Contournement d'EQ

Cliquez sur ce point pour contourner toutes les bandes d'égalisation.

### 2 Affichage de la courbe

Cliquez sur ce graphique sur une voie pour en afficher une version agrandie. Ce graphique est également présent dans la section **Égaliseurs** de l'**Inspecteur** de la fenêtre **Projet** et dans la fenêtre **Configurations de voie**.

Quand vous cliquez sur l'affichage de la courbe, la vue est agrandie et un curseur réticule apparaît. Les coordonnées de la souris indiquent la fréquence, la valeur de note, le décalage et le niveau en haut ou en bas de l'écran.

- Cliquez pour ajouter un point sur la courbe et activer la bande EQ correspondante.
- Double-cliquez sur un point de courbe pour le désactiver.
- Faites glisser le point de courbe vers le haut ou le bas pour définir le gain.
- Appuyez sur **Ctrl/Cmd** pour régler uniquement le gain.
- Faites glisser le point de courbe vers la gauche ou la droite pour régler la fréquence.
- Appuyez sur **Alt** pour régler uniquement la fréquence.
- Faites glisser la souris en appuyant sur **Maj** pour définir le paramètre Q-factor.
- Pour inverser la courbe d'EQ, ouvrez le menu contextuel et sélectionnez **Inverser paramètres EQ**.

La représentation de la courbe finale prend en compte les paramètres d'égalisation, ainsi que les filtres passe-bas et passe-haut actifs dans les paramètres du **Pré** rack. Les paramètres de filtrage contournés apparaissent dans une autre couleur que les paramètres actifs. Les paramètres de filtrage désactivés sont masqués.

#### À NOTER

Il n'est pas possible de modifier les filtres passe-bas et passe-haut sur la courbe. Pour configurer les filtres, ouvrez le **Pré** rack.

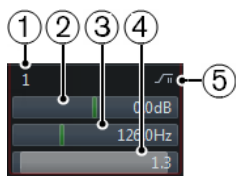
### 3 Sélectionner préréglage

Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez charger/enregistrer un préréglage.

#### 4 Activer/Désactiver bande

Cliquez sur ce bouton pour activer/désactiver une bande d'EQ.

### Paramètres des bandes



#### 1 Activer/Désactiver bande

Permet d'activer/désactiver la bande d'égalisation.

#### 2 Gain

Détermine le niveau de réduction ou d'augmentation appliqué. La plage de sélection est de  $\pm 24$  dB.

#### 3 Fréquence

Détermine la fréquence centrale de la plage de fréquences à réduire ou augmenter. Vous pouvez définir la fréquence en Hz ou en valeurs de note. Si vous saisissez une valeur de note, la fréquence est automatiquement affichée en Hz. Par exemple, la valeur de note A3 correspond à une fréquence de 440 Hz. Quand vous saisissez une valeur de note, vous pouvez également saisir un décalage par centièmes. Par exemple, vous pouvez saisir A5 -23 ou C4 +49.

#### À NOTER

Veillez à insérer un espace entre la note et la valeur de décalage. Faute de quoi, les centièmes de décalage ne seront pas pris en compte.

#### 4 Q-Factor

Détermine la largeur de la bande de fréquence affectée. Des valeurs élevées donneront des bandes de fréquence plus étroites.

#### 5 Sélectionner le type de bande EQ

Permet d'ouvrir un menu local dans lequel vous pouvez sélectionner le type d'EQ de la bande. Les bandes 1 et 4 peuvent être configurées en tant que filtres paramétriques, en plateau ou passe-haut/bas. Les bandes EQ 2 et 3 sont toujours de type paramétrique.

## Enregistrement/Chargement de préréglages d'égalisation

Il est possible d'enregistrer et de charger des préréglages d'égalisation.

#### PROCÉDER AINSI

- Dans le coin supérieur droit du rack **EQ**, ouvrez le menu local des préréglages et procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour enregistrer les paramètres configurés dans un préréglage, sélectionnez **Enregistrer préréglage** et attribuez un nom à votre préréglage.
  - Pour charger un préréglage, sélectionnez **Charger préréglage**, puis sélectionnez un préréglage.

#### À NOTER

Les égaliseurs peuvent également être appliqués avec les paramètres des inserts et les configurations de Channel Strip à partir de préréglages de piste. Vous pouvez charger, baliser et enregistrer les préréglages d'égalisation dans la **MediaBay**.

---

## Channel Strips

Le rack **Channel Strip** est uniquement disponible pour les voies associées à des signaux audio. Il permet de charger des modules de traitement intégrés sur des voies distinctes. Vous pouvez déplacer certains modules sur le parcours du signal en les glissant-déplaçant.

### À NOTER

Le rack **Channel Strip** est uniquement disponible dans la fenêtre de la **MixConsole**.

---

#### Compresseur

Permet de créer des effets de compression subtils. Faites glisser le compresseurs vers le haut ou le bas pour le déplacer sur le parcours du signal.

#### EQ

Permet de configurer des paramètres d'égalisation.

## Compresseur

Ce module de tranche de canal permet de réduire la plage dynamique du signal audio, et ainsi d'augmenter les signaux trop faibles, de diminuer les sons trop forts, ou de faire les deux à la fois.

### Standard Compressor

Le **Standard Compressor** permet de créer des effets de compression subtils. Faites glisser le compresseur vers le haut ou le bas pour le déplacer sur le parcours du signal.

#### Threshold

Détermine le niveau à partir duquel s'active le compresseur. Seuls les signaux supérieurs au seuil défini sont traités.

#### Ratio

Détermine le niveau de réduction du gain appliqué aux signaux supérieurs au seuil défini. Avec un ratio de 3:1, par exemple, quand le niveau d'entrée augmente de 3 dB, le niveau de sortie augmente d'1 dB.

#### Attack

Détermine la vitesse de réaction du compresseur en cas de dépassement du seuil défini. Plus le temps d'attaque est long, plus la durée de signal non traité au début des transitoires est longue.

#### Release

Détermine le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine une fois le signal descendu en dessous du seuil.

#### Auto Make-Up

Ajuste automatiquement la sortie pour compenser la perte de gain.

#### Auto Release

Détermine automatiquement le paramétrage de **Release** le mieux adapté au signal audio.

#### Make-Up Gain

Permet de compenser la perte de gain engendrée en sortie par la compression.

#### DEL de réduction de gain

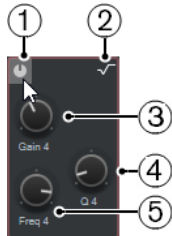
Indique le niveau de compression appliqué au signal.

LIENS ASSOCIÉS

[Standard Compressor – Affichage détaillé](#) à la page 294

## EQ

Vous pouvez configurer les paramètres d'égalisation des quatre bandes. Par défaut, ces bandes possèdent des valeurs de fréquence et des noms Q différents. En revanche, elles opèrent toutes sur la même plage de fréquences (20 Hz à 20 kHz). Vous pouvez définir des types de filtre différents pour chacun des modules.



**1 Activer/Désactiver bande**

Permet d'activer/désactiver la bande d'égalisation.

**2 Sélectionner le type de bande EQ**

Permet d'ouvrir un menu local dans lequel vous pouvez sélectionner le type d'EQ de la bande. Les bandes 1 et 4 peuvent être configurées en tant que filtres paramétriques, en plateau ou passe-haut/bas. Les bandes EQ 2 et 3 sont toujours de type paramétrique.

**3 Gain**

Détermine le niveau de réduction ou d'augmentation appliqué. La plage de sélection est de  $\pm 24$  dB.

**4 Q-Factor**

Détermine la largeur de la bande de fréquence affectée. Des valeurs élevées donneront des bandes de fréquence plus étroites.

**5 Fréquence**

Détermine la fréquence centrale de la plage de fréquences à réduire ou augmenter.

## Enregistrement/Chargement de préréglages de Strip

Il est possible d'enregistrer et de charger des préréglages de Strip. L'extension de nom de fichier des préréglages de Strip est `.strippreset`.

---

PROCÉDER AINSI

- Dans le coin supérieur droit du rack **Channel Strip**, ouvrez le menu local **Préréglages** et procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour enregistrer les paramètres configurés dans un préréglage, sélectionnez **Enregistrer préréglage de Strip** et attribuez un nom à votre préréglage.
  - Pour charger un préréglage, sélectionnez **Charger préréglage de Strip**, puis sélectionnez un préréglage.

**À NOTER**

Les paramètres de Channel Strip peuvent également être appliqués avec les paramètres des inserts et des égaliseurs à partir de préréglages de piste. Vous pouvez charger, baliser et enregistrer les préréglages de Strip dans la **MediaBay**.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Charger des préréglages de Strip](#) à la page 431

## Effets Send

Le rack **Sends** des voies associées à des signaux audio contient des cases qui vous permettent de charger des effets send et de régler à l'aide de curseurs le niveau de ces effets sur les voies. Le rack **Sends** pour les canaux MIDI contient des cases qui vous permettent de charger des effets Send.

### Ajouter des effets Send

Le rack **Effets Send** vous permet d'ajouter des effets Send.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Effets Send** pour afficher le rack au-dessus de la section des faders.
  2. Cliquez sur l'une des cases de Sends pour ouvrir le sélecteur d'effets Send.
  3. Cliquez sur un effet Send pour le sélectionner.  
L'effet sélectionné se charge.
  4. Cliquez à gauche de la case pour activer le Send.
- 

### Contourner les effets Send

Vous pouvez contourner tous les effets Send.

- Pour contourner tous les Sends, cliquez sur le bouton de contournement situé en haut du rack **Sends**.
- Pour les désactiver, cliquez à nouveau sur le même bouton.

### Ajouter de voies FX à un Send

Vous pouvez créer une piste de voie FX routée sur un Send dans la **MixConsole**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur la case de l'effet afin d'ouvrir le menu contextuel.
  2. Sélectionnez **Ajouter voie FX à <nom du Send>**.
  3. Dans la fenêtre **Ajouter piste de Voie FX**, sélectionnez l'effet et la configuration.
  4. Cliquez sur **OK**.
- 

#### RÉSULTAT

La piste de voie FX est ajoutée dans la fenêtre **Projet** et le Send est automatiquement routé.

## Ajouter des notes pour une voie de la MixConsole

Vous pouvez ajouter des annotations sur les voies de la **MixConsole**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** et activez **Blocs-notes**.  
La section **Blocs-notes** s'affiche au-dessus de la section des faders.
  2. Sélectionnez la voie pour laquelle vous souhaitez ajouter des notes, cliquez dans la section Bloc-notes et saisissez vos commentaires.
  3. Pour fermer le bloc-notes, appuyez sur **Échap** ou cliquez sur une autre section de la **MixConsole**.
-

## Attribuer les couleurs des voies à leurs commandes

Vous pouvez attribuer les couleurs des voies à leurs commandes. Si la **MixConsole** contient de nombreuses voies, il vous sera ainsi plus facile vous y retrouver.

### PRÉAMBULE

Vous avez manuellement ou automatiquement attribué des couleurs aux pistes/voies.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Édition > Préférences**.
2. Ouvrez la page **Interface utilisateur** et sélectionnez **Couleurs des pistes et des voies de la MixConsole**.
3. Dans la section **Colorer les pistes et les voies de la MixConsole**, activez **Voies de la MixConsole**.
4. Facultatif : Pour régler la brillance de la voie sélectionnée, servez-vous du curseur **Brillance des voies sélectionnées**.

### À NOTER

Par défaut, la voie sélectionnée est affichée en gris. Si vous souhaitez que la voie sélectionnée soit affichée en couleur, activez l'option **Afficher la couleur de la voie sélectionnée**. Sa couleur marquée vous permettra de bien la distinguer des autres voies.

---

5. Cliquez sur **OK**.
- 

### RÉSULTAT

Les commandes des voies prennent les couleurs des voies.

### LIENS ASSOCIÉS

[Attribuer automatiquement des couleurs aux nouvelles pistes/voies](#) à la page 130

[Colorer des pistes individuelles](#) à la page 70

[Colorer les pistes sélectionnées](#) à la page 69

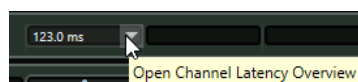
[Interface utilisateur](#) à la page 719

[Interface utilisateur - Couleurs des pistes et des voies de la MixConsole](#) à la page 720

## Aperçu de la latence des voies

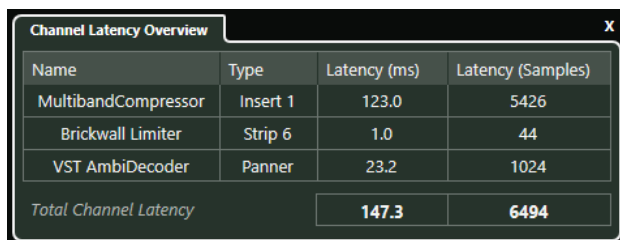
Les **Latences des voies** indiquent les latences engendrées par les effets d'insert ou les modules Channel Strip des voies associées à des signaux audio dans la **MixConsole**.

- Pour afficher la latence des voies dans la section des faders de la **MixConsole**, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils et activez **Latences des voies**.
- Pour ouvrir un aperçu des latences pour une voie spécifique, cliquez sur **Ouvrir l'Aperçu de la latence des voies**.



L'**Aperçu de la latence des voies** indique les informations suivantes :





Name	Type	Latency (ms)	Latency (Samples)
MultibandCompressor	Insert 1	123.0	5426
Brickwall Limiter	Strip 6	1.0	44
VST AmbiDecoder	Panner	23.2	1024
Total Channel Latency		147.3	6494

### Nom

Nom de l'effet qui engendre la latence.

### Type

Indique si la latence est engendrée par un effet d'insert, un module Channel Strip ou un module de panoramique.

### Latence (ms)

Indique la latence en millisecondes.

### Latence (échantillons)

Indique la latence en échantillons.

### Latence totale des voies

Indique la latence totale pour cette voie en millisecondes et en échantillons.

### À NOTER

Si vous souhaitez que le retard des plug-ins soit compensé pendant la lecture, désactivez **Contraindre compensation délai**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Compensation du délai des plug-ins](#) à la page 300

[Menu Fonctions](#) à la page 271

[Contraindre la compensation du délai](#) à la page 458

[Fenêtre de la MixConsole](#) à la page 260

## Configurations de voie

Vous pouvez ouvrir chaque voie de la **MixConsole** dans une fenêtre **Configurations de voie** distincte. Vous bénéficierez ainsi d'un meilleur aperçu de cette voie et de ses paramètres, ce qui rendra l'édition plus facile.

La sélection des voies dans la fenêtre **Configurations de voie** est synchronisée avec la sélection des voies dans la **MixConsole** et avec la sélection des pistes dans la fenêtre **Projet**.

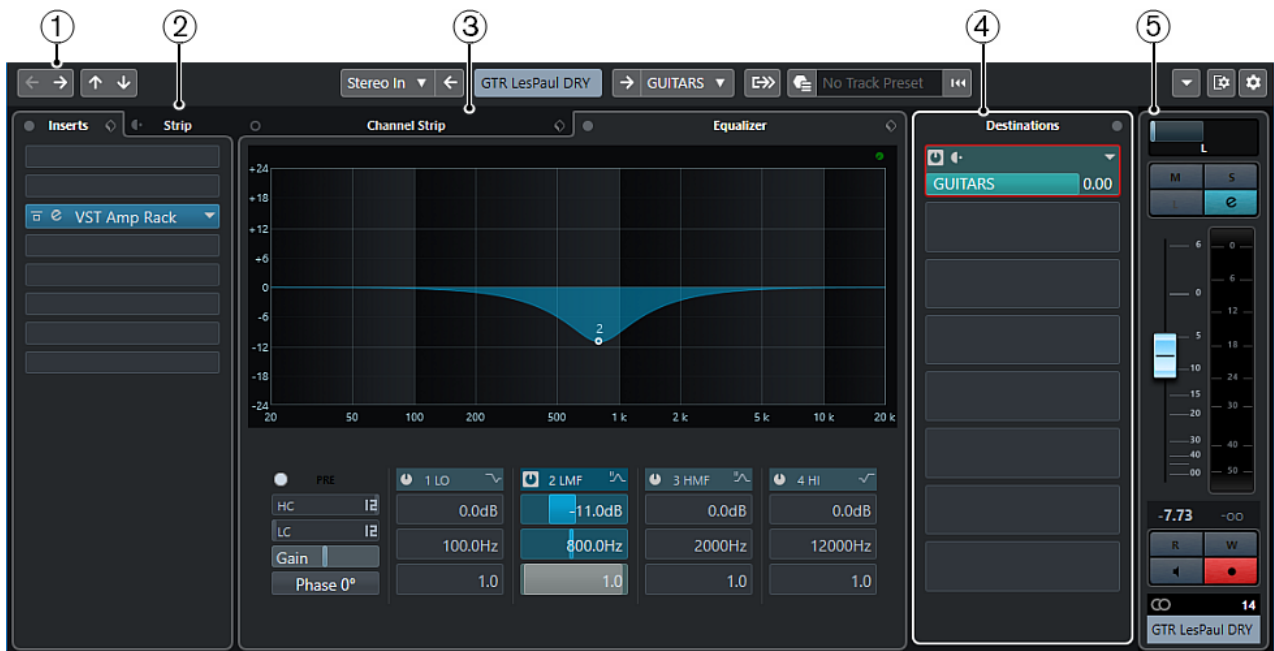
### À NOTER

Pour dissocier la sélection des voies dans la fenêtre **Configurations de voie** et la sélection des voies dans la **MixConsole**, ouvrez le **Menu Fonctions** dans la barre d'outils de la fenêtre **Configurations de voie** et désactivez l'option **Suivre lors d'un changement de sélection ou la manipulation d'un bouton 'e'**.

Pour ouvrir les paramètres des voies pour une voie associée à des signaux audio, procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans la section des faders de la **MixConsole**, sélectionnez cette voie et cliquez sur **Éditer configurations de voie**.
- Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste et dans la section supérieure de l'**Inspecteur**, cliquez sur **Éditer configurations de voie**.

- Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste, puis cliquez sur **Éditer configurations de voie** sur cette piste.



La fenêtre **Configurations de voie** se répartit en plusieurs sections :

**1 Barre d'outils**

La barre d'outils contient des outils et des raccourcis correspondant aux paramètres et fonctions de la fenêtre **Configurations de voie**.

**2 Effets d'Insert/Strip**

La section **Effets d'Insert** contient des cases qui vous permettent de charger des effets d'insert sur une voie. La section **Strip** permet de charger des modules de traitement intégrés sur des voies distinctes.

**3 Channel Strip/Égaliseur**

La section **Channel Strip** permet de charger des modules de traitement intégrés sur des voies distinctes. La section **Égaliseur** intègre offre un égaliseur paramétrique à quatre bandes intégré pour chaque voie.

**4 Destinations**

La section **Destinations** contient des cases qui vous permettent de charger des effets send.

**5 Fader**

La section des faders montre la voie actuelle.

Les sections sont affichées dans des zones situées à gauche et à droite de la fenêtre de la **MixConsole**.

LIENS ASSOCIÉS

[Configurations de voie – Inserts de voie](#) à la page 293

[Configurations de voie – Channel Strip](#) à la page 293

[Configurations de voie – Égaliseur](#) à la page 295

[Configurations de voie – Destinations](#) à la page 296

[Configurations de voie – Faders de voie](#) à la page 297

[Paramètres d'égalisation](#) à la page 282

## Barre d'outils de la fenêtre Configurations de voie

La barre d'outils de la fenêtre **Configurations de voie** contient des outils et des raccourcis qui correspondent aux paramètres et fonctions de la fenêtre **Configurations de voie**.

### Navigation dans les voies

#### Afficher la dernière voie éditée



Permet d'afficher la dernière voie que vous avez éditée dans la fenêtre **Configurations de voie**. Cette option n'est disponible que si vous avez édité au moins deux voies.

#### Afficher la voie éditée suivante



Permet d'afficher la voie suivante dans la fenêtre **Configurations de voie**. Cette option n'est disponible que si vous avez édité au moins deux voies.

#### Afficher la voie précédente sur la MixConsole



Permet d'afficher la voie précédente de la **MixConsole** dans la fenêtre **Configurations de voie**.

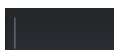
#### Afficher la voie suivante sur la MixConsole



Permet d'afficher la voie suivante de la **MixConsole** dans la fenêtre **Configurations de voie**.

### Diviseur gauche

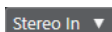
#### Diviseur gauche



Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

### Sources des voies

#### Entrée



Permet d'ouvrir le nom de la voie d'entrée.

#### Afficher entrée/Sélectionner une entrée



Permet d'afficher la voie d'entrée dans la fenêtre **Configurations de voie**.

### Nom du canal

#### Nom du canal



Indique le nom de la voie qui est affichée dans la fenêtre **Configurations de voie**.

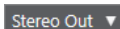
### Destinations des voies

#### Afficher sortie/Sélectionner une sortie



Permet d'afficher la voie de sortie dans la fenêtre **Configurations de voie**.

## Sortie

 Stereo Out ▾

Indique le nom de la voie de sortie.

## Éditer instrument

### Éditer l'Instrument VST



Permet d'ouvrir l'interface de l'instrument VST. Cette option ne fonctionne qu'avec les canaux MIDI et les voies d'instruments.

## Chaîne de sortie

### Afficher chaîne de sorties



Permet d'afficher la chaîne de sortie. Cet aperçu vous permet de suivre les routages de sortie complexes.

## Modèles de pistes

### Charger/Enregistrer préréglage de piste



Permet de charger/enregistrer des préréglages de piste.

### Recharger préréglage de piste



Permet de recharger des préréglages de piste.

## Fonctions des voies

### Menu Fonctions



Permet d'accéder à un menu local dans lequel il est possible de sélectionner une fonction des **Configurations de voie**.

## Commandes de zone de fenêtre

### Configurer disposition de fenêtre



Permet de configurer la disposition des éléments de la fenêtre.

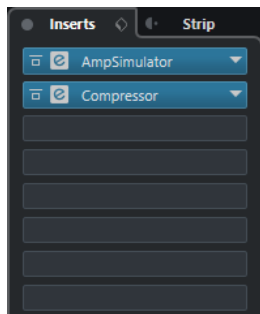
### Configurer la barre d'outils



Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

## Configurations de voie – Inserts de voie

La section **Inserts de voie** est affichée dans la fenêtre **Configurations de voie**.



### Contourner Insert

Permet de contourner les effets d'insert pour la voie.

### Inserts

Permet d'ajouter des effets d'insert sur la voie.

### Organiser pré-réglages

Permet de charger ou d'enregistrer des pré-réglages de chaîne FX.

### Déplacer Channel Strip vers position pré/post-Inserts

Permet de placer le module Channel Strip en position pré-fader ou en position post-fader sur le parcours du signal.

### Strip

Permet d'activer et de configurer des modules Channel Strip sur la voie.

### LIENS ASSOCIÉS

[Configurations de voie](#) à la page 289

## Configurations de voie – Channel Strip

La section **Channel Strip/Égaliseur** est affichée dans la fenêtre **Configurations de voie**.



### Contourner Channel Strip

Permet de contourner les modules Channel Strip de la voie.

### Channel Strip

Permet d'activer et de configurer des modules Channel Strip sur la voie.

### Organiser préréglages

Permet de charger ou d'enregistrer des préréglages de Strip.

## Modules Channel Strip

Voici les modules Channel Strip affichés :

- Compressor
- EQ

Vous pouvez réorganiser les modules Channel Strip sur le parcours du signal en les faisant glisser.

LIENS ASSOCIÉS

[Compresseur](#) à la page 285

[EQ](#) à la page 286

[Configurations de voie](#) à la page 289

## Standard Compressor – Affichage détaillé

Il existe un affichage détaillé du **Standard Compressor** qui offre davantage de commandes et de valeurs pour les vumètres.


- Pour ouvrir l'affichage détaillé, cliquez sur **Éditer le module** .



L'affichage détaillé offre des paramètres supplémentaires :

- Ratio Soft Knee/High
- Hold
- Analysis
- Dry Mix
- Vumètre de gain d'entrée

- Vumètre de gain de sortie
- Vumètre de réduction de gain

Pour fermer l'affichage détaillé, cliquez sur **Fermer le module** .

LIENS ASSOCIÉS

[Standard Compressor](#) à la page 285

## Configurations de voie – Égaliseur

La section **Channel Strip/Égaliseur** est affichée dans la fenêtre **Configurations de voie**.



### Contourner les égaliseurs

Permet de contourner les paramètres d'égalisation de la voie.

### Organiser préréglages

Permet de charger ou d'enregistrer des préréglages d'égaliseur.

### Paramètres d'égalisation

Permet d'ouvrir le panneau **Paramètres d'égalisation**.

### Graphique de l'égaliseur

Permet de configurer les paramètres d'égalisation des quatre bandes en modifiant les courbes d'égalisation dans plusieurs modes.

### Contrôles d'égaliseur

Permet de configurer les paramètres d'égalisation des quatre bandes en modifiant les courbes d'égalisation dans plusieurs modes.

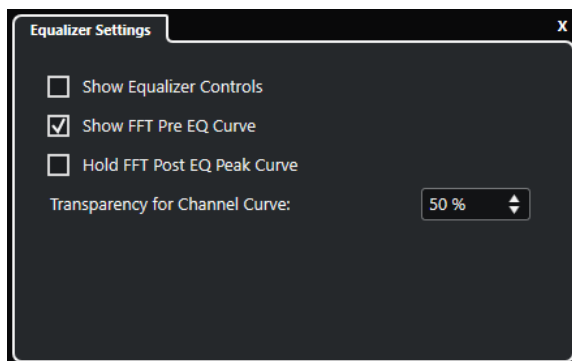
LIENS ASSOCIÉS

[Configurations de voie](#) à la page 289

## Panneau Paramètres d'égalisation

Le panneau **Paramètres d'égalisation** vous permet de configurer l'égaliseur.

- Pour ouvrir le panneau **Paramètres d'égalisation**, cliquez sur **Paramètres d'égalisation** dans la section **Égaliseur** de la fenêtre **Configurations de voie**.



#### Afficher contrôles d'égaliseur

Permet d'afficher/masquer les commandes de l'égaliseur.

#### Afficher la courbe pré EQ FFT

Permet d'afficher/masquer la courbe d'entrée FFT (Fast Fourier Transform) de la voie de référence.

#### Maintenir la courbe de crête post EQ FFT

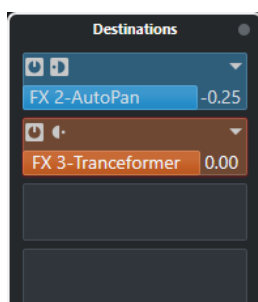
Permet de maintenir les valeurs de crête de la courbe de sortie FFT (Fast Fourier Transform) de la voie de référence.

#### Transparence de la courbe de voie

Permet de régler la transparence de la zone pleine de la courbe spectrale.

## Configurations de voie – Destinations

La section **Sends de voie** est affichée dans la fenêtre **Configurations de voie**.



#### Contourner Sends

Permet de contourner les effets send pour la voie.

#### Effets Send—Destinations

Permet de définir une destination pour les effets send de la voie.

LIENS ASSOCIÉS

[Configurations de voie](#) à la page 289



## Configurations de voie – Faders de voie

La section **Faders de voie** est affichée dans la fenêtre **Configurations de voie**.



Les commandes sont les mêmes que dans la section des faders de la **MixConsole**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Section des faders](#) à la page 273

[Configurations de voie](#) à la page 289

## Focus du clavier sur la MixConsole

La zone gauche, la section des racks de voie et la section des faders peuvent être contrôlées à l'aide du clavier de l'ordinateur.

Pour cela, la section doit être en focus. Quand une section a le focus du clavier, la bordure qui l'entoure apparaît en surbrillance dans une couleur spécifique.

### Activer le focus du clavier

Pour pouvoir contrôler la **MixConsole** à l'aide du clavier, vous devez activer le focus du clavier.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez dans une zone vide de la section pour activer le focus du clavier.
  2. Appuyez sur **Tabulation** pour activer la section suivante. Vous pouvez ainsi passer aux sections suivantes l'une après l'autre.
  3. Appuyez sur **Maj-Tabulation** pour activer la section précédente.
- 

### Naviguer dans une section

Quand le focus est activé sur une section, vous pouvez la contrôler à partir du clavier de votre ordinateur en procédant. Dans les sections des racks de voie et des faders, les commandes contrôlables à partir du clavier sont encadrées en rouge.

- Utilisez les touches **Flèche montante**, **Flèche descendante**, **Flèche gauche** ou **Flèche droite** pour passer d'une commande à l'autre.

- Appuyez sur **Entrée** pour activer ou désactiver un commutateur.
- Appuyez sur **Entrée** pour agrandir ou réduire un rack actif, ouvrir ou fermer le champ de valeur d'une case ou ouvrir l'interface d'un plug-in chargé.
- Appuyez sur **Ctrl/Cmd-Entrée** pour accéder aux commandes de la zone de gauche.
- Appuyez sur **Entrée** pour accéder aux commandes de la zone centrale.
- Appuyez sur **Alt-Entrée** pour accéder aux commandes de la zone de droite.
- Appuyez sur **Échap** pour fermer un menu local ou l'interface d'un plug-in.
- Pour activer ou désactiver le plug-in chargé, appuyez sur **Ctrl/Cmd-Alt-Entrée**.

# Effets audio

Cubase intègre plusieurs plug-ins d'effets que vous pouvez utiliser pour traiter des voies Audio, de Groupe, d'Instrument et ReWire.

Ces effets et leurs paramètres sont décrits dans le document séparé **Référence des plug-ins**.

## Effets d'insert et effets Send

Vous pouvez appliquer des effets à des voies Audio en utilisant des effets d'insert ou des effets Send.

### Effets d'insert

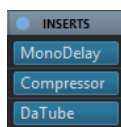
Les effets d'insert s'insèrent sur la chaîne de signal d'une voie Audio. Tout le signal de la voie traverse ainsi l'effet.

Vous pouvez ajouter jusqu'à 4 effets d'insert différents par voie.

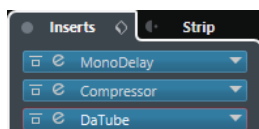
Vous pouvez utiliser des effets d'insert pour des effets tels que la distorsion, les filtres et les autres effets qui jouent sur la tonalité ou la dynamique du son.

Pour ajouter et éditer des effets d'insert, vous pouvez utiliser les sections d'insert suivantes :

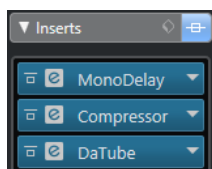
- Le rack d'**Inserts** de la **MixConsole**.



- La section **Inserts** de la fenêtre **Configurations de voie**.



- La section **Inserts** de l'**Inspecteur**.



### Effets Send

Les effets Send s'ajoutent sur des pistes de voie FX et les données audio devant être traitées sont ensuite routées vers l'effet. Les effets Send restent donc en dehors du parcours du signal des voies Audio.

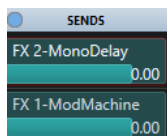
Chaque voie audio est dotée de quatre Sends, chacun pouvant être librement routé sur un effet (ou une chaîne d'effets).

Les effets Send s'utilisent dans les cas suivants :

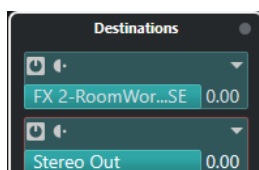
- Quand il est nécessaire de contrôler l'équilibre entre le signal d'origine et le signal traité de façon différente pour chaque voie.
- Quand un même effet doit être utilisé sur plusieurs voies Audio différentes.

Voici les sections de Sends dans lesquelles vous pouvez éditer les effets Send :

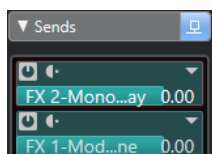
- Le rack **Sends** de la **MixConsole**.



- La section **Destinations** de la fenêtre **Configurations de voie**.



- La section **Sends** de l'**Inspecteur**.



LIENS ASSOCIÉS

[Traitement hors ligne direct](#) à la page 320

## Norme VST

C'est grâce à la norme VST que les effets audio peuvent être intégrés à Cubase. Actuellement, les normes VST 3 et VST 2 sont prises en charge.

Les plug-ins au format VST 3 prennent en charge de nouvelles fonctionnalités telles que le traitement intelligent. Ils sont néanmoins entièrement rétrocompatibles avec le format VST 2.

## Traitement intelligent des plug-ins

Le traitement intelligent des plug-ins est une technologie qui gère la désactivation du traitement des plug-ins quand aucun signal n'est émis. Il est ainsi possible d'économiser de la puissance de traitement sur les passages silencieux, et donc de charger davantage d'effets.

Pour activer le traitement intelligent des plug-ins, activez **Suspendre le traitement des plug-ins VST 3 lorsqu'aucun signal audio n'est reçu** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST—Plug-ins**).

### À NOTER

Observez la charge CPU pendant les passages sur lesquels le plus grand nombre d'événements sont lus simultanément afin de déterminer si votre système dispose de performances suffisantes tout au long du projet.

---

## Compensation du délai des plug-ins

Certains effets audio, en particulier les processeurs dynamiques dotés d'une fonctionnalité d'anticipation, ont besoin d'un peu de temps pour traiter le signal audio qu'ils reçoivent. De ce

fait, leur sortie audio est légèrement retardée. Pour compenser cette latence, Cubase offre une fonction de compensation du retard des plug-ins.

La compensation du délai des plug-ins opère sur tout le parcours du signal audio et maintient la synchronisation et le timing de toutes les voies Audio.

Les plug-ins VST 3 de dynamique équipés d'une fonctionnalité d'anticipation offrent un bouton **Live** qui permet de désactiver l'anticipation. La latence est ainsi réduite en cas d'enregistrement en temps réel. Pour de plus amples informations, veuillez consulter le document **Référence des plug-ins**.

Pour éviter la latence pendant l'enregistrement en temps réel ou la lecture en temps réel des instruments VST, vous pouvez également utiliser la fonction **Contraindre compensation délai**.

LIENS ASSOCIÉS

[Contraindre la compensation du délai](#) à la page 458

[Fenêtre de la MixConsole](#) à la page 260

## Synchronisation sur le tempo

Les plug-ins peuvent recevoir des informations de temps et de tempo transmises par Cubase. Il est donc possible de synchroniser des paramètres de plug-ins tels que la fréquence de modulation ou la durée des retards sur le tempo du projet.

Les informations de temps et de tempo peuvent être transmises aux plug-ins de format VST 2.0 ou ultérieur.

Pour configurer la synchronisation sur le tempo, il vous faut définir une valeur de note de base. Vous pouvez utiliser des valeurs de note à la ronde, en triolets ou pointées (1/1 à 1/32).

Pour de plus amples informations sur les effets intégrés, veuillez consulter le document séparé **Référence des plug-ins**.

## Effets d'insert

Les effets d'insert peuvent être insérés sur la chaîne de signal d'une voie Audio. Tout le signal de la voie traverse ainsi l'effet.

Vous pouvez ajouter jusqu'à 4 effets d'insert différents sur chaque voie associée à des signaux audio (piste Audio, piste de voie de Groupe, piste de voie FX, voie d'Instrument ou voie ReWire) et sur chaque bus de sortie.

Le signal traverse les cases d'effets d'insert du haut vers le bas.

Vous pouvez définir des cases d'effets d'insert post-fader pour n'importe quelle voie. Les cases d'effets d'insert post-fader sont toujours post-égalisation et post-fader.

### À NOTER

Pour afficher toutes les cases post-fader dans la **MixConsole**, ouvrez les **Paramètres de rack** et activez l'option **Nombre de cases fixe**.

Utilisez des cases post-fader si vous souhaitez que le niveau ne change pas en sortie de l'effet d'insert. Les effets d'insert Dithering et Maximizer s'utilisent ainsi de préférence en post-fader sur les bus de sortie, par exemple.

### À NOTER

Si vous souhaitez utiliser un effet avec une configuration identique sur plusieurs voies, configurez une voie de Groupe et appliquez votre effet en tant qu'effet d'insert unique pour tout le groupe.

LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des effets d'insert sur des voies de Groupe](#) à la page 303

[Menu Paramètres de rack](#) à la page 270

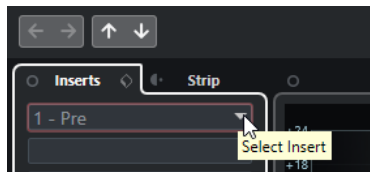
## Ajout d'effets d'insert

Si vous ajoutez des effets d'insert sur des voies Audio, le signal audio sera routé à travers les effets d'insert.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste Audio.
2. Dans la liste des pistes, cliquez sur **Éditer configurations de voie**.  
La fenêtre **Configurations de voie** de la voie Audio s'ouvre.
3. Dans la section **Inserts**, cliquez sur la première case d'effet d'insert dans l'onglet **Inserts** et sélectionnez un effet dans le sélecteur.



---

RÉSULTAT

L'effet d'insert sélectionné est chargé et activé, et le signal audio est routé à travers cet effet. L'interface de l'effet s'ouvre.

LIENS ASSOCIÉS

[Interfaces des effets](#) à la page 310

## Ajout d'effets d'insert sur des bus

Les effets d'insert ajoutés sur des bus d'entrée sont appliqués de façon définitive au fichier audio enregistré. Quand vous ajoutez des effets d'insert sur des bus de sortie, tous les signaux audio routés sur ce bus sont affectés. Les effets d'insert qui sont appliqués à des bus de sortie sont parfois appelés effets master.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > MixConsole** afin d'ouvrir la **MixConsole**.
2. Dans la section des faders, effectuez au choix l'une des opérations suivantes :
  - Trouvez la voie d'entrée et cliquez sur **Éditer configurations de voie** pour éditer le bus d'entrée.
  - Trouvez la voie de sortie et cliquez sur **Éditer configurations de voie** pour éditer le bus de sortie.La fenêtre **Configurations de voie** de la voie sélectionnée s'ouvre.
3. Dans la section **Inserts**, cliquez sur la première case d'effet d'insert dans l'onglet **Inserts** et sélectionnez un effet dans le sélecteur.

---

RÉSULTAT


L'effet d'insert sélectionné est ajouté sur le bus et activé. L'interface de l'effet s'ouvre.

## Ajouter des effets d'insert sur des voies de Groupe

En ajoutant des effets d'insert sur des voies de Groupe, vous pouvez traiter plusieurs pistes Audio à la fois avec un même effet.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des contrôles de piste globaux de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une piste** .
  2. Cliquez sur **Groupe**.
  3. Ouvrez le menu local **Sorties audio** et sélectionnez le bus de sortie souhaité.
  4. Cliquez sur **Ajouter une piste**.  
La piste de Groupe est ajoutée à la liste des pistes.
  5. Dans l'**Inspecteur** de la piste de Groupe, ouvrez la section **Effets d'Insert**.
  6. Cliquez sur la première case d'effet et sélectionnez un effet dans le sélecteur.
  7. Dans l'**Inspecteur** des pistes Audio, ouvrez les menus locaux **Routage de sortie** et sélectionnez le groupe.
- 

### RÉSULTAT

Le signal de la piste Audio est routé sur la voie de Groupe, dans laquelle il est traité par l'effet d'insert.

### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Groupe](#) à la page 111

## Ajouter des voies de groupe à des voies sélectionnées

Vous pouvez ajouter une voie de groupe à plusieurs voies sélectionnées.

### PRÉAMBULE

Votre projet contient des pistes sur lesquelles vous souhaitez router une voie de groupe.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, faites un clic droit sur les pistes que vous souhaitez router sur une voie de groupe, puis sélectionnez **Ajouter une piste > Voie de Groupe aux voies sélectionnées**.
  2. Dans la boîte de dialogue **Ajouter une piste**, ouvrez le menu local **Configuration** et sélectionnez une configuration de canal pour la piste de voie de groupe.
  3. Ouvrez le menu local **Configuration des répertoires** et choisissez si vous allez créer les pistes de voie de groupe dans un dossier dédié ou non.
  4. Cliquez sur **OK**.
- 

### RÉSULTAT

La piste de voie de groupe est ajoutée à la liste des pistes. Le groupe est sélectionné dans le menu local **Routage de sortie** des pistes sélectionnées. Les pistes sont routées sur la voie de groupe.

### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Groupe](#) à la page 111

## Copier des effets d'insert

Vous pouvez ajouter des effets d'insert sur des voies Audio en les copiant à partir d'autres voies Audio ou d'autres cases de la même voie Audio.

### PRÉAMBULE

Vous avez ajouté au moins un effet d'insert sur une voie Audio.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > MixConsole**.
2. Dans le rack d'**Inserts**, sélectionnez l'effet d'insert que vous souhaitez copier.
3. Maintenez enfoncée la touche **Alt** et faites glisser l'effet d'insert sur une case d'insert.

---

### RÉSULTAT

L'effet d'insert est copié. Quand la case de destination contient déjà un effet d'insert, celui-ci est remplacé.

## Réorganiser les effets d'insert

Vous pouvez déplacer un effet d'insert dans la chaîne de signal de la voie Audio en le plaçant dans une autre case de la même voie. Vous pouvez également déplacer un effet d'insert sur une autre voie Audio.

### PRÉAMBULE

Vous avez ajouté au moins un effet d'insert sur une voie Audio.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > MixConsole**.
2. Dans le rack d'**Inserts**, sélectionnez l'effet d'insert que vous souhaitez déplacer.
3. Faites glisser l'effet d'insert sur une autre case d'insert.

---

### RÉSULTAT

L'effet d'insert est supprimé de la case d'origine et placé sur la case de destination. Quand la case de destination contient déjà un effet d'insert, celui-ci se décale sur la case d'insert suivante.

## Désactiver des effets d'insert

Si vous souhaitez écouter une piste sans qu'elle soit traitée par un effet, sans nécessairement supprimer entièrement cet effet de la case d'insert, vous pouvez le désactiver.

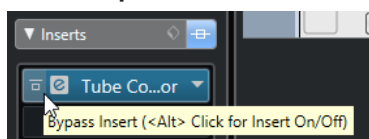
### PRÉAMBULE

Vous avez ajouté un effet d'insert sur une voie Audio.

---

### PROCÉDER AINSI

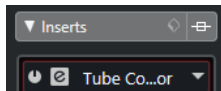
1. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste Audio qui contient l'effet d'insert que vous souhaitez désactiver.
2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Inserts** et faites un **Alt**-clic sur **Contourner Insert**.





#### RÉSULTAT

L'effet est désactivé et son traitement cesse entièrement, bien qu'il reste chargé.



## Contourner les effets d'insert

Si vous souhaitez écouter la piste sans qu'elle soit traitée par un effet particulier, sans nécessairement supprimer entièrement cet effet de la case d'insert, vous pouvez le contourner. Un effet contourné continue de traiter le signal en arrière-plan. Vous pouvez ainsi comparer le signal d'origine et le signal traité sans engendrer de parasites.

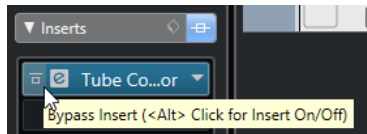
#### PRÉAMBULE

Vous avez ajouté un effet d'insert sur une voie Audio.

---

#### PROCÉDER AINSI

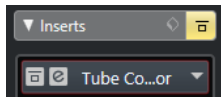
1. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste Audio qui contient l'effet d'insert que vous souhaitez contourner.
2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Inserts** et cliquez sur **Contourner Insert**.



---

#### RÉSULTAT

L'effet est contourné mais continue de traiter le signal en arrière-plan.



## Supprimer des effets d'insert

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste Audio qui contient l'effet d'insert que vous souhaitez supprimer.
2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Effets d'Insert** et sur l'effet que vous souhaitez supprimer, cliquez sur **Sélectionner Insert**.
3. Dans le sélecteur d'effets, sélectionnez **Effet nul**.

---

#### RÉSULTAT

L'effet d'insert est supprimé de la voie Audio.

## Geler des effets d'insert

En gelant une piste Audio avec ses effets d'insert, vous pouvez économiser des ressources processeur. Cependant, les pistes gelées ne peuvent plus être éditées. Vous ne pouvez ni

modifier, ni supprimer les effets d'inserts d'une piste gelée, ni ajouter de nouveaux effets d'inserts sur cette piste.

#### PRÉAMBULE

Vous avez configuré tous les paramètres souhaités sur la piste et vous êtes certain de ne plus avoir à les éditer par la suite.

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** de la piste Audio que vous souhaitez geler, cliquez sur **Geler voie Audio**.



2. Dans la boîte de dialogue **Geler voie - Options**, définissez une **Durée de l'extension** en secondes.  
La fin du fichier de rendu est allongée. de manière à ce que les réverbés et delays puissent se terminer.

#### RÉSULTAT

La sortie de la piste, avec tous ses effets d'insert en pré-fader, est rendue dans un fichier audio. La piste Audio gelée est enregistrée dans le dossier **Geler** qui se trouve à l'emplacement suivant :

- Windows : dans le dossier **Projet**
- macOS : Utilisateur/Documents

Dans la **MixConsole**, vous pouvez reconnaître les voies Audio gelées à l'icône de flocon de neige affichée au-dessus de leur nom. Il est encore possible de modifier le niveau et le panoramique, de paramétrer les égaliseurs et de régler les effets send.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

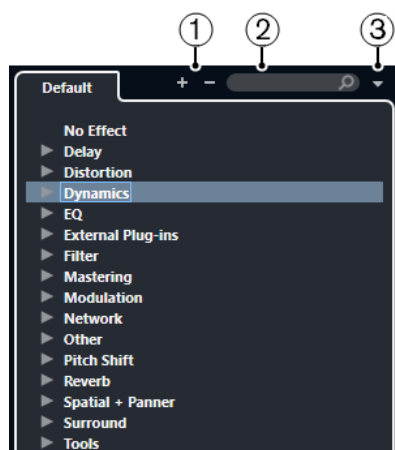
Pour dégeler une piste gelée, cliquez à nouveau sur **Geler**.

## Sélecteur d'effets VST

Le sélecteur d'effets VST permet de sélectionner des effets VST dans la collection active.

- Pour accéder au sélecteur d'effets VST, ouvrez la section **Effets d'Insert** de l'**Inspecteur** d'une piste Audio, puis cliquez sur **Sélectionner Insert** dans une case d'insert.

Voici les commandes disponibles :



- 1 Élargir l'arborescence/Réduire l'arborescence**  
Permet d'agrandir/réduire l'arborescence.
- 2 Rechercher les effets VST**  
Permet de rechercher des effets VST en saisissant leur nom ou des parties de leur nom, ou encore leur catégorie.
- 3 Collections et options des plug-ins**  
Permet de sélectionner une collection.  
Quand vous sélectionnez la collection **Par défaut**, les options **Trier par catégorie** et **Trier par éditeur** deviennent disponibles. Elles vous permettent de trier la collection par défaut.

## Effets Send

Les effets Send sont externes au parcours du signal d'une voie Audio. Les données audio à traiter doivent être routées vers l'effet.

- Vous pouvez sélectionner une piste de voie FX en tant que destination d'un effet Send.
- Vous pouvez router différents effets Send vers différentes voies FX.
- Vous pouvez contrôler la dose de signal transmise à la voie FX en réglant le niveau de l'effet Send.

### À NOTER

Dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST**), vous pouvez définir le niveau par défaut des Sends. Faites un **Ctrl/Cmd**-clic pour configurer le niveau de Send sur cette valeur par défaut.

---

Pour ce faire, vous devez créer des pistes de voie FX.

### LIENS ASSOCIÉS

[Pistes de voie FX](#) à la page 307

[VST](#) à la page 721

## Pistes de voie FX

Vous pouvez utiliser les pistes de voie FX en tant que destinations de routage des effets Send audio. Le signal audio est transmis à la voie FX et traverse les effets d'insert configurés sur cette voie, le cas échéant.

- Vous pouvez créer plusieurs effets d'insert sur une voie FX.  
Le signal traverse successivement les différents effets, du haut vers le bas.
- Vous pouvez renommer les pistes de voie FX comme les autres pistes.
- Vous pouvez ajouter des pistes d'Automatisation sur des pistes de voie FX.  
Elles permettent d'automatiser les divers paramètres de l'effet.
- Vous pouvez router le retour d'effet sur n'importe quel bus de sortie.
- Vous pouvez régler la voie FX dans la **MixConsole**.  
Les paramètres disponibles contrôlent le niveau de retour de l'effet, son équilibre et son égalisation.

Quand vous ajoutez une piste de voie FX, vous pouvez sélectionner si les pistes de voie FX seront créées dans un dossier dédié ou en dehors. Si vous sélectionnez **Créer dans le dossier**, les pistes de voie FX seront affichées dans un dossier dédié.



Vous aurez ainsi une meilleure vue d'ensemble des pistes de voie FX et il vous sera plus facile de les éditer.

#### À NOTER

En réduisant les dossiers de voies FX, vous pouvez économiser de l'espace à l'écran.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des pistes de voie FX](#) à la page 308

## Ajouter des pistes de voie FX

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des contrôles de piste globaux de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une piste**.
  2. Cliquez sur **Effet**.
  3. Ouvrez le menu local **Effet** et sélectionnez un effet pour la piste de voie FX.
  4. Ouvrez le menu local **Configuration** et sélectionnez une configuration de canal pour la piste de voie FX.
  5. Ouvrez le menu local **Configuration des répertoires** et choisissez si vous allez créer les pistes de voie d'effet dans un dossier dédié ou en dehors.
  6. Cliquez sur **Ajouter une piste**.
- 

#### RÉSULTAT

Une piste de voie FX est créée dans la liste des pistes et l'effet sélectionné est chargé dans la première case d'effet d'insert libre de la voie FX.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Effet](#) à la page 114

## Ajouter des voies FX aux voies sélectionnées

---

#### PRÉAMBULE

Votre projet contient des pistes sur lesquelles vous souhaitez ajouter une voie FX.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, faites un clic droit sur les pistes sur lesquelles vous souhaitez ajouter une voie FX, puis sélectionnez **Ajouter une piste > Voie FX aux voies sélectionnées**.
2. Dans la boîte de dialogue **Ajouter une piste**, ouvrez le menu local **Effet** et sélectionnez un effet pour la piste de voie FX.
3. Ouvrez le menu local **Configuration** et sélectionnez une configuration de canal pour la piste de voie FX.
4. Ouvrez le menu local **Configuration des répertoires** et choisissez si vous allez créer les pistes de voie d'effet dans un dossier dédié ou en dehors.

5. Cliquez sur **OK**.
- 

#### RÉSULTAT

La piste de voie d'effet est ajoutée à la liste des pistes. L'effet sélectionné est chargé dans la première case d'effet d'insert disponible sur la voie FX et dans la première case d'effet send disponible sur toutes les voies que vous avez sélectionnées.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Effet](#) à la page 114

## Ajoutez des effets d'insert sur des pistes de voie FX

Vous pouvez insérer des effets d'insert sur des pistes de voie FX.

#### PRÉAMBULE

Vous avez créé une piste de voie FX et configuré le bon bus de sortie dans le menu local **Routeage de sortie**.

#### PROCÉDER AINSI

1. Sur la piste de voie FX dans la liste des pistes, cliquez sur **Éditer configurations de voie**. La fenêtre **Configurations de voie** de la piste de voie FX s'ouvre.
  2. Dans la section **Inserts**, cliquez sur une case d'effet d'insert dans l'onglet **Inserts** et sélectionnez un effet dans le sélecteur.
- 

#### RÉSULTAT

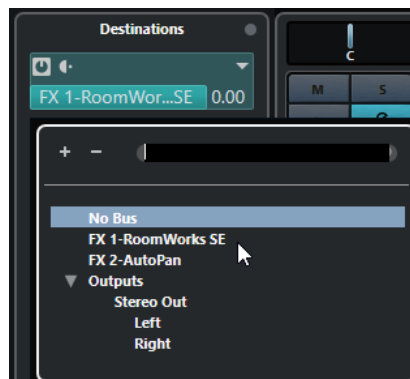
L'effet sélectionné est ajouté en tant qu'effet d'insert sur la piste de voie FX.

## Router des voies Audio sur des voies FX

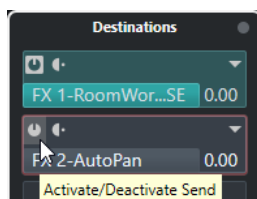
Quand vous routez un effet Send de voie Audio sur une voie FX, le signal audio traverse les effets d'insert configurés pour la voie FX.

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste Audio.
2. Dans la liste des pistes, cliquez sur **Éditer configurations de voie** afin d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie**.
3. Dans la section **Effets Send** de l'onglet **Destinations**, cliquez sur **Sélectionner destination** pour une case d'effet, puis sélectionnez la piste de voie FX dans le sélecteur.



4. Dans la case du Send, cliquez sur **Activer/Désactiver Send**.



---

#### RÉSULTAT

Le signal audio traverse la voie FX.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Dans la fenêtre **Configurations de voie** de la voie Audio, vous pouvez maintenir enfoncée la touche **Alt** et double-cliquer pour afficher la destination du Send. Si le Send est routé vers une voie FX, l'interface de l'effet s'ouvre.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des pistes de voie FX à la page 308](#)

## Configuration du niveau des effets send

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste de voie FX qui contient l'effet dont vous souhaitez régler le niveau.
2. Ouvrez la section **Effets d'Insert** de l'**Inspecteur** et cliquez sur la case de l'effet afin d'ouvrir son interface.
3. Dans l'interface de l'effet, réglez la commande **Mix** sur 100.  
Vous bénéficierez ainsi d'un contrôle complet du niveau de l'effet quand vous utiliserez les effets send pour contrôler l'équilibre du signal par la suite.
4. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste Audio qui est routée via l'effet dont vous souhaitez régler le niveau.
5. Cliquez sur **Éditer configurations de voie** pour ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** pour la piste Audio.
6. Dans l'onglet **Destinations** de la section **Effets Send**, trouvez la case de l'effet et faites glisser le curseur vers la gauche ou la droite pour définir le niveau du send. Faites un **Ctrl/Cmd**-clic pour que le signal se règle sur le niveau de Send par défaut défini dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST**).  
Cette commande détermine le niveau de signal de la voie Audio routé vers la voie FX.

---

#### RÉSULTAT

Le niveau de l'effet est réglé en conséquence.

#### À NOTER

Pour déterminer quelle dose de signal de la voie FX doit être transmise au bus de sortie, ouvrez la fenêtre **Configurations de voie** de la piste de voie FX et réglez le niveau de retour de l'effet.

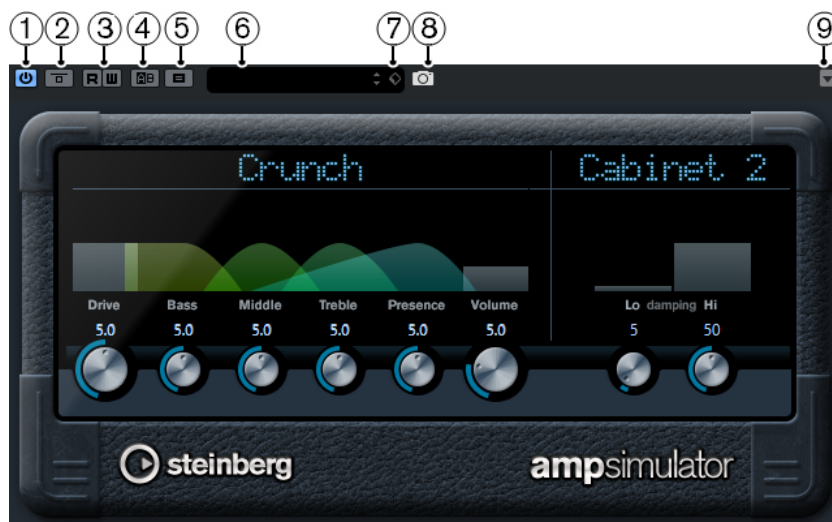
---

## Interfaces des effets

L'interface de l'effet sélectionné vous permet de configurer les paramètres de cet effet. Le contenu, l'aspect et l'organisation de l'interface change selon l'effet sélectionné.

- Pour ouvrir l'interface d'un plug-in, cliquez sur la case de cet effet.

Tous les effets offrent les commandes suivantes :



- 1 Activer effet**  
Permet d'activer/désactiver l'effet.
- 2 Contourner effet**  
Permet de contourner l'effet.
- 3 Lire l'automatisation/Écrire l'automatisation**  
Permet de lire/écrire des données d'automatisation pour les paramètres de l'effet.
- 4 Alternner entre configurations A et B**  
Permet de basculer sur la configuration B quand la configuration A est activée et vers la configuration A quand c'est la configuration B qui est activée.
- 5 Copier A vers B**  
Permet de copier les paramètres de la configuration A sur la configuration B.
- 6 Explorateur de préséglages**  
Permet d'ouvrir l'explorateur de préséglages et d'y sélectionner un autre préséglage.
- 7 Organiser préséglages**  
Permet d'ouvrir un menu local à partir duquel il est possible d'enregistrer ou de charger un préséglage.
- 8 Ajouter une image de plug-in VST au Rack de médias**  
Permet d'ajouter une image du plug-in VST dans le rack de **Média**. Cela n'est possible que pour les plug-ins d'autres éditeurs.
- 9 Menu Fonctions**  
Permet d'ouvrir un menu qui offre des fonctions et des paramètres spécifiques.

#### À NOTER

Pour plus d'informations sur les effets intégrés et leurs paramètres, veuillez consulter le document séparé **Référence des plug-ins**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Masquer/Afficher les interfaces des effets](#) à la page 312

## Réglage de précision des paramètres des effets

Vous pouvez prendre les paramètres configurés pour votre effet comme point de départ pour arriver ensuite à des configurations plus précises, puis comparer les paramètres nouveaux et anciens.

#### PRÉAMBULE

Vous avez réglé les paramètres d'un effet.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sur l'interface de l'effet, cliquez sur **Alternier entre configurations A et B**.  
La configuration de paramètres d'origine A est copiée sur la configuration B.
  2. Modifiez la configuration des paramètres de l'effet.  
Cette configuration de paramètres est alors enregistrée en tant que configuration B.
- 

#### RÉSULTAT

Vous pouvez à présent alterner entre les deux configurations en cliquant sur **Alternier entre configurations A et B**. Il vous est ainsi possible de les comparer, de leur apporter des modifications ou simplement de revenir à la configuration A. Les configurations A et B s'enregistrent avec le projet.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez copier la configuration A sur la configuration B en cliquant sur **Copier A vers B**. Vous pouvez partir de ces paramètres pour créer une nouvelle configuration.

## Masquer/Afficher les interfaces des effets

Quand vous ajoutez un effet audio, l'interface du plug-in correspondant s'ouvre automatiquement. Vous pouvez masquer cette interface afin de bénéficier d'une meilleure vue d'ensemble quand un projet contient un grand nombre de plug-ins et que leurs interfaces encombrant l'écran.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Fenêtre > Masquer les fenêtres des plug-ins**.

#### À NOTER

Les interfaces des instruments VST seront également masquées.

---

#### RÉSULTAT

Les interfaces sont masquées et mises en arrière-plan de l'application. Pour les afficher à nouveau, sélectionnez **Afficher les fenêtres des plug-ins**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Interfaces des effets](#) à la page 310

## Fermer toutes les interfaces

Quand vous ajoutez un effet audio, l'interface du plug-in correspondant s'ouvre automatiquement. Vous pouvez fermer toutes les interfaces à la fois.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Fenêtre > Fermer toutes les fenêtres des plug-ins**.

#### À NOTER

Les interfaces des instruments VST seront également fermées.

---



## RÉSULTAT

Les interfaces sont fermées.

## LIENS ASSOCIÉS

[Interfaces des effets](#) à la page 310

# Préréglages d'effet

Les préréglages d'effets sont des configurations de paramètres spécifiques à un effet. Les effets intégrés sont fournis avec plusieurs préréglages que vous pouvez charger, modifier et enregistrer.

Voici les types de préréglages d'effets disponibles :

- Préréglages VST d'un plug-in.  
Il s'agit de la configuration des paramètres de plug-in d'un effet spécifique.
- Préréglages d'inserts contenant des combinaisons d'effets d'insert.  
Ils peuvent contenir l'ensemble du rack d'effets d'insert avec les configurations de chaque effet.

Les préréglages d'effets sont enregistrés à l'emplacement suivant :

- Windows : \Utilisateurs\\Documents\VST 3 Presets\<éditeur>\- macOS : /Utilisateurs/<nom d'utilisateur>/Bibliothèque/Audio/Préréglages/<éditeur>/<nom du plug-in>

## LIENS ASSOCIÉS

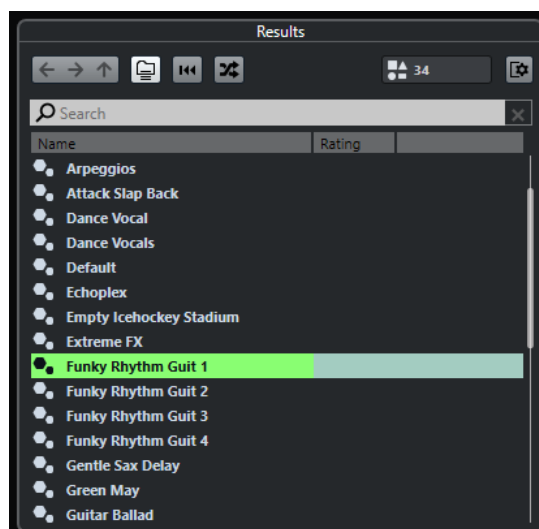
[Charger des préréglages d'effets](#) à la page 314

[Charger des préréglages d'effets d'insert](#) à la page 316

# Explorateur de préréglages

L'explorateur de préréglages vous permet de sélectionner un préréglage VST pour l'effet chargé.

- Pour ouvrir l'explorateur de préréglages, cliquez sur le champ Explorateur de préréglages sur l'interface de l'effet.



La section **Résultats** de l'explorateur de préréglages répertorie les préréglages disponibles pour l'effet sélectionné.

## Charger des préréglages d'effets

La plupart des plug-ins d'effets VST sont fournis avec un certain nombre de préréglages que vous pouvez sélectionner instantanément.

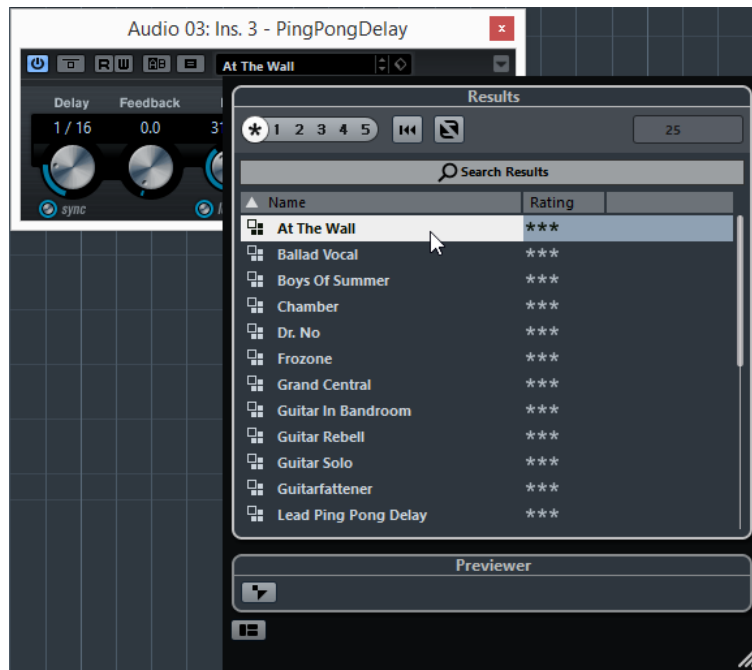
### PRÉAMBULE

Vous avez chargé un effet, soit en insert sur une voie, soit sur une voie FX, et l'interface de cet effet est ouverte.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez dans le champ de l'explorateur de préréglages en haut de l'interface de l'effet.



2. Dans la section **Résultats**, sélectionnez un préréglage de la liste.
3. Double-cliquez pour charger le préréglage que vous souhaitez appliquer.

---

### RÉSULTAT

Le préréglage est chargé.

### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Si vous souhaitez revenir au préréglage qui était sélectionné quand vous avez ouvert l'explorateur de préréglages, cliquez sur **Revenir à la configuration précédente**.

## Enregistrement de préréglages d'effet

Vous pouvez enregistrer vos configurations d'effets dans des préréglages pour pouvoir les réutiliser ultérieurement.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Organiser préréglages**.



2. Sélectionnez **Enregistrer pré réglage**.  
La boîte de dialogue **Enregistrer <nom du plug-in> Préréglage** s'ouvre.
  3. Dans la section **Nouveau pré réglage**, saisissez le nom du nouveau pré réglage.
  4. Facultatif : Cliquez sur **Nouveau dossier** si vous souhaitez ajouter un sous-dossier dans le dossier de pré réglage de l'effet.
  5. Facultatif : Cliquez sur **Afficher Inspecteur d'attributs** dans le coin inférieur gauche de la boîte de dialogue pour définir les attributs du pré réglage.
  6. Cliquez sur **OK**.
- 

#### RÉSULTAT

Le pré réglage d'effet est enregistré.

## Enregistrement de pré réglages d'effet par défaut

Il est possible d'enregistrer la configuration de paramètres d'un effet sous forme de pré réglage d'effet par défaut. Cette configuration se chargera automatiquement chaque fois que vous sélectionnez l'effet.

#### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Organiser pré réglages**.



2. Sélectionnez **Enregistrer comme pré réglage par défaut**.  
Il vous est alors demandé si vous souhaitez enregistrer la configuration actuelle sous forme de pré réglage par défaut.
  3. Cliquez sur **Oui**.
- 

#### RÉSULTAT

La configuration de paramètres est alors enregistrée dans un pré réglage par défaut. Chaque fois que vous chargez l'effet, le pré réglage par défaut se charge automatiquement.

## Copier et coller des pré réglages d'un effet à un autre

Vous pouvez copier et coller des pré réglages d'effets entre différentes instances d'un même plug-in.

#### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez l'interface de l'effet que vous souhaitez copier.
2. Faites un clic droit sur l'interface et sélectionnez **Copier réglage <nom du plug-in>** dans le menu contextuel.

3. Ouvrez une autre instance du même effet.
  4. Faites un clic droit sur l'interface et sélectionnez **Coller réglage <nom du plug-in>** dans le menu contextuel.
- 

## Enregistrement de préréglages d'insert

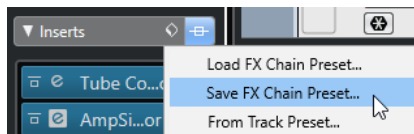
Il est possible d'enregistrer les inserts du rack d'effets d'insert d'une voie avec la configuration de tous les paramètres dans un préréglage d'insert. Un préréglage d'insert peut être appliqué à des pistes Audio, d'Instruments, de voie FX ou de Groupe.

### PRÉAMBULE

Vous avez chargé une combinaison d'effets d'insert et les paramètres ont été configurés pour chacun des effets.

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste.
2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Effets d'Insert**.
3. Dans l'onglet **Inserts**, cliquez sur **Organiser préréglages** et sélectionnez **Enregistrer préréglage de chaîne FX**.



4. Dans le panneau **Enregistrer préréglage de chaîne FX**, saisissez un nom pour le nouveau préréglage dans la section **Nouveau préréglage**.
  5. Cliquez sur **OK**.
- 

### RÉSULTAT

Les effets d'insert et leurs paramètres sont enregistrés dans un préréglage d'insert.

## Charger des préréglages d'effets d'insert

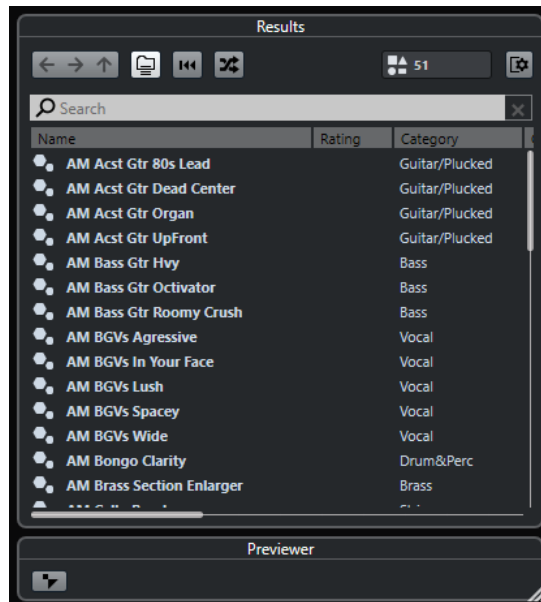
Vous pouvez charger des préréglages d'effets d'insert sur des voies Audio, de Groupe, d'Instrument et FX.

### PRÉAMBULE

Vous avez enregistré une combinaison d'effets d'insert dans des préréglages d'insert.

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste sur laquelle vous souhaitez utiliser le nouveau préréglage.
2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Effets d'Insert**.
3. Dans la section **Inserts**, cliquez sur **Organiser préréglages** et sélectionnez **Charger préréglage de chaîne FX**.
4. Sélectionnez un préréglage d'insert.



5. Double-cliquez pour appliquer le préréglage et fermer le panneau.
- 

#### RÉSULTAT

Les effets du préréglage d'effet d'insert sont chargés et tous les plug-ins qui étaient auparavant chargés sur cette piste sont supprimés.

## Charger une configuration d'effet d'insert à partir de préréglages de piste

Vous pouvez extraire les effets utilisés dans un préréglage de piste et les charger dans votre rack d'inserts.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste sur laquelle vous souhaitez utiliser le nouveau préréglage.
  2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Effets d'Insert**.
  3. Dans l'onglet **Inserts**, cliquez sur **Organiser préréglages** et sélectionnez **De préréglage de piste**.
  4. Dans le panneau de préréglage de piste, sélectionnez le préréglage qui contient les effets d'insert que vous souhaitez charger.
  5. Double-cliquez pour charger les effets et fermer le panneau.
- 

#### RÉSULTAT

Les effets utilisés dans le préréglage de piste sont chargés.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages de piste](#) à la page 137

## Fenêtre Informations sur les composants système

La fenêtre **Informations sur les composants système** répertorie tous les plug-ins audio-codec, les plug-ins de programme, les plug-ins d'export/import de projets et les plug-ins de système virtuel de fichiers disponibles.

- Pour ouvrir la fenêtre **Informations sur les composants système**, sélectionnez **Studio > Plus d'options > Informations sur les composants système**.

Active	Instances	Name	Vendor	File	Path
<input checked="" type="checkbox"/>	-	FLAC	Steinberg Media Technologies	xiph.dll	C:\Program Files\Steinberg\Cubase LE AI B...
<input checked="" type="checkbox"/>	-	MPEG 1 Layer 2	Steinberg Media Technologies	MPEG2DecoderAudioHandler.dll	C:\Program Files\Steinberg\Cubase LE AI B...
<input checked="" type="checkbox"/>	-	MPEG 1 Layer 3 (Fraunhofer)	Steinberg Media Technologies	MP3AudioHandler.dll	C:\Program Files\Steinberg\Cubase LE AI B...
<input checked="" type="checkbox"/>	-	OggVorbis	Steinberg Media Technologies	xiph.dll	C:\Program Files\Steinberg\Cubase LE AI B...
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Windows Media Audio	Steinberg Media Technologies	WMAAudioHandler.dll	C:\Program Files\Steinberg\Cubase LE AI B...

Les colonnes suivantes sont disponibles :

**Actif**

Permet d'activer ou de désactiver un plug-in.

**Instances**

Nombre d'instances d'un plug-in utilisées dans Cubase.

**Nom**

Le nom du plug-in.

**Revendeur**

Le fabricant du plug-in.

**Fichier**

Nom du plug-in, avec son extension de nom de fichier.

**Chemin**

Emplacement dans lequel se trouve le fichier du plug-in.

**Catégorie**

Catégories auxquelles appartiennent les plug-ins.

**Version**

La version du plug-in.

**SDK**

Version du protocole VST avec laquelle le plug-in est compatible.

## Gérer les composants système dans la fenêtre Informations sur les composants système

- Pour rendre un plug-in disponible à la sélection, cochez la case dans la colonne de gauche. Seuls les plug-ins activés sont proposés dans les sélecteurs d'effets.
- Pour savoir où un plug-in est utilisé, cliquez sur la colonne **Instances**.

**À NOTER**

Un plug-in peut être utilisé même s'il n'est pas activé dans la colonne gauche. La colonne de gauche détermine uniquement si le plug-in est visible ou non dans les sélecteurs d'effets.

## Exporter des fichiers d'informations sur les composants système

Vous pouvez enregistrer des informations sur les composants système dans un fichier XML, par exemple pour les archiver ou pour résoudre des problèmes.

- Le fichier d'informations sur les composants système contient des informations sur les plug-ins installés/disponibles, leurs versions, leurs éditeurs, etc.
- Le fichier XML peut être ouvert dans toute application d'édition compatible avec ce format.

### À NOTER

La fonction d'exportation n'est pas disponible pour les plug-ins de programme.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Informations sur les composants système**, faites un clic droit au milieu de la fenêtre et sélectionnez **Exporter**.
  2. Dans la boîte de dialogue, indiquez un nom et un emplacement pour le fichier d'exportation des informations sur les composants système.
  3. Cliquez sur **Enregistrer** pour exporter le fichier.
-

# Traitement hors ligne direct

Le **Traitement hors ligne direct** vous permet d'ajouter rapidement des traitements audio aux événements audio, clips ou intervalles sélectionnés sans modifier irrémédiablement le signal audio d'origine.

Les effets hors ligne sont souvent utilisés pour l'édition des dialogues et la conception audio. Le traitement hors ligne offre plusieurs avantages par rapport aux effets appliqués en temps réel sur la table de mixage :

- Le travail est axé sur les clips. Vous pouvez ainsi appliquer différents effets aux événements d'une même piste.
- Aucun effet d'insert, ni aucune modification de paramètre n'intervient au niveau de la **MixConsole**. Si le mixage doit être fait par une autre personne ou sur un autre système, le projet est ainsi plus facile à gérer.
- La charge CPU est réduite.

Le **Traitement hors ligne direct** permet d'annuler toute modification apportée aux traitements audio. Vous pouvez toujours revenir à la version d'origine. En effet, ce traitement ne modifie pas les fichiers audio eux-mêmes.

Quand vous traitez un événement, un clip ou un intervalle de sélection :

- Un nouveau fichier audio est créé dans le dossier **Éditions** qui se trouve dans le dossier de votre projet.  
Ce fichier contient le signal audio traité et la partie du clip audio qui est traitée se réfère à ce signal.
- Le fichier d'origine reste inchangé.  
Les sections non traitées continuent de s'y référer.

Tous les traitements hors ligne appliqués s'enregistrent avec le projet et peuvent encore être modifiés quand vous rouvrez le projet. Les opérations de **Traitement hors ligne direct** appliquées aux données audio sélectionnées sont conservées dans les sauvegardes de projets.

Le traitement s'applique toujours aux données sélectionnées. Il peut s'agir d'un ou de plusieurs événements dans la fenêtre **Projet** ou l'**Éditeur de conteneurs audio**, d'un clip audio dans la **Bibliothèque** ou d'un intervalle sélectionné dans un ou plusieurs événements de la fenêtre **Projet** ou de l'**Éditeur d'échantillons**. Quand la sélection est plus courte que le fichier audio, seul l'intervalle sélectionné est traité.

Quand vous sélectionnez un événement en copie partagée, qui fait donc référence à un clip utilisé par d'autres événements du projet, vous avez le choix entre deux possibilités :

- Sélectionnez **Continuer** pour traiter toutes les copies partagées.
- Sélectionnez **Nouvelle version** pour traiter uniquement l'événement sélectionné.

## À NOTER

Pour que cela fonctionne, l'option **Ouvrir boîte de dialogue d'options** doit être sélectionnée pour le paramètre **En cas de traitement de clips partagés** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**).



LIENS ASSOCIÉS

[Modifier des traitements](#) à la page 324

[Édition - Audio](#) à la page 702

[Principes de fonctionnement du traitement hors ligne direct](#) à la page 321

[Fenêtre Traitement hors ligne direct](#) à la page 321

## Principes de fonctionnement du traitement hors ligne direct

La fenêtre **Traitement hors ligne direct** vous permet de réaliser des opérations de traitement hors ligne. Cette fenêtre affiche toujours le traitement du signal audio sélectionné.

Quand vous ajoutez ou modifiez un traitement hors ligne :

- Quand vous ajoutez un traitement, il est chargé avec la dernière configuration de paramètres utilisée. Vous pouvez le réinitialiser à ses paramètres par défaut en cliquant sur **Réinitialiser aux valeurs par défaut**.
- Toutes les modifications sont immédiatement appliquées au signal audio.
- Quand vous modifiez des paramètres ou supprimez un traitement, ces modifications sont immédiatement appliquées au signal audio.
- Vous pouvez voir la progression des traitements en cours.

### À NOTER

Vous pouvez ajouter, modifier ou supprimer des traitements audio à tout moment, même pendant l'exécution d'un traitement. Un nouveau processus de rendu démarre immédiatement.

- Vous pouvez annuler et rétablir toutes les opérations de **Traitement hors ligne direct** en appuyant sur **Ctrl/Cmd-Z** ou sur **Maj-Ctrl/Cmd-Z**.
- Il est possible d'appliquer définitivement tous les traitements hors ligne au signal audio.
- Quand vous chargez un projet comportant un traitement hors ligne de traitements audio qui ne sont pas disponibles sur votre ordinateur, il est indiqué que ces traitements sont **Non disponibles** dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Traitement hors ligne direct](#) à la page 321

[Raccourcis clavier du traitement hors ligne direct](#) à la page 331

## Fenêtre Traitement hors ligne direct

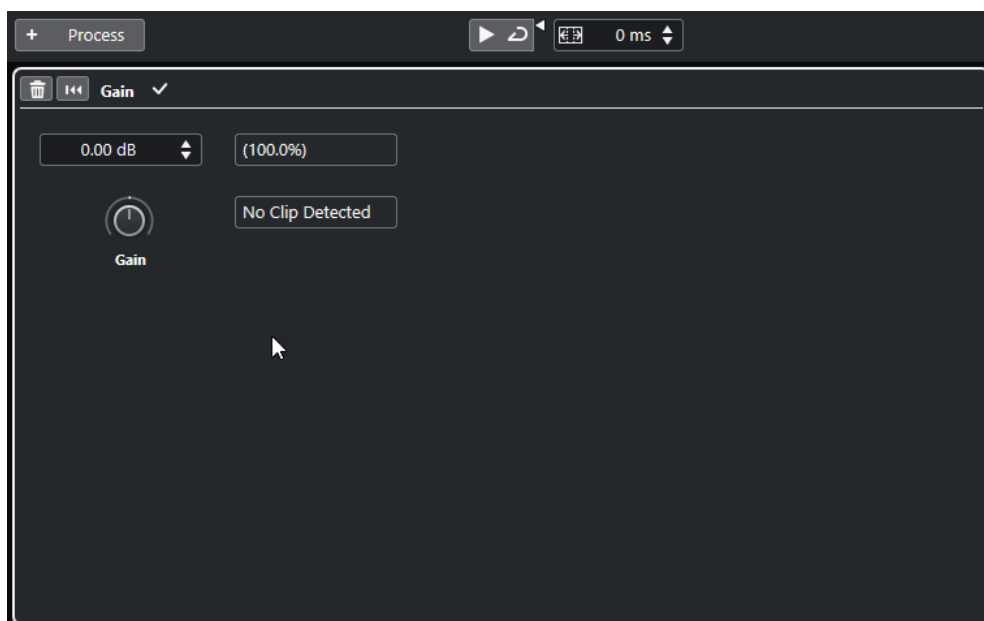
La fenêtre **Traitement hors ligne direct** vous permet d'ajouter, de modifier ou de supprimer immédiatement les traitements audio appliqués à un ou plusieurs événements, clips ou intervalles de sélection dans une même fenêtre. Par ailleurs, vous pouvez à tout moment annuler les traitements audio de votre choix.

Procédez de l'une des manières suivantes pour ouvrir la fenêtre **Traitement hors ligne direct** :

- Sélectionnez **Audio > Traitement hors ligne direct**.
- Appuyez sur **F7**.
- Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **Ouvrir la fenêtre de traitement hors ligne direct**.
- Sélectionnez **Audio > Traitements**, puis sélectionnez un traitement dans le sous-menu.

#### À NOTER

Quand un traitement ne possède pas de paramètres configurables, ce qui est le cas du traitement **Silence**, la fenêtre **Traitement hors ligne direct** ne s'ouvre pas, que le traitement soit appliqué à partir du menu ou à l'aide d'un raccourci clavier.



Voici les options et paramètres disponibles dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct** :

#### Barre d'outils

Permet d'ajouter un traitement audio, d'écouter le signal audio avec les éditions actuelles et de configurer des paramètres globaux pour le traitement hors ligne.

#### Traitement

Indique quel traitement a été ajouté en dernier et permet de modifier ou de réinitialiser ses paramètres ou de le supprimer.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Appliquer un traitement](#) à la page 323

[Appliquer un traitement à plusieurs événements](#) à la page 324

[Barre d'outils du Traitement hors ligne direct](#) à la page 322

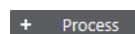
## Barre d'outils du Traitement hors ligne direct

La barre d'outils du **Traitement hors ligne direct** vous permet d'ajouter des traitements audio, d'écouter en direct les éditions que vous apportez au signal audio et de configurer des paramètres globaux pour le traitement hors ligne.

Voici les options et paramètres de cette barre d'outils :

### Ajouter des traitements

#### Ajouter un traitement



Permet d'ajouter un traitement audio intégré à l'événement ou au clip sélectionné.

## Diviseur gauche

### Diviseur gauche



Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

## Audition

### Audition



Permet d'écouter le signal audio sélectionné avec tous les traitements compris entre le premier de la liste de traitements et celui qui est sélectionné dans la liste. Tous les traitements situés en dessous sont ignorés pendant la lecture.

### Audition de la boucle



Le signal audio est lu en boucle jusqu'à ce que vous désactiviez le bouton **Audition**.

### Volume de l'audition



Permet de régler le volume.

## Agrandir plage d'édition

### Étendre la plage d'édition en ms



Permet d'étendre l'intervalle de traitement au-delà des bordures gauche et droite de l'événement. Si vous étendez l'événement par la suite, tous les traitements s'appliquent aux extensions définies.

### LIENS ASSOCIÉS

[Étendre l'intervalle de traitement](#) à la page 324

## Appliquer un traitement

Vous pouvez ajouter un traitement à un ou plusieurs événements, clips ou intervalles à partir de la fenêtre **Traitement hors ligne direct**. Il peut s'agir de traitements audio et d'opérations de l'**Éditeur d'échantillons**, par exemple **Couper**, **Coller**, **Supprimer**, ou d'éditations à l'outil **Dessiner**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez un événement ou un intervalle dans la fenêtre **Projet**.
  - Sélectionnez un clip dans la **Bibliothèque**.
  - Sélectionnez un intervalle dans l'**Éditeur d'échantillons**.
  - Sélectionnez un événement ou un intervalle dans l'**Éditeur de conteneurs audio**.
2. Sélectionnez **Audio > Traitement hors ligne direct**.
3. Dans la barre d'outils du **Traitement hors ligne direct**, cliquez sur **Ajouter un traitement** et sélectionnez un traitement audio.  
Le traitement audio sélectionné est ajouté à liste de traitements dans la zone de gauche.
4. Activez la fonction **Audition** et apportez les modifications souhaitées dans le panneau de traitement.

Vous pouvez voir la progression des traitements en cours. La fonction **Audition** peut être activée à tout moment, même si le traitement n'est pas terminé.

---

#### RÉSULTAT

Le traitement audio est rendu dans le signal audio.

Dans la fenêtre **Projet**, la **Bibliothèque** ou l'**Éditeur de conteneurs audio**, un symbole de forme d'onde indique quels événements ont été traités.

## Appliquer un traitement à plusieurs événements

Le **Traitement hors ligne direct** vous permet d'appliquer des traitements audio intégrés à plusieurs événements à la fois. Vous pouvez également modifier ou supprimer le traitement de plusieurs événements à la fois.

- Pour appliquer des traitements audio à plusieurs événements à la fois, sélectionnez les signaux audio et ajoutez, modifiez ou supprimez des traitements.

#### À NOTER

Dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct**, vous pouvez également éditer le traitement audio de plusieurs clips à la fois dans la **Bibliothèque**.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Traitements audio intégrés](#) à la page 325

[Fenêtre Traitement hors ligne direct](#) à la page 321

## Étendre l'intervalle de traitement

Vous pouvez étendre l'intervalle de traitement au-delà des bordures gauche et droite de l'événement audio.

Ce paramètre vous permet d'agrandir l'événement même après avoir appliqué le traitement.

- Pour étendre l'intervalle de traitement, cliquez sur **Étendre l'intervalle de traitement en ms** dans la barre d'outils **Traitement hors ligne direct** et définissez une valeur en millisecondes.

#### À NOTER

- Pour cela, le signal audio doit s'étendre au-delà des bordures de l'événement.
  - Ce paramètre s'applique de façon globale à tous les événements.
- 

## Modifier des traitements

Vous pouvez supprimer ou modifier tout ou partie des traitements d'un clip à partir de la fenêtre **Traitement hors ligne direct**. Sont concernés les traitements audio du menu **Traitements** et les opérations réalisées dans l'**Éditeur d'échantillons**, telles que **Couper**, **Coller**, **Supprimer** ou les éditions à l'aide de l'outil **Dessiner**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez l'événement traité dans la fenêtre **Projet** ou dans l'**Éditeur de conteneurs audio**.


#### À NOTER

Un symbole de forme d'onde figure dans le coin supérieur droit des événements traités dans la fenêtre **Projet** ou l'**Éditeur de conteneurs audio**.

- Sélectionnez le clip traité dans la **Bibliothèque**.

#### À NOTER

Dans la **Bibliothèque**, vous pouvez reconnaître les clips traités au symbole de forme d'onde qui figure à leur niveau dans la colonne **Statut**.

- Sélectionnez l'intervalle traité dans l'**Éditeur d'échantillons**.
2. Sélectionnez **Audio > Traitement hors ligne direct**.
  3. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Activez la fonction **Audition** et modifiez la configuration du traitement.
    - Réinitialisez le traitement à ses paramètres par défaut en cliquant sur **Réinitialiser aux valeurs par défaut**.
    - Supprimez le traitement en cliquant sur **Supprimer**  dans le panneau de traitement.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Traitement hors ligne direct](#) à la page 321

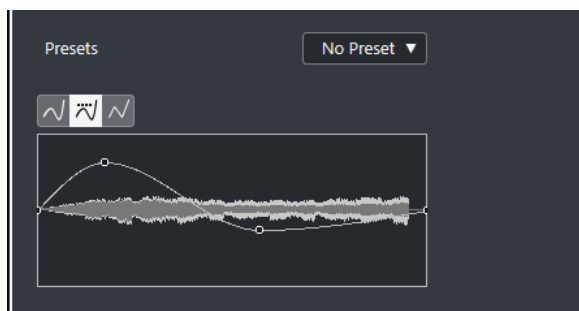
[Colonnes de la fenêtre Bibliothèque](#) à la page 383

## Traitements audio intégrés

Cubase offre plusieurs traitements audio intégrés qui peuvent être utilisés pour le **Traitement hors ligne direct**.

### Enveloppe

La fonction **Enveloppe** permet d'appliquer une enveloppe de volume au signal audio sélectionné.



#### Boutons de types de courbes

Déterminent si l'enveloppe correspondante utilisera une **Interpolation Spline**, une **Interpolation "Spline" atténuée** ou une **Interpolation linéaire**.

#### Graphique de l'enveloppe

Représente la forme de l'enveloppe. La forme d'onde résultante apparaît en ombré et la forme d'onde actuelle en clair.

- Pour ajouter un point sur la courbe, cliquez sur celle-ci.
- Pour déplacer un point, cliquez dessus et faites-le glisser.

- Pour supprimer un point, cliquez dessus et faites-le glisser en dehors du graphique.

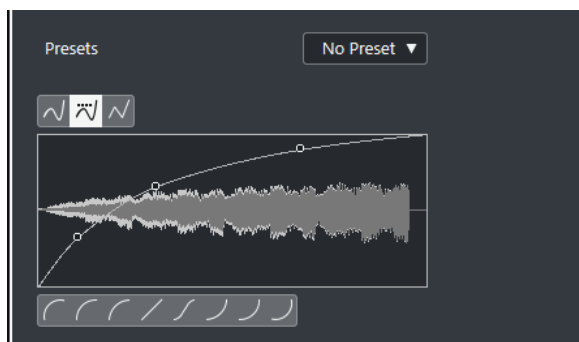
#### Menu local des préséglages

Permet de gérer les préséglages.

- Pour enregistrer un préséglage, sélectionnez **Enregistrer préséglage** dans le menu local, saisissez un nom et cliquez sur **OK**.
- Pour appliquer un préséglage, sélectionnez-le dans le menu local.
- Pour supprimer un préséglage, sélectionnez-le dans le menu local et cliquez sur **Effacer préséglage**.

## Fondu d'entrée/Fondu de sortie

Les fonctions **Fondu d'entrée** et **Fondu de sortie** vous permettent d'appliquer un fondu au signal audio sélectionné.



#### Boutons de types de courbes

Déterminent si l'enveloppe correspondante utilisera une **Interpolation Spline**, une **Interpolation "Spline" atténuée** ou une **Interpolation linéaire**.

#### Graphique du fondu

Représente la courbe du fondu. La forme d'onde résultante apparaît en ombré et la forme d'onde actuelle en clair.

- Pour ajouter des points, cliquez sur la courbe.
- Pour modifier la forme de la courbe, cliquez dessus et faites glisser les points.
- Pour supprimer un point de la courbe, faites-le glisser en dehors de l'affichage.

#### Menu local des préséglages

Permet de gérer les préséglages.

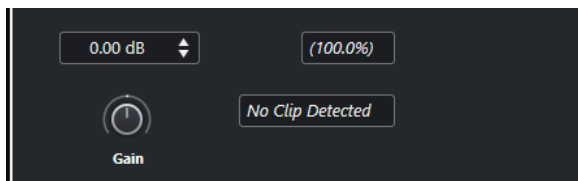
- Pour enregistrer un préséglage, sélectionnez **Enregistrer préséglage** dans le menu local, saisissez un nom et cliquez sur **OK**.
- Pour appliquer un préséglage, sélectionnez-le dans le menu local.
- Pour supprimer un préséglage, sélectionnez-le dans le menu local et cliquez sur **Effacer préséglage**.

#### Boutons de Forme de courbe

Ces boutons permettent d'accéder rapidement aux courbes les plus fréquemment utilisées.

## Gain

La fonction **Gain** permet de modifier le gain du signal audio sélectionné, c'est-à-dire son niveau.



### Gain

Permet de définir une valeur de gain comprise entre -50 et +20 dB.

### Alerte d'écrouissage

Ce message apparaît quand vous utilisez l'**Audition** et que le gain est réglé de telle manière que les niveaux audio dépassent 0 dB.

#### À NOTER

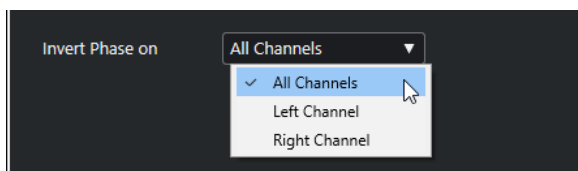
En cas d'écrouissage, baissez la valeur du **Gain** et utilisez le traitement audio **Normaliser**. Vous pourrez ainsi augmenter le niveau du signal audio sans toutefois occasionner d'écrouissage.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Normaliser](#) à la page 327

## Inverser phase

La fonction **Inverser phase** vous permet d'inverser la phase du signal audio sélectionné.



Pour les fichiers audio en stéréo, un menu local est disponible. Il vous permet de définir pour quels canaux la phase va être inversée : le gauche, le droit ou les deux.

## Normaliser

La fonction **Normaliser** vous permet d'augmenter ou de diminuer le niveau du signal audio si celui-ci a été enregistré à un niveau d'entrée inapproprié.



### Niveau de crête maximal

Permet de normaliser le signal audio par rapport au niveau de crête maximal. L'option **Niveau de crête maximal en dBFS** permet de configurer un niveau de crête maximal compris entre -50 et 0 dB pour le signal audio. Le niveau maximum du signal audio sélectionné sera soustrait du niveau ainsi défini et le gain sera augmenté ou réduit de la différence de cette soustraction.

## Option Supprimer la composante continue

La fonction **Supprimer la composante continue** permet de supprimer toute composante continue dans la sélection audio.

Si votre signal audio contient une proportion de courant continu trop importante, il se peut que vous remarquiez une asymétrie du signal par rapport à l'axe zéro horizontal. C'est ce qu'on appelle le décalage en continu.

- Pour déterminer si votre signal audio contient des décalages en continu, sélectionnez-le, puis sélectionnez **Audio > Statistiques**.

### IMPORTANT

Le décalage en continu est normalement présent tout au long de l'enregistrement. Il est donc recommandé de toujours appliquer la fonction **Supprimer la composante continue** à l'ensemble des clips audio.

Ce traitement audio n'offre pas de paramètres réglables.

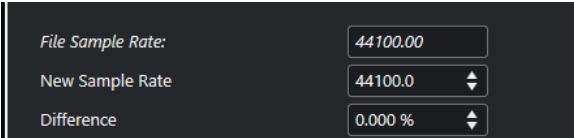
### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Statistiques](#) à la page 340

## Rééchantillonnage

La fonction **Rééchantillonnage** vous permet de modifier la longueur, le tempo et la hauteur d'un événement.

Si vous rééchantillonnez à une fréquence supérieure, l'événement sera allongé, la lecture audio sera ralentie et la hauteur du signal sera inférieure. Si vous rééchantillonnez à une fréquence inférieure, l'événement sera raccourci, la lecture audio sera accélérée et la hauteur du signal sera supérieure.



File Sample Rate:	44100.00
New Sample Rate	44100.0 ▾
Difference	0.000 % ▾

### Fréq. d'échantillon. fichier

Indique la fréquence d'échantillonnage d'origine de l'événement.

### Nouvelle fréquence d'échantillonnage

Permet de rééchantillonner l'événement en définissant la fréquence d'échantillonnage souhaitée.

### Différence

Permet de rééchantillonner l'événement en définissant la différence entre la fréquence d'échantillonnage d'origine et la nouvelle.



## Inversion

La fonction **Inversion** permet d'inverser la sélection audio de sorte qu'elle soit lue à l'envers. Ce traitement audio n'offre pas de paramètres réglables.

## Silence

La fonction **Silence** permet de remplacer la sélection par du silence. Ce traitement audio n'offre pas de paramètres réglables.

## Permutation stéréo

La fonction **Permutation stéréo** permet de manipuler les canaux gauche et droit des signaux audio stéréo sélectionnés.

Voici les options proposées dans le menu local **Mode** :

### Inversion gauche-droite

Permute les canaux gauche et droit.

### Gauche vers stéréo

Copie le canal gauche sur le canal droit.

### Droite vers stéréo

Copie le canal droit sur le canal gauche.

### Fusionner

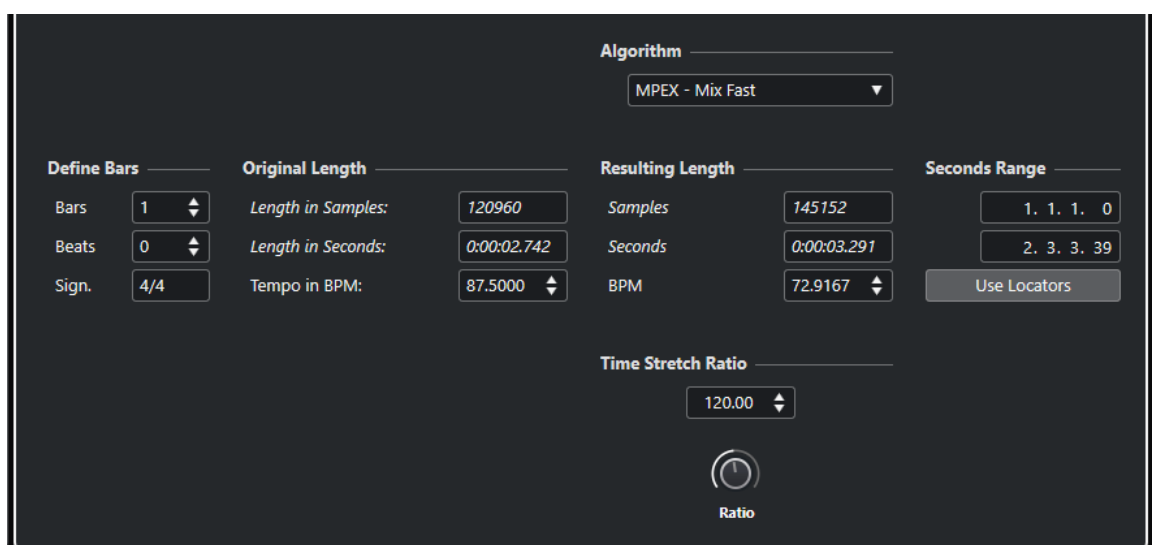
Mélange les deux canaux de chaque côté, ce qui donne un signal mono.

### Soustraire

Soustrait l'information du canal gauche du canal droit. Cette fonction est idéale pour le karaoké car elle permet d'éliminer un son centré en mono d'un signal stéréo.

## Modification de la durée

La fonction **Modification de la durée** permet de modifier la durée et le tempo du signal audio sélectionné, sans en changer la hauteur.



## Régler mesures

Cette section permet de définir la durée du signal audio sélectionné et le chiffrage de mesure de cette section.

### Mesures

Permet de définir la durée en mesures du signal audio sélectionné.

### Temps

Permet de définir la durée du signal audio sélectionné en temps.

### Mesure

Permet de définir la mesure.

## Durée originale

Cette section contient des informations et des paramètres relatifs aux données audio qui ont été sélectionnées pour le traitement.

### Durée en échantillons

Durée du signal audio sélectionné exprimée en échantillons.

### Durée en secondes

Durée du signal audio sélectionné exprimée en secondes.

### Tempo en BPM

Permet de saisir le tempo propre au signal audio en temps par minute. Cette option vous permet d'aligner le tempo du signal audio sur un autre tempo sans avoir à calculer le pourcentage de modification de la durée nécessaire.

## Durée résultante

Ces valeurs changent automatiquement quand vous réglez le **Facteur de modification de la durée** pour modifier la durée du signal audio de manière à ce qu'il corresponde à un intervalle temporel ou à un tempo particulier.

### Échantillons

Durée résultante en échantillons.

### Secondes

Durée résultante en secondes.

### BPM

Tempo résultant en temps par minute. Pour qu'une valeur s'affiche, les valeurs de **Durée originale** doivent être définies.

## Intervalle (Secondes)

Ces paramètres vous permettent de définir l'intervalle sur lequel la durée sera modifiée.

### Début de l'intervalle

Permet de définir la position de départ de l'intervalle.

### Fin de l'intervalle

Permet de définir la position de fin de l'intervalle.

### Utiliser délimiteurs

Permet d'aligner les valeurs de l'**Intervalle (Secondes)** sur les positions des délimiteurs gauche et droit, respectivement.

## Algorithme

Permet de sélectionner un algorithme de modification de la durée.

## Facteur de modification de la durée

Permet de définir le pourcentage de modification de la durée par rapport à la durée d'origine. Si vous utilisez les paramètres de la section **Durée résultante** pour saisir la quantité de réduction temporelle, cette valeur est automatiquement modifiée.

LIENS ASSOCIÉS

[Algorithmes de modification de la durée](#) à la page 332

# Raccourcis clavier du traitement hors ligne direct

Vous pouvez appliquer des traitements hors ligne en utilisant des raccourcis clavier.

Quand vous ajoutez des traitements audio en utilisant des raccourcis clavier, voici ce qui se passe :

- Ce sont les paramètres configurés à ce moment-là qui s'appliquent.
- La fenêtre **Traitement hors ligne direct** s'ouvre. Ce n'est pas le cas quand le traitement sélectionné ne comporte pas de paramètres réglables ou quand la fenêtre est en arrière-plan ou réduite.
- Vous pouvez appliquer des traitements hors ligne en utilisant des raccourcis clavier même quand la fonction **Auto-appliquer** est désactivée.

Quand la section correspondante est active dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct**, voici les raccourcis clavier qui s'appliquent par défaut :

Option	Raccourci clavier
Ouvrir/Fermer la fenêtre <b>Traitement hors ligne direct</b>	F7
Sélectionner la fenêtre <b>Traitement hors ligne direct</b> en fenêtre active	Tabulation
Parcourir la liste de traitements	Flèche montante/Flèche descendante
Activer/Désactiver l'Audition (l'option <b>[Espace] déclenche la pré-écoute locale</b> doit être activée dans la boîte de dialogue <b>Préférences</b> )	Espace
Annuler	Ctrl/Cmd-Z

Si vous souhaitez définir des raccourcis clavier pour d'autres opérations de **Traitement hors ligne direct** ou permettant d'ajouter directement des traitements audio, servez-vous de la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Traitement hors ligne direct](#) à la page 321

[Transport](#) à la page 717

[Raccourcis clavier](#) à la page 672

# Algorithmes de modification de la durée

Dans Cubase, les algorithmes de modification de la durée sont utilisés pour des opérations telles que le traitement hors ligne de la **Modification de la durée** ou celles de l'**Éditeur d'échantillons**.

LIENS ASSOCIÉS

[Modification de la durée](#) à la page 329

[Éditeur d'échantillons](#) à la page 342

[Standard](#) à la page 332

[Limitations](#) à la page 333

## Standard

L'algorithme **Standard** a été optimisé pour permettre un traitement en temps réel ne demandant qu'un minimum de puissance de processeur.

Voici les préréglages disponibles :

### Standard – Drums

Recommandé pour les sons percussifs. Ce mode ne modifie pas les caractéristiques temporelles des signaux audio. Si vous l'utilisez sur certains instruments de percussion jouant des notes, vous risquez de constater des effets sonores indésirables. Si c'est le cas, essayez plutôt le mode **Mix**.

### Standard – Plucked

Recommandé pour les signaux audio comportant des transitoires et possédant un spectre sonore relativement stable, comme les instruments à cordes pincées.

### Standard – Pads

Recommandé pour les signaux audio modulés en hauteur avec une rythmique lente et un spectre sonore stable. Les effets indésirables seront limités, mais le signal perdra en précision rythmique.

### Standard – Vocals

Recommandé pour les signaux lents qui comportent des transitoires et dont les caractéristiques tonales sont importantes, comme les voix.

### Standard – Mix

Recommandé pour les signaux audio modulés en hauteur dont le caractère sonore est moins homogène. Ce mode préserve la rythmique et limite les effets indésirables.

### Standard – Custom

Permet de définir manuellement les paramètres de modification de la durée.

### Standard – Solo

Recommandé pour les signaux monophoniques, comme les instruments à vent/bois/cuivre ou les voix en solo, les synthés monophoniques ou les instruments à cordes ne jouant pas d'harmonies. Ce mode préserve le timbre du signal audio.

## Paramètres Warp utilisateur

Quand vous sélectionnez le mode **Standard - Custom**, la boîte de dialogue qui apparaît vous permet de régler manuellement les paramètres qui déterminent la qualité sonore de la modification de durée :

### Granulation

Permet de déterminer la taille des grains qui constituent le signal audio scindé par l'algorithme de modification de la durée standard. Les valeurs de granulation faibles donnent de bons résultats sur les données qui comportent de nombreuses transitoires.

### Chevauchement

Pourcentage des grains qui se superposent aux autres grains. Utiliser des valeurs élevées pour l'audio ayant un caractère sonore stable.

### Variance

Pourcentage de la durée totale des grains qui définit une variation de positionnement afin que la surface de chevauchement sonne de manière régulière. Avec une variance de 0, vous obtenez un son qui ressemble au time-stretch des premiers échantillonneurs, alors que des valeurs plus élevées ont davantage d'incidences au niveau de la rythmique mais engendrent moins d'effets indésirables.

## Limitations

La modification de la durée d'un signal audio peut dégrader sa qualité et engendrer des effets indésirables. Le résultat obtenu dépend de la qualité du signal d'origine, des opérations de modification de la durée appliquées et du pré réglage de l'algorithme audio sélectionné.

En règle générale, moins la hauteur est modifiée, moins le son est dégradé. Cependant, il y a d'autres facteurs à prendre en compte pour l'utilisation des algorithmes de modification de la durée.

### À NOTER

À de rares occasions, il peut arriver que les événements audio modifiés soient entrecoupés aux points d'édition. Le cas échéant, vous pouvez essayer de déplacer le point d'édition ou de convertir l'événement audio en fichier avant de procéder à l'édition.

## Lecture inversée et scrub

La plupart des algorithmes utilisés pour la modification de la durée ne permettent que la lecture dans le sens normal. La lecture inversée et la lecture scrub des événements audio modifiés risquent d'engendrer des parasites récurrents lors de la lecture.

## Facteurs d'étirement

Certains algorithmes limitent le degré de modification de la durée à un certain maximum.

# Fonctions audio

Cubase intègre des fonctions spécialement prévues pour l'analyse des signaux audio du projet.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Détecter les silences](#) à la page 334

[Fenêtre Analyse de spectre](#) à la page 338

[Fenêtre Statistiques](#) à la page 340

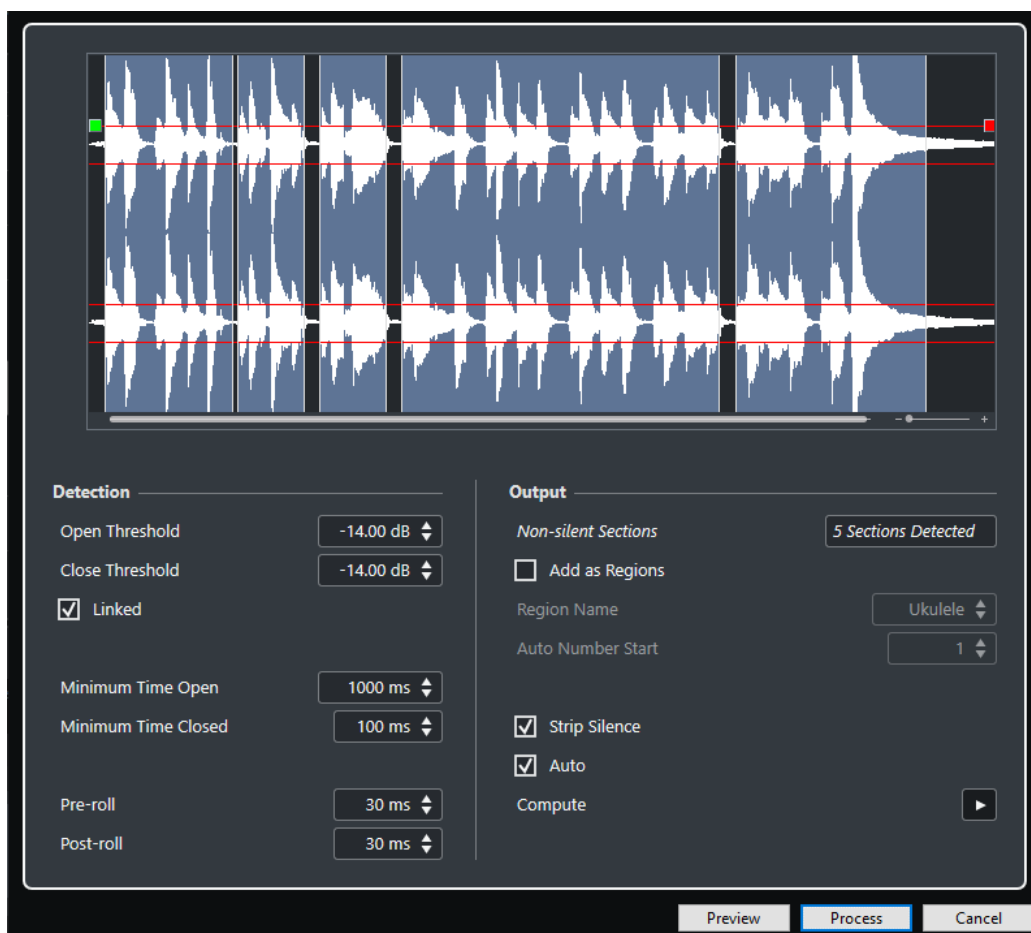
## Boîte de dialogue Détecter les silences

La boîte de dialogue **Détecter les silences** vous permet de détecter les parties silencieuses que contiennent les événements. Vous pouvez scinder des événements et supprimer les parties silencieuses du projet ou créer des régions qui correspondent aux parties non silencieuses.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Détecter les silences** pour un événement, un clip ou un intervalle de sélection audio sélectionné, sélectionnez **Audio > Avancé > Détecter les silences**.

### À NOTER

En sélectionnant plusieurs événements, vous pouvez traiter ces événements successivement selon des paramètres différents ou appliquer les mêmes paramètres à tous les événements sélectionnés à la fois.



Voici les options disponibles :

### Graphique de la forme d'onde

Permet de faire des zooms avant et arrière sur la forme d'onde en utilisant le curseur de zoom situé sur la droite ou en cliquant dans la forme d'onde et en déplaçant la souris vers le haut ou vers le bas.

Vous pouvez faire défiler la forme d'onde en utilisant la barre de défilement ou la molette de la souris.

Vous pouvez définir les valeurs du **Seuil d'ouverture** et du **Seuil de fermeture** en déplaçant les carrés situés au début et à la fin du fichier audio.

La section **Détection** contient les options suivantes :

### Seuil d'ouverture

Dès que le niveau audio dépasse cette valeur, la fonction s'active, c'est-à-dire que le son passe. Les données audio dont le niveau est inférieur à ce seuil défini sont considérées comme du silence.

### Seuil de fermeture

Quand le niveau du signal audio descend sous cette valeur, la fonction se désactive, c'est-à-dire que les sons inférieurs à ce niveau sont considérés comme du silence. Cette valeur ne peut être supérieure à celle du **Seuil d'ouverture**.

### Liés

Activez cette option si vous souhaitez que le **Seuil d'ouverture** et le **Seuil de fermeture** utilisent la même valeur.

### Temps d'ouverture minimal

Permet de déterminer la durée minimale pendant laquelle la fonction reste active après dépassement de la valeur de **Seuil d'ouverture**.

#### À NOTER

Si le signal audio contient des sons courts répétitifs et que la fonction crée trop de brèves sections ouvertes, essayez d'augmenter cette valeur.

---

### Temps de fermeture minimal

Permet de déterminer la durée minimale pendant laquelle la fonction reste désactivée une fois que le niveau audio est passé sous la valeur de **Seuil de fermeture**. Définissez une valeur faible afin de faire en sorte de ne pas supprimer de sons.

### Pre-roll

Permet de faire en sorte que la fonction s'active légèrement avant que le niveau audio dépasse la valeur de **Seuil d'ouverture**. Ceci évite que l'attaque des sons soit supprimée.

### Post-roll

Permet de faire en sorte que la fonction se désactive légèrement après que le niveau audio soit passé sous la valeur de **Seuil de fermeture**. Ceci évite que la résonance naturelle des sons soit supprimée.

La section **Sortie** contient les options suivantes :

### Sections non silencieuses

Indique le nombre d'événements créés quand vous cliquez sur **Traitement**.

### Ajouter en régions

Permet de créer régions à partir des sections non silencieuses.

### Nom région

Permet de définir un nom pour les sections non silencieuses.

### Début de la numérotation auto.

Permet de définir la valeur de départ des nombres qui sont automatiquement ajoutés à la fin des noms des régions.

### Supprimer les silences

Permet de découper l'événement au début et à la fin de chaque section non silencieuse et de supprimer les sections silencieuses intermédiaires.

### Traiter tous les événements sélectionnés

Permet d'appliquer les mêmes paramètres à tous les événements sélectionnés. Cette option est uniquement disponible quand plus d'un événement est sélectionné.

### Auto

Activez cette option pour analyser l'événement audio et actualiser automatiquement l'affichage chaque fois que vous modifiez les paramètres.

#### À NOTER

Si vous travaillez sur des fichiers très longs, pensez à désactiver l'option **Auto** car elle risque de ralentir le traitement.

---

### Calculer

Permet d'analyser l'événement audio et de redéfinir l'affichage de la forme d'onde en indiquant quelles sections sont considérées comme étant silencieuses.



### Prévisualisation

Permet d'écouter le résultat avant de procéder au traitement.

### Calculer

Permet de traiter le signal audio conformément aux paramètres configurés.

### LIENS ASSOCIÉS

[Supprimer les sections silencieuses](#) à la page 337

## Supprimer les sections silencieuses

La boîte de dialogue **Détecter les silences** vous permet de détecter et de supprimer les sections silencieuses de votre signal audio.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un ou plusieurs événements audio contenant des sections silencieuses dans la fenêtre **Projet**.
  2. Sélectionnez **Audio > Avancé > Détecter les silences**.
  3. Dans la boîte de dialogue **Détecter les silences**, apportez les modifications souhaitées.
  4. Cliquez sur **Calculer** pour analyser le signal audio.  
Le signal audio est alors analysé et l'affichage de la forme d'onde est redéfini de manière à faire apparaître les sections considérées comme silencieuses d'après les paramètres que vous avez configurés. Le nombre de régions détectées est indiqué.
  5. Facultatif : Cliquez sur **Pré-écouter** pour écouter le résultat.  
L'événement est lu et les sections sont réduites au silence conformément aux paramètres configurés.
  6. Facultatif : Dans la section **Détection**, reconfigurez les paramètres jusqu'à obtenir un résultat satisfaisant.
  7. Facultatif : Dans la section **Sortie**, activez l'option **Ajouter en régions**.
  8. Dans la section **Sortie**, activez l'option **Supprimer les silences**.
  9. Cliquez sur **Traitement**.
- 

### RÉSULTAT

L'événement est scindé et les sections silencieuses sont supprimées.



### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Si vous avez sélectionné plus d'un événement sans avoir activé l'option **Traiter tous les événements sélectionnés**, la boîte de dialogue **Détecter les silences** se rouvre après le traitement et vous pouvez alors y configurer les paramètres de façon différente pour le prochain événement.

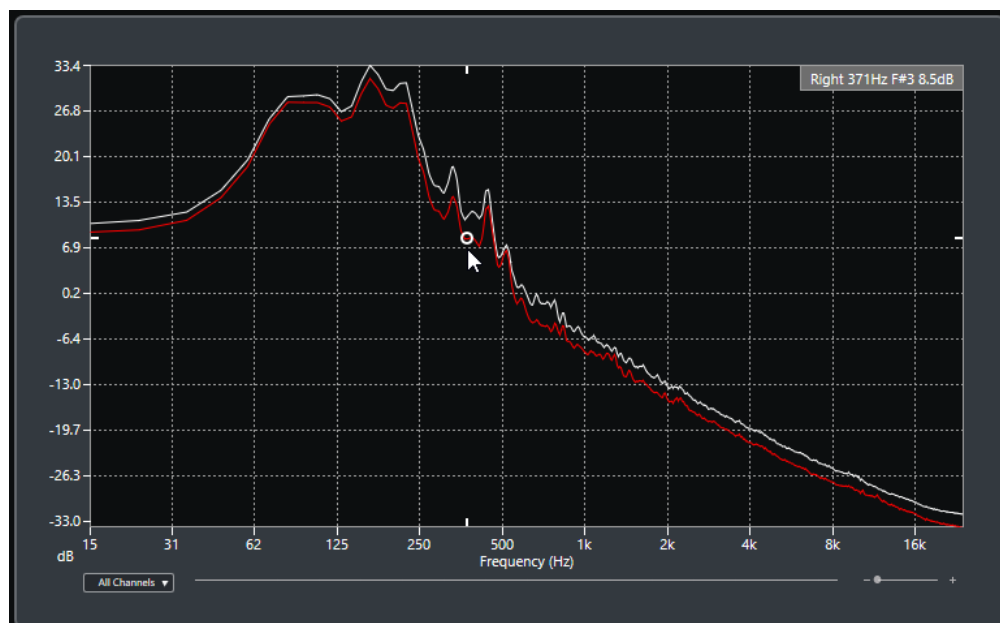
### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Détecter les silences](#) à la page 334

## Fenêtre Analyse de spectre

La fenêtre **Analyse de spectre** permet d'afficher le spectre audio d'un événement, clip ou intervalle de sélection dans un graphique à deux dimensions dont l'abscisse correspond à la plage de fréquences et l'ordonnée à la distribution du niveau.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Analyse de spectre** pour un événement, un clip ou un intervalle de sélection audio sélectionné, sélectionnez **Audio > Analyse de spectre**.



### Graphique des fréquences

Graphiques des fréquences du signal audio analysé.

Quand vous survolez une position avec le pointeur de la souris, le canal, la fréquence, la note et le niveau de cette position sont indiqués dans le champ de valeur situé en haut du graphique.

### Sélecteur de voie

Pour les signaux audio multicanaux, ce menu local permet de sélectionner quels canaux sont représentés dans le graphique des fréquences.

### Curseur de zoom

Permet de faire des zooms horizontaux avant et arrière.

### LIENS ASSOCIÉS

[Analyser le spectre audio](#) à la page 338

## Analyser le spectre audio

L'**Analyse de spectre** permet d'analyser le signal audio d'un événement, clip ou intervalle de sélection sélectionné.

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un événement audio, un clip ou un intervalle.
2. Sélectionnez **Audio > Analyse de spectre**.

#### RÉSULTAT

Le spectre audio de l'événement, clip ou intervalle de sélection sélectionné est représenté dans un graphique à deux dimensions dans la fenêtre **Analyse de spectre**.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez afficher la différence de niveau entre deux positions sur un même graphique ou sur des graphiques différents.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Comparer des valeurs de niveau](#) à la page 339

## Comparer des valeurs de niveau

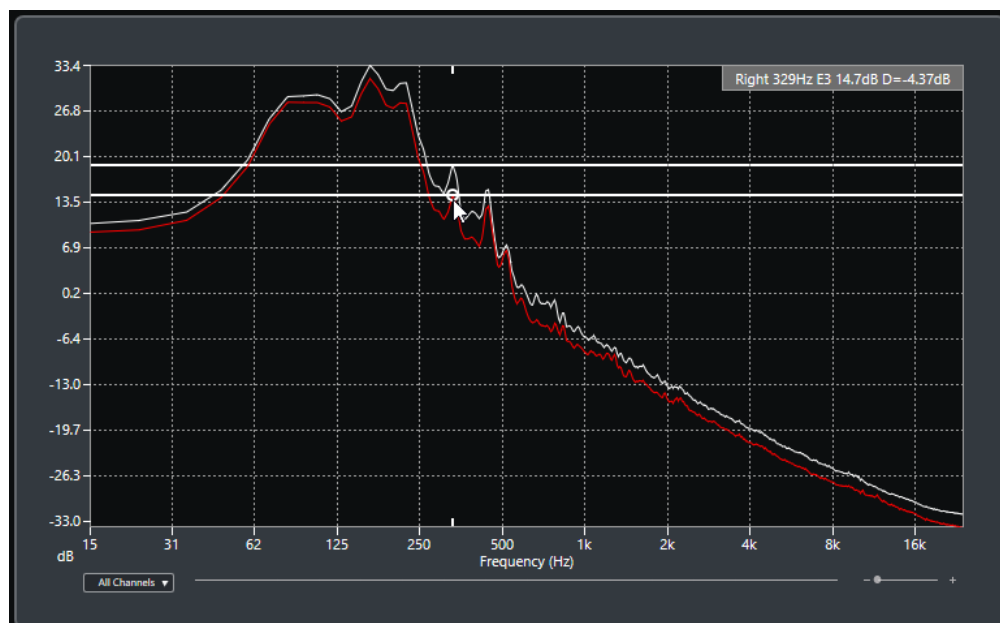
La fenêtre **Analyse de spectre** vous permet d'afficher la différence de niveau entre deux positions sur un même graphique ou sur des graphiques différents.

#### PROCÉDER AINSI

1. Placez le pointeur de la souris sur la première position et faites un clic droit pour la sélectionner.
2. Placez le pointeur de la souris sur la seconde position de fréquence.

#### RÉSULTAT

La différence de niveau entre les positions est indiquée sous forme de valeur dans le champ de valeur **D**.



#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Cliquez sur le graphique des fréquences pour réinitialiser la sélection de la première position.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Analyse de spectre](#) à la page 338

## Fenêtre Statistiques

La fonction **Statistiques** permet d'analyser les événements audio, les clips ou les intervalles sélectionnés.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Statistiques** pour un événement, un clip ou un intervalle de sélection audio sélectionné, sélectionnez **Audio > Statistiques**.

Channel	Left	Right
Min. Sample Value	-3.17 dB	-3.17 dB
Max. Sample Value	-3.98 dB	-3.98 dB
Peak Amplitude	-3.17 dB	-3.17 dB
True Peak	-3.17 dB	-3.17 dB
DC Offset	-23.62 %	-23.71 %
	-48.56 dB	-48.56 dB
Bit Depth	24 bit	24 bit
Estimated Pitch	10057.4Hz/D#810048.0Hz/D#8	
Sample Rate	44,100 kHz	
Average RMS (AES-17)	-19.94 dB	-19.94 dB
Max. RMS	-15.07 dB	-15.07 dB
Max. RMS All Channels	-15.07 dB	

Copy to Clipboard      Close

La fenêtre **Statistiques** indique les informations suivantes :

### Voie

Indique le nom de la voie analysée.

### Valeur d'échantillon min.

Indique la valeur d'échantillon la plus faible en dB.

### Valeur d'échantillon max.

Indique la valeur d'échantillon la plus élevée en dB.

### Amplitude de crête

Indique l'amplitude la plus importante en dB.

### Crête vraie

Indique le niveau maximum absolu de la forme d'onde du signal audio dans le domaine du temps continu.

### Composante continue

Indique le niveau de décalage en continu en pourcentage et en dB.

### Résolution en bits

Indique la résolution en bits actuelle calculée.

### Hauteur de note estimée

Indique la hauteur estimée.

### Fréquence d'échantillonnage

Indique la fréquence d'échantillonnage.

### Valeur RMS moyenne (AES17)

Indique la Loudness moyenne conformément à la norme AES17.

### RMS max.

Indique la valeur RMS maximale.

### RMS max. toutes voies

Indique la valeur RMS la plus élevée sur toutes les voies.

LIENS ASSOCIÉS

[Option Supprimer la composante continue](#) à la page 328

# Éditeur d'échantillons

L'**Éditeur d'échantillons** offre un aperçu de l'événement audio sélectionné. Il vous permet de visualiser les données audio et de les éditer par couper-coller, de les supprimer, de les traiter et d'en dessiner de nouvelles. Ces éditions sont non destructives et vous pouvez les annuler à tout moment.

Vous pouvez ouvrir l'**Éditeur d'échantillons** dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**. Il est ainsi possible d'accéder aux fonctions de l'**Éditeur d'échantillons** à partir d'une zone fixe de la fenêtre **Projet**.

Pour ouvrir un événement audio dans l'**Éditeur d'échantillons**, procédez de l'une des manières suivantes :

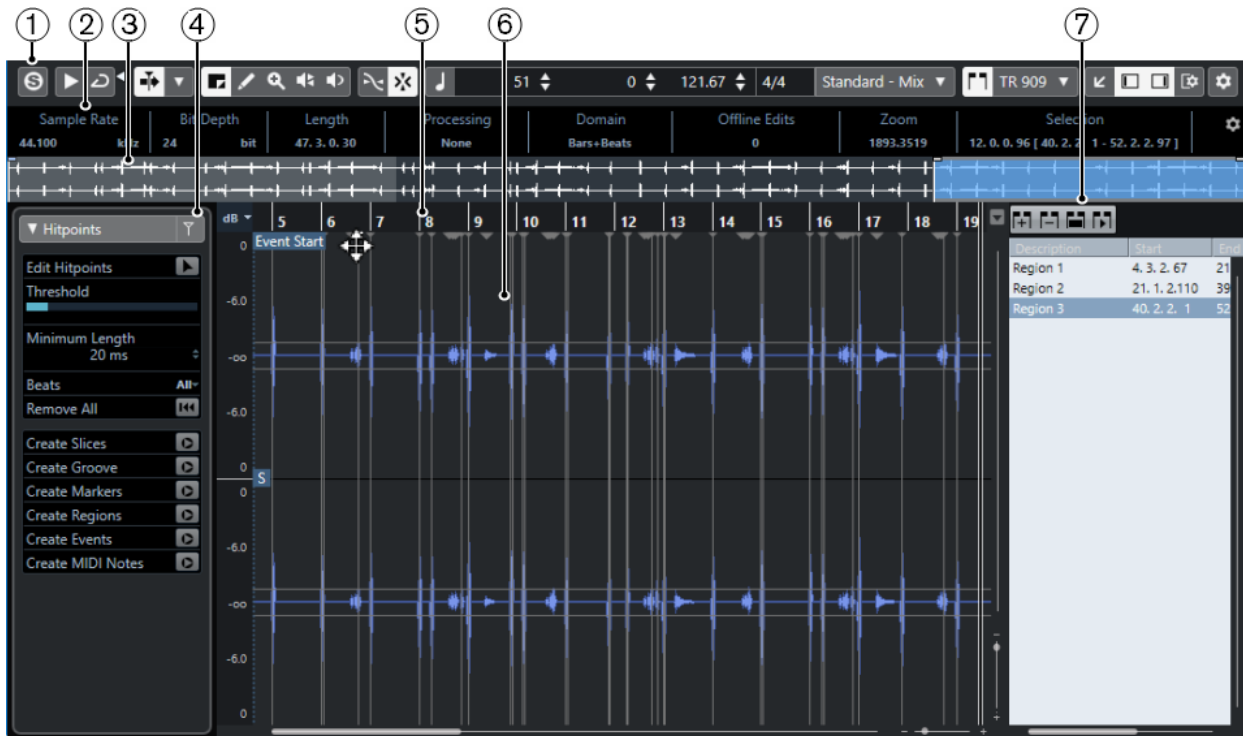
- Double-cliquez sur un événement dans la fenêtre **Projet**.
- Sélectionnez un événement dans la fenêtre **Projet** et appuyez sur **Entrée** ou sur **Ctrl/Cmd-E**.
- Sélectionnez un événement dans la fenêtre **Projet** et sélectionnez **Audio > Ouvrir l'Éditeur d'échantillons**.
- Dans la boîte de dialogue **Raccourcis Clavier**, à la catégorie **Éditeurs**, assignez un raccourci clavier à la fonction **Ouvrir l'Éditeur d'échantillons**. Sélectionnez un événement dans la fenêtre **Projet** et servez-vous du raccourci clavier.

## À NOTER

Quand vous sélectionnez **Audio > Configurer les préférences de l'éditeur**, la boîte de dialogue **Préférences** s'ouvre à la page **Éditeurs**. Apportez les modifications requises pour déterminer si l'**Éditeur d'échantillons** s'ouvrira dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

---

La fenêtre **Éditeur d'échantillons** :



L'Éditeur d'échantillons dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** :



L'Éditeur d'échantillons se divise en plusieurs sections :

- 1 **Barre d'outils**  
Contient des outils qui permettent de sélectionner, de manipuler et de lire le signal audio.
- 2 **Ligne d'infos**

Indique des informations sur le signal audio.

### 3 **Vue d'ensemble**

Montre le clip audio dans son entier et vous indique à quelle partie de celui-ci correspond le graphique de la forme d'onde.

### 4 **Inspecteur**

Contient des outils et fonctions d'édition audio.

#### À NOTER

L'**Inspecteur** de la zone inférieure se trouve dans la zone gauche de la fenêtre **Projet**.

---

### 5 **Règle**

Montre l'axe temporel et le format d'affichage du projet.

### 6 **Graphique de la forme d'onde**

Montre l'image de la forme d'onde du clip audio édité.

### 7 **Régions**

Permet de créer et d'éditer des régions.

#### À NOTER

Pour activer/désactiver la ligne d'infos, la barre d'aperçu et les régions, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils et activez/désactivez les options correspondantes.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure](#) à la page 52

[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur](#) à la page 47

[Barre d'outils de l'Éditeur d'échantillons](#) à la page 344

[Ligne d'infos](#) à la page 348

[Barre d'aperçu](#) à la page 349

[Inspecteur de l'Éditeur d'échantillons](#) à la page 349

[Règle](#) à la page 350

[Affichage de forme d'onde](#) à la page 351

[Liste de régions](#) à la page 355

## Barre d'outils de l'Éditeur d'échantillons

La barre d'outils contient des outils qui permettent de sélectionner, d'éditer et de lire les signaux audio.

- Pour afficher ou masquer des éléments de la barre d'outils, faites un clic droit sur la barre d'outils et activez ou désactivez les éléments souhaités.

Voici les options disponibles :

### Boutons statiques

#### Éditeur en mode Solo



Permet d'écouter en solo le signal audio sélectionné pendant la lecture.

### Diviseur gauche

#### Diviseur gauche





Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

## Options d'affichage

### Afficher l'événement audio

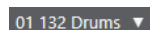


Permet d'afficher en surbrillance la section qui correspond à l'événement édité dans le graphique de la forme d'onde et dans la barre d'aperçu.

#### À NOTER

Ce bouton n'est pas disponible si vous avez ouvert l'événement audio à partir de la **Bibliothèque**. Vous pouvez modifier le début et la fin de l'événement dans le clip en faisant glisser les poignées d'événements dans l'affichage de la forme d'onde.

### Événement en cours d'édition



Regroupe dans une liste tous les événements audio qui sont ouverts dans l'**Éditeur d'échantillons** et permet d'activer un événement audio pour l'édition.

## Défilement automatique

### Défilement automatique



Permet de faire en sorte que le curseur de projet reste toujours visible pendant la lecture.

### Sélectionner les paramètres de défilement automatique



Permet d'activer l'option **Défilement de page** ou **Curseur stationnaire** et l'option **Suspendre défilement automatique lors de l'édition**.

## Prévisualisation

### Audition



Permet de lire les données audio sélectionnées.

### Audition de la boucle



La boucle est lue jusqu'à ce que vous désactiviez le bouton **Audition**.

### Volume de l'audition



Permet de régler le volume.

## Boutons des outils

### Sélectionner un intervalle



Permet de sélectionner des intervalles.

### Zoom



Permet de faire un zoom avant. Maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez pour faire un zoom arrière.

### Dessiner



Permet de dessiner une courbe de volume.

### Lecture



Permet de lire le clip à partir de la position où vous cliquez et jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de la souris.

### Scrub



Permet de localiser des positions.

## Calage

### Caler sur un passage à zéro



Permet de restreindre les éditions aux passages à zéro, c'est-à-dire aux positions auxquelles l'amplitude est à zéro.

### Calage actif/inactif



Permet de restreindre les déplacements et positionnements horizontaux sur des positions spécifiques.

## Information Musicale

### Mode Musical



Permet de caler des clips audio sur le tempo du projet grâce à la fonction de modification de la durée en temps réel.

### Nombre de mesures défini pour le fichier audio



Permet d'afficher le nombre de mesures estimé dans votre fichier audio.

### Nombre de temps restants défini dans le fichier audio



Permet d'afficher le nombre restant de temps dans votre fichier audio.

### Tempo défini pour le fichier audio



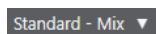
Permet d'afficher le tempo estimé de votre fichier audio.

### Chiffrage de mesure défini pour le fichier audio



Permet d'afficher le chiffrage de mesure estimé de votre fichier audio.

### Algorithme Warp pour le clip Audio



Permet de sélectionner un algorithme Warp.

## Diviseur droit

### Diviseur droit



Les outils placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

## Commandes de zone de fenêtre

### Ouvrir dans une fenêtre séparée



Ce bouton se trouve dans l'éditeur de la zone inférieure. Il permet d'ouvrir l'éditeur dans une fenêtre séparée.

### Ouvrir dans la zone inférieure



Ce bouton se trouve dans la fenêtre de l'éditeur. Il permet d'ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

### Configurer disposition de fenêtre



Permet de configurer la disposition des éléments de la fenêtre.

### Afficher/Masquer zone gauche



Permet d'activer/désactiver la zone gauche.

### Afficher/Masquer les régions



Permet d'activer/désactiver les régions.

### Configurer la barre d'outils



Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

## LIENS ASSOCIÉS

[Menu des paramètres de défilement automatique](#) à la page 187

[Suspendre défilement automatique lors de l'édition](#) à la page 187

## Localiser des positions avec l'outil Scrub

L'outil **Scrub** permet de situer des positions dans le signal audio.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils, activez l'outil **Scrub**.
2. Cliquez dans l'affichage de forme d'onde et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Le curseur de projet se place sur la position où vous avez cliqué.
3. Faites glisser vers la gauche ou la droite.

---

### RÉSULTAT

Le signal audio est lu et vous pouvez entendre à quelle position le curseur est situé.

### À NOTER

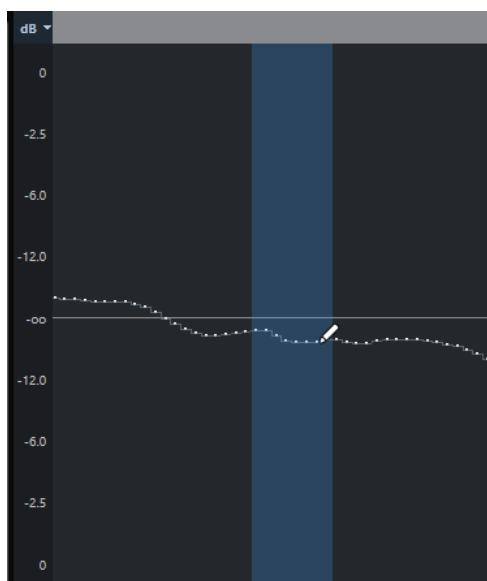
Vous pouvez adapter la vitesse et la hauteur de lecture en faisant glisser le pointeur plus ou moins vite.

## Éditer des échantillons audio avec l'outil Dessiner

Vous pouvez éditer l'échantillon d'un clip audio avec l'outil **Dessiner**. Ceci peut servir à supprimer manuellement des clics audio, par exemple.

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la forme d'onde audio, localisez la position que vous souhaitez éditer dans l'échantillon, puis zoomez dessus au maximum.
2. Sélectionnez l'outil **Dessiner**.



3. Cliquez au début de la section que vous souhaitez corriger et dessinez la nouvelle courbe.

### RÉSULTAT

Un intervalle de sélection couvre automatiquement la section éditée.

## Ligne d'infos

La ligne d'infos vous fournit des informations sur le clip audio, notamment son format audio et son intervalle de sélection.

Sample Rate	Bit Depth	Length	Processing
44.100 kHz	24 bit	47. 3. 0. 30	None
Domain	Offline Edits	Zoom	Selection
Bars+Beats	1	2204.3865	-

- Pour afficher ou masquer la ligne d'infos, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils et activez ou désactivez **Ligne d'infos**.  
Les statuts activé/désactivé de la ligne d'infos dans la fenêtre **Éditeur d'échantillons** et dans l'éditeur de la zone inférieure sont indépendants.

#### À NOTER

Au départ, les valeurs de durée et de position sont affichées dans le format choisi dans la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

## Barre d'aperçu

La barre d'aperçu affiche le clip dans son entier et vous indique à quelle partie de celui-ci correspond le graphique de la forme d'onde.



- Pour afficher ou masquer la barre d'aperçu, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils et activez ou désactivez **Aperçu**.

Les statuts activé/désactivé de la barre d'aperçu dans la fenêtre **Éditeur d'échantillons** et dans l'éditeur de la zone inférieure sont indépendants.

### 1 Début de l'événement

Montre le début de l'événement audio à condition que l'option **Afficher l'événement audio** ait été activée dans la barre d'outils.

### 2 Sélection

Indique quelle section est sélectionnée dans le graphique de la forme d'onde.

### 3 Fin de l'événement

Montre la fin de l'événement audio à condition que l'option **Afficher l'événement audio** ait été activée dans la barre d'outils.

### 4 Graphique de la forme d'onde

Montre quelle section du signal audio est affichée dans le graphique de la forme d'onde.

- Vous pouvez choisir la section du signal audio à afficher en cliquant dans la moitié inférieure de cet affichage et en faisant glisser le pointeur vers la gauche ou la droite.
- Vous pouvez zoomer en avant ou en arrière dans le sens horizontal en faisant glisser la bordure gauche ou droite de cet affichage.
- Vous pouvez afficher une autre section du signal audio en cliquant dans la moitié supérieure de cet affichage et en délimitant un rectangle.

### 5 Point de synchronisation

Montre le début de l'événement audio à condition que l'option **Afficher l'événement audio** ait été activée dans la barre d'outils.

## Inspecteur de l'Éditeur d'échantillons

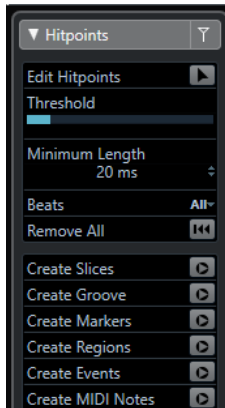
L'**Inspecteur** contient des commandes et des paramètres qui vous permettent d'éditer l'événement audio ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons**.

- Dans la fenêtre de l'**Éditeur d'échantillons**, vous pouvez afficher ou masquer l'**Inspecteur** en cliquant sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils et en activant ou désactivant **Inspecteur**.

### À NOTER

Dans l'éditeur de la zone inférieure, l'**Inspecteur** apparaît toujours à gauche de la fenêtre **Projet**.

- Pour ouvrir ou fermer les différentes sections de l'**Inspecteur**, cliquez sur leurs noms.



### LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur](#) à la page 47

## Section Repères

La section **Repères** vous permet d'éditer les repères pour créer des tranches sur votre signal audio. Vous pouvez ensuite créer des tables de quantification groove, des marqueurs, des régions et des événements à partir de repères.

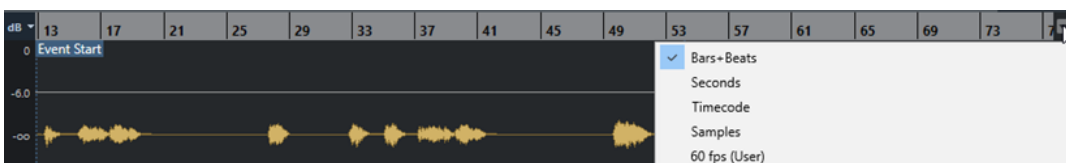
- Pour ouvrir la section **Repères**, cliquez sur l'onglet correspondant dans l'**Inspecteur**.



## Règle

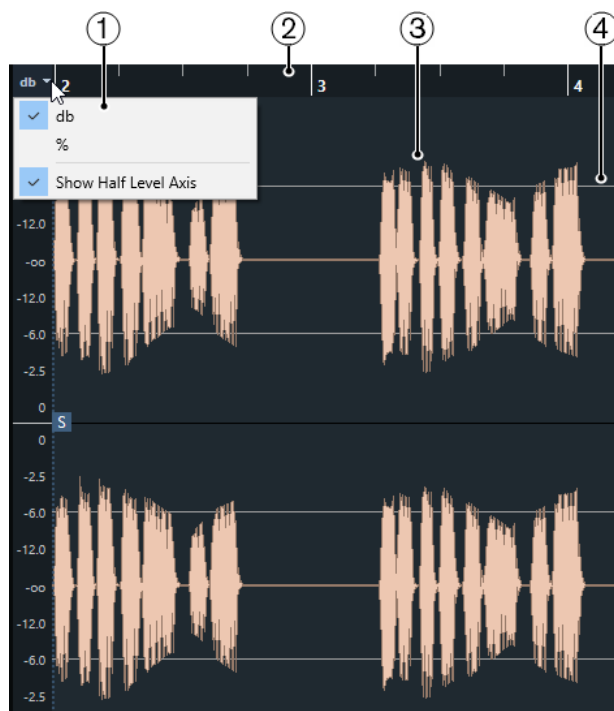
La règle montre l'axe temporel et le format d'affichage du projet, ainsi que la grille de tempo du projet.

Elle est située au-dessus du graphique de la forme d'onde. Elle reste visible en permanence.



## Affichage de forme d'onde

Le graphique de la forme d'onde montre l'image de la forme d'onde du clip audio édité.



- 1 Menu Échelle de niveau**  
Permet d'afficher le niveau en pourcentage ou en dB. Vous pouvez également afficher l'axe de mi-niveau.
- 2 Règle**  
Montre la grille de tempo du projet.
- 3 Forme d'onde audio**  
Montre l'image de la forme d'onde du signal audio sélectionné.
- 4 Axe de mi-niveau**  
Pour afficher l'axe de mi-niveau, ouvrez le menu de l'échelle de niveau et sélectionnez **Afficher axes des demi-niveaux**.

### À NOTER

Vous pouvez configurer un style d'image d'onde dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Affichage d'événements—Audio**).

## Zoomer verticalement

Vous pouvez zoomer verticalement sur la forme d'onde afin d'afficher un détail spécifique.

### PROCÉDER AINSI

- Faites glisser curseur de zoom vertical vers le bas pour un zoom avant ou vers le haut pour un zoom arrière.



#### RÉSULTAT

L'échelle verticale change en fonction de la hauteur de l'**Éditeur d'échantillons**.

## Zoomer horizontalement

Vous pouvez effectuer des zooms horizontaux avant et arrière sur la forme d'onde.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Faites glisser le curseur de zoom horizontal vers la droite pour faire un zoom avant et vers la gauche pour un zoom arrière.



#### RÉSULTAT

Le niveau de zoom horizontal est indiqué dans la ligne d'infos en échantillon par pixel. Vous pouvez faire un zoom avant horizontal jusqu'à une échelle inférieure à un échantillon par pixel. Cela est nécessaire pour l'utilisation de l'outil **Dessiner**.

#### À NOTER

- Quand vous faites un zoom avant jusqu'à un échantillon par pixel ou moins, l'aspect des échantillons dépend de l'option **Interpoler les formes d'onde audio** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Affichage d'événements—Audio**).
- 

## Sous-menu Zoom

Le sous-menu **Zoom** du menu **Édition** contient des options qui permettent de zoomer sur l'**Éditeur d'échantillons**.

- Pour ouvrir le sous-menu **Zoom**, sélectionnez **Édition > Zoom**.

Voici les options disponibles :

#### **Zoom avant**

Zoom avant d'un cran, centré sur la position du Curseur.

#### **Zoom arrière**

Zoom arrière d'un cran, centré sur la position du Curseur.

#### **Zoom arrière complet**

Zoom arrière permettant d'afficher tout le clip sur le graphique de la forme d'onde.

#### **Zoomer sur la sélection**

Zoom arrière permettant d'afficher tout le clip sur le graphique de la forme d'onde.

#### **Zoomer sur la sélection (Horiz.)**

Zoom avant horizontal permettant d'afficher toute la sélection sur le graphique de la forme d'onde.

#### **Zoom sur l'Événement**

Zooms avant permettant d'afficher la section du clip qui correspond à l'événement audio édité sur le graphique de la forme d'onde. Cette option n'est pas disponible si vous avez ouvert l'**Éditeur d'échantillons** à partir de la **Bibliothèque**.

#### **Zoom avant vertical**

Zoom avant vertical d'un cran.

#### **Zoom arrière vertical**

Zoom arrière vertical d'un cran.



### Annuler/Rétablir zoom

Permet d'annuler/rétablir la dernière opération de zoom.

## Édition d'intervalles

L'**Éditeur d'échantillons** vous permet d'éditer des intervalles de sélection. Vous pouvez ainsi éditer ou traiter rapidement une section particulière de la forme d'onde du signal audio ou créer un événement ou un clip.

Il n'est possible de sélectionner qu'un seul intervalle à la fois. La sélection est indiquée dans le champ **Sélection** de la **Ligne d'infos**.

LIENS ASSOCIÉS

[Copies partagées](#) à la page 159

## Sélectionner un intervalle

PRÉAMBULE

La fonction **Caler sur un passage à zéro** est activé dans la barre d'outils. Cette option permet de faire en sorte que le début et la fin de la sélection soient toujours situés sur des passages à zéro.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils, activez l'outil **Sélectionner un intervalle**.
2. Cliquez sur la position où vous souhaitez faire commencer l'intervalle dans le graphique de la forme d'onde, puis faites glisser le pointeur jusqu'à la position où vous souhaitez que l'intervalle se termine.
3. Facultatif : Redimensionnez l'intervalle de sélection en procédant de l'une des manières suivantes :
  - Faites glisser la bordure gauche ou droite de la sélection sur une nouvelle position.
  - Maintenez enfoncée la touche **Maj** et cliquez sur la nouvelle position.

---

RÉSULTAT

L'intervalle sélectionné apparaît en surbrillance dans le graphique de la forme d'onde.

À NOTER

Vous pouvez également utiliser les fonctions du menu **Sélectionner** pour sélectionner des intervalles.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Menu Sélectionner](#) à la page 353

## Menu Sélectionner

### Menu Sélectionner du menu Édition

Voici les fonctions qui sont disponibles quand vous sélectionnez **Édition > Sélectionner** :

#### Tout

Sélectionne le clip entier.

#### Néant

Permet de tout désélectionner.

### Le contenu de la boucle

Permet de sélectionner la partie du signal audio située entre les délimiteurs gauche et droit.

### Du début jusqu'au curseur

Permet de sélectionner la partie du signal audio située entre le début du clip et le curseur de projet.

### Du curseur jusqu'à la fin

Permet de sélectionner la partie du signal audio située entre le curseur de projet et la fin du clip. Cette option est disponible quand le curseur de projet est placé entre les limites du clip.

### Sélectionner l'événement

Permet de sélectionner l'événement.

### Du bord gauche de la sélection jusqu'au curseur

Permet de placer le bord gauche de l'intervalle de sélection sur la position du curseur de projet. Cette option est disponible quand le curseur de projet est placé entre les limites du clip.

### Du bord droit de la sélection jusqu'au curseur

Permet de placer le bord droit de l'intervalle de sélection sur le curseur de projet ou sur la fin du clip si le curseur de projet se trouve à la droite du clip.

## Créer des événements à partir d'intervalles de sélection

Vous pouvez créer un événement qui ne contient que l'intervalle sélectionné.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un intervalle.
  2. Faites glisser l'intervalle de sélection sur une piste Audio de la fenêtre **Projet**.
- 

### LIENS ASSOCIÉS

[Sélectionner un intervalle](#) à la page 353

## Créer des clips à partir d'intervalles de sélection

Vous pouvez créer un clip qui ne contient que l'intervalle sélectionné.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un intervalle.
  2. Cliquez sur l'intervalle sélectionné et sélectionnez **Audio > Convertir la sélection**.
  3. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Cliquez sur **Remplacer** si vous souhaitez remplacer le clip d'origine.
    - Cliquez sur **Non** si vous souhaitez conserver le clip d'origine.
- 

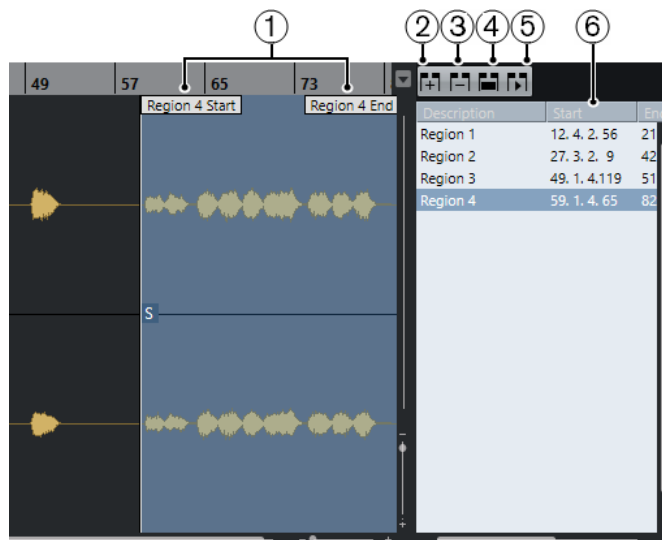
### RÉSULTAT

Une nouvelle fenêtre **Éditeur d'échantillons** contenant le nouveau clip apparaît. Ce clip est référencé sur le même fichier audio que le clip d'origine, mais il contient uniquement le signal audio correspondant à l'intervalle de sélection.

## Liste de régions

Les régions sont des sections d'un clip audio qui vous permettent de marquer les sections importantes du signal audio. Vous pouvez créer et éditer des régions du clip audio sélectionné dans la zone des régions.

- Pour afficher ou masquer les **Régions**, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez ou désactivez l'option **Régions**.



Voici les commandes disponibles :

- 1 Début de la région/Fin de la région**  
Montre le début et la fin de la région sur la forme d'onde du signal audio.
- 2 Ajouter la région**  
Permet de créer une région à partir de l'intervalle sélectionné.
- 3 Supprimer la région**  
Permet de supprimer la région sélectionnée.
- 4 Sélectionner la région**  
Quand vous sélectionnez une région dans la liste et cliquez sur ce bouton situé au-dessus de la liste, la section correspondante du clip audio est sélectionnée (comme si vous l'aviez sélectionnée avec l'outil de **Sélectionner un intervalle**) et zoomée. C'est très pratique si vous voulez appliquer un traitement uniquement à une région, etc.
- 5 Relire région**  
Permet de lire la région sélectionnée.
- 6 Liste de régions**  
Permet de sélectionner et d'afficher les régions dans le graphique de la forme d'onde.

## Créer des régions

### PRÉAMBULE

Vous avez cliqué sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils et activé **Régions**.

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de l'**Éditeur d'échantillons**, activez l'outil **Sélectionner un intervalle** et sélectionnez l'intervalle que vous souhaitez convertir en région dans le graphique de la forme d'onde.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Au-dessus de la liste de régions, cliquez sur **Ajouter la région**.
- Sélectionnez **Audio > Avancé > Événement ou sélection comme région**.

Une région correspondant à l'intervalle sélectionné est créée.

3. Facultatif : Double-cliquez sur le nom de la région dans la liste et saisissez un nouveau nom.
- 

#### RÉSULTAT

La région est ajoutée à la liste des régions.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Cliquez sur la région dans la liste des régions pour l'afficher instantanément dans l'**Éditeur d'échantillons**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Créer des régions](#) à la page 366

## Créer des régions à partir des repères

Vous pouvez créer des régions à partir de repères. Ceci vous permet d'isoler des sons en particulier.

#### PRÉAMBULE

L'événement audio à partir duquel vous souhaitez créer des régions est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et les repères sont placés sur les positions adéquates.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Repères** de l'**Inspecteur**, cliquez sur **Créer régions**.
- 

#### RÉSULTAT

Des régions sont créées entre deux positions de repères et affichées dans l'**Éditeur d'échantillons**.

## Modifier les positions de début et de fin des régions

#### PRÉAMBULE

Vous avez cliqué sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils et activé **Régions**. Vous avez créé des régions.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Faites glisser la poignée de **Début de la région** ou de **Fin de la région** sur une autre position dans le graphique de la forme d'onde.
  - Double-cliquez sur le champ **Début** ou **Fin** dans la liste des régions et saisissez une nouvelle valeur.

#### À NOTER

Les positions sont indiquées dans le format d'affichage configuré pour la règle et la ligne d'infos, mais elles sont données par rapport au point de départ du clip audio.

---

---

## Supprimer des régions

### PRÉAMBULE

Vous avez cliqué sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils et activé **Régions**.  
Vous avez créé des régions.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des régions, sélectionnez celle que vous souhaitez supprimer.
  2. Au-dessus de la liste des régions, cliquez sur **Supprimer la région**.
- 

### RÉSULTAT

La région est supprimée de la liste des régions.

## Créer des événements audio à partir de régions

Vous pouvez créer des événements audio à partir de régions par glisser-déplacer.

### PRÉAMBULE

Vous avez cliqué sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils et activé **Régions**.  
Vous avez créé des régions.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la région dans la liste de régions.
  2. Faites glisser la région à l'emplacement souhaité dans la fenêtre **Projet**.
- 

### RÉSULTAT

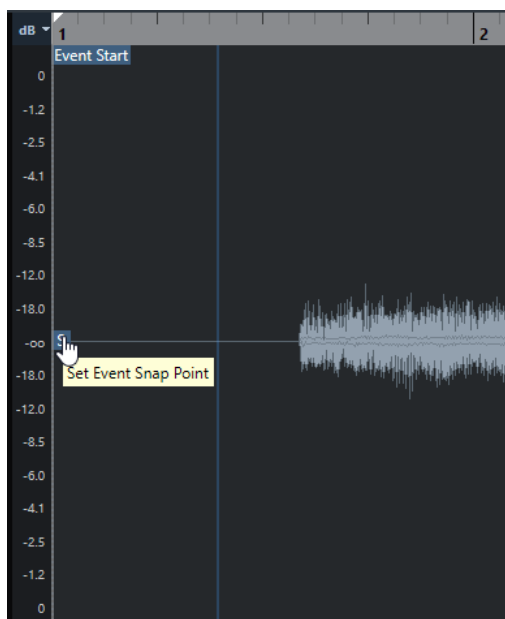
Un événement est créé à partir de la région.

## Point de synchronisation

Le point de synchronisation est un marqueur situé sur un événement audio. Il peut servir de position de référence.

- Pour afficher le point de synchronisation, activez **Afficher l'événement audio** dans la barre d'outils.

Le point de synchronisation est placé sur le début de l'événement audio mais vous pouvez le placer sur une autre position dans le signal audio.



Le point de synchronisation est utilisé quand la fonction **Calage** est activée et que vous insérez un clip à partir de l'**Éditeur d'échantillons** dans l'affichage d'événements. Il est également utilisé quand vous déplacez ou copiez des événements dans l'affichage d'événements.

Dans l'**Éditeur d'échantillons**, vous pouvez éditer les points de synchronisation suivants :

- Point de synchronisation d'événement  
Il apparaît dans l'**Éditeur d'échantillons** quand vous ouvrez un clip à partir de la fenêtre **Projet**.
- Point de synchronisation de clip  
Il apparaît dans l'**Éditeur d'échantillons** quand vous ouvrez un clip à partir de la **Bibliothèque**.

#### À NOTER

Le point de synchronisation du clip est utilisé comme modèle pour le point de synchronisation des événements. Toutefois, c'est le point de synchronisation des événements qui est pris en compte lors du calage.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de l'Éditeur d'échantillons](#) à la page 344

## Modifier le point de synchronisation

### PRÉAMBULE

L'événement audio est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et l'option **Afficher l'événement audio** est activée dans la barre d'outils.

### PROCÉDER AINSI

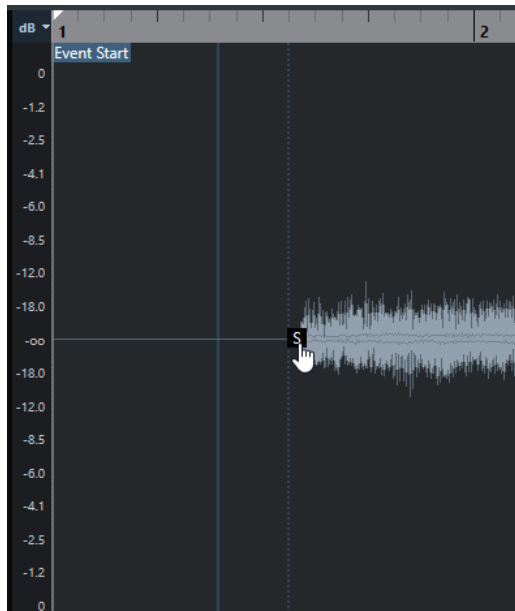
1. Facultatif : Dans la barre d'outil de l'**Éditeur d'échantillons**, sélectionnez l'outil **Scrub**. Vous pourrez ainsi écouter le signal audio pendant que vous définissez le point de synchronisation.
2. Surveillez le point de synchronisation avec le pointeur de la souris, puis faites-le glisser à l'endroit souhaité sur l'événement audio.

Le pointeur de la souris prend la forme d'une main et une infobulle vous indique que vous pouvez définir le point de synchronisation.

---

#### RÉSULTAT

Le point de synchronisation de l'événement est placé à la position où vous l'avez fait glisser.



#### À NOTER

Vous pouvez également ajuster le point de synchronisation en plaçant le curseur de projet à l'endroit souhaité et en sélectionnant **Audio > Point de synchronisation au curseur**.

---

# Repères

Les repères marquent les positions rythmiques importantes dans les fichiers audio. Cubase peut détecter ces positions et créer automatiquement des repères en analysant les attaques des transitoires et les évolutions mélodiques des signaux audio.

## À NOTER

Toutes les opérations de repères peuvent être réalisées dans la fenêtre **Éditeur d'échantillons** et dans l'éditeur de zone inférieure.

Quand vous ajoutez un fichier audio à votre projet en l'enregistrant ou en l'important, Cubase y détecte automatiquement des repères. Dans la fenêtre **Projet**, les repères sont visibles sur l'événement sélectionné, à condition que le facteur de zoom soit suffisamment élevé.

Les fonctions relatives aux repères sont disponibles dans la section **Repères** de l'**Éditeur d'échantillons**.

Voici ce à quoi peuvent vous servir les repères :

- Créer des tranches sur le signal audio  
Les tranches vous permettent de modifier le tempo et la rythmique du signal audio sans incidences sur sa hauteur et sa qualité, ou encore, de remplacer ou extraire des sons individuels à partir de boucles.
- Quantifier un signal audio
- Extraire le groove d'un signal audio  
La rythmique est extraite du signal audio et une table de quantification groove est créée. Vous pouvez utiliser cette table de quantification groove pour quantifier d'autres événements.
- Créer des marqueurs à partir d'un signal audio
- Créer des régions à partir d'un signal audio
- Créer des événements à partir d'un signal audio
- Créer des notes MIDI à partir d'un signal audio

## À NOTER

Les repères donnent les meilleurs résultats sur les parties de batterie, les enregistrements rythmiques et les boucles.

## Calcul des repères

Quand vous ajoutez un fichier audio à votre projet en l'enregistrant ou en l'important, Cubase y détecte automatiquement des repères.

### PROCÉDER AINSI

1. Importez ou enregistrez un fichier audio.



Cubase détecte automatiquement les repères.

#### À NOTER

Cette opération peut prendre un certain temps si votre fichier audio est très long.

2. Sélectionnez l'événement audio dans la fenêtre **Projet** et veillez à ce que le facteur de zoom soit suffisamment élevé.

#### RÉSULTAT

Les repères calculés pour l'événement sélectionné sont affichés dans la fenêtre **Projet**.

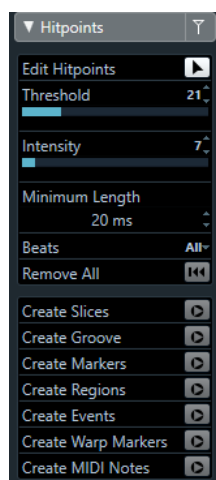
#### À NOTER

Vous pouvez désactiver la détection automatique des repères en désactivant l'option **Activer la détection automatique des repères** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**).

## Filtres de repères de la section Repères

Cubase peut automatiquement détecter et filtrer les repères. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez toujours filtrer manuellement les repères.

- Pour filtrer les repères, ouvrez l'événement audio dans l'**Éditeur d'échantillons**, puis ouvrez la section **Repères**.



### Seuil

Permet de filtrer les repères en fonction de leurs crêtes. Faites glisser le curseur vers la droite pour éliminer les repères des signaux de diaphonie plus faibles, par exemple.

### Intensité

Permet de filtrer les repères en fonction de leur intensité. Faites glisser le curseur vers la droite pour supprimer les repères moins intenses.

### Durée minimale

Permet de filtrer les repères en fonction de la distance qui les sépare. Vous pouvez ainsi éviter de créer des tranches trop courtes.

### Temps

Permet de filtrer les repères en fonction de leurs positions musicales. Vous pouvez ainsi ignorer les repères qui dépassent une plage de valeurs de temps définie.

## Édition manuelle des repères

Il est primordial pour toutes les éditions que vous effectuerez par la suite que les repères soient placés sur les positions adéquates. Si le résultat de la détection automatique des repères ne vous satisfait pas, vous pouvez éditer manuellement les repères.

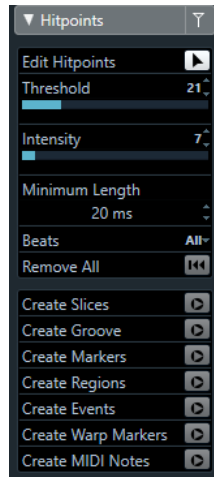
### PRÉAMBULE

L'événement audio est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et les repères sont filtrés en fonction de leurs crêtes/intensité, de leur distance ou de leur position musicale dans la section **Repères**.

---

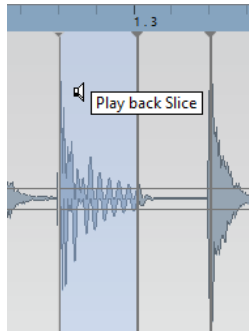
### PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **Repères** de l'**Inspecteur**, activez l'outil **Éditer repères**.



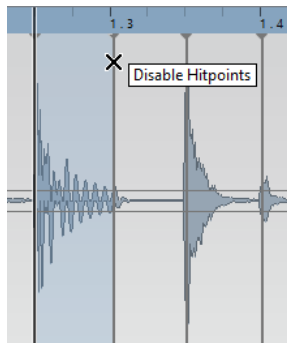
2. Survolez le graphique de la forme d'onde avec le pointeur de la souris et cliquez entre deux repères.

Le pointeur de la souris prend la forme d'une icône de haut-parleur et l'infobulle **Lire tranche** apparaît. La tranche est lue du début à la fin.



3. Pour désactiver un repère dont vous n'avez pas besoin, appuyez sur **Maj** et cliquez sur la ligne qui correspond au repère.

Le pointeur de la souris prend la forme d'une croix et l'infobulle **Désactiver repères** apparaît. Les repères désactivés ne sont plus pris en compte pour les opérations ultérieures.



4. Appuyez sur **Tabulation** pour accéder à la tranche suivante.  
La tranche est lue automatiquement.
5. Pour insérer un repère, appuyez sur **Alt** et cliquez à l'endroit où vous souhaitez insérer le repère.  
Le pointeur de la souris prend la forme d'une icône de crayon et l'infobulle **Insérer repère** apparaît.
6. Pour déplacer un repère, survolez la ligne verticale qui correspond au repère avec le pointeur de la souris et faites-le glisser vers la gauche ou la droite.  
Le pointeur de la souris prend la forme d'une double flèche et l'infobulle **Déplacer repère** apparaît. Les repères déplacés sont verrouillés par défaut.
7. Si vous souhaitez protéger un repère contre toute exclusion accidentelle, verrouillez-le en le survolant et en cliquant.  
L'infobulle **Verrouiller repère** apparaît alors.

---

#### RÉSULTAT

Les repères sont édités conformément aux paramètres que vous avez configurés.

#### À NOTER

Pour réinitialiser un repère à son état d'origine, appuyez sur les touches **Ctrl/Cmd-Alt** jusqu'à ce que l'infobulle **Activer/déverrouiller repère** apparaisse et cliquez.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Filtres de repères de la section Repères](#) à la page 361

## Naviguer entre les repères dans la fenêtre Projet

Vous pouvez naviguer entre les repères d'un événement audio dans la fenêtre **Projet**.

#### PRÉAMBULE

L'option **Activer la détection automatique des repères** est activée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**).

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste Audio qui contient l'événement audio au sein duquel vous souhaitez vous caler sur un repère.
  2. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Appuyez sur **Alt-N** pour accéder au repère suivant.
    - Appuyez sur **Alt-B** pour accéder au repère précédent.
-

#### RÉSULTAT

Le curseur de projet se cale sur le repère correspondant.

## Tranches

Vous pouvez utiliser les repères pour créer des tranches dont chacune représente, dans l'idéal, un son ou un temps du signal audio.

Ces tranches peuvent être utilisées pour modifier le tempo et la rythmique du signal audio sans que sa hauteur ou sa qualité soit affectée.

#### À NOTER

Les tranches se créent dans l'**Éditeur d'échantillons** et vous pouvez les éditer dans l'**Éditeur de conteneurs audio**.

Voici les types de signaux audio qui se prêtent bien au découpage en tranches :

- Les sons individuels qui possèdent une claire attaque.
- La qualité d'enregistrement doit être bonne.
- L'enregistrement ne comporte pas de signaux de diaphonie.
- Aucun effet tel que la réverb ou le delay n'a été appliqué au signal audio.

## Trancher des données audio

Vous pouvez trancher le signal audio si vous souhaitez modifier le tempo et la rythmique de ce signal sans que sa hauteur ou sa qualité soit affectée.

#### PRÉAMBULE

L'événement audio est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et les repères sont placés sur les positions adéquates.

#### À NOTER

Quand vous découpez le signal audio en tranches, tous les événements faisant référence au clip édité sont également remplacés.

#### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans la section **Repères** de l'**Inspecteur**, cliquez sur **Créer tranches**.
  - Sélectionnez **Audio > Repères > Créer tranches audio à partir des repères**.

#### RÉSULTAT

Les zones comprises entre les repères sont tranchées et deviennent des événements distincts. L'événement audio d'origine est remplacé par un conteneur audio dans lequel se trouvent les tranches.



À la lecture, le signal audio est lu normalement au tempo du projet.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Modifiez le tempo du projet. Les tranches se déplacent en conséquence, en maintenant leurs positions les unes par rapport aux autres dans le conteneur.

Double-cliquez sur le conteneur audio découpé en tranches et remplacez ou extrayez certaines tranches dans l'**Éditeur de conteneurs audio**.

LIENS ASSOCIÉS

[Tranches et tempo du projet](#) à la page 365

[Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 371

## Tranches et tempo du projet

Le tempo du projet a une incidence sur la lecture des signaux audio découpés en tranches.

LIENS ASSOCIÉS

[Comblant les silences](#) à la page 365

[Supprimer les recouvrements](#) à la page 365

[Mode Musical](#) à la page 370

[Configuration des fondus automatiques au niveau global](#) à la page 250

[Configurer des fondus automatiques pour des pistes individuelles](#) à la page 250

## Comblant les silences

Si le tempo du projet est plus lent que le tempo d'origine de l'événement audio, il se peut que vous entendiez des silences entre les événements tranchés du conteneur. Vous pouvez combler ces silences afin qu'il n'y ait plus d'interruptions dans le signal audio.

---

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez **Audio > Avancé > Comblant les silences (Modifier la durée)** pour appliquer une modification de la durée à chaque tranche et ainsi combler les silences.  
Pensez à activer les fondus automatiques sur la piste Audio correspondante et à configurer le fondu de sortie sur 10 ms pour éliminer les parasites.
  - Sélectionnez **Audio > Avancé > Comblant les silences (Fondu enchaîné)** pour appliquer des fondus enchaînés aux tranches et ainsi combler les silences.

---

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

À NOTER

Si vous décidez de changer de nouveau de tempo, annulez vos opérations et recommencez à partir du fichier initial dont la durée n'a pas été modifiée.

---

## Supprimer les recouvrements

Quand le tempo du projet est plus élevé que le tempo de l'événement audio d'origine, il arrive que les événements tranchés du conteneur se superposent. Vous pouvez supprimer ces superpositions.

---

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur la piste dans la liste des pistes, puis sélectionnez **Configuration des fondus automatiques** dans le menu contextuel.
2. Dans la boîte de dialogue **Fondus automatiques**, activez l'option **Fondus enchaînés auto..**
3. Cliquez sur **OK**.

4. Sélectionnez les événements superposés dans le conteneur, puis sélectionnez **Audio > Avancé > Supprimer les recouvrements**.
- 

#### RÉSULTAT

Le son a gagné en fluidité.

## Créer une table de quantification groove

Vous pouvez utiliser les repères pour créer une table de quantification groove.

#### PRÉAMBULE

L'événement audio à partir duquel vous souhaitez extraire la rythmique est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et les repères sont placés sur les positions adéquates.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Repères** de l'**Inspecteur**, cliquez sur **Créer Groove**.
- 

#### RÉSULTAT

Le groove est extrait de l'événement audio et il est automatiquement sélectionné dans le menu local **Préréglages de quantification** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Ouvrez le **Panneau de quantification** et enregistrez le groove dans un préréglage.

## Créer des marqueurs

Vous pouvez créer des marqueurs aux positions des repères. Ceci vous permet de vous caler sur des positions de repères.

#### PRÉAMBULE

L'événement audio à partir duquel vous souhaitez créer des marqueurs est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et les repères sont placés sur les positions adéquates.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Repères** de l'**Inspecteur**, cliquez sur **Créer marqueurs**.
- 

#### RÉSULTAT

Si votre projet ne comporte pas de piste Marqueur, une piste Marqueur est automatiquement créée et activée, et un marqueur est créé à chaque position de repère.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Marqueurs](#) à la page 251

## Créer des régions

Vous pouvez créer des régions aux positions des repères, et ainsi isoler des sons au sein d'un enregistrement.

#### PRÉAMBULE

L'événement audio à partir duquel vous souhaitez créer des régions est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et les repères sont placés sur les positions adéquates.

---

PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Repères** de l'**Inspecteur**, cliquez sur **Créer régions**.
- 

RÉSULTAT

Des régions sont créées entre deux positions de repères et affichées dans l'**Éditeur d'échantillons**.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer des régions](#) à la page 355

## Créer des événements

Vous pouvez créer des événements aux positions des repères.

PRÉAMBULE

L'événement audio à partir duquel vous souhaitez créer des événements est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et les repères sont placés sur les positions adéquates.

---

PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Repères** de l'**Inspecteur**, cliquez sur **Créer événements**.
- 

RÉSULTAT

Les événements sont créés entre deux positions de repères.

## Créer des notes MIDI

Vous pouvez créer des notes MIDI à partir de repères. Vous pouvez ainsi doubler, remplacer ou enrichir des frappes de batterie en déclenchant des sons provenant d'un instrument VST.

PRÉAMBULE

L'événement audio à partir duquel vous souhaitez créer des notes MIDI est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et les repères sont placés sur les positions adéquates.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **Repères** de l'**Inspecteur**, cliquez sur **Créer notes MIDI**.
  2. Configurez les paramètres de la boîte de dialogue **Convertir les repères en notes MIDI**.
  3. Cliquez sur **OK**.
- 

RÉSULTAT

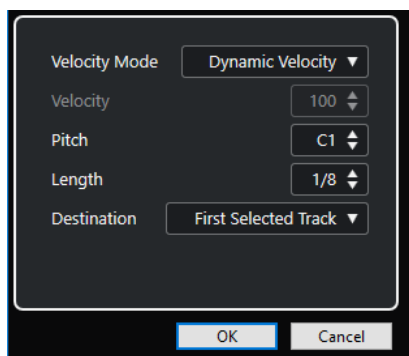
Une piste MIDI est créée dans votre projet et des notes MIDI sont créées à chaque position de repère.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Assignez un instrument VST à la piste MIDI et sélectionnez un son afin d'enrichir le signal audio.

## Boîte de dialogue Convertir les repères en notes MIDI

La boîte de dialogue **Convertir les repères en notes MIDI** vous permet de configurer la conversion des repères quand des notes MIDI sont créées à partir de repères.



Voici les options disponibles :

### Mode Vitesse

Permet de sélectionner un mode de vitesse :

- Si vous souhaitez que les valeurs de vitesse des notes MIDI créées varient en fonction du niveau des crêtes des repères correspondants, sélectionnez **Vitesse dynamique**.
- Si vous souhaitez assigner la même valeur de vitesse à toutes les notes MIDI créées, sélectionnez **Forcer la vitesse**.

### Vitesse

Permet de configurer la valeur de vitesse fixée avec la fonction **Forcer la vitesse**.

### Hauteur de note

Permet de définir une hauteur de note pour toutes les notes MIDI créées.

### Longueur

Permet de définir une longueur de note pour toutes les notes MIDI créées.

### Destination

Permet de sélectionner une destination :

- Pour placer le conteneur MIDI sur la première piste MIDI ou d'instrument sélectionnée, sélectionnez **Première piste sélectionnée**.

#### À NOTER

Tout conteneur MIDI ayant été créé grâce à une précédente conversion sur cette piste est supprimé.

- Pour créer une nouvelle piste MIDI pour le conteneur MIDI, sélectionnez **Nouvelle piste MIDI**.
- Pour copier le conteneur MIDI dans le presse-papiers, sélectionnez **Presse-papiers du projet**.



# Aligner un signal audio sur un tempo

Cubase intègre plusieurs fonctions qui vous permettent d'aligner le tempo du signal audio sur celui du projet.

Dans la fenêtre **Éditeur d'échantillons** et dans l'éditeur de la zone inférieure, vous pouvez effectuer les opérations d'alignement du tempo suivantes :

- **Modification de la durée**  
Permet de modifier la durée de l'événement sélectionné afin d'aligner celui-ci sur le tempo du projet.
- **Mode Musical**  
Permet d'appliquer une modification de la durée en temps réel à des clips audio afin de les aligner sur le tempo du projet.

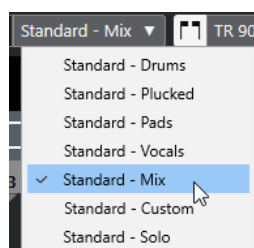
LIENS ASSOCIÉS

[Modifier la durée d'événements audio pour les aligner sur le tempo du projet](#) à la page 370  
[Mode Musical](#) à la page 370

## Préréglages d'algorithme

Vous pouvez sélectionner le préréglage d'algorithme qui s'applique pendant la lecture et la modification de la durée en temps réel.

Le menu local **Algorithme Warp pour le clip Audio** de la barre d'outils de l'**Éditeur d'échantillons** contient divers préréglages qui déterminent la qualité audio de la fonction de modification de la durée en temps réel.



Le préréglage d'algorithme a une incidence sur les éditions Warp en **Mode Musical**.

LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages d'algorithme](#) à la page 369  
[Algorithmes de modification de la durée](#) à la page 332

## Modifier la durée d'événements audio pour les aligner sur le tempo du projet

Vous pouvez modifier la durée de boucles audio afin de les aligner sur le tempo du projet.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Importer > Fichier audio**, sélectionnez la boucle audio que vous souhaitez importer et cliquez sur **OK**.
2. Sélectionnez la boucle audio dans le projet.
3. Sélectionnez **Audio > Avancé > Modification de la durée**.

---

### RÉSULTAT

La durée de la boucle audio est modifiée de manière à correspondre au tempo du projet.

## Mode Musical

Le **Mode Musical** vous permet d'aligner le tempo de boucles audio sur le tempo du projet.

Quand vous activez le **Mode Musical** pour un clip audio, une modification de la durée en temps réel est appliquée à ce clip de manière à ce l'aligner sur le tempo du projet. Les événements audio s'adaptent alors aux changements de tempo dans Cubase, comme s'il s'agissait d'événements MIDI.

Dans l'**Éditeur d'échantillons**, vous pouvez activer le **Mode Musical** dans la barre d'outils.

### À NOTER

- Vous pouvez également activer/désactiver le **Mode Musical** à partir de la **Bibliothèque** en cliquant sur la case correspondante dans la colonne **Mode Musical**.
  - Cubase est compatible avec les boucles ACID®. Ces boucles sont des fichiers audio standard, mais intégrant des informations de tempo/durée. Quand vous importez des fichiers au format ACID® dans Cubase, le **mode Musical** est automatiquement activé et les boucles s'adaptent d'elles-mêmes au tempo du projet.
-

# Éditeur de conteneurs audio

L'**Éditeur de conteneurs audio** offre une représentation des conteneurs audio sélectionnés. Il permet d'afficher et d'écouter les conteneurs, de les éditer par couper-coller, de leur appliquer des fonds enchaînés, de dessiner des courbes qui détermineront leur niveau ou de les traiter. Ces éditions sont non destructives et vous pouvez les annuler à tout moment.

Vous pouvez ouvrir l'**Éditeur de conteneurs audio** dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**. Quand vous ouvrez l'**Éditeur de conteneurs audio** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**, vous pouvez accéder aux fonctions de l'**Éditeur de conteneurs audio** à partir d'une zone fixe de la fenêtre **Projet**.

Pour ouvrir un conteneur audio dans l'**Éditeur de conteneurs audio**, procédez de l'une des manières suivantes :

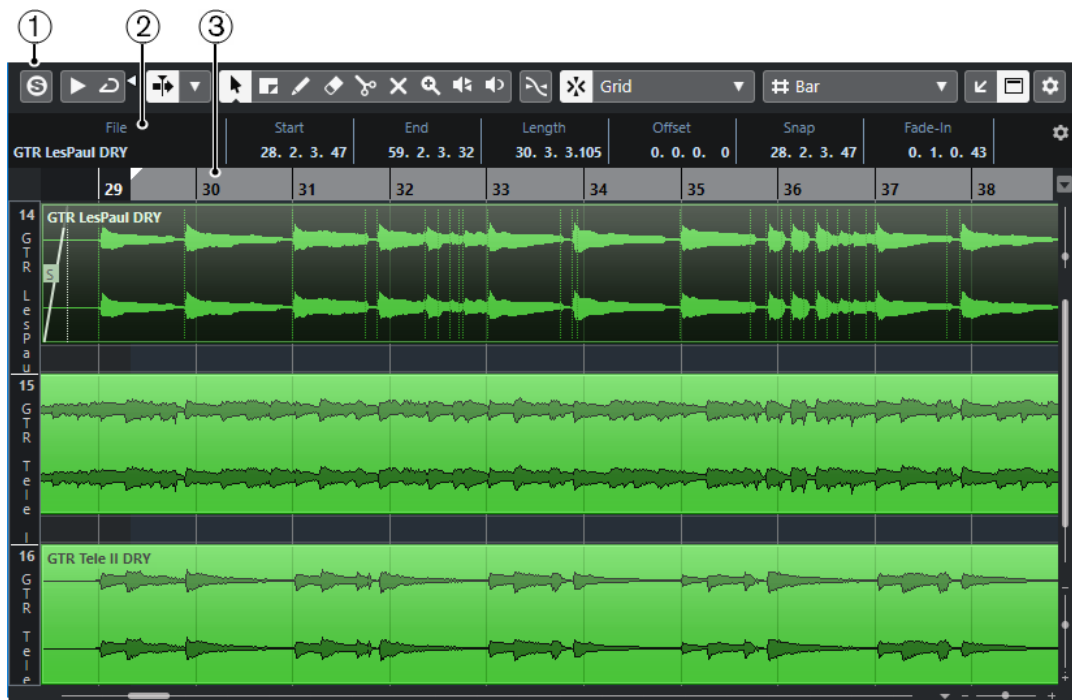
- Double-cliquez sur un conteneur audio dans le **Projet**.
- Sélectionnez un conteneur audio dans la fenêtre **Projet** et appuyez sur **Entrée** ou sur **Ctrl/Cmd-E**.
- Sélectionnez un conteneur audio dans la fenêtre **Projet**, puis sélectionnez **Audio > Ouvrir l'Éditeur de conteneurs audio**.
- Dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**, à la catégorie **Éditeurs**, assignez un raccourci clavier à la fonction **Ouvrir l'Éditeur de conteneurs audio**. Sélectionnez un conteneur audio dans la fenêtre **Projet** et utilisez le raccourci clavier.

## À NOTER

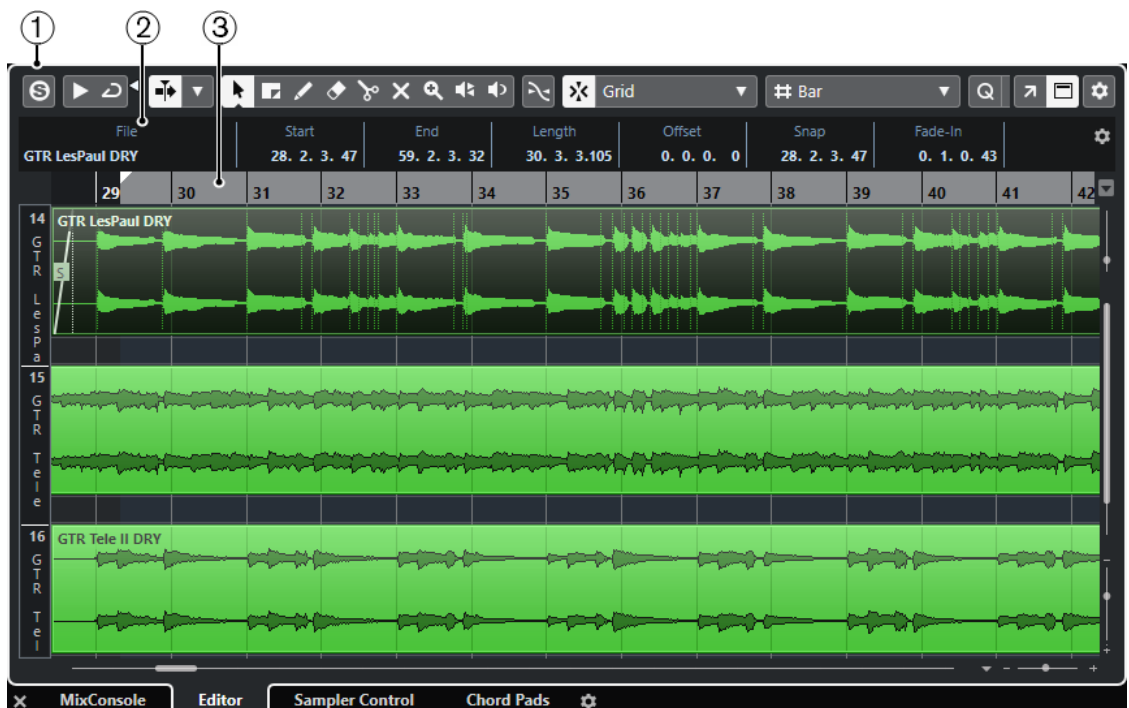
Quand vous sélectionnez **Audio > Configurer les préférences de l'éditeur**, la boîte de dialogue **Préférences** s'ouvre à la page **Éditeurs**. Selon les modifications apportées, l'**Éditeur de conteneurs audio** s'ouvre soit dans une autre fenêtre, soit dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

---

La fenêtre **Éditeur de conteneurs audio** :



L'Éditeur de conteneurs audio dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** :



- 1 Barre d'outils**  
Contient des outils qui permettent de sélectionner, d'éditer et de lire les conteneurs audio.
- 2 Ligne d'infos**  
Permet d'afficher des informations sur les conteneurs audio.
- 3 Règle**  
Montre l'axe temporel et le format d'affichage du projet.

LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure](#) à la page 52

[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur](#) à la page 47

[Règle](#) à la page 41

[Ligne d'infos](#) à la page 43

[Barre d'outils de l'Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 373

## Barre d'outils de l'Éditeur de conteneurs audio

La barre d'outils contient des outils qui permettent de sélectionner, d'éditer et de lire les conteneurs audio.

- Pour afficher ou masquer des éléments de la barre d'outils, faites un clic droit sur la barre d'outils et activez ou désactivez les éléments souhaités.

Voici les options disponibles :

### Info/Solo

#### Éditeur en mode Solo



Permet d'écouter en solo le signal audio sélectionné pendant la lecture.

### Diviseur gauche

#### Diviseur gauche



Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

### Défilement automatique

#### Défilement automatique



Permet de faire en sorte que le curseur de projet reste toujours visible pendant la lecture.

#### Sélectionner les paramètres de défilement automatique



Permet d'activer l'option **Défilement de page** ou **Curseur stationnaire** et l'option **Suspendre défilement automatique lors de l'édition**.

### Prévisualisation

#### Audition



Permet de lire les données audio sélectionnées.

#### Audition de la boucle



La boucle est lue jusqu'à ce que vous désactiviez le bouton **Audition**.

#### Volume de l'audition



Permet de régler le volume.

## Boutons des outils

### Sélectionner



Permet de sélectionner des conteneurs audio.

### Sélectionner un intervalle



Permet de sélectionner des intervalles.

### Zoom



Permet de faire un zoom avant. Maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez pour faire un zoom arrière.

### Effacer



Permet de supprimer des conteneurs audio.

### Scinder



Permet de scinder des conteneurs audio.

### Rendre muet



Permet de rendre muets des conteneurs audio.

### Dessiner



Permet de dessiner une courbe de volume.

### Lecture



Permet de lire le clip à partir de la position où vous cliquez et jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de la souris.

### Scrub



Permet de localiser des positions.

## Paramètres et sélection de conteneurs

### Afficher cadres des conteneurs



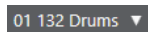
Permet d'afficher/masquer les bordures du conteneur audio actif, entre les délimiteurs gauche et droit.

### Éditer uniquement le conteneur actif



Permet de restreindre les opérations d'édition au conteneur actif.

### Conteneur en cours édition



Affiche tous les conteneurs qui ont été sélectionnés à l'ouverture de l'éditeur, et permet d'activer un conteneur.

## Palette de décalage

### Ajuster le début à gauche



Permet d'augmenter la longueur de l'élément sélectionné en déplaçant son début vers la gauche.

### Ajuster le début à droite



Permet de réduire la longueur de l'élément sélectionné en déplaçant son début vers la droite.

### Déplacer à gauche



Permet de déplacer l'élément sélectionné vers la gauche.

### Déplacer à droite



Permet de déplacer l'élément sélectionné vers la droite.

### Ajuster la fin à gauche



Permet de réduire la longueur de l'élément sélectionné en déplaçant sa fin vers la gauche.

### Ajuster la fin à droite



Permet d'augmenter la longueur de l'élément sélectionné en déplaçant sa fin vers la droite.

## Calage

### Caler sur un passage à zéro



Permet de restreindre les éditions aux passages à zéro, c'est-à-dire aux positions auxquelles l'amplitude est à zéro.

### Calage actif/inactif



Permet de restreindre les déplacements et positionnements horizontaux sur des positions spécifiques.

### Type de calage



Permet de définir les positions auxquelles vous souhaitez que les événements se calent.

## Type de grille

### Type de grille



Permet de sélectionner un type de grille. Les options dépendent du format sélectionné pour la règle. Quand vous sélectionnez le format **Secondes**, les options

de grille basée sur le temps deviennent disponibles. Quand vous sélectionnez le format **Mesure**, les options de grille musicale deviennent disponibles.

## Quantifier

### Quantification itérative activée/désactivée



Permet d'activer/désactiver la quantification itérative.

### Préréglages de quantification



Permet de sélectionner un préréglage de quantification.

### Appliquer quantification



Permet d'appliquer les paramètres de quantification.

### Ouvrir Panneau de quantification



Permet d'ouvrir le **Panneau de quantification**.

## Couleurs des événements

### Sélectionner la couleur des pistes ou événements sélectionnés



Permet de définir les couleurs des conteneurs audio.

## Boucle de piste

### Boucle de piste



Permet d'activer/désactiver la boucle de piste sur le conteneur édité.

## Diviseur droit

### Diviseur droit



Les outils placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

## Commandes de zone de fenêtre

### Ouvrir dans une fenêtre séparée



Ce bouton se trouve dans l'éditeur de la zone inférieure. Il permet d'ouvrir l'éditeur dans une fenêtre séparée.

### Ouvrir dans la zone inférieure



Ce bouton se trouve dans la fenêtre de l'éditeur. Il permet d'ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

### Afficher/Masquer infos



Permet d'activer/désactiver la ligne d'infos.



## Configurer la barre d'outils



Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

### LIENS ASSOCIÉS

[Menu des paramètres de défilement automatique](#) à la page 187

[Suspension de défilement automatique lors de l'édition](#) à la page 187

## Ligne d'infos

La ligne d'infos fournit des informations sur le conteneur audio, par exemple sur son début, sa fin, sa longueur ou son algorithme de modification de la durée.

File	Start	End	Length	Offset	Snap
04 piano 01	1. 1. 1. 0	3. 1. 1. 0	2. 0. 0. 0	0. 0. 0. 0	1. 1. 1. 0
Fade-In	Fade-Out	Volume	Lock	Transpose	Fine-Tune
0. 0. 0. 0	0. 0. 0. 0	0.00 dB	-	0	0
Mute	Musical Mode	Algorithm			
-	-	Standard - Mix			

- Pour afficher ou masquer la ligne d'infos, cliquez sur **Afficher/Masquer infos** dans la barre d'outils.  
L'activation et la désactivation de la ligne d'infos dans la fenêtre **Éditeur de conteneurs audio** et dans l'éditeur de la zone inférieure ne sont pas liées.

### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de l'Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 373

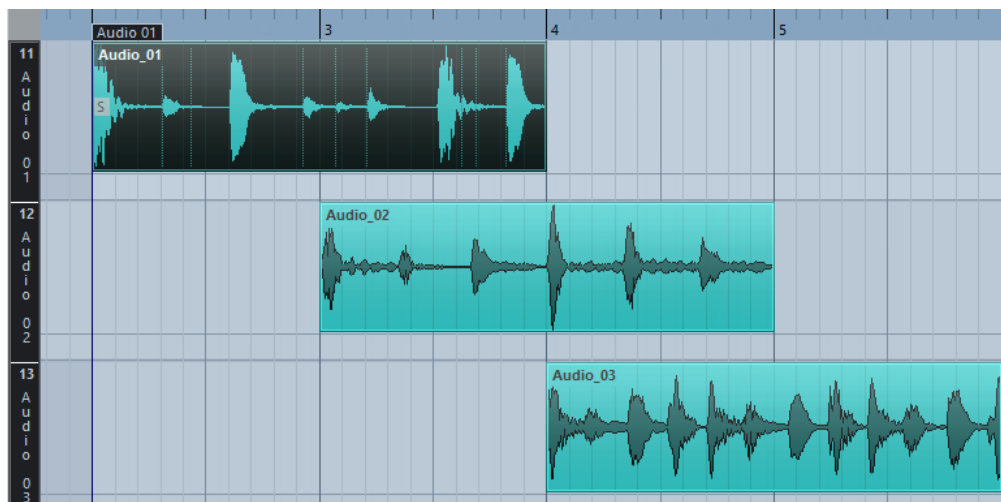
## Règle

La règle montre l'axe temporel et le format d'affichage du projet.

Vous pouvez sélectionner un autre format d'affichage en cliquant sur le bouton de flèche à droite. Sélectionnez une option dans le menu local.

## Couches

Les couches permettent de travailler plus facilement avec plusieurs événements audio au sein d'un même conteneur. Si vous déplacez certains événements sur une autre couche, il vous sera plus simple de les sélectionner et de les éditer.



Si le **Calage** est désactivé et que vous souhaitez placer un événement sur une autre couche sans le déplacer involontairement dans le sens horizontal, appuyez sur la touche **Ctrl/Cmd** pendant que vous déplacez l'événement vers le haut ou le bas.

LIENS ASSOCIÉS

[Gestion des pistes](#) à la page 126

## Opérations

Toutes les opérations peuvent être réalisées dans la fenêtre **Éditeur de conteneurs audio** et dans l'éditeur de la zone inférieure.

Le zoom, la sélection et l'édition dans l'**Éditeur de conteneurs audio** fonctionnent exactement comme dans la fenêtre **Projet**.

### À NOTER

Quand un conteneur est en copie partagée, les modifications que vous lui apportez sont répercutées sur toutes les copies partagées de ce conteneur.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Projet](#) à la page 31

[Copies partagées](#) à la page 159

## Audition

Lors d'une écoute avec l'outil **Haut-parleur** ou l'icône **Audition**, le signal audio est directement routé sur le bus de mixage principal (le bus de sortie par défaut).

## Écouter en utilisant l'outil Audition

Vous pouvez vous servir de l'outil **Audition** pour lancer directement une écoute unique d'une sélection ou pour lire une écoute en boucle à l'aide de la fonction **Audition de la boucle**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour lire la section située entre le premier et le dernier événement sélectionné, sélectionnez les événements à l'aide de l'outil **Sélectionner**.
  - Pour lire un intervalle, sélectionnez-le à l'aide de l'outil **Sélectionner un intervalle**.
  - Pour commencer la lecture à partir de la position du curseur, placez-le sur cette position.
2. Dans la barre d'outils, cliquez sur **Audition**.

### À NOTER

Si vous avez activé **Audition de la boucle**, la lecture continuera jusqu'à ce que vous désactiviez **Audition**.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de l'Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 373

## Audition à l'aide de l'outil Lecture

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Lecture** dans la barre d'outils.
  2. Dans un conteneur audio, cliquez sur la position à partir de laquelle vous souhaitez commencer l'écoute et maintenez enfoncé le bouton de la souris.
- 

### RÉSULTAT

Le conteneur audio est lu. L'écoute s'arrêtera à la fin du conteneur sur lequel vous avez cliqué.

### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de l'Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 373

## Écoute en lecture normale

### PROCÉDER AINSI

1. Placez le curseur de projet sur la position à partir de laquelle vous souhaitez commencer la lecture.
  2. Facultatif : dans la barre d'outils de l'**Éditeur de conteneurs audio**, activez **Éditeur en mode Solo**.  
Ainsi, seuls les événements compris dans la partie éditée seront lus.
  3. Dans la palette **Transport**, activez **Démarrer**.
- 

## Configurer la Boucle de piste

La boucle de piste permet de ne lire en boucle que le conteneur édité. Si la boucle locale est activée, les événements des conteneurs se trouvant dans la boucle seront répétés en continu et de façon complètement indépendante – les autres événements (sur les autres pistes) seront relus

normalement. La seule interaction entre la lecture en boucle et la lecture normale est que la boucle redémarre à chaque cycle de bouclage.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Activez **Boucle de piste** dans la barre d'outils.  
S'il n'est pas visible, faites un clic droit dans la barre d'outils et affichez la section **Boucle de piste**.
2. Faites un **Ctrl/Cmd**-clic dans la règle afin de définir le début et un **Alt**-clic pour définir la fin de la boucle.

#### À NOTER

Vous pouvez aussi modifier les positions chiffrées de début et de fin de la boucle dans les champs situés à côté du bouton **Boucle**.

---

#### RÉSULTAT

La boucle locale apparaît alors en bleu dans la règle.

#### À NOTER

Les événements sont lus en boucle tant que le bouton **Boucle** est activé et que l'**Éditeur de conteneurs audio** est ouvert.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Options de configuration](#) à la page 689

[Barre d'outils de l'Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 373

## Scrub

Dans l'**Éditeur de conteneurs audio**, une icône de la barre d'outils permet d'utiliser l'outil **Scrub**. La fonction d'écoute dynamique fonctionne exactement de la même manière que dans la fenêtre **Projet**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Écoute dynamique \(Scrub\)](#) à la page 148

## Gestion de plusieurs conteneurs

Quand vous ouvrez l'**Éditeur de conteneurs audio** après avoir sélectionné plusieurs conteneurs – qu'ils soient tous sur la même piste ou sur des pistes différentes – il se peut qu'ils ne tiennent pas tous dans la fenêtre de l'éditeur, ce qui peut rendre difficile l'édition des différents conteneurs.

Pour cela, la barre d'outils offre des fonctions qui facilitent le travail sur plusieurs conteneurs :

- Le menu **Conteneur en cours d'édition** regroupe tous les conteneurs ayant été sélectionnés à l'ouverture de l'éditeur, et permet de sélectionner celui qui est actif et peut être édité.  
Lorsque vous sélectionnez un conteneur dans cette liste, il devient automatiquement actif et se retrouve centré dans l'affichage.

#### À NOTER

Vous pouvez également activer un conteneur en cliquant dessus avec l'outil **Sélectionner**.

---

- Le bouton **Éditer uniquement le conteneur actif** vous permet de restreindre les opérations d'édition au conteneur actif.

Si vous sélectionnez **Édition > Sélectionner > Tous** quand cette option est activée, tous les événements du conteneur actif seront sélectionnés mais pas les événements des autres conteneurs.

- Vous pouvez zoomer sur un conteneur actif pour l'afficher en entier dans la fenêtre en sélectionnant **Édition > Zoom > Zoomer sur l'événement**.
- La fonction **Afficher cadres des conteneurs** permet de voir plus clairement les bordures du conteneur actif.

Quand cette option est activée, tous les conteneurs à l'exception du conteneur actif s'affichent en gris, afin de rendre ses bordures bien visibles. Deux marqueurs apparaissent aussi dans la règle avec le nom du conteneur actif, marquant le début et la fin. Ils peuvent être déplacés afin de modifier les limites du conteneur.

- Il est possible de changer de conteneur actif en utilisant des raccourcis clavier. Dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**, il y a deux fonctions dans la catégorie **Édition** : **Activer conteneur suivant** et **Activer conteneur précédent**. Si vous leur assignez des commandes clavier, vous pourrez vous en servir pour passer d'un conteneur à un autre.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Raccourcis clavier](#) à la page 672

[Barre d'outils de l'Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 373

# Bibliothèque

Chaque fois que vous enregistrez sur une piste Audio, un fichier est créé sur votre disque dur. Une référence à ce fichier, un clip, est ajoutée à la **Bibliothèque**.

Les règles suivantes s'appliquent à la **Bibliothèque** :

- Tous les clips, audio ou vidéo, appartenant à un projet apparaissent dans la liste de la **Bibliothèque**.
- Chaque projet possède une **Bibliothèque** qui lui est propre.

Dans la **Bibliothèque**, l'affichage des dossiers et de leurs contenus est identique à celui des listes de dossiers et de fichiers dans Explorateur de fichiers/finder macOS. Dans la **Bibliothèque**, vous pouvez exécuter des opérations qui affectent les fichiers du disque et d'autres opérations qui affectent uniquement les clips.

## Opérations qui affectent les fichiers

- Importer des clips (les fichiers audio peuvent être automatiquement copiés et/ou convertis)
- Convertir des formats de fichiers
- Renommer des clips (les fichiers référencés sur le disque sont également renommés) et des régions
- Supprimer des clips
- Préparer les archives de fichiers pour l'archivage
- Réduire les fichiers

## Opérations qui affectent les clips

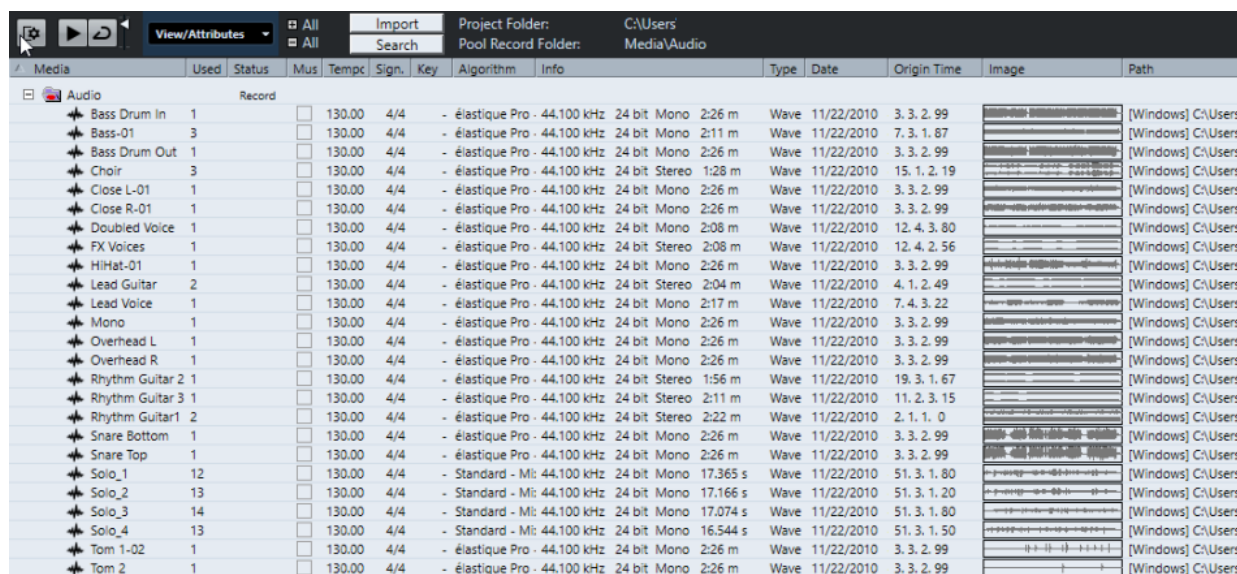
- Copier les clips
- Audition des clips
- Organiser les clips
- Appliquer un traitement audio aux clips

## Fenêtre Bibliothèque

La fenêtre **Bibliothèque** vous permet de gérer les fichiers de média du projet actif.

Pour ouvrir la **Bibliothèque**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **Ouvrir bibliothèque**. Si cette icône n'est pas visible, activez l'option **Fenêtres de Média et de MixConsole** dans le menu contextuel de la barre d'outils.
- Sélectionnez **Projet > Bibliothèque**.
- Sélectionnez **Média > Ouvrir bibliothèque**.



Media	Used	Status	Mus	Tempo	Sign.	Key	Algorithm	Info	Type	Date	Origin Time	Image	Path
Audio													
Bass Drum In	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Bass-01	3			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:11 m	Wave	11/22/2010	7.3.1.87	[Windows] C:\Users
Bass Drum Out	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Choir	3			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	1:28 m	Wave	11/22/2010	15.1.2.19	[Windows] C:\Users
Close L-01	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Close R-01	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Doubled Voice	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:08 m	Wave	11/22/2010	12.4.3.80	[Windows] C:\Users
FX Voices	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	2:08 m	Wave	11/22/2010	12.4.2.56	[Windows] C:\Users
HiHat-01	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Lead Guitar	2			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	2:04 m	Wave	11/22/2010	4.1.2.49	[Windows] C:\Users
Lead Voice	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:17 m	Wave	11/22/2010	7.4.3.22	[Windows] C:\Users
Mono	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Overhead L	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Overhead R	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar 2	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	1:56 m	Wave	11/22/2010	19.3.1.67	[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar 3	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	2:11 m	Wave	11/22/2010	11.2.3.15	[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar1	2			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	2:22 m	Wave	11/22/2010	2.1.1.0	[Windows] C:\Users
Snare Bottom	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Snare Top	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Solo_1	12			130.00	4/4		- Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono	17:365 s	Wave	11/22/2010	51.3.1.80	[Windows] C:\Users
Solo_2	13			130.00	4/4		- Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono	17:166 s	Wave	11/22/2010	51.3.1.20	[Windows] C:\Users
Solo_3	14			130.00	4/4		- Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono	17:074 s	Wave	11/22/2010	51.3.1.80	[Windows] C:\Users
Solo_4	13			130.00	4/4		- Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono	16:544 s	Wave	11/22/2010	51.3.1.50	[Windows] C:\Users
Tom 1-02	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Tom 2	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users

Le contenu de la **Bibliothèque** est réparti dans plusieurs dossiers :

### Dossier Audio

Contient tous les clips et régions audio faisant partie du projet.

### Dossier Vidéo

Contient tous les clips vidéo faisant partie du projet.

### Dossier Corbeille

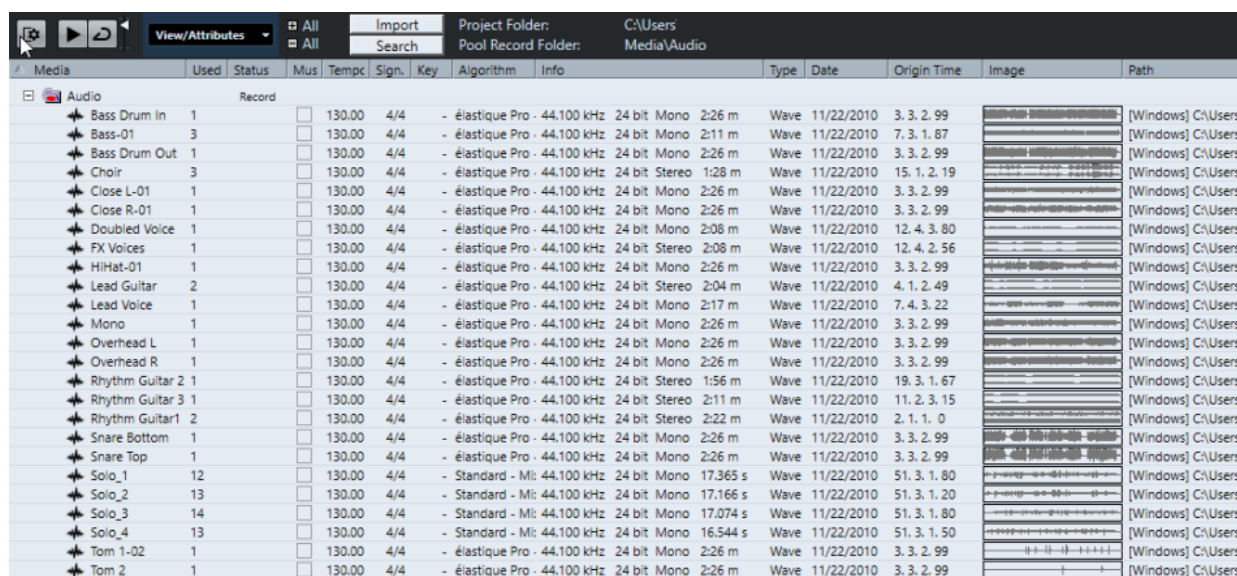
Contient les clips inutilisés qui ont été placés dans ce dossier pour être à terme supprimés définitivement du disque dur.

### À NOTER

Ces dossiers ne peuvent être ni renommés ni supprimés, mais vous pouvez ajouter autant de sous-dossiers que vous le souhaitez.

## Colonnes de la fenêtre Bibliothèque

Les colonnes de la fenêtre **Bibliothèque** contiennent des informations sur les clips et les régions.



Media	Used	Status	Mus	Tempo	Sign.	Key	Algorithm	Info	Type	Date	Origin Time	Image	Path
Audio													
Bass Drum In	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Bass-01	3			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:11 m	Wave	11/22/2010	7.3.1.87	[Windows] C:\Users
Bass Drum Out	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Choir	3			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	1:28 m	Wave	11/22/2010	15.1.2.19	[Windows] C:\Users
Close L-01	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Close R-01	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Doubled Voice	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:08 m	Wave	11/22/2010	12.4.3.80	[Windows] C:\Users
FX Voices	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	2:08 m	Wave	11/22/2010	12.4.2.56	[Windows] C:\Users
HiHat-01	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Lead Guitar	2			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	2:04 m	Wave	11/22/2010	4.1.2.49	[Windows] C:\Users
Lead Voice	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:17 m	Wave	11/22/2010	7.4.3.22	[Windows] C:\Users
Mono	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Overhead L	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Overhead R	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar 2	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	1:56 m	Wave	11/22/2010	19.3.1.67	[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar 3	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	2:11 m	Wave	11/22/2010	11.2.3.15	[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar1	2			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	2:22 m	Wave	11/22/2010	2.1.1.0	[Windows] C:\Users
Snare Bottom	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Snare Top	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Solo_1	12			130.00	4/4		- Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono	17:365 s	Wave	11/22/2010	51.3.1.80	[Windows] C:\Users
Solo_2	13			130.00	4/4		- Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono	17:166 s	Wave	11/22/2010	51.3.1.20	[Windows] C:\Users
Solo_3	14			130.00	4/4		- Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono	17:074 s	Wave	11/22/2010	51.3.1.80	[Windows] C:\Users
Solo_4	13			130.00	4/4		- Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono	16:544 s	Wave	11/22/2010	51.3.1.50	[Windows] C:\Users
Tom 1-02	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users
Tom 2	1			130.00	4/4		- élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3.3.2.99	[Windows] C:\Users

Les colonnes suivantes sont disponibles :

### Média






Contient les dossiers **Audio**, **Vidéo** et **Corbeille**. Si les dossiers sont ouverts, les noms de clip ou de région apparaissent et peuvent être édités.

### Utilisé

Indique le nombre de fois qu'un clip est utilisé dans le projet. S'il n'y a aucune entrée dans cette colonne, c'est que le clip correspondant n'est pas utilisé.

### Statut

Les diverses icônes affichées correspondent aux statuts actuels de la **Bibliothèque** et des clips. Voici les symboles que vous pouvez voir :

- Dossier d'**Enregistrement**  Indique le dossier d'**Enregistrement**.
- Traitement  Indique qu'un clip a été traité.
- Manquant  Indique qu'un clip est référencé dans le projet mais qu'il est absent de la **Bibliothèque**.
- Externe  Indique que le fichier auquel le clip fait référence est externe, ce qui signifie, par exemple, qu'il se trouve en dehors du dossier **Audio** du projet.
- Enregistré  Indique que le clip a été enregistré dans la version ouverte du projet. Ce repère aide à retrouver rapidement les clips enregistrés récemment.

### Mode Musical

Vous pouvez utiliser le **Mode Musical** pour aligner les boucles audio sur le tempo du projet. La case à cocher de cette colonne permet d'activer ou de désactiver le mode musical. Si la colonne **Tempo** indique «???», c'est que vous devez saisir le bon tempo avant de pouvoir activer le **Mode Musical**.

### Tempo

Indique le tempo des fichiers audio s'il est disponible. Si aucun tempo n'a été défini, la colonne indique «???».

### Sign.

Indique le chiffrage de mesure, par exemple «4/4».

### Tonalité

Indique la tonalité de base si elle a été définie pour le fichier.

### Algorithme

Cette colonne indique le préréglage d'algorithme utilisé quand le fichier audio est traité.

- Pour changer de préréglage par défaut, cliquez sur le nom du préréglage et sélectionnez un autre préréglage dans le menu local.

### Information

Pour les clips audio, cette colonne indique la fréquence d'échantillonnage, la résolution, le nombre de canaux et la durée du clip.

Pour les régions, elle indique les positions de début et de fin de la région en valeurs d'images.



Pour les clips vidéo, elle indique la fréquence d'images, la résolution, le nombre d'images et la durée du clip.

#### Type

Indique le format de fichier du clip.

#### Date

Indique la date de la dernière modification du fichier audio.

#### Heure d'origine

Indique la position temporelle à laquelle le clip a été enregistré à l'origine dans le projet. Comme cette valeur peut servir de référence pour l'option **Insérer dans le projet** de la section **Média** ou du menu contextuel, vous pouvez la modifier si la valeur **Heure d'origine** est indépendante (ce qui n'est pas le cas pour les régions, par exemple).

#### Image

Montre les images de forme d'onde des clips ou des régions audio.

#### Chemin

Indique l'emplacement du fichier du clip sur le disque dur.

#### Nom de bobine

Les fichiers audio peuvent inclure cet attribut, qui est alors affiché dans cette colonne. Il décrit la bobine ou la bande à partir de laquelle le média a été enregistré à l'origine.

#### À NOTER

Vous pouvez réorganiser l'ordre des colonnes en cliquant sur un en-tête et en le faisant glisser vers la gauche ou la droite.

---

## Barre d'outils de la fenêtre Bibliothèque

La barre d'outils regroupe les outils et les paramètres qui permettent de travailler dans la **Bibliothèque**.

#### Afficher ligne d'infos



Permet d'afficher/masquer la ligne d'infos.

#### Audition



Permet de lire les données audio sélectionnées.

#### Audition de la boucle



La boucle est lue jusqu'à ce que vous désactiviez le bouton **Audition**.

#### Volume de l'audition



Permet de régler le volume.

#### Vue/Attributs

Permet d'activer/désactiver les attributs qui sont affichés dans la fenêtre **Bibliothèque**.

#### **+/- Tout**

Permet d'ouvrir et de fermer tous les dossiers.

#### **Importer**

Permet d'importer des fichiers de médias dans la **Bibliothèque**.

#### **Rechercher**

Permet de rechercher des fichiers de médias dans la **Bibliothèque** et sur les disques connectés.

#### **Répertoire de travail**

Indique le chemin d'accès du dossier du projet actif.

#### **Dossier d'enregistrement dans la bibliothèque**

Indique le chemin d'accès du dossier d'**Enregistrement** du projet actif. Par défaut, il s'agit du dossier **Audio**. Vous pouvez toutefois créer un nouveau sous-dossier **Audio** et le définir en tant que nouveau répertoire d'enregistrement de la **Bibliothèque**.

## Ligne d'infos

La ligne d'infos indique des informations concernant l'événement ou le conteneur sélectionné dans la **Bibliothèque**.

- Pour l'activer, cliquez sur **Afficher ligne d'infos** situé à gauche de la barre d'outils.

La ligne d'infos indique les informations suivantes :

#### **Fichiers audio**

Nombre de fichiers audio dans la **Bibliothèque**.

#### **Utilisé**

Nombre de fichiers audio en cours d'utilisation.

#### **Taille totale**

Taille totale de tous les fichiers audio compris dans la **Bibliothèque**.

#### **Fichiers externes**

Nombre de fichiers de la **Bibliothèque** qui ne se trouvent pas dans le dossier de projet (par exemple les fichiers vidéo).

## Utilisation de la Bibliothèque

### À NOTER

La plupart des fonctions du menu principal liées à la **Bibliothèque** sont également disponibles dans le menu contextuel de la **Bibliothèque**.

---

## Renommer des clips ou des régions dans la Bibliothèque

### IMPORTANT

Quand vous changez les noms des clips ou régions dans la **Bibliothèque**, les fichiers de référence sur le disque sont également renommés. Il est recommandé de renommer les clips ou les régions dans la **Bibliothèque**. Faute de quoi, la référence du clip au fichier pourrait être perdue.

---

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez un clip ou une région et cliquez sur son nom.
  2. Saisissez un nouveau nom et appuyez sur **Entrée**.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fichiers manquants](#) à la page 392

## Dupliquer des clips dans la Bibliothèque

Vous pouvez dupliquer des clips pour appliquer différentes méthodes de traitement aux copies.

#### À NOTER

La duplication d'un clip ne crée pas de nouveau fichier sur le disque, mais une nouvelle version d'édition du clip qui se réfère au même fichier audio.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez le clip à dupliquer.
  2. Sélectionnez **Média > Nouvelle version**.
- 

#### RÉSULTAT

Une nouvelle version du clip apparaît dans le même dossier **Bibliothèque**. Le nom du clip dupliqué est identique à l'original, mais se termine par un numéro de version. Les régions du clip sont également copiées, mais conservent leur nom.

## Insertion de clips dans un projet

Pour insérer un clip dans un projet, vous pouvez utiliser les commandes d'insertion du menu **Média** ou procéder par glisser-déplacer.

## Insérer des clips dans un projet via les commandes de menu

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez les clips à insérer dans le projet.
2. Sélectionnez **Média > Insérer dans le projet** et choisissez une option d'insertion.  
Si plusieurs clips sont sélectionnés, vous avez le choix de les insérer sur une piste ou sur plusieurs.

#### À NOTER

Les points de synchronisation des clips insérés sont alignés sur la position d'insertion sélectionnée. Si vous souhaitez ajuster le point de synchronisation avant d'insérer un clip, double-cliquez sur ce clip afin d'ouvrir l'**Éditeur d'échantillons**. Cet éditeur vous permet d'ajuster le point de synchronisation et d'utiliser les options d'insertion.

---

#### RÉSULTAT

Le clip sera inséré sur la piste sélectionnée ou sur une nouvelle piste Audio. Si plusieurs pistes sont sélectionnées, le clip sera inséré sur la première piste sélectionnée.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Modifier le point de synchronisation](#) à la page 358

## Insertion de clips dans un projet par glisser-déplacer

Vous pouvez faire glisser un clip depuis la **Bibliothèque** vers la fenêtre **Projet**.

Le calage s'applique si la fonction **Calage** est activée.

Quand vous faites glisser le clip dans la fenêtre **Projet**, le curseur réticule et une infobulle apparaissent. L'infobulle indique la position temporelle sur laquelle se cale le clip.

Quand vous déplacez le clip dans une zone de la liste des pistes où il n'y a aucune piste, une nouvelle piste est créée pour l'événement inséré.

### À NOTER

Si vous appuyez sur **Maj** et maintenez la touche enfoncée tout en faisant glisser le clip depuis la **Bibliothèque** sur un événement, le clip de cet événement sera remplacé.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Modifier le point de synchronisation](#) à la page 358

[Remplacer des clips dans des événements](#) à la page 144

[Curseur réticule](#) à la page 67

## Supprimer des clips de la Bibliothèque

Vous pouvez choisir de supprimer des clips de la **Bibliothèque** sans effacer les fichiers correspondants sur le disque dur.

## Supprimer des clips de la Bibliothèque

Vous pouvez supprimer les clips de la **Bibliothèque** sans supprimer les fichiers correspondants du disque dur.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, choisissez les clips à supprimer et sélectionnez **Édition > Supprimer**.  
Vous pouvez également appuyer sur **Retour arrière** ou sur **Supprimer**.
  2. Selon que les clips sont utilisés ou non par un événement, vous avez différentes possibilités :
    - Si les clips sont utilisés par un événement, cliquez sur **Supprimer** puis sur **Supprimer de la Bibliothèque**.
    - Si les clips ne sont pas utilisés par un événement, cliquez sur **Supprimer de la Bibliothèque**.
- 

### RÉSULTAT

Les clips ne sont plus disponibles dans la **Bibliothèque** du projet, mais les fichiers sont toujours sur le disque dur et peuvent être utilisés dans d'autres projets, etc. Cette opération est réversible.

## Supprimer des fichiers du disque dur

Vous pouvez supprimer les clips de la **Bibliothèque** en supprimant le fichier correspondant du disque dur. Pour supprimer un fichier définitivement du disque dur, vous devez d'abord le déplacer vers le dossier **Corbeille** de la **Bibliothèque**.

### IMPORTANT

Vérifiez si les fichiers audio que vous souhaitez supprimer ne sont pas utilisés dans d'autres projets.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez les clips à supprimer du disque dur et sélectionnez **Édition > Supprimer**.  
Vous pouvez également appuyer sur **Retour arrière**, sur **Supprimer** ou faire glisser les clips dans le dossier **Corbeille**.

### À NOTER

Il est possible de récupérer un clip ou une région dans le dossier **Corbeille** en le/la faisant glisser dans un dossier **Audio** ou **Vidéo**.

---

2. Selon que les clips sont utilisés ou non par un événement, vous avez différentes possibilités :
    - Si les clips sont utilisés par un événement, cliquez sur **Supprimer**, puis sur **Corbeille**.
    - S'ils ne sont pas utilisés par un événement, cliquez sur **Corbeille**.
  3. Sélectionnez **Média > Vider la corbeille**.
  4. Cliquez sur **Effacer**.
- 

### RÉSULTAT

Les fichiers sont supprimés du disque dur.

## Supprimer des clips inutilisés de la Bibliothèque

Vous pouvez rechercher dans la **Bibliothèque** tous les clips qui ne sont pas utilisés dans le projet. Il est ainsi plus facile de les supprimer.

### PRÉAMBULE

La fenêtre **Bibliothèque** est ouverte.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Média > Supprimer les média inutilisés**.
  2. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Pour placer les clips dans le dossier **Corbeille**, sélectionnez **Corbeille**.
    - Pour supprimer les clips de la **Bibliothèque**, sélectionnez **Supprimer de la Bibliothèque**.
- 

## Supprimer des régions de la Bibliothèque

### PROCÉDER AINSI

- Dans la **Bibliothèque**, sélectionnez une région, puis sélectionnez **Édition > Supprimer**.  
Vous pouvez également appuyer sur **Retour arrière** ou sur **Supprimer**.

**IMPORTANT**

Vous n'êtes pas averti si la région est toujours utilisée.

---

## Retrouver des événements et des clips

Vous pouvez rapidement afficher les clips associés aux événements sélectionnés, de même que les événements associés aux clips sélectionnés.

### Retrouver des événements à partir de clips dans la Bibliothèque

Dans la **Bibliothèque**, vous pouvez trouver à quel clip font référence des événements du projet.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez un ou plusieurs clips.
  2. Sélectionnez **Média > Sélectionner dans le projet**.
- 

RÉSULTAT

Tous les événements qui font référence aux clips sélectionnés sont désormais sélectionnés dans la fenêtre **Projet**.

### Retrouver des clips à partir d'événements dans la fenêtre Projet

Dans la fenêtre **Projet**, vous pouvez trouver à quel événement particulier appartient tel ou tel clip.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un ou plusieurs événements dans la fenêtre **Projet**.
  2. Sélectionnez **Audio > Rechercher les événements sélectionnés dans la bibliothèque**.
- 

RÉSULTAT

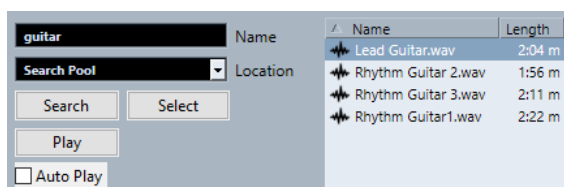
Les clips correspondants sont localisés et affichés en surbrillance dans la **Bibliothèque**.

## Recherche de fichiers audio

Les fonctions de recherche vous aident à trouver les fichiers audio ou autres médias dans la **Bibliothèque** ou sur votre disque dur. Elles fonctionnent comme les outils de recherche habituels, mais offrent quelques fonctions supplémentaires.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, cliquez sur **Rechercher** dans la barre d'outils. Une section avec les fonctions de recherche apparaît dans la fenêtre.



2. Indiquez les fichiers recherchés dans le champ **Nom**. Vous pouvez utiliser des noms partiels ou des jokers (\*), si vous le désirez.

#### À NOTER

La recherche porte uniquement sur les formats de fichiers audio pris en charge.

3. Utilisez le menu local **Lieu** pour indiquer l'emplacement où rechercher. Ce menu local répertorie tous vos disques locaux et supports amovibles.
  - Pour limiter la recherche à certains dossiers, choisissez **Sélectionner le chemin de recherche** et sélectionnez le dossier souhaité dans la boîte de dialogue qui s'ouvre.La recherche porte sur le dossier sélectionné et sur tous les sous-dossiers qu'il contient.

#### À NOTER

Les dossiers récemment sélectionnés avec la fonction **Sélectionner le chemin de recherche** apparaissent dans le menu local afin d'en simplifier la sélection.

4. Cliquez sur **Rechercher**.  
La recherche démarre et le panneau **Rechercher** indique la mention **Arrêter**.
  - Pour annuler la recherche, cliquez sur **Arrêter**.Une fois la recherche terminée, les fichiers trouvés s'affichent sur la droite.
  - Pour écouter un fichier, sélectionnez-le dans la liste et utilisez les contrôles de lecture situés à gauche (Lecture, Stop, Pause et Boucle). Si **Lecture automatique** est activé, les fichiers sélectionnés sont lus automatiquement.
  - Pour importer un fichier dans la **Bibliothèque**, double-cliquez dessus dans la liste ou sélectionnez-le et cliquez sur **Importer**.
5. Pour fermer le panneau de recherche, cliquez à nouveau sur **Rechercher** dans la barre d'outils.

## Utilisation de la fonctionnalité de recherche étendue

Outre le critère de recherche **Nom**, vous avez d'autres filtres de recherche à votre disposition. Les options de recherche étendue vous permettent de lancer des recherches détaillées afin de gérer vos bases de données de sons les plus volumineuses.

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, cliquez sur **Rechercher** dans la barre d'outils. Le panneau de recherche apparaît en bas dans la fenêtre **Bibliothèque**.
2. Cliquez sur **Nom** pour ouvrir le menu local de recherche étendue. Ce menu vous permet de sélectionner et de définir un critère de recherche.



Le menu contient également les sous-menus **Ajouter filtre** et **Préréglages**.

Les critères de recherche disposent des paramètres suivants :

- **Nom** : noms partiels ou caractères de remplacement (\*)
- **Taille** : inférieur, supérieur, égal, entre (deux valeurs), en secondes, minutes, heures et octets
- **Résolution en bits** : 8 bits, 16 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits à virgule flottante, 64 bits à virgule flottante
- **Voies** : mono, stéréo et de 3 à 16
- **Fréquence d'échantillonnage** : diverses valeurs, sélectionnez **Autres** pour paramétrer librement
- **Date** : divers intervalles de recherche

3. Sélectionnez l'un des critères de recherche dans le menu local.  
Ce critère devient le critère de recherche.
  4. Facultatif : pour afficher davantage d'options de recherche, ouvrez le menu local de recherche étendue, sélectionnez le sous-menu **Ajouter filtre** et sélectionnez un élément.
  5. Facultatif : Pour enregistrer les paramètres du filtre de recherche dans un préréglage, ouvrez le menu local de recherche étendue, sélectionnez **Préréglages > Enregistrer préréglage**, puis attribuez un nom à votre préréglage.  
Les préréglages enregistrés sont ajoutés au sous-menu **Préréglages**.
  6. Facultatif : Pour supprimer un paramètre du filtre de recherche, ouvrez le menu local de recherche étendue, sélectionnez le préréglage, puis sélectionnez **Effacer préréglage**.
- 

## Fichiers manquants

Lorsque vous ouvrez un projet et qu'un ou plusieurs fichiers manquent, la boîte de dialogue **Gérer les fichiers manquants** s'ouvre. Si vous cliquez sur **Fermer**, le projet s'ouvre sans les fichiers manquants.

Vous pouvez vérifier dans la **Bibliothèque** quels fichiers sont considérés comme « manquants » : Ils sont accompagnés d'un point d'interrogation dans la colonne **Statut**.

Un fichier est considéré comme manquant si au moins l'une des conditions suivantes est remplie :

- Le fichier a été déplacé ou renommé en dehors du programme depuis la dernière fois que vous avez travaillé sur le projet et vous avez ignoré la boîte de dialogue **Gérer les fichiers manquants** lorsque vous avez ouvert le projet pour une nouvelle session.
- Vous avez déplacé le fichier ou modifié son nom en dehors du programme au cours de la session actuelle.
- Vous avez déplacé ou renommé le dossier dans lequel se trouvent les fichiers manquants.

## Retrouver les fichiers manquants

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Média > Rechercher les fichiers manquants**.
  2. Dans la boîte de dialogue **Gérer les fichiers manquants**, vous pouvez au choix faire en sorte que le programme recherche le fichier pour vous (**Rechercher**), le rechercher vous-même (**Localiser**) ou définir dans quel répertoire le programme doit rechercher le fichier (**Répertoire**).
    - Quand vous sélectionnez **Rechercher**, une boîte de dialogue s'ouvre et vous pouvez y définir quel dossier ou disque sera analysé. Cliquez sur **Rechercher dans le répertoire**, sélectionnez un dossier ou un disque et cliquez sur **Démarrer**. Si le programme trouve des fichiers, sélectionnez celui de votre choix dans la liste et cliquez sur **Accepter**. Ensuite, Cubase tente de retrouver automatiquement les autres fichiers manquants.
    - Si vous sélectionnez **Localiser**, un sélecteur de fichier apparaît et vous pouvez y rechercher vous-même le fichier. Sélectionnez le fichier et cliquez sur **Ouvrir**.
    - Quand vous sélectionnez **Répertoire**, une boîte de dialogue s'ouvre et vous pouvez y définir le répertoire dans lequel le fichier manquant doit être recherché. C'est cette méthode qui peut être la plus indiquée si vous avez renommé ou déplacé le dossier contenant le fichier manquant, mais que le fichier en question porte toujours le même nom. Une fois le dossier correct sélectionné, le programme retrouve le fichier, et vous pouvez refermer la boîte de dialogue.
-



## Reconstitution des fichiers d'édition manquants

Quand un fichier manquant reste introuvable, un point d'interrogation figure à son niveau dans la colonne **Statut** de la **Bibliothèque**. Cependant, si le fichier manquant est un fichier d'édition (ces fichiers sont enregistrés dans le sous-dossier **Éditions** du dossier de projet quand vous traitez un signal audio), il se peut que le programme parvienne à le reconstruire en recréant l'édition qui avait été appliquée au fichier audio d'origine.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, localisez les clips dont les fichiers manquent.
2. Consultez la colonne **Statut**. Si le statut des fichiers est «Reconstructible», Cubase pourra les reconstituer.
3. Sélectionnez les clips reconstructibles, puis sélectionnez **Média > Reconstruire**.

---

### RÉSULTAT

L'édition est effectuée et les fichiers d'édition sont recréés.

## Supprimer les fichiers manquants de la Bibliothèque

Si la **Bibliothèque** contient des fichiers audio ne pouvant être ni retrouvés ni reconstruits, il peut être souhaitable de les supprimer.

---

### PROCÉDER AINSI

- Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez **Média > Effacer les fichiers manquants**.

---

### RÉSULTAT

Tous les fichiers manquants de la **Bibliothèque** et les événements correspondants dans la fenêtre **Projet** sont supprimés.

## Écouter des clips dans la Bibliothèque

Vous pouvez écouter les clips depuis la **Bibliothèque** à l'aide des raccourcis clavier, du bouton **Audition** ou en cliquant sur l'image de la forme d'onde d'un clip.

- Utiliser les raccourcis clavier.  
Si vous avez activé **[Espace] déclenche la pré-écoute locale** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Transport**), vous pourrez utiliser **Espace** pour l'écoute. Le résultat est le même qu'en activant **Audition** dans la barre d'outils.
- Sélectionnez un clip et activez **Audition**.  
Le clip est lu en entier. Pour arrêter la lecture, cliquez à nouveau sur **Audition**.
- Cliquez sur l'image de la forme d'onde d'un clip.  
Le clip est lu de la position sélectionnée sur la forme d'onde jusqu'à sa fin. Pour arrêter la lecture, cliquez sur **Audition** ou n'importe où dans la fenêtre **Bibliothèque**.

Le signal audio est routé directement sur le bus de **Mixage principal** (sortie par défaut) et contourne les paramètres de la voie audio, les effets et les égaliseurs.

### À NOTER

Vous pouvez régler le niveau d'écoute à l'aide du fader de niveau miniature dans la barre d'outils. Ceci n'affecte pas le niveau de lecture normal.

---

Voici ce qui se produit si vous activez **Audition de la boucle** avant l'écoute :

- Quand vous cliquez sur **Audition** pour écouter un clip, ce dernier se répète indéfiniment jusqu'à ce que vous arrêtiez la lecture en cliquant à nouveau sur **Audition** ou sur **Audition de la boucle**.
- Quand vous cliquez sur l'image de la forme d'onde pour écouter, c'est la section comprise entre l'endroit où vous avez cliqué et la fin du clip qui se répète indéfiniment jusqu'à ce que vous arrêtiez la lecture.

## Ouverture des clips dans l'Éditeur d'échantillons

L'**Éditeur d'échantillons** vous permet d'éditer le clip avec une grande précision.

- Pour ouvrir un clip dans l'**Éditeur d'échantillons**, double-cliquez sur l'icône d'une forme d'onde d'un clip ou sur son nom dans la colonne **Média**.
- Pour ouvrir dans l'**Éditeur d'échantillons** une région du clip, double-cliquez sur cette région dans la **Bibliothèque**.

Cette solution vous permet par exemple de définir le point de synchronisation du clip. Quand vous insérez ensuite le clip dans le projet à partir de la **Bibliothèque**, le point de synchronisation défini détermine l'alignement de ce clip.

LIENS ASSOCIÉS

[Modifier le point de synchronisation](#) à la page 358

[Éditeur d'échantillons](#) à la page 342

## Importer un média

La boîte de dialogue **Importer un média** vous permet d'importer des fichiers directement dans la **Bibliothèque**.

Pour ouvrir la boîte de dialogue, sélectionnez **Média > Importer un média** ou cliquez sur **Importer** dans la barre d'outils de la **Bibliothèque**.

Il s'agit d'un sélecteur de fichier standard qui permet d'accéder à d'autres dossiers, d'écouter des fichiers, etc. Les formats de fichiers suivants peuvent être importés :

- Wave (normal ou Broadcast)
- AIFF et AIFC (AIFF compressé)
- REX ou REX 2
- FLAC (Free Lossless Audio Codec)
- MPEG Layer 2 et Layer 3 (fichiers MP2 et MP3)
- Ogg Vorbis (fichiers OGG)
- Windows Media Audio (Windows uniquement)
- Wave 64 (fichiers W64)

Les caractéristiques suivantes sont prises en charge :

- Stéréo ou Mono
- Toute fréquence d'échantillonnage

### À NOTER

Les fichiers dont la fréquence d'échantillonnage est différente de celle du projet sont lus à une vitesse et une hauteur incorrectes.

- 8 bits, 16 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits à virgule flottante ou 64 bits à virgule flottante
- Divers formats vidéo

## À NOTER

Vous pouvez également utiliser les commandes du sous-menu **Importer** du menu **Fichier** pour importer des fichiers audio ou vidéo dans la **Bibliothèque**.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Fichiers Wave](#) à la page 631

[Importer des fichiers ReCycle](#) à la page 225

[Formats de fichiers audio compressés pris en charge](#) à la page 222

[Compatibilité des fichiers vidéo](#) à la page 658

## Importer des CD audio dans la Bibliothèque

Vous pouvez importer directement des pistes ou des sections de pistes depuis un CD audio dans la **Bibliothèque**. Une boîte de dialogue s'ouvre et vous invite à choisir les plages du CD qui seront copiées. Ces dernières seront converties en fichiers audio avant d'être ajoutées à la **Bibliothèque**.

- Pour importer un CD audio dans la **Bibliothèque**, sélectionnez **Média > Importer des pistes CD Audio**.

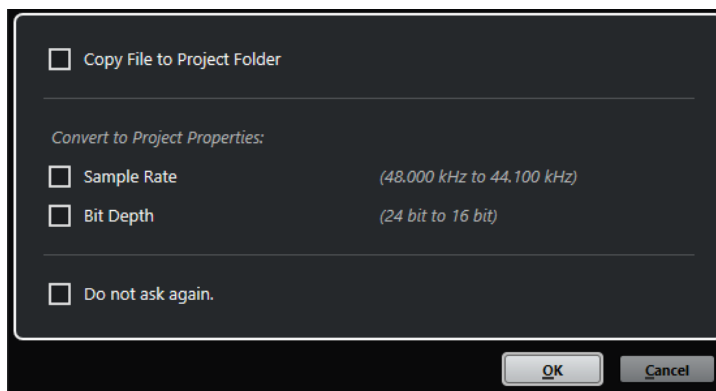
### LIENS ASSOCIÉS

[Importer les pistes d'un CD audio](#) à la page 222

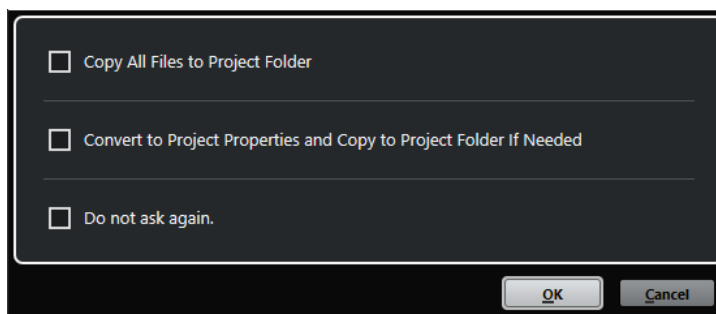
## Boîte de dialogue Options d'import

La boîte de dialogue **Options d'import** vous permet de configurer comment les fichiers audio sont importés dans la **Bibliothèque**.

- Quand vous sélectionnez un fichier dans la boîte de dialogue **Importer un média** et que vous cliquez sur **Ouvrir**, la boîte de dialogue **Options d'import** apparaît.



Boîte de dialogue **Options d'import** pour l'importation d'un fichier individuel



Boîte de dialogue **Options d'import** pour l'importation de plusieurs fichiers

### **Copier le fichier dans le dossier du projet/Copier tous les fichiers dans le dossier du projet**

Permet de copier le fichier audio dans le dossier **Audio** du projet. Le clip fera référence à cette copie.

Désactivez cette option si vous préférez que le clip fasse référence au fichier d'origine situé à l'emplacement d'origine. Dans ce cas, le fichier est accompagné de l'indication «externe» dans la **Bibliothèque**.

### **Convertir aux paramètres du projet/Convertir aux paramètres du projet et copier dans le dossier du projet si nécessaire**

Permet de convertir le fichier importé si la fréquence d'échantillonnage ou la résolution est différente des paramètres de la boîte de dialogue **Configuration du projet**. Pour l'importation d'un fichier unique, vous pouvez sélectionner les propriétés à convertir.

### **Ne plus demander**

Permet de toujours importer les fichiers en fonction des paramètres, sans rouvrir la boîte de dialogue. Vous pouvez réinitialiser cette option dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**).

#### LIENS ASSOCIÉS

[Colonnes de la fenêtre Bibliothèque](#) à la page 383

[Conversion de fichiers](#) à la page 398

## **Exporter des régions sous forme de fichiers audio**

Si vous avez créé des régions au sein d'un clip audio, elles peuvent être exportées dans des fichiers audio séparés. Si deux clips font référence au même fichier audio, vous pouvez créer un fichier audio différent pour chaque clip.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez la région à exporter.
2. Sélectionnez **Audio > Convertir la sélection en fichier**.
3. Sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez créer le nouveau fichier audio et cliquez sur **OK**.
4. Facultatif : si vous utilisez l'option **Convertir la sélection** pour créer un fichier audio séparé pour un clip qui fait référence au même fichier audio qu'un autre clip, attribuez un nom au nouveau fichier audio.

---

#### RÉSULTAT

Un nouveau fichier audio est alors créé dans le dossier spécifié. Ce fichier porte le même nom que la région et il est automatiquement ajouté à la **Bibliothèque**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Créer des événements audio à partir de régions](#) à la page 357

## **Changement du dossier d'enregistrement dans la bibliothèque**

Tous les clips audio que vous enregistrez dans le projet sont enregistrés dans le dossier d'**Enregistrement dans la bibliothèque**. Le dossier d'**Enregistrement dans la bibliothèque** est indiqué par le texte **Enregistrement** dans la colonne **Statut** et par un point sur le dossier lui-même.

Par défaut, il s'agit du dossier **Audio** principal. Vous pouvez toutefois créer un sous-dossier **Audio** et le définir en tant que nouveau dossier d'**Enregistrement dans la bibliothèque**.

#### À NOTER

Les dossiers que vous créez dans la **Bibliothèque** sont uniquement utilisés pour l'organisation des fichiers dans la **Bibliothèque**. Tous les fichiers sont enregistrés dans le dossier définis en tant que dossier d'**Enregistrement dans la bibliothèque**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la **Bibliothèque**, sélectionnez le dossier **Audio** ou n'importe quel clip audio.

#### À NOTER

Vous ne pouvez toutefois pas désigner le dossier **Vidéo**, ni aucun de ses sous-dossiers, comme dossier d'**Enregistrement dans la bibliothèque**.

---

2. Sélectionnez **Média > Créer un dossier**.
  3. Renommez le nouveau dossier.
  4. Sélectionnez le nouveau dossier, puis **Média > Définir le dossier d'enregistrement dans la bibliothèque**, ou cliquez dans la colonne **Statut** du nouveau dossier.
- 

#### RÉSULTAT

Le nouveau dossier devient le dossier d'**Enregistrement dans la bibliothèque**. Tous les signaux audio enregistrés dans le projet sont enregistrés dans ce dossier.

## Organisation des clips et des dossiers

Si vous accumulez un grand nombre de clips dans la **Bibliothèque**, vous aurez peut-être des difficultés à retrouver rapidement certains éléments. En réponse à ce problème, vous pouvez classer vos clips dans des sous-dossiers auxquels vous avez attribué des noms caractéristiques. Par exemple, les effets sonores peuvent être groupés dans un dossier, les voix dans un autre, etc.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez créer un sous-dossier.

#### À NOTER

Il n'est pas possible de ranger des clips audio dans un dossier vidéo, et vice versa.

---

2. Sélectionnez **Média > Créer un dossier**.
  3. Renommez le dossier.
  4. Faites glisser les clips dans le nouveau dossier.
- 

## Appliquer des traitements aux clips de la Bibliothèque

Vous pouvez appliquer des traitements audio aux clips depuis la **Bibliothèque**, comme vous le feriez dans la fenêtre **Projet**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez les clips à traiter.
  2. Sélectionnez **Audio > Traitement hors ligne direct**, puis choisissez une méthode de traitement.
-

#### RÉSULTAT

Un symbole de forme d'onde indique que les clips ont été traités.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Traitement hors ligne direct](#) à la page 320

## Réduction des fichiers

Vous pouvez réduire les fichiers audio à la taille des clips audio référencés dans le projet. Les fichiers créés grâce à cette option contiennent uniquement les parties du fichier audio qui sont utilisées dans le projet.

Cette opération permet de réduire considérablement la taille du projet si de grandes parties des fichiers audio sont inutilisées. Ainsi, cette fonction est également utile pour l'archivage, après avoir terminé un projet.

#### IMPORTANT

Cette opération modifie définitivement les fichiers audio sélectionnés dans la **Bibliothèque**. Ce traitement est irréversible. Si vous souhaitez uniquement générer des copies des fichiers audio de taille réduite, sans modifier le projet d'origine, utilisez l'option **Copie de sauvegarde du projet**.

#### À NOTER

Le fait de réduire les fichiers efface tout l'historique des modifications.

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez les fichiers à réduire.
2. Sélectionnez **Média > Réduire fichier**.
3. Cliquez sur **Réduire**.  
Une fois l'opération terminée, les références des fichiers dans le projet enregistré ne sont plus valides.
4. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour enregistrer le projet mis à jour, cliquez sur **Enregistrer maintenant**.
  - Pour poursuivre avec le projet non enregistré, cliquez sur **Plus tard**.

#### RÉSULTAT

Seules les portions audio utilisées dans le projet restent dans les fichiers audio du dossier d'**Enregistrement** dans la **bibliothèque**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sauvegarder des projets](#) à la page 90

## Conversion de fichiers

Dans la **Bibliothèque**, vous pouvez convertir les fichiers dans un autre format.

#### PROCÉDER AINSI

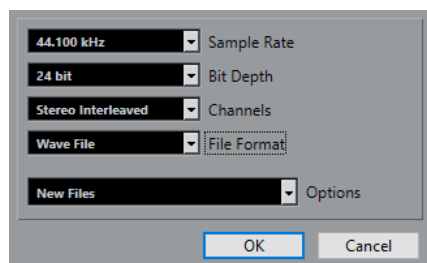
1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez les fichiers à convertir.
2. Sélectionnez **Média > Convertir les fichiers**.

3. Apportez les modifications souhaitées dans la boîte de dialogue **Options de conversion** et cliquez sur **OK**.

## Boîte de dialogue Options de conversion

Cette boîte de dialogue permet de convertir des fichiers audio de la **Bibliothèque**.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Options de conversion**, sélectionnez un clip dans la fenêtre **Bibliothèque**, puis sélectionnez **Média > Convertir les fichiers**.



### Fréquence d'échantillonnage

Permet de modifier la fréquence d'échantillonnage.

### Résolution en bits

Permet de convertir les fichiers en 16 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits à virgule flottante ou 64 bits à virgule flottante.

### Voies

Permet de convertir les fichiers au format mono ou stéréo entrelacée.

### Format de fichier

Permet de convertir les fichiers aux formats Wave, AIFF, Wave 64 ou Broadcast Wave.

### Options

Vous pouvez vous servir du menu local **Options** pour sélectionner l'une des options suivantes :

- **Nouveaux fichiers**  
Crée une copie du fichier dans le dossier audio, et convertit ce nouveau fichier conformément aux attributs choisis. Le nouveau fichier est ajouté à la **Bibliothèque**, mais les clips sont toujours référencés sur le fichier d'origine non converti.
- **Remplacer les fichiers**  
Convertit le fichier d'origine sans modifier les références aux clips. Les références seront enregistrées la prochaine fois que vous enregistrerez les fichiers.
- **Nouveaux et remplacer dans la bibliothèque**  
Crée une nouvelle copie avec les attributs choisis, remplace le fichier d'origine par le nouveau dans la **Bibliothèque**, et transfère les références du clip en cours du fichier d'origine au nouveau fichier. Sélectionnez cette option si vous souhaitez que vos clips audio fassent référence au fichier converti et que le fichier d'origine soit conservé sur le disque, afin que d'autres projets puissent continuer à y faire référence, par exemple.

## Extraction des données audio d'un fichier vidéo

Vous pouvez extraire les données audio de fichiers vidéo. Cette opération génère automatiquement un nouveau clip audio qui apparaît dans le dossier d'**Enregistrement dans la bibliothèque**.

### À NOTER

Cette fonction n'est pas disponible pour les fichiers vidéo MPEG-1.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez **Média > Extraire l'audio de la vidéo**.
  2. Sélectionnez le fichier vidéo à partir duquel vous souhaitez extraire les données audio et cliquez sur **Ouvrir**.
- 

### RÉSULTAT

L'audio est extrait du fichier vidéo. Le fichier audio extrait adopte le format de fichier et la fréquence d'échantillonnage/largeur du projet en cours, et il reprend le nom du fichier vidéo.



# La MediaBay et le rack de Média

Vous pouvez gérer les fichiers de médias enregistrés sur votre ordinateur ainsi que les pré-réglages de plusieurs sources à partir de la **MediaBay** ou du rack de **Média**.

La fenêtre de la **MediaBay** contient des fonctions avancées qui permettent de travailler avec les fichiers de médias et de gérer les éléments des bases de données. Pour afficher les fichiers de médias de votre ordinateur dans la **MediaBay**, vous devez analyser les dossiers ou volumes qui contiennent ces fichiers afin qu'ils soient ajoutés à la base de données.

Le rack de **Média** de la zone droite de la fenêtre **Projet** vous permet d'accéder à certaines des fonctions les plus importantes de la **MediaBay** à partir d'une zone fixe de la fenêtre **Projet**. Pour pouvoir accéder rapidement à des fichiers de médias spécifiques, vous pouvez enregistrer dans le rack de **Média** des favoris renvoyant à des dossiers spécifiques de votre ordinateur. Les fichiers de médias des dossiers favoris que vous ajoutez dans le rack de **Média** sont automatiquement scannés et ajoutés à la base de données.

## LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre de la MediaBay](#) à la page 412

[Analyse les dossiers](#) à la page 416

[Rack de Media de la zone droite](#) à la page 401

[Ajouter des favoris dans la page Favoris](#) à la page 410

[Ajouter des favoris à l'aide de la page Explorateur de fichiers](#) à la page 411

## Rack de Media de la zone droite

Le rack de **Média** de la zone droite de la fenêtre **Projet** vous permet d'accéder aux fonctions de la **MediaBay** à partir d'une zone fixe de la fenêtre **Projet**.

- Pour ouvrir le rack de **Média** dans la zone droite, cliquez sur **Afficher/Masquer zone droite** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, puis en haut de la zone droite, cliquez sur l'onglet **Média**.

Le rack de **Média** s'ouvre à la page d'**Accueil**. Celle-ci contient plusieurs vignettes qui correspondent aux types de médias disponibles.

## LIENS ASSOCIÉS

[Afficher/masquer des zones](#) à la page 32

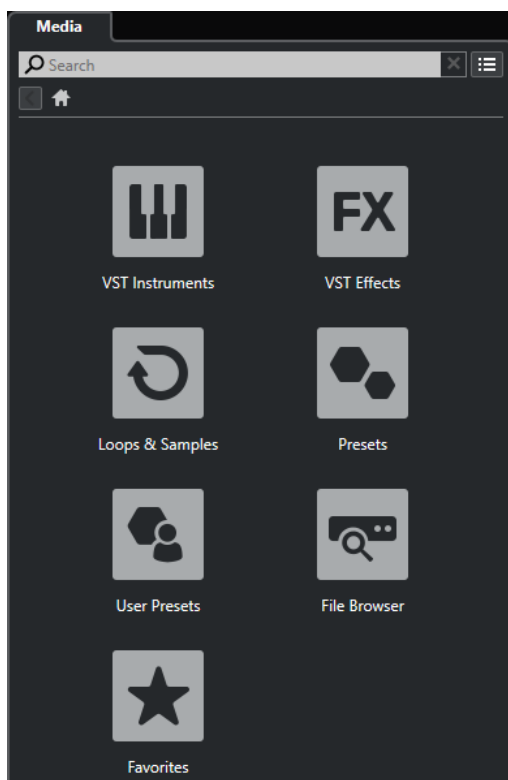
[Page d'accueil](#) à la page 401

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Page d'accueil

La page d'**Accueil** vous permet d'accéder à des vignettes qui correspondent aux différents types de médias disponibles, aux **Favoris** et à l'**Explorateur de fichiers**.

- Pour ouvrir la page **Accueil**, cliquez sur la commande de navigation **Accueil** dans le rack de **Média**.



Voici les vignettes disponibles :

#### **Instruments VST**

Permet d'afficher les instruments VST et les préréglages d'instruments.

#### **Effets VST**

Permet d'afficher les effets VST et les préréglages d'effets.

#### **Boucles et échantillons**

Permet d'afficher les boucles audio, les boucles MIDI ou les sons d'instruments organisés par ensembles de contenus.

#### **Préréglages**

Permet d'afficher les préréglages de piste, les préréglages de Strip, les préréglages de chaîne FX et les préréglages d'effet VST.

#### **Préréglages utilisateur**

Permet d'afficher les préréglages de piste, les préréglages de Strip, les banques de patterns, les préréglages de chaîne FX, les préréglages d'effet VST et les préréglages d'instrument qui se trouvent dans le dossier **User Content** .

Permet d'afficher les préréglages de piste, les préréglages de Strip, les préréglages de chaîne FX et les préréglages d'effet VST.

#### **Favoris**

Permet d'afficher vos dossiers favoris et d'y ajouter de nouveaux favoris. Le contenu du dossier est automatiquement ajouté à la base de données de la **MediaBay**.

#### **Explorateur de fichiers**

Permet d'afficher votre système de fichiers et les dossiers prédéfinis suivants : **Favoris, Cet ordinateur, VST Sound, Factory Content** et **User Content**. Vous pouvez rechercher des fichiers de médias et y accéder immédiatement.

#### LIENS ASSOCIÉS

- [Charger des préséglages d'instrument](#) à la page 430
- [Charger des boucles et des échantillons](#) à la page 429
- [Charger des préséglages de piste](#) à la page 429
- [Charger des préséglages de plug-in d'effet](#) à la page 430
- [Charger des préséglages de chaîne FX](#) à la page 431
- [Charger des préséglages de Strip](#) à la page 431
- [Ajouter des favoris dans la page Favoris](#) à la page 410
- [Ajouter des favoris à l'aide de la page Explorateur de fichiers](#) à la page 411

## Page Favoris

La page **Favoris** vous permet d'ajouter vos propres dossiers favoris dans le rack de **Média**.

### 1 Ajouter aux favoris

Permet d'ouvrir un sélecteur de fichier à partir duquel vous pouvez accéder à l'emplacement du dossier souhaité et l'ajouter en tant que dossier favori.

### 2 Dossiers Favoris

Les dossiers que vous avez ajoutés en tant que favoris, sont affichés sous forme de vignettes dans la page **Favoris**.

- Pour afficher le contenu d'un dossier, cliquez sur ce dossier.
- Pour supprimer un dossier de la page **Favoris**, cliquez sur son bouton de fermeture.

#### LIENS ASSOCIÉS

- [Ajouter des favoris dans la page Favoris](#) à la page 410

## Page Résultats

La page **Résultats** contient tous les fichiers de média qui ont été détectés dans le dossier favori défini.

- Pour ouvrir la page **Résultats**, cliquez sur la commande de navigation **Afficher tous les résultats** dans le rack de **Média**.



Voici les options disponibles :

- 1 Commandes de navigation du rack de Média**  
Permettent d'accéder à des dossiers spécifiques et de filtrer la liste de **Résultats**.
- 2 Filtre d'attributs**  
Permet d'afficher et de modifier certains attributs de fichiers standard détectés dans vos fichiers de média.
- 3 Liste de résultats**  
Contient tous les fichiers de médias qui ont été détectés dans le dossier sélectionné et permet de sélectionner un fichier de média.
- 4 Pré-écoute**  
Permet de pré-écouter le fichier de média sélectionné.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Commandes de navigation du rack de Média](#) à la page 408

[Configuration des colonnes de la liste de résultats](#) à la page 418

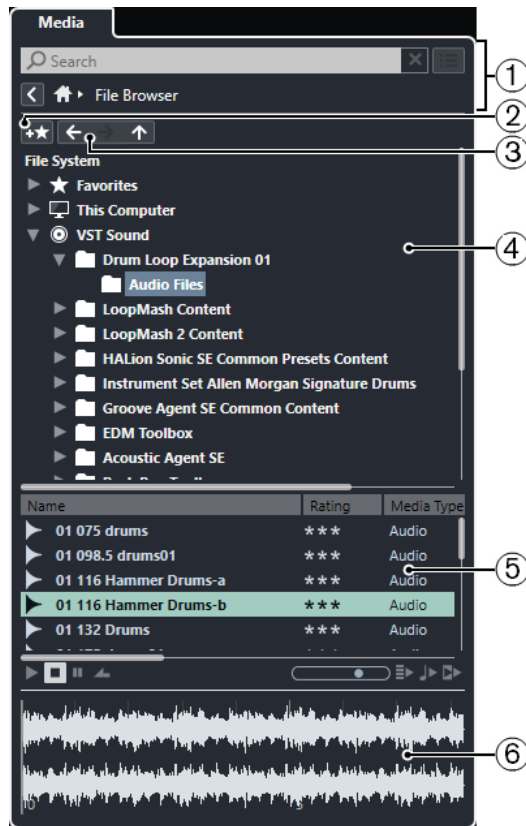
[Section Résultats](#) à la page 418

[Section Pré-écoute](#) à la page 423

## Page Explorateur de fichiers

La page **Explorateur de fichiers** contient tous les fichiers de médias qui ont été détectés dans l'**Explorateur de fichiers**.

- Pour ouvrir la page **Explorateur de fichiers**, accédez à la page d'**Accueil** du rack de **Média**, puis cliquez sur **Explorateur de fichiers**.



Voici les options disponibles :

- 1 Commandes de navigation du rack de Média**  
Permettent d'accéder à des dossiers spécifiques et de filtrer la liste de **Résultats**.
- 2 Ajouter aux favoris**  
Permet d'ajouter le dossier sélectionné en tant que dossier favori.
- 3 Précédent/Suivant/Haut**  
**Haut** permet d'accéder au dossier parent. **Précédent** permet d'accéder au précédent dossier. **Suivant** permet d'accéder au dossier le plus récent.
- 4 Explorateur de fichiers**  
Permet de parcourir les dossiers sélectionnés.
- 5 Liste de résultats**  
Contient tous les fichiers de médias pris en charge qui ont été détectés dans le dossier sélectionné et permet de sélectionner un fichier de média.
- 6 Pré-écoute**  
Permet de pré-écouter le fichier de média sélectionné.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Commandes de navigation du rack de Média](#) à la page 408

[Section Navigateur de fichiers](#) à la page 415

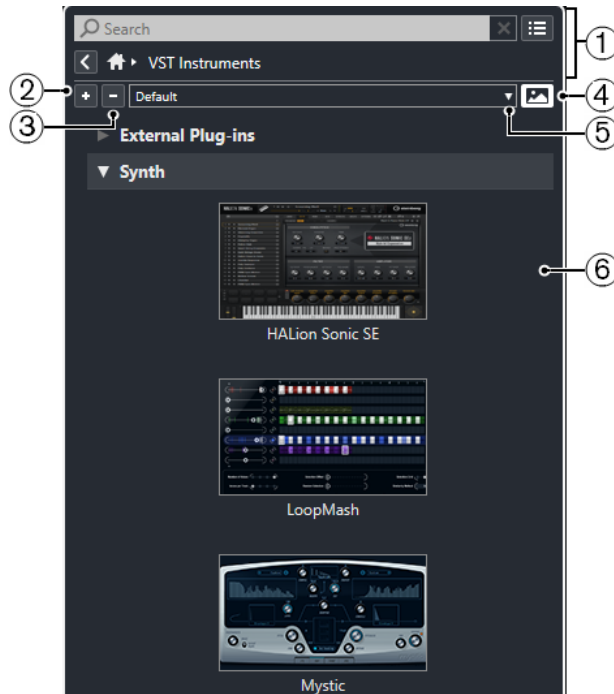
[Section Résultats](#) à la page 418

[Section Pré-écoute](#) à la page 423

## Page VST Instruments

La page **VST Instruments** contient tous les instruments VST de la collection sélectionnée.

- Pour ouvrir la page **VST Instruments**, accédez à la page d'**Accueil** du rack de **Média**, puis cliquez sur **VST Instruments**.



Voici les options disponibles :

- 1 Commandes de navigation du rack de Média**  
Permettent d'accéder à des dossiers spécifiques et de filtrer la liste de **Résultats**.
- 2 Tout agrandir**  
Permet d'agrandir tous les résultats.
- 3 Tout réduire**  
Permet de réduire tous les résultats.
- 4 Afficher/Masquer les images des plug-ins VST**  
Permet d'afficher/masquer les images des interfaces des instruments VST.
- 5 Collections et options des plug-ins**
  - **Défaut** : permet d'activer la collection par défaut.
  - **Trier par catégorie** : permet de trier la collection en fonction des catégories. Cette option n'est disponible que pour la collection **Défaut**.
  - **Trier par éditeur** : permet de trier la collection en fonction de l'éditeur. Cette option n'est disponible que pour la collection **Défaut**.
  - **Gestionnaire de plug-ins** : permet d'ouvrir le **Gestionnaire de plug-ins** afin de créer de nouvelles collections de plug-ins. Celles-ci apparaîtront dans le menu **Collections et options des plug-ins** de la collection **Défaut**.
- 6 Liste de plug-ins**  
Contient les plug-ins de la collection sélectionnée.

LIENS ASSOCIÉS

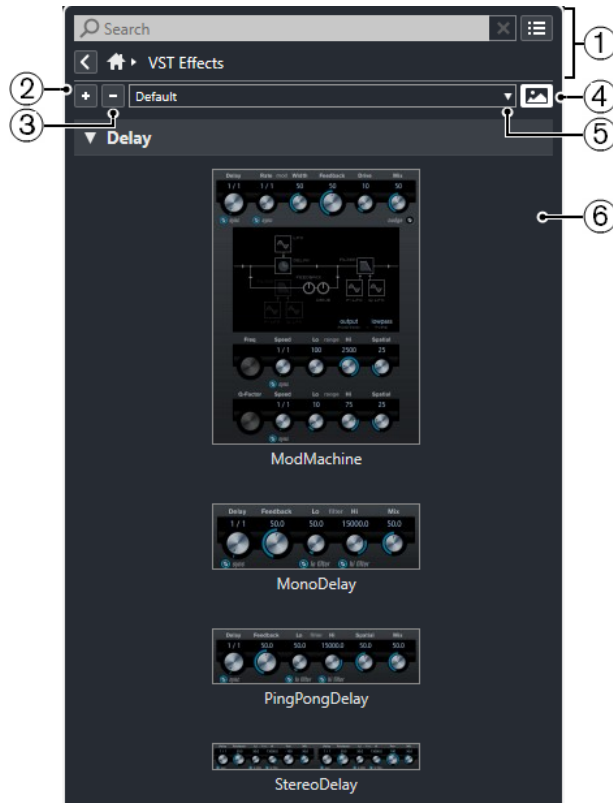
[Fenêtre Gestionnaire de plug-ins VST](#) à la page 464

[Ajouter des images des instruments VST dans le rack de Média](#) à la page 411

## Page Effets VST

La page **Effets VST** contient tous les effets VST de la collection sélectionnée.

- Pour ouvrir la page **Effets VST**, accédez à la page d'**Accueil** du rack de **Média**, puis cliquez sur **Effets VST**.



Voici les options disponibles :

- 1 Commandes de navigation du rack de Média**  
Permettent d'accéder à des dossiers spécifiques et de filtrer la liste de **Résultats**.
- 2 Tout agrandir**  
Permet d'agrandir tous les résultats.
- 3 Tout réduire**  
Permet de réduire tous les résultats.
- 4 Afficher/Masquer les images des plug-ins VST**  
Permet d'afficher/masquer les images des interfaces des effets VST.
- 5 Collections et options des plug-ins**
  - **Défaut** : permet d'activer la collection par défaut.
  - **Trier par catégorie** : permet de trier la collection en fonction des catégories. Cette option n'est disponible que pour la collection **Défaut**.
  - **Trier par éditeur** : permet de trier la collection en fonction de l'éditeur. Cette option n'est disponible que pour la collection **Défaut**.
  - **Gestionnaire de plug-ins** : permet d'ouvrir le **Gestionnaire de plug-ins** afin de créer de nouvelles collections de plug-ins. Celles-ci apparaîtront dans le menu **Collections et options des plug-ins** de la collection **Défaut**.
- 6 Liste de plug-ins**  
Contient les plug-ins de la collection sélectionnée.

## LIENS ASSOCIÉS

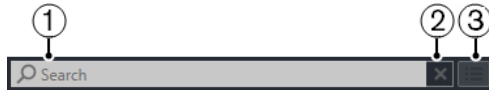
[Fenêtre Gestionnaire de plug-ins VST à la page 464](#)

[Ajouter des images des effets VST dans le rack de Média à la page 412](#)

## Commandes de navigation du rack de Média

Les commandes de navigation vous permettent d'accéder aux fichiers et dossiers du rack de **Média**.

Les commandes suivantes vous permettent de lancer une recherche textuelle et d'afficher tous les résultats sur la page actuelle.



### 1 Rechercher

Permet de lancer des recherches de fichiers de médias d'après leur nom ou leur attribut.

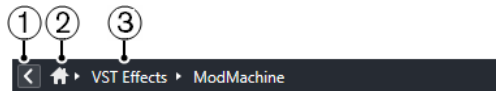
### 2 Réinitialiser recherche

Permet de réinitialiser la recherche.

### 3 Afficher tous les résultats

Permet d'afficher la page de **Résultats** pour une vignette sélectionnée. Si aucune vignette n'a été sélectionnée, tous les fichiers de médias seront affichés.

Les commandes suivantes vous permettent de naviguer d'accéder à d'autres pages à partir de la page actuelle.



### 1 Précédent

Permet de revenir à la page précédente.

### 2 Accueil

Permet de revenir à la page d'**Accueil**.

### 3 Chemin de navigation

Permet d'afficher le chemin d'accès de la page actuelle et de revenir à la page précédente.

Les commandes suivantes vous permettent de configurer et de modifier la page de **Résultats**.



### 1 Sélectionner types de média

Permet de sélectionner les types de médias qui doivent être affichés dans la page **Résultats**.

### 2 Permuter résultats

Permet de permuter la page **Résultats**.

### 3 Réinitialiser le filtre d'attributs

Ce bouton s'allume quand un filtre d'attributs a été configuré. Cliquez dessus pour réinitialiser le filtre d'attributs.

### 4 Configurer colonnes de la liste des résultats

Permet de choisir les colonnes d'attributs qui seront affichées dans la page **Résultats**.

### 5 Afficher/Masquer les filtres d'attributs

Permet d'afficher/masquer la section **Filtres d'attributs**.



LIENS ASSOCIÉS

[Page d'accueil](#) à la page 401

[Page Résultats](#) à la page 403

[Attributs des fichiers de médias](#) à la page 427

## Utilisation du rack de Media

Le rack de **Média** de la zone droite de la fenêtre **Projet** vous permet de rechercher les fichiers de médias pris en charge et les instruments VST inclus pour les ajouter dans vos projets.

Les commandes des différentes pages du rack de **Média** vous permettent de parcourir, de filtrer, de sélectionner et de pré-écouter vos fichiers de médias.

La page **Favoris** et la page **Explorateur de fichiers** vous permettent d'ajouter à vos **Favoris** les dossiers où se trouvent vos fichiers de médias. Vous pouvez ainsi accéder plus rapidement à ces fichiers de médias.

Les vignettes et les commandes des différentes pages du rack de **Média** vous permettent de parcourir, de filtrer, de sélectionner et de pré-écouter vos contenus.

Une fois que vous avez trouvé le fichier de média, l'instrument ou le préréglage que vous souhaitez utiliser et que vous l'avez sélectionné dans la liste de **Résultats**, vous pouvez l'insérer dans votre projet en l'y faisant glisser, en utilisant les options du menu contextuel ou en double-cliquant dessus.

LIENS ASSOCIÉS

[Rack de Media de la zone droite](#) à la page 401

[Page Résultats](#) à la page 403

## Ajouter des instruments VST dans des projets

Vous pouvez utiliser le rack de **Média** pour ajouter des instruments VST dans votre projet.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans le rack de **Média**, cliquez sur la vignette **VST Instruments**.
2. Faites glisser un instrument dans la liste des pistes ou dans l'affichage d'événements.

À NOTER

Pour changer l'instrument VST d'une piste d'Instrument, faites glisser cet instrument du rack de **Média** sur la section supérieure de l'**Inspecteur** de la piste d'Instrument. Il vous faut actualiser manuellement le nom de la piste si cela est nécessaire.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Charger des préréglages d'instrument](#) à la page 430

## Ajouter des effets VST dans des projets

Vous pouvez utiliser le rack de **Média** pour ajouter des effets VST dans votre projet.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans le rack de **Média**, cliquez sur la vignette **Effets VST**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Faites glisser un effet dans la liste des pistes pour créer une piste de voie FX.

- Pour ajouter l'effet sur une piste associée à des signaux audio, faites-le glisser du rack de **Média** dans la section **Effets d'Insert** ou dans la section **Effets Send** de l'**Inspecteur** de la piste.
  - Pour ajouter l'effet sur une piste associée à des signaux audio, faites-le glisser du rack de **Média** dans la section **Effets d'Insert** ou dans la section **Effets Send** de la **MixConsole** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** ou dans la fenêtre **Configurations de voie**.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Charger des préséglages de plug-in d'effet](#) à la page 430

## Appliquer des préséglages de piste

Vous pouvez utiliser le rack de **Média** pour ajouter des préséglages de piste dans votre projet.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans le rack de **Média**, cliquez sur la vignette **Préséglages**.
2. Cliquez sur **Préséglages de piste**.
3. Cliquez sur **Audio**, **VST Instruments**, **MIDI** ou **Multi**, selon le type de piste.
4. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Faites glisser un préséglage de piste sur l'**Inspecteur** ou dans la liste des pistes pour le type de piste correspondant.
  - Faites glisser un préséglage de piste en dessous de la liste des pistes pour ajouter une nouvelle piste dans laquelle le préséglage de piste est chargé.

#### À NOTER

Pour changer le préséglage de piste d'une piste, faites glisser ce préséglage à partir du rack de **Média** et déposez-le sur la piste dans la liste des pistes. Il vous faut actualiser manuellement le nom de la piste si cela est nécessaire.

---

#### RÉSULTAT

Le préséglage de piste est appliqué.

## Ajouter des favoris dans la page Favoris

Vous pouvez ajouter des dossiers favoris dans la page **Favoris**. Il vous sera ainsi possible d'accéder directement aux fichiers de médias à partir de dossiers spécifiques.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans le rack de **Média**, cliquez sur la vignette **Favoris**.
  2. En haut à gauche de la page, cliquez sur **Ajouter aux favoris**.
  3. Sélectionner le dossier que vous souhaitez ajouter en tant que **Favori**.
  4. Cliquez sur **OK**.
- 

#### RÉSULTAT

- Le dossier favori est ajouté à la base de données.
- Dans la page **Favoris**, une nouvelle vignette portant le nom défini est ajoutée.
- Dans l'**Explorateur de fichiers**, un nouveau dossier portant le nom que vous avez saisi est ajouté au dossier **Favoris**.

LIENS ASSOCIÉS

[Page Favoris](#) à la page 403

## Ajouter des favoris à l'aide de la page Explorateur de fichiers

Vous pouvez ajouter des dossiers favoris à partir de la page **Explorateur de fichiers**. Il vous sera ainsi possible d'accéder directement aux fichiers de médias à partir de dossiers spécifiques.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans le rack de **Média**, cliquez sur la vignette **Explorateur de fichiers**.
  2. Dans l'**Explorateur de fichiers**, accédez au dossier que vous souhaitez ajouter en tant que favoris puis sélectionnez-le.
  3. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - En haut à gauche de la page, cliquez sur **Ajouter aux favoris**.
    - Faites un clic droit sur le dossier puis, dans le menu contextuel, sélectionnez **Ajouter aux favoris**.
  4. Dans la boîte de dialogue **Définir un nom** qui s'ouvre, saisissez un nom pour le dossier.
  5. Cliquez sur **OK**.
- 

RÉSULTAT

- Le dossier favori est ajouté à la base de données.
- Dans l'**Explorateur de fichiers**, un nouveau dossier portant le nom que vous avez saisi est ajouté au dossier **Favoris**.
- Dans la page **Favoris**, une nouvelle vignette portant le nom défini est ajoutée.

LIENS ASSOCIÉS

[Page Explorateur de fichiers](#) à la page 404

## Ajouter des images des instruments VST dans le rack de Média

Les images des instruments VST conçus par des éditeurs tiers ne sont pas chargées par défaut. Vous pouvez cependant les ajouter manuellement dans le rack de **Média**.

PRÉAMBULE

Vous avez ajouté l'instrument VST d'un éditeur tiers en tant qu'instrument de rack ou de piste.

---

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez l'interface de l'instrument VST.
  2. Sur l'interface, cliquez sur **Ajouter une image de plug-in VST au Rack de médias**.
- 

RÉSULTAT

L'image de l'instrument VST s'affiche dans le rack de **Média**.

LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des instruments VST](#) à la page 447

[Interfaces des instruments VST](#) à la page 448

## Ajouter des images des effets VST dans le rack de Média

Les images des effets VST conçus par des éditeurs tiers ne sont pas chargées par défaut. Vous pouvez cependant les ajouter manuellement dans le rack de **Média**.

### PRÉAMBULE

Vous avez ajouté un effet VST d'un éditeur tiers.

### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez l'interface de l'effet VST.
2. Sur l'interface, cliquez sur **Ajouter une image de plug-in VST au Rack de médias**.

### RÉSULTAT

L'image de l'effet VST s'affiche dans le rack de **Média**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Ajout d'effets d'insert](#) à la page 302

[Interfaces des effets](#) à la page 310

## Fenêtre de la MediaBay

Pour ouvrir la **MediaBay** dans une autre fenêtre, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez **Média > MediaBay**.
- Appuyez sur **F5**.



La **MediaBay** comprend les sections suivantes :

### 1 Explorateur de fichiers

Permet d'analyser des dossiers spécifiques de votre système de fichiers et de créer des favoris.

## 2 Barre d'outils

Contient des outils et des raccourcis correspondant aux paramètres et fonctions de la **MediaBay** et permet d'alterner entre les emplacements favoris précédemment définis. Les favoris de la fenêtre **MediaBay** ne sont pas automatiquement analysés.

## 3 Filtres

Permet de filtrer la liste de **Résultats** à l'aide d'un filtre logique ou d'un filtre d'attributs.

## 4 Résultats

Permet d'afficher tous les fichiers de médias pris en charge. Vous pouvez filtrer la liste et procéder à des recherches textuelles.

## 5 Pré-écoute

Permet de pré-écouter les fichiers affichés dans la liste de **Résultats**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Section Navigateur de fichiers](#) à la page 415

[Barre d'outils de la MediaBay](#) à la page 413

[Ajouter des favoris](#) à la page 417

[Analyse les dossiers](#) à la page 416

[Section Filtres](#) à la page 427

[Section Résultats](#) à la page 418

[Section Pré-écoute](#) à la page 423

[Configuration de la MediaBay](#) à la page 415

## Barre d'outils de la MediaBay

La barre d'outils contient des outils et des raccourcis correspondant aux paramètres et fonctions de la **MediaBay**.

### Navigation

#### Précédent



Permet d'accéder au précédent dossier.

#### Avancer



Permet d'accéder au dossier le plus récent.

#### Vers le haut



Permet d'accéder au dossier parent.

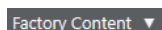
### Favoris

#### Ajouter aux favoris



Permet d'ajouter le dossier sélectionné en tant que dossier favori.

#### Sélectionner le favori défini



Permet de sélectionner un **Favori** afin d'accéder rapidement aux fichiers recherchés.

#### Inclure les dossiers et les sous-dossiers



Activez cette option si vous souhaitez afficher le contenu des dossiers et des sous-dossiers.

## Diviseur gauche

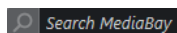
### Diviseur gauche



Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

## Recherche textuelle

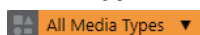
### Rechercher



Permet de lancer des recherches de fichiers de médias d'après leur nom ou leur attribut.

## Filtre de types de médias

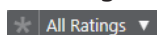
### Sélectionner types de média



Permet de sélectionner les types de médias qui doivent être affichés dans la page **Résultats**.

## Filtre du rating

### Filtre du rating



Permet de filtrer les fichiers en fonction de la note que vous leur avez attribuée.

## Réinitialiser filtres de la liste des résultats

### Réinitialiser filtres



Permet de réinitialiser les filtres.

## Résultats

### Actualiser résultats



Permet d'actualiser les résultats.

### Mélanger les résultats



Permet de mélanger les résultats de la page **Résultats**.

## Compteur d'attributs

### Compteur d'attributs



Indique le nombre d'attributs en cours d'actualisation.

## Diviseur droit

### Diviseur droit



Les outils placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

## Paramètres de la MediaBay

### Paramètres de la MediaBay



Permet d'ouvrir les paramètres de la **MediaBay**.

## Commandes de zone de fenêtre

### Afficher/Masquer zone gauche



Permet d'afficher/masquer la zone gauche de la fenêtre.

### Afficher/Masquer zone inférieure



Permet d'afficher/masquer la zone inférieure de la fenêtre.

### Afficher/Masquer zone droite



Permet d'afficher/masquer la zone droite de la fenêtre.

### Configurer disposition de fenêtre



Permet de configurer la disposition des éléments de la fenêtre.

### Configurer la barre d'outils



Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

## Configuration de la MediaBay

Vous pouvez afficher et masquer les différentes parties de la **MediaBay**. Ceci vous permet d'économiser de l'espace à l'écran et de n'afficher que les informations dont vous avez besoin.

---

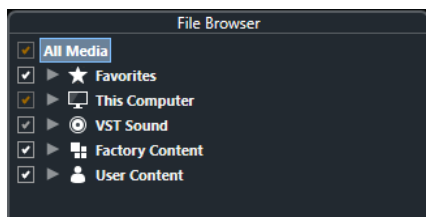
### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre**.
  2. Activez/Désactivez les cases des sections que vous souhaitez afficher/masquer.
  3. Cliquez en dehors du panneau afin de quitter le mode de configuration.
- 

## Section Navigateur de fichiers

La section **Explorateur de fichiers** offre un aperçu de votre système de fichiers. Il contient les dossiers pre-définis suivants : **Favoris**, **Cet ordinateur**, **VST Sound**, **Factory Content** et **User Content**.

- Pour ouvrir la section **Explorateur de fichiers** dans la **MediaBay**, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** et activez **Explorateur de fichiers**.



Pour que les fichiers de médias pris en charge puissent être affichés dans la section **Résultats** de la **MediaBay**, vous devez analyser tous les dossiers sur lesquels porteront les recherches.

Vous pouvez également ajouter des dossiers favoris. Tous les fichiers de médias contenus dans un **Favori** sont automatiquement analysés.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Analyse les dossiers](#) à la page 416

[Ajouter des favoris](#) à la page 417

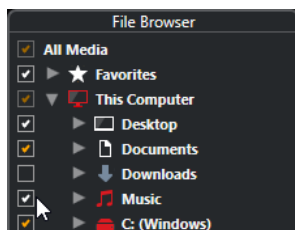
## Analyse les dossiers

Pour pouvoir lancer des recherches dans des dossiers de la **MediaBay**, il vous faut d'abord les analyser.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **Explorateur de fichiers** de la **MediaBay**, accédez au dossier que vous souhaitez inclure dans l'analyse.
2. Activez la case du dossier afin d'activer l'analyse.



---

#### RÉSULTAT

Tous les fichiers qui sont détectés dans le dossier analysé s'affichent dans la liste de **Résultats**. Les résultats de cette analyse sont enregistrés dans un fichier de base de données.

La couleur de la coche vous indique quels dossiers et sous-dossiers sont analysés :

- Quand elle est blanche, c'est que tous les sous-dossiers sont pris en compte dans l'analyse.
- Quand elle est orange, c'est qu'au moins un sous-dossier a été exclu de l'analyse.

La couleur du dossier indique le stade de l'analyse :

- Quand il est rouge, le dossier est en cours d'analyse.
- Quand il est blanc, tous les sous-dossiers ont été analysés.
- Quand il est jaune, c'est qu'au moins un sous-dossier n'est pas encore analysé.

#### À NOTER

Attendez que l'analyse de la **MediaBay** soit terminée avant de continuer à travailler.

---



## Ajouter des favoris

Vous pouvez ajouter des dossiers favoris à partir de la section **Explorateur de fichiers**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **Explorateur de fichiers**, accédez au dossier que vous souhaitez ajouter en tant que favoris puis sélectionnez-le.
2. Faites un clic droit sur le dossier ou le volume puis, dans le menu contextuel, sélectionnez **Ajouter aux favoris**.
3. Dans la boîte de dialogue **Définir un nom** qui s'ouvre, saisissez un nom pour le dossier.
4. Cliquez sur **OK**.

---

### RÉSULTAT

- Dans la section **Explorateur de fichiers**, un nouveau dossier portant le nom que vous avez saisi est ajouté au dossier **Favoris**.
- Dans la section **Favoris**, le favori ajouté est disponible dans le menu local **Sélectionner le favori défini**.
- Dans le rack de **Média** de la zone droite de la fenêtre **Projet**, une nouvelle vignette portant le nom défini est ajoutée dans la page **Favoris**.

---

### À NOTER

Les favoris de la fenêtre **MediaBay** ne sont pas automatiquement analysés.

---

### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour supprimer un **Favori**, sélectionnez-le dans l'arborescence **Favoris** de la section, **Explorateur de fichiers**, ouvrez le menu contextuel et sélectionnez l'option **Supprimer favori**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Analyse les dossiers](#) à la page 416

## Actualiser les vues

Si vous ajoutez ou supprimez des fichiers de dossiers qui ont déjà été scannés pendant que Cubase est fermé, il vous faudra rescanner ces dossiers de médias. Ce sera également le cas si vous avez modifié des attributs de contenus utilisateur dans un autre programme.

Si vous avez apporté des modifications à vos contenus et souhaitez que ces modifications apparaissent dans la **MediaBay**, il vous faudra actualiser les vues des dossiers de médias correspondants.

- Pour rafraîchir un dossier, faites un clic droit sur un dossier dans la section **Explorateur de fichiers** de la **MediaBay** et sélectionnez **Actualiser affichages**.
- Pour afficher un nouveau lecteur, faites un clic droit sur le nœud parent dans la section **Explorateur de fichiers** de la **MediaBay**, et sélectionnez **Actualiser affichages**. Vous pouvez ensuite analyser le lecteur afin de scanner les fichiers de média.
- Pour actualiser le statut d'analyse des dossiers après avoir modifié la base de données de disque avec un autre programme, faites un clic droit sur la base de données de disque et sélectionnez **Actualiser affichages**.

## Section Résultats

La liste de **Résultats** contient tous les fichiers de médias qui ont été détectés dans le dossier sélectionné dans l'**Explorateur de fichiers**.

- Pour afficher les fichiers de médias dans la section **Résultats**, vous devez sélectionner un dossier analysé dans la section **Explorateur de fichiers** de la **MediaBay**.



### À NOTER

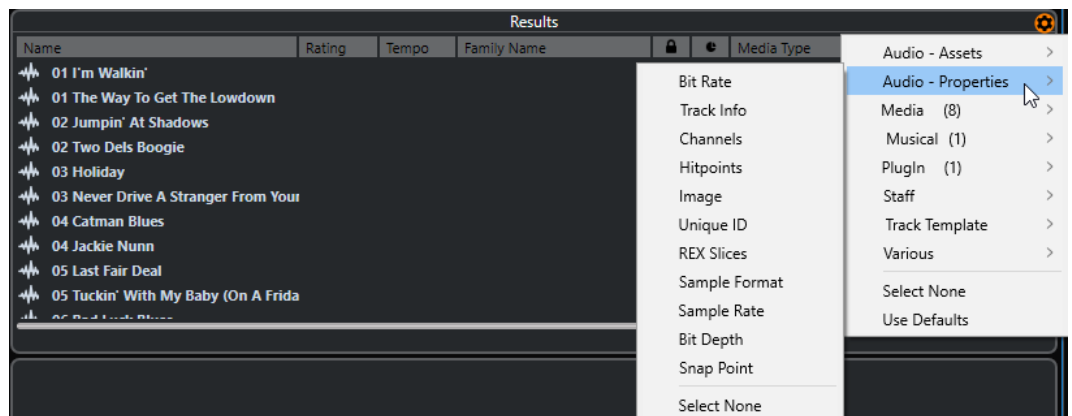
Vous pouvez définir le nombre maximum de fichiers à afficher dans la liste de **Résultats** dans les **Paramètres de la MediaBay**.

## Configuration des colonnes de la liste de résultats

Pour chaque type de média, ou pour les combinaisons de types de média, vous pouvez paramétrer les colonnes d'attributs qui figurent dans la liste de **Résultats**.

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la section des **Résultats**, sélectionnez les types de médias que vous souhaitez configurer.
2. Cliquez sur **Configurer colonnes de la liste des résultats** et activez ou désactivez les options des sous-menus.



Pour exclure une catégorie, sélectionnez **Désélectionner** dans le sous-menu correspondant.

### LIENS ASSOCIÉS

[Configuration de la MediaBay](#) à la page 415

## Gestion des fichiers de média dans la liste de Résultats

- Pour déplacer ou copier un fichier à partir de la liste de **Résultats** vers un autre emplacement, faites-le glisser dans un autre dossier dans la section **Explorateur de fichiers**.
- Pour changer l'ordre des colonnes dans la liste de **Résultats**, cliquez sur un en-tête de colonne et faites glisser cet en-tête vers un autre endroit.
- Pour supprimer un fichier, faites un clic droit dessus dans la liste et sélectionnez **Supprimer**. Le fichier est définitivement supprimé de votre ordinateur.

### IMPORTANT

Quand vous supprimez un fichier dans l'Explorateur de fichiers/Finder macOS, celui-ci continue d'apparaître dans la liste de **Résultats**, bien qu'il ne soit plus disponible dans le programme. Pour résoudre ce problème, analysez à nouveau le dossier correspondant.

---

## Mélanger les entrées de la liste de résultats

Vous pouvez afficher les entrées de la liste de **Résultats** dans un ordre aléatoire.

- Pour mélanger les entrées de la liste de **Résultats**, cliquez sur **Mélanger les résultats** dans la barre d'outils de la **MediaBay**.

## Rechercher l'emplacement d'un fichier

Vous pouvez accéder à l'emplacement d'un fichier sur votre système à partir de l'Explorateur de fichiers/Finder macOS.

### À NOTER

Cette fonction n'est pas disponible pour les fichiers qui font partie d'une archive VST Sound.

---

### PROCÉDER AINSI

- Dans la liste de **Résultats**, faites un clic droit sur un fichier et sélectionnez **Ouvrir dans l'Explorateur/Ouvrir dans le Finder**.
- 

### RÉSULTAT

L'Explorateur de fichiers/Finder macOS s'ouvre et le fichier correspondant est sélectionné.

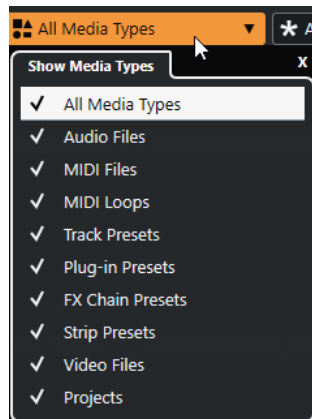
## Filtrage des types de médias

Vous pouvez configurer la liste de **Résultats** pour n'afficher qu'un type de média particulier ou une combinaison de types de médias.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MediaBay**, ouvrez le sélecteur **Afficher types de média**.



2. Activez les types de médias qui doivent être affichés dans la liste de **Résultats**.

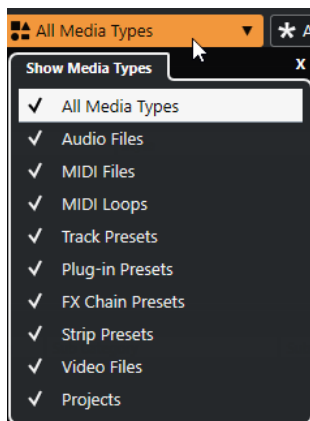
---

## RÉSULTAT

Les fichiers sont filtrés en fonction du type de média sélectionné.

## Sélecteur Afficher types de média

Vous pouvez définir les types de médias à afficher dans la liste de **Résultats**.



Voici les types de médias disponibles :

### Fichiers audio

Montre tous les fichiers audio. Les formats pris en charge sont .wav, .w64, .aiff, .aifc, .rex, .rx2, .mp3, .mp2, .ogg et .wma (Windows uniquement).

### Fichiers MIDI

Montre tous les fichiers MIDI (extension de nom de fichier .mid).

### Boucles MIDI

Montre toutes les boucles MIDI (extension de nom de fichier .midiloop).

### Préréglages de piste

Montre tous les préréglages des pistes Audio, MIDI et d'Instrument (extension de nom de fichier .trackpreset). Les préréglages de piste sont une combinaison de paramètres de piste, d'effets et de paramètres de la **MixConsole** qui peuvent être appliqués aux nouvelles pistes de différents types.

### Préréglages de plug-in

Montre tous les préréglages VST des plug-ins d'instruments et d'effets. Cette liste comprend également les préréglages d'égalisation enregistrés dans la **MixConsole**.

Ces préséglages contiennent tous les paramètres configurés pour un plug-in particulier. Ils peuvent permettre d'appliquer des sons à des pistes d'Instrument et des effets à des pistes Audio.

#### Préséglages de Strip

Montre tous les préséglages de Strip (extension de fichier `.stripreset`). Ces préséglages intègrent les chaînes d'effets d'une tranche de canal.

#### Préséglages de chaîne FX

Montre tous les préséglages de chaîne d'effets (extension de fichier `.fxchainpreset`). Ces préséglages intègrent des chaînes d'effets d'insert.

#### Fichiers vidéo

Montre tous les fichiers vidéo.

#### Projets

Montre tous les fichiers de projet (`.cpr`).

#### LIENS ASSOCIÉS

[Préséglages de piste](#) à la page 137

[Enregistrement/Chargement de préséglages de Strip](#) à la page 286

[Enregistrement/Chargement de préséglages d'égalisation](#) à la page 284

[Enregistrement/Chargement de préséglages de chaîne FX](#) à la page 281

[Compatibilité des fichiers vidéo](#) à la page 658

## Filterer en fonction de la note attribuée

Le **Filtre du rating** vous permet de filterer les fichiers en fonction de la note que vous leur avez attribuée.

#### À NOTER

Le **Filtre du rating** n'est pas disponible dans le rack de **Media** de la zone droite.

---

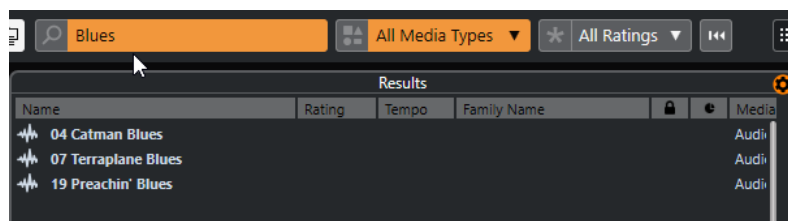
#### PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Filtre du rating** de la barre d'outils de la **MediaBay**, sélectionnez une valeur dans le menu local **Filtre du rating**.
- 

## Lancer une recherche textuelle

Vous pouvez lancer une recherche textuelle dans la liste de **Résultats**. Quand vous saisissez du texte dans le champ de recherche textuelle de la barre d'outils de la **MediaBay**, seuls les fichiers de médias dont les attributs correspondent au texte saisi s'affichent.

- Cliquez dans le champ et saisissez le texte que vous souhaitez rechercher. Si par exemple vous recherchez toutes les boucles audio de percussion, saisissez «drum» dans le champ de recherche. Vous obtiendrez une liste de boucles portant des noms tels que «Drums 01», «Drumloop», «Snare Drum», etc. Vous trouverez également tous les fichiers de média qui possèdent l'attribut de Catégorie **Drum&Percussion**, ou tout autre attribut contenant le mot «drum». Vous pouvez également ajouter des apostrophes pour rechercher des fichiers correspondant exactement aux mots saisis et utiliser des opérateurs booléens.



- Pour réinitialiser la recherche textuelle, il vous suffit de supprimer le texte saisi ou de cliquer sur **Réinitialiser filtres**.

## Recherche textuelle à l'aide d'opérateurs booléens

Il est possible de lancer des recherches avancées grâce à des opérateurs booléens ou des caractères de remplacement.

Vous pouvez utiliser les éléments suivants :

### And [+]

[a et b]

Quand vous saisissez des chaînes séparées par «and» (ou par un signe plus), tous les fichiers qui contiennent à la fois a et b sont détectés.

[And] est l'opérateur paramétré par défaut quand aucun opérateur n'est utilisé. C'est-à-dire qu'en saisissant [a b], vous obtiendrez les mêmes résultats.

### Or [,]

[a ou b]

Quand vous saisissez des chaînes séparées par «or» (ou par une virgule), les fichiers détectés contiennent soit a, soit b, soit les deux.

### Not [-]

[pas b]

Quand vous saisissez du texte en le précédant de «not» (ou d'un signe moins), seuls les fichiers ne contenant pas b sont détectés.

### Parenthèses [( )]

[(a ou b) + c]

À l'aide de parenthèses, vous pouvez grouper des chaînes textuelles. Dans cet exemple, en plus de c, les fichiers détectés contiennent soit a, soit b.

### Guillemets [«»]

[«texte recherché»]

Les guillemets vous permettent de définir des suites de mots. Seuls les fichiers contenant la suite de mots que vous avez saisie seront détectés.

## IMPORTANT

Quand vous devez rechercher des fichiers dont les noms contiennent un tiret, mettez le texte recherché entre guillemets. Faute de quoi le programme interprètera le tiret comme l'opérateur booléen «not».

## À NOTER

Ces opérateurs peuvent également être utilisés pour le filtrage logique.

## Réinitialisation de la liste de résultats

Vous pouvez réinitialiser tous les paramètres de filtrage et les résultats du filtrage.

- Dans la barre d'outils de la **MediaBay**, cliquez sur **Initialiser filtre**.

## Section Pré-écoute

Vous pouvez pré-écouter des fichiers individuels dans la section **Pré-écoute** afin de déterminer celui que vous allez utiliser dans votre projet.

Les éléments affichés dans cette section et leurs fonctions changent selon le type de média.

### IMPORTANT

La section **Pré-écoute** n'est pas disponible pour les fichiers vidéo, ni pour les fichiers de projet ou les pré-réglages de piste Audio.

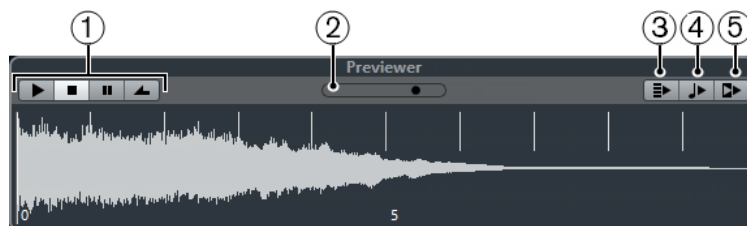
---

### LIENS ASSOCIÉS

[Paramètres de la MediaBay](#) à la page 434

## Pré-écoute de fichiers audio

L'utilitaire de **Pré-écoute** des fichiers audio permet d'écouter les fichiers audio avant de les utiliser dans un projet.



### 1 Commandes de transport

Permettent de lancer la pré-écoute, de l'arrêter, de la mettre en pause et de pré-écouter en boucle.

### 2 Fader de Volume de pré-écoute

Permet de régler le niveau de la pré-écoute.

### 3 Lecture automatique de l'élément sélectionné dans la liste des résultats

Permet de faire en sorte que le fichier soit automatiquement lu.

### 4 Aligner temps au projet

Permet de lire le fichier sélectionné en synchronisation avec le projet à partir de la position du curseur de projet. Dans ce cas, une modification de la durée est appliquée en temps réel à votre fichier audio.

### À NOTER

Quand vous importez un fichier audio dans un projet dans lequel l'option **Aligner temps au projet** a été activée dans la **Pré-écoute**, le **Mode Musical** est automatiquement activé pour l'événement correspondant.

---

### 5 Attendre lecture du projet

Permet de synchroniser les fonctions Lecture et Stop de la palette **Transport** avec les boutons correspondants dans la section **Pré-écoute**.

Pour utiliser cette option au mieux, placez le délimiteur gauche au commencement d'une mesure et lancez la lecture du projet à l'aide de la palette **Transport**. Dès lors, les boucles

que vous sélectionnez dans la liste de **Résultats** commencent en même temps que le projet et sont parfaitement synchronisées avec celui-ci.

LIENS ASSOCIÉS

[Mode Musical](#) à la page 370

## Pré-écoute de fichiers MIDI

L'utilitaire de **Pré-écoute** des fichiers MIDI permet d'écouter les fichiers MIDI avant de les utiliser dans un projet.

- Pour pré-écouter un fichier MIDI, chargez un instrument VST et sélectionnez-le en tant que périphérique de sortie dans le menu local **Sélectionner sortie MIDI**.



### 1 Commandes de transport

Permettent de démarrer et d'arrêter la pré-écoute.

### 2 Fader de Volume de pré-écoute

Permet de régler le niveau de la pré-écoute.

### 3 Sortie

Permet de sélectionner le périphérique de sortie.

### 4 Aligner temps au projet

Permet de lire le fichier sélectionné en synchronisation avec le projet à partir de la position du curseur de projet. Dans ce cas, une modification de la durée est appliquée en temps réel à votre fichier MIDI.

### 5 Lecture automatique de l'élément sélectionné dans la liste des résultats

Permet de faire en sorte que le fichier soit automatiquement lu.

LIENS ASSOCIÉS

[Instruments VST](#) à la page 447

## Pré-écoute de boucles MIDI

L'utilitaire de **Pré-écoute** des boucles MIDI permet d'écouter les boucles MIDI avant de les utiliser dans un projet.

### À NOTER

Les boucles MIDI sont toujours lues en synchronisation avec le projet.



### 1 Commandes de transport

Permettent de démarrer et d'arrêter la pré-écoute.

### 2 Fader de Volume de pré-écoute

Permet de régler le niveau de la pré-écoute.



### 3 Lecture automatique de l'élément sélectionné dans la liste des résultats

Permet de faire en sorte que le fichier soit automatiquement lu.

### 4 Lier lecture à la piste d'Accords

Permet de transposer les événements de la boucle MIDI de manière à ce qu'ils soient adaptés à la piste d'Accords. Notez que pour ce faire il faut que le projet comporte une piste d'Accords contenant des événements d'accords.

Quand cette option est activée et que vous insérez une boucle MIDI dans le projet, la fonction **Suivre piste d'Accords** est automatiquement activée pour la piste.

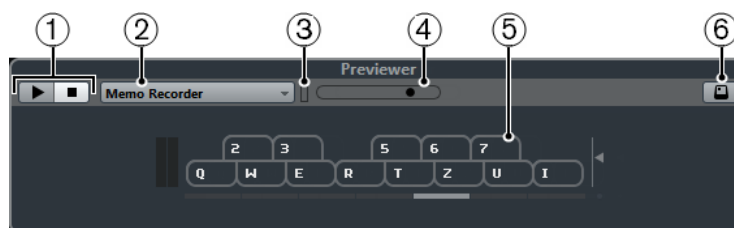
#### LIENS ASSOCIÉS

[Utilisation de la fonction Suivre piste d'Accords](#) à la page 585

## Utilitaire de pré-écoute des préréglages VST et des préréglages de piste pour les pistes MIDI et les pistes d'Instrument

L'utilitaire de **Pré-écoute** des préréglages VST et des préréglages de piste permet d'écouter les préréglages avant de les utiliser dans un projet.

- Pour pré-écouter des préréglages de pistes MIDI ou d'Instrument et des préréglages VST, vous devez transmettre des notes MIDI au préréglage de piste à partir de l'entrée MIDI, d'un fichier MIDI ou du clavier de l'ordinateur, ou encore grâce au mode **Enregistreur de séquence**.



### 1 Commandes de transport

Permettent de démarrer et d'arrêter la pré-écoute.

### 2 Mode de séquence pour la pré-écoute

Permet de charger un fichier MIDI pour appliquer le préréglage sélectionné au fichier MIDI. Vous pouvez également sélectionner le mode **Enregistreur de séquence** pour répéter en boucle une suite de notes.

### 3 Activité MIDI

Permet de contrôler la présence de messages MIDI entrants.

### 4 Fader de Volume de pré-écoute

Permet de régler le niveau de la pré-écoute.

### 5 Clavier

Vous pouvez afficher le **Clavier** en mode d'affichage clavier ou en mode d'affichage piano.

### 6 Entrée au clavier d'ordinateur

Permet d'utiliser le clavier de l'ordinateur pour pré-écouter les préréglages.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Pré-écoute des préréglages en mode Enregistreur de séquence](#) à la page 426

[Clavier à l'écran](#) à la page 196

## Pré-écoute des préréglages via une entrée MIDI

L'entrée MIDI reste active en permanence. Par exemple, quand un clavier MIDI est connecté à votre ordinateur et correctement configuré, vous pouvez commencer immédiatement à jouer des notes afin de pré-écouter le préréglage sélectionné, par exemple.

## Pré-écoute de préréglages à partir d'un fichier MIDI

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans le menu local du **Mode de séquence pour la pré-écoute**, sélectionnez **Charger fichier MIDI**.
  2. Dans le sélecteur de fichier qui apparaît, sélectionnez un fichier MIDI et cliquez sur **Ouvrir**. Le nom du fichier MIDI est affiché dans le menu local.
  3. Cliquez sur **Lecture** à gauche du menu local.
- 

### RÉSULTAT

Les notes transmises par le fichier MIDI sont maintenant lues en respectant les paramètres du préréglage de piste.

### À NOTER

Les fichiers MIDI utilisés en dernier sont conservés dans le menu, afin de vous permettre d'y accéder rapidement. Pour supprimer une entrée de cette liste, sélectionnez-la dans le menu, puis sélectionnez **Supprimer fichier MIDI**.

---

## Pré-écoute des préréglages en mode Enregistreur de séquence

Le mode **Enregistreur de séquence** permet de répéter en boucle une suite de notes.

### À NOTER

Vous ne pouvez pas utiliser le mode **Enregistreur de séquence** pour pré-écouter des préréglages via un fichier MIDI.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans le menu local **Mode de séquence pour la pré-écoute**, sélectionnez **Enregistreur de séquence**.
  2. Activez **Lecture**.
  3. Jouez des notes sur le clavier MIDI ou sur le clavier de l'ordinateur.
- 

### RÉSULTAT

Les notes sont jouées avec le préréglage d'instrument qui a été sélectionné dans la section **Résultats**.

Attendez deux secondes après avoir cessé de jouer et vous entendrez se lire en boucle la suite de notes que vous venez de jouer.

Pour utiliser une autre séquence, recommencez à jouer des notes.

## Pré-écoute de préréglages via le clavier de l'ordinateur

### À NOTER

Quand l'option **Entrée au clavier d'ordinateur** est activée, le clavier de l'ordinateur est exclusivement consacré à la section **Pré-écoute**. Cependant, vous pouvez toujours utiliser les raccourcis clavier suivants : **Ctrl/Cmd-S** (enregistrer), **Num \*** (démarrer/arrêter l'enregistrement),

**Espace** (démarrer/arrêter la lecture), **Num 1** (aller au délimiteur gauche), **Supprimer** ou **Retour arrière**, **Num /** (activer/désactiver la boucle), et **F2** (afficher/masquer la palette Transport).

PROCÉDER AINSI

1. Activez **Entrée via le clavier de l'ordinateur**.
2. Jouez quelques notes sur le clavier de votre ordinateur.

## Section Filtres

La **MediaBay** vous permet d'affiner vos recherches de fichiers.

### Attributs des fichiers de médias

Les attributs de fichiers de médias sont des ensembles de métadonnées qui fournissent des informations supplémentaires sur le fichier.

Les différents types de fichiers de médias possèdent des attributs différents. Par exemple, les fichiers audio .wav possèdent des attributs tels que nom, durée, taille, fréquence d'échantillonnage, ensemble de contenus (etc.) et les fichiers .mp3 intègrent des attributs supplémentaires tels que l'artiste ou le genre.

### Filtre d'attributs

Pour mieux organiser le classement de vos fichiers de médias, vous pouvez leur affecter des valeurs d'attributs. Le filtre **Attribut**, vous permet d'afficher et de modifier certains attributs de fichiers standard dans vos fichiers de média.

La section **Filtres** permet d'afficher toutes les valeurs qui ont été définies pour les catégories d'attributs affichées. Quand vous sélectionnez l'une de ces valeurs, seuls les fichiers auxquels cette valeur d'attribut a été affectée sont affichés dans les résultats.

Category	Sub Category	Style	Sub Style	Character	Key
Accordion	French Horn	Classical	Africa	Acoustic	C
Bass	Other	Electronica/Dance	Classic House	Analog	D#/Eb
<b>Brass</b>	Section	Jazz	Disco	Bright	E
Chromatic Perc	Synth	Pop	Drum 'n' Bass/Jungle	Clean	G
Drum&Perc	Trombone	Rock/Metal	Funky House	Clear	G#/Ab

#### 1 Titres des colonnes d'attributs

Permettent de sélectionner différentes catégories d'attributs. Si les colonnes sont suffisamment larges, le nombre de fichiers correspondant à ces critères est indiqué à droite de la valeur.

#### 2 Valeurs d'attribut

Indiquent les valeurs des attributs et le nombre d'occurrences d'une certaine valeur d'attribut dans vos fichiers de média.

#### À NOTER

- Certains attributs sont directement liés les uns aux autres. Par exemple, pour chaque valeur de catégorie, certaines valeurs de sous-catégories sont disponibles. Quand vous modifiez la valeur de l'une de ces colonnes d'attribut, des valeurs différentes s'affichent dans les autres colonnes.
- Les colonnes d'attribut affichent uniquement les valeurs d'attribut qui ont été détectées.

## Appliquer un filtre d'attribut

Le filtre d'**Attribut** vous permet de rechercher rapidement des fichiers de média balisés possédant certains attributs.

- Pour appliquer un filtre d'**Attribut**, sélectionnez une valeur d'attribut.  
La liste de **Résultats** est filtrée selon vos choix. Appliquez d'autres filtres d'attributs pour affiner encore la recherche.
- Pour rechercher des fichiers correspondant à l'un ou l'autre des attributs, faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur différentes valeurs d'attribut dans la même colonne.
- Pour modifier les valeurs d'attribut affichées pour une colonne, cliquez sur le titre de la colonne de l'attribut et sélectionnez un autre attribut.

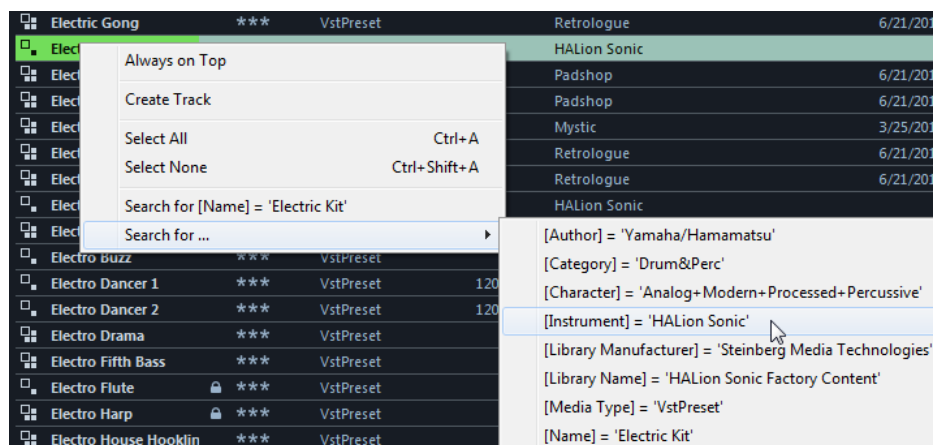
### À NOTER

Les attributs Rôle utilisent toujours une condition ET.

## Procéder à une recherche par menu contextuel

Vous pouvez rechercher des fichiers qui possèdent le même attribut que le fichier sélectionné. Vous pourrez ainsi trouver tous les fichiers qui partagent une valeur, ce qui peut s'avérer utile pour accéder à tous les fichiers créés un même jour, par exemple.

- Dans la liste de **Résultats** ou dans l'**Inspecteur d'attributs**, faites un clic droit sur un fichier et sélectionnez la valeur d'attribut pour laquelle vous souhaitez lancer une recherche dans le sous-menu **Rechercher**.

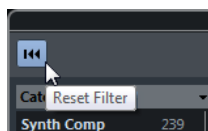


- Pour réinitialiser le filtre, cliquez sur **En arrière**.

## Réinitialisation du filtre

### PROCÉDER AINSI

- Pour réinitialiser le filtre, cliquez sur l'option **Initialiser filtre** qui se trouve en haut de la section **Filtres**.



La liste de **Résultats** est également réinitialisée.

## Utilisation de la MediaBay

Quand vous travaillez avec un grand nombre de fichiers de musique, la **MediaBay** vous aide à rechercher et organiser vos contenus. Après l'analyse de vos dossiers, tous les fichiers de média détectés dont les formats sont pris en charge s'affichent dans la section **Résultats**.

Vous pouvez configurer les **Favoris**, c'est-à-dire les dossiers ou répertoires dans lesquels se trouvent les fichiers de média sur votre système. Généralement, les fichiers sont organisés d'une façon spécifique sur votre ordinateur. Certains dossiers contiendront exclusivement des éléments audio, d'autres des effets sonores, d'autres encore les combinaisons de sons qui constituent les ambiances sonores dont vous avez besoin pour une certaine prise vidéo, etc. Il est possible de répartir tout cela dans les différents **Favoris** de la **MediaBay**. Vous pourrez ainsi limiter en fonction du contexte le nombre de fichiers affichés dans la liste de **Résultats**.

Vous pouvez réduire la liste de résultats à l'aide des options de recherche et de filtrage.

Il est possible d'insérer des fichiers dans le projet par glisser-déplacer, par double-clic ou à l'aide des options du menu contextuel.

## Utilisation des fichiers de médias

La fenêtre de la **MediaBay** et le rack de **Media** situé dans la zone droite de la fenêtre **Projet** vous offrent de nombreux moyens de rechercher les fichiers, boucles, échantillons, préréglages et patterns que vous allez utiliser dans votre projet.

Une fois que vous avez trouvé les fichiers de médias que vous recherchez, vous pouvez les charger dans votre projet.

## Charger des boucles et des échantillons

---

### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans la **MediaBay**, ouvrez le sélecteur de types de médias, cliquez sur **Fichiers MIDI**, **Fichiers audio** ou **Boucles MIDI** et sélectionnez un fichier de média.
  - Dans le rack de **Média** de la zone droite, cliquez sur la vignette **Boucles et échantillons** et cliquez sur les vignettes suivantes jusqu'à ce qu'il vous soit possible de sélectionner les fichiers de médias dans la liste de **Résultats**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Double-cliquez sur un fichier de média pour créer une nouvelle piste d'Instrument ou Audio sur laquelle le fichier est chargé.
  - Faites glisser le fichier de média sur une piste dans l'affichage d'événements.

---

### RÉSULTAT

Le fichier de média est inséré sur la nouvelle piste ou à l'endroit où vous l'avez inséré.

### LIENS ASSOCIÉS

[Sélecteur Afficher types de média](#) à la page 420

## Charger des préréglages de piste

---

### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans la **MediaBay**, ouvrez le sélecteur de types de médias, cliquez sur **Préréglages de piste** et sélectionnez un préréglage.

- Dans le rack de **Média** de la zone droite, cliquez sur **Préréglages > Préréglages de piste**, puis cliquez sur les vignettes suivantes jusqu'à pouvoir sélectionner le préréglage dans la liste de **Résultats**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Double-cliquez sur le préréglage de piste pour créer une piste sur laquelle le préréglage est chargé.
    - Faites glisser le préréglage de piste sur une piste pour appliquer ce préréglage à la piste.
- 

#### RÉSULTAT

Le préréglage est appliqué à la piste et tous les paramètres du préréglage sont chargés.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sélecteur Afficher types de média](#) à la page 420

## Charger des préréglages d'instrument

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Dans la **MediaBay**, ouvrez le sélecteur de types de médias, cliquez sur **Préréglages de plug-in** et sélectionnez un préréglage pour un plug-in d'instrument.
    - Dans le rack de **Média** de la zone droite, cliquez sur la vignette **VST Instruments**, puis sur les vignettes suivantes jusqu'à pouvoir sélectionner le préréglage dans la liste de **Résultats**.
  2. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Double-cliquez sur le préréglage d'instrument pour créer une nouvelle piste d'Instrument sur laquelle ce préréglage d'instrument est chargé.
    - Faites glisser le préréglage d'instrument dans la liste des pistes pour créer une nouvelle piste d'Instrument sur laquelle ce préréglage d'instrument est chargé.
    - Faites glisser le préréglage d'instrument dans l'affichage d'événements pour créer une nouvelle piste d'Instrument sur laquelle ce préréglage d'instrument est chargé.
    - Faites glisser le préréglage d'instrument sur une piste d'Instrument pour appliquer ce préréglage à la piste.
- 

#### RÉSULTAT

L'instrument est chargé en tant qu'instrument de piste et le préréglage est appliqué à la piste d'Instrument.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des instruments VST dans des projets](#) à la page 409

[Sélecteur Afficher types de média](#) à la page 420

## Charger des préréglages de plug-in d'effet

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans la **MediaBay**, ouvrez le sélecteur de types de médias, cliquez sur **Préréglages de plug-in** et sélectionnez un préréglage.

- Dans le rack de **Média** de la zone droite, cliquez sur **Préréglages > Préréglages d'effets VST**, puis cliquez sur les vignettes suivantes jusqu'à pouvoir sélectionner le préréglage dans la liste de **Résultats**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Faites glisser le préréglage de plug-in sur une piste Audio ou dans sa section **Effets d'Insert** dans l'**Inspecteur**.
    - Faites glisser le préréglage de plug-in dans une zone vide de la liste des pistes.
- 

#### RÉSULTAT

Si vous avez fait glisser le préréglage de plug-in sur une piste Audio, les premières cases d'insert libres seront occupées par le plug-in correspondant. Quand il n'y a plus de cases libres, un message d'erreur apparaît.

Si vous avez fait glisser le préréglage de plug-in dans une zone vide de la liste des pistes, une nouvelle piste de voie FX sera créée et les premières cases d'insert de cette nouvelle piste seront utilisées.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sélecteur Afficher types de média](#) à la page 420

[Ajouter des effets VST dans des projets](#) à la page 409

## Charger des préréglages de chaîne FX

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Dans la **MediaBay**, ouvrez le sélecteur de types de médias, cliquez sur **Préréglages de chaîne FX** et sélectionnez un préréglage.
    - Dans le rack de **Média** de la zone droite, cliquez sur **Préréglages > Préréglages de chaîne FX**, puis cliquez sur les vignettes suivantes jusqu'à pouvoir sélectionner le préréglage dans la liste de **Résultats**.
  2. Dans la fenêtre **Projet** fenêtre, sélectionnez une piste Audio.
  3. Faites glisser le préréglage de la **MediaBay** du rack de **Média** et déposez-le sur la section **Effets d'insert** ouverte dans l'**Inspecteur**.
- 

#### RÉSULTAT

Le **Préréglage de chaîne FX** est appliqué à la piste et tous les paramètres du préréglage sont chargés. Si vous aviez chargé des effets d'insert auparavant, ceux-ci seront remplacés.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sélecteur Afficher types de média](#) à la page 420

## Charger des préréglages de Strip

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans la **MediaBay**, ouvrez le sélecteur de types de médias, cliquez sur **Préréglages de Strip** et sélectionnez un préréglage.
  - Dans le rack de **Média** de la zone droite, cliquez sur **Préréglages > Préréglages de Strip**, puis cliquez sur les vignettes suivantes jusqu'à pouvoir sélectionner le préréglage dans la liste de **Résultats**.
2. Dans la fenêtre **Projet** fenêtre, sélectionnez une piste Audio.

3. Faites glisser le préréglage de la **MediaBay** du rack de **Média** et déposez-le sur la section **Strip** ouverte dans l'**Inspecteur**.
- 

#### RÉSULTAT

Le préréglage de Strip est appliqué à la piste et tous les paramètres du préréglage sont chargés.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sélecteur Afficher types de média](#) à la page 420

[Enregistrement/Chargement de préréglages de Strip](#) à la page 286

## Utilisation des bases de données de disques

Cubase enregistre toutes les informations des fichiers de média qui sont utilisées dans la **MediaBay** (les chemins d'accès et les attributs, par exemple) au sein d'un fichier de base de données local situé sur votre ordinateur. Dans certains cas, il peut cependant s'avérer nécessaire de parcourir et gérer ce genre de métadonnées sur un volume externe.

Par exemple, un éditeur de son peut être amené à travailler en studio et à son domicile, sur deux ordinateurs différents. Les effets sonores sont stockés sur un support de stockage externe. Pour pouvoir connecter le périphérique externe et parcourir directement son contenu dans la **MediaBay** sans avoir à analyser le périphérique, vous devez créer une base de données de disque pour ce périphérique externe.

Vous pouvez créer des bases de données de disque pour les lecteurs de votre ordinateur ou pour des supports de stockage externes. Les informations sur les fichiers de média de ces lecteurs seront identiques à celles la base de données **MediaBay** classique.

#### À NOTER

Quand vous lancez Cubase, toutes les bases de données de disque disponibles sont automatiquement chargées. Les bases de données qui deviennent disponibles alors que le programme est en cours d'exécution doivent être chargées manuellement.

---

### Réanalyser les bases de données de disque

Si vous avez modifié les données de votre volume externe sur un autre système, il vous faudra réanalyser la **MediaBay**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Actualiser les vues](#) à la page 417

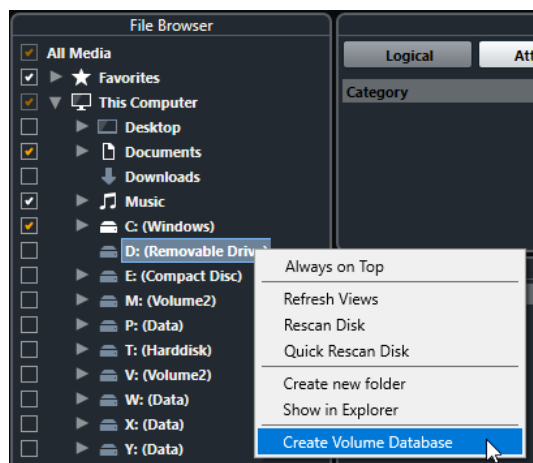
## Créer des bases de données de disque

---

#### PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Explorateur de fichiers**, faites un clic droit sur le support de stockage externe, le lecteur ou la partition de votre système informatique pour lequel vous souhaitez créer une base de données, puis sélectionnez **Créer base de données de disque**.






#### IMPORTANT

Pour ce faire, vous devez sélectionner le répertoire le plus élevé. Vous ne pouvez pas créer de fichier de base de données pour un dossier de niveau inférieur.

#### À NOTER

Quand vous créez une base de données de disque sur un lecteur réseau, plusieurs utilisateurs peuvent y accéder. Cela peut donner lieu à des conflits d'écriture car seul un utilisateur à la fois peut inscrire des données dans la base de données.

#### RÉSULTAT

Les informations des fichiers de ce lecteur sont inscrites dans un nouveau fichier de base de données. Quand un lecteur contient une base de données de disque, son nom est accompagné du symbole .

#### À NOTER

Si le lecteur contient un important volume de données, ce processus peut prendre un certain temps.

Les bases de données de disque se chargent automatiquement au lancement de Cubase. Elles apparaissent dans la section **Explorateur de fichiers** et leurs données peuvent être visualisées et éditées dans la liste de **Résultats**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Bases de données de disque verrouillées sur des lecteurs réseau](#) à la page 433

## Bases de données de disque verrouillées sur des lecteurs réseau

Vous pouvez déverrouiller les bases de données de disque qui se trouvent sur des lecteurs réseau. Cela peut s'avérer nécessaire quand le système d'un autre utilisateur qui a également utilisé la base de données de disque se trouvant sur le lecteur réseau a rencontré un problème ou n'a pas été correctement déconnecté. Quand c'est le cas, Cubase crée un fichier dans un dossier masqué qui indique que la base de données est toujours utilisée.

Le cas échéant, vous recevez un message d'avertissement au lancement du programme. Ce message indique le nom de l'utilisateur ou du système.

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Demandez à l'autre utilisateur de redémarrer Cubase afin de faire en sorte que le verrou s'ouvre automatiquement.
- Si vous ne pouvez pas joindre l'autre utilisateur et que vous n'avez pas besoin d'accéder à la base de données, cliquez sur **Ignore Database**.
- Si vous ne pouvez pas joindre l'autre utilisateur et souhaitez utiliser la base de données, cliquez sur **Force unlock** pour supprimer le verrou.

## Supprimer des bases de données de disque

Après avoir travaillé sur un autre ordinateur avec un disque dur externe, quand vous revenez à votre ordinateur personnel et reconnectez le périphérique externe sur votre système, la base de données de disque devient inutile. Toutes les données contenues dans ce lecteur peuvent être réintégrées au fichier de base de données local. Il vous faut pour cela supprimer le fichier de base de données supplémentaire.

---

### PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Explorateur de fichiers**, faites un clic droit sur la base de données de disque et sélectionnez **Supprimer base de données de disque**.

---

### RÉSULTAT

Les métadonnées sont intégrées au fichier de base de données local de la **MediaBay** et le fichier de base de données de disque est supprimé.

### À NOTER

Si le lecteur contient un important volume de données, ce processus peut prendre un certain temps.

---

## Chargement et déchargement de bases de données de disque

Les bases de données de disque qui deviennent disponibles alors que Cubase est en cours d'exécution doivent être chargées manuellement.

- Pour charger manuellement une base de données de disque, faites un clic droit sur le support de stockage externe, le lecteur ou la partition de votre système informatique que vous souhaitez charger et sélectionnez **Charger base de données de disque**.
- Pour décharger une base de données de disque, faites un clic droit dessus et sélectionnez **Décharger base de données de disque**.

## Paramètres de la MediaBay

- Pour ouvrir le panneau qui contient les paramètres de la **MediaBay**, cliquez sur **Paramètres de la MediaBay**.

Voici les options disponibles :

### Masquer les dossiers qui ne sont pas scannés

Permet de masquer tous les dossiers dont les fichiers ne sont pas scannés. L'arborescence de la section **Explorateur de fichiers** y gagne en clarté.

### Afficher uniquement le dossier sélectionné

Permet de n'afficher que le dossier sélectionné et ses sous-dossiers.

### Scanner les dossiers uniquement quand la MediaBay est ouverte

Permet de faire en sorte que les fichiers de médias soient scannés quand la fenêtre de la **MediaBay** est ouverte.

Quand cette option est désactivée, l'analyse des dossiers continue en tâche de fond, même si la fenêtre de la **MediaBay** n'est plus ouverte. Toutefois, Cubase n'analyse jamais les dossiers lors de la lecture ou de l'enregistrement.

#### **Nombre maximum d'éléments dans la liste des Résultats**

Permet de définir le nombre maximum de fichiers pouvant être affichés dans la liste des **Résultats**. Vous éviterez ainsi d'avoir à gérer de trop longues listes de fichiers.

#### **À NOTER**

La **MediaBay** ne vous avertit pas quand le nombre maximum de fichiers a été atteint. Il peut arriver qu'un fichier ne soit pas détecté parce que le nombre maximum de fichiers a été atteint.

---

#### **Afficher extensions de fichiers dans la liste des résultats**

Permet d'afficher les extensions de noms de fichiers dans la liste de **Résultats**.

#### **Scanner types de fichiers inconnus**

Normalement, lors de la recherche de fichiers de média, la **MediaBay** ignore les fichiers dont l'extension est inconnue. Quand cette option est activée, la **MediaBay** tente d'ouvrir et d'analyser tous les fichiers contenus dans l'emplacement analysé, en ignorant les fichiers ne pouvant pas être ouverts pendant cette analyse.

# Automatisation

Pour faire bref, l'automatisation consiste à enregistrer les valeurs d'un paramètre de la **MixConsole** ou d'un effet. Au moment du mixage final, Cubase réglera automatiquement la commande de paramètre en question.

## Enregistrer vos actions

Quand les paramètres d'un projet en cours sont cruciaux, il est hasardeux de tenter des réglages d'automatisation sans être sûr qu'ils conviendront. Si c'est le cas, vous pouvez créer un nouveau projet pour l'exemple suivant. Le projet ne doit pas obligatoirement contenir des événements audio, mais au moins quelques pistes Audio.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **W** pour activer l'écriture sur toutes les pistes.
2. Lancez la lecture et réglez plusieurs faders de volume et/ou d'autres paramètres de la **MixConsole**.  
Une fois que vous avez terminé, arrêtez la lecture, et retournez à l'endroit où vous avez démarré la lecture.
3. Cliquez sur **W** pour désactiver le mode Écrire, puis cliquez sur **R** afin d'activer la lecture d'automatisation pour toutes les pistes.
4. Déclenchez la lecture et observez la **MixConsole**.  
Tous les réglages effectués pendant la précédente lecture sont reproduits avec exactitude.
5. Sélectionnez **Projet > Afficher toute l'automatisation utilisée** pour afficher tous les événements d'automatisation enregistrés.
6. Pour réenregistrer une partie, cliquez à nouveau sur **W** et démarrez la lecture à partir de la même position.

### À NOTER

Vous pouvez laisser les fonctions **W** et **R** activées en même temps afin de voir et écouter les réglages enregistrés pour la **MixConsole**, tout en enregistrant des mouvements de faders sur une autre voie, etc.

---

## Courbes d'automatisation

Au sein d'un projet Cubase, les modifications des paramètres dans le temps sont représentées par des courbes sur les pistes d'Automatisation.

Il existe différents types de courbes d'automatisation :



### 1 Courbes Rampe

Les courbes Rampe sont créées pour les paramètres qui génèrent des valeurs multiples continues, comme les réglages des faders ou des encodeurs.

### 2 Courbes Saut

Les courbes Saut sont créées pour les paramètres ne possédant que deux états (actif ou inactif), comme Rendre muet.

## Ligne de valeur statique

Quand vous ouvrez une piste d'Automatisation pour la première fois, elle ne contient pas d'événements d'automatisation. Cette absence est représentée dans l'affichage des événements sous la forme d'une ligne horizontale en pointillés, la ligne de valeur statique. Cette ligne représente la valeur actuelle du paramètre.

Quand vous ajoutez manuellement des événements d'automatisation ou utilisez le mode Écriture pour ce paramètre, puis désactivez ensuite le mode Lecture, la courbe d'automatisation apparaît en gris dans l'affichage d'événements. Le cas échéant, c'est la valeur statique qui est utilisée.

Dès que le mode **Live** est activé, la courbe d'automatisation est lue.

## Écrire/Lire l'automatisation

Pour activer l'automatisation sur les pistes et les voies de la **MixConsole**, activez les boutons d'écriture et de lecture des automatisations (**W** et **R**) sur ces pistes et voies.

- Quand vous activez le bouton **W** (écriture) sur une voie, pratiquement tous les paramètres de la **MixConsole** que vous modifiez sur cette voie pendant la lecture s'enregistrent sous forme d'événements d'automatisation.
- Quand vous activez le bouton **R** (lecture) sur une voie et lancez la lecture du projet, tous les mouvements de paramètres de la **MixConsole** sont reproduits tels qu'ils ont été enregistrés.

Les boutons **R** et **W** des pistes dans la liste des pistes sont reliés aux boutons **R** et **W** de la **MixConsole**.

### À NOTER

Le bouton **R** est automatiquement activé quand vous activez **W**. Cubase peut ainsi lire à tout moment les données d'automatisation existantes. Vous pouvez désactiver séparément le bouton d'écriture **W** si vous souhaitez ne lire que les données existantes.

Des boutons globaux **Activer/Désactiver la lecture/l'écriture d'automatisation pour toutes les pistes** figurent également sur les barres d'outils de la fenêtre **Projet** et de la **MixConsole**. Ces boutons s'allument dès qu'un bouton **R** ou **W** est activé sur une voie/piste du projet. Vous pouvez cliquer dessus pour activer ou désactiver **R/W** sur toutes les pistes à la fois.

## Données des conteneurs MIDI et automatisation des pistes

Vous pouvez saisir ou enregistrer des données de contrôleur MIDI sous forme de données d'automatisation sur une piste d'Automatisation ou sous forme de données de conteneur dans un conteneur MIDI.

- Quand **Lire l'automatisation** est activé pour une piste, les données de contrôleur sont écrites sous forme de données d'automatisation sur une piste d'Automatisation dans la fenêtre **Projet**.
- Quand **Lire l'automatisation** est désactivé, les données de contrôleur sont écrites dans un conteneur MIDI et peuvent être affichées et éditées, par exemple dans l'**Éditeur clavier**.

Néanmoins, un conteneur MIDI peut contenir les deux types de données de contrôleur si vous enregistrez des données de conteneur d'abord, puis des données d'automatisation ensuite. Le cas échéant, ces types de données en conflit sont combinés de la manière suivante lors de la lecture :

- L'automatisation du conteneur ne commence que lorsque le premier événement de contrôleur est atteint dans le conteneur. À la fin du conteneur, la dernière valeur du contrôleur est conservée jusqu'à ce qu'un autre point d'ancrage de l'automatisation soit atteint sur la piste d'Automatisation.

## Écriture des données d'automatisation

Vous pouvez créer des courbes d'automatisation de façon manuelle ou automatique.

- L'écriture manuelle permet de modifier facilement et rapidement les valeurs des paramètres à des endroits précis sans avoir à activer la lecture.
- L'écriture automatique vous permet de travailler pratiquement comme sur une véritable table de mixage.

Quelle que soit la méthode employée, toutes les données d'automatisation appliquées sont reproduites sur la **MixConsole** (un fader qui se déplace, par exemple) et inscrites sous la forme d'une courbe sur la piste d'Automatisation correspondante.

LIENS ASSOCIÉS

[Écriture manuelle des données d'automatisation](#) à la page 439

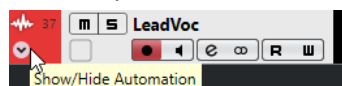
## Écriture automatique des données d'automatisation

Chaque action est automatiquement enregistrée sur les pistes d'automatisation. Ces dernières peuvent ensuite être ouvertes pour consultation et modification.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, cliquez sur **Afficher/Masquer l'automatisation** sur une piste pour ouvrir sa piste d'automatisation.



2. Cliquez sur **W** pour activer l'écriture des données d'automatisation sur cette piste.
3. Déclenchez la lecture.
4. Réglez les paramètres dans la **MixConsole**, dans la fenêtre **Configurations de voie** ou sur l'interface de l'effet.

Les valeurs réglées sont enregistrées et affichées sous forme d'une courbe sur les pistes d'automatisation. Quand des données d'automatisation sont écrites, la piste

d'automatisation change de couleur et son témoin delta indique l'écart de valeur du nouveau réglage du paramètre par rapport à la valeur précédente.

5. Arrêtez la lecture et revenez à la position où la lecture a commencé.
  6. Cliquez sur **W** pour désactiver l'écriture des données d'automatisation.
  7. Déclenchez la lecture.
- 

#### RÉSULTAT

Toutes les actions enregistrées sont reproduites avec exactitude. Lorsque vous faites glisser un plug-in sur une autre case d'insert de la même voie, les données d'automatisation existantes sont déplacées avec le plug-in. Lorsque vous le faites glisser vers une case d'insert sur une autre voie, les données d'automatisation existantes ne sont pas transférées sur la nouvelle voie.

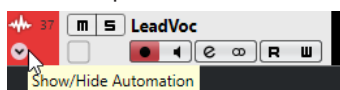
## Écriture manuelle des données d'automatisation

Vous pouvez également ajouter manuellement des événements d'automatisation en dessinant des courbes d'automatisation.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, cliquez sur **Afficher/Masquer l'automatisation** sur une piste pour ouvrir sa piste d'Automatisation.



2. Cliquez sur le nom du paramètre d'automatisation et sélectionnez le paramètre voulu dans le menu local.
3. Sélectionnez l'outil **Dessiner**.
4. Cliquez sur la ligne de valeur statique.  
Un événement d'automatisation est ajouté, le mode de lecture d'automatisation est automatiquement activé et la ligne de valeur statique prend la couleur d'une courbe d'automatisation.
5. Faites glisser le pointeur pour dessiner une courbe et ainsi créer de nombreux événements d'automatisation.  
Quand vous relâchez le bouton de la souris, le nombre d'événements d'automatisation est réduit.

#### À NOTER

Pour configurer la réduction des événements, ouvrez le **Panneau d'automatisation**, puis la page **Paramètres** et saisissez une valeur de **Niveau de réduction**.

---

6. Déclenchez la lecture.
- 

#### RÉSULTAT

Le paramètre automatisé se règle en suivant la courbe d'automatisation et le fader correspondant se déplace en conséquence dans la **MixConsole**.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Si le résultat ne vous satisfait pas, il vous suffit de recommencer. Redessiner par-dessus une courbe d'événements existante crée automatiquement une nouvelle courbe.

## Outils de dessin des données d'automatisation

En plus de l'outil **Dessiner**, vous pouvez utiliser les outils **Sélectionner** et **Ligne** pour dessiner des événements d'automatisation. Quand vous cliquez avec l'un ou l'autre de ces outils sur la piste d'automatisation, le bouton **R** s'active automatiquement.

- **Sélectionner**

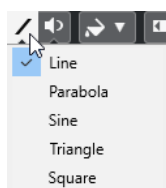
Quand vous cliquez sur une piste d'automatisation avec l'outil **Sélectionner**, un événement d'automatisation est créé. En maintenant enfoncée la touche **Alt**, vous pouvez dessiner plusieurs événements d'automatisation.

### À NOTER

Les événements créés entre des événements existants qui ne s'éloignent pas de la courbe existante sont supprimés dès que vous relâchez le bouton de la souris.

---

Pour changer le mode de l'outil **Ligne**, cliquez sur l'outil **Ligne** et cliquez à nouveau afin d'ouvrir le menu local dans lequel vous pourrez sélectionner le mode souhaité pour l'outil **Ligne**.



Voici les modes disponibles pour l'outil **Ligne** :

### Ligne

Si vous cliquez sur la piste d'Automatisation et faites glisser l'outil **Ligne** en mode **Ligne**, les événements d'automatisation créés suivront une ligne droite. Il s'agit d'un moyen rapide pour créer des fondus (d'entrée, de sortie) linéaires, etc.

### Parabole

En cliquant sur la piste d'Automatisation et en faisant glisser l'outil **Ligne** en mode **Parabole**, vous pourrez créer des courbes et des fondus plus fluides.

### À NOTER

Le résultat dépend de la direction dans laquelle vous dessinez la courbe parabolique.

---

### Sinus/Triangle/Carré

Quand vous cliquez et faites glisser le curseur sur la piste d'automatisation avec l'outil **Ligne** en mode **Sinus**, **Triangle** ou **Carré** alors que le **Type de calage** est configuré sur **Grille**, la période de la courbe, c'est-à-dire la longueur d'un cycle de cette courbe, est déterminée par la configuration de la grille. Si vous appuyez sur **Maj** en faisant glisser le pointeur, vous pourrez régler manuellement la durée de la période selon des valeurs multiples de la valeur choisie pour la grille.

### À NOTER

L'outil **Ligne** ne peut être utilisé que pour des courbes d'automatisation de type rampe.

---



## Éditer les événements d'automatisation

Les événements d'automatisation peuvent être édités comme les autres événements.

### À NOTER

Si vous souhaitez que les événements d'automatisation se déplacent en même temps que les événements ou conteneurs que vous déplacez sur une piste, sélectionnez **Édition > L'automatisation suit les événements**. Tous les événements d'automatisation qui se trouvaient à cet emplacement sont remplacés.

- Vous pouvez utiliser les outils de la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour éditer les événements d'automatisation.
- Vous pouvez utiliser l'éditeur d'événements d'automatisation pour éditer les événements sélectionnés sur les courbes d'automatisation de type Rampe.

### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

[Éditeur d'événements d'automatisation](#) à la page 442

## Créer des transitions progressives entre des événements d'automatisation (courbes de Bézier)

Cubase permet de dessiner des automatisations progressives qui suivent une courbe de Bézier entre différents événements d'automatisation. Vous pouvez ainsi éditer des courbes linéaires de type rampe de façon bien plus précise, flexible et intuitive.

### PRÉAMBULE

L'outil **Sélectionner** est activé.

### PROCÉDER AINSI

1. Survolez avec le pointeur de la souris le segment de la rampe linéaire que vous souhaitez éditer.

Une poignée apparaît sur le segment de courbe.



### À NOTER

Si les événements d'automatisation se trouvent à côté les uns des autres sur une ligne pratiquement horizontale ou verticale, ou s'ils sont trop proches, la poignée n'apparaîtra pas.

2. Cliquez et faites glisser le pointeur en maintenant le bouton de la souris enfoncé pour modifier la forme du segment de courbe.



3. Quand vous êtes satisfait du résultat, relâchez le bouton de la souris.

### RÉSULTAT

Une courbe de transition progressive est créée.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat et souhaitez recommencer en partant du segment de courbe linéaire d'origine, double-cliquez sur la poignée.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour une édition encore plus précise, créez d'autres événements d'automatisation sur votre segment de courbe de Bézier.



De nouveaux segments seront créés et vous pourrez les lisser.



## Sélectionner des événements d'automatisation

- Pour sélectionner un événement d'automatisation, cliquez dessus avec l'outil **Sélectionner**.
- Pour sélectionner plusieurs événements, délimitez un rectangle de sélection autour de ces événements avec l'outil **Sélectionner** ou faites un **Maj-clic** sur ces événements.
- Pour sélectionner plusieurs événements, sélectionnez un intervalle avec l'outil **Sélectionner un intervalle** ou faites un **Maj-clic** sur ces événements.
- Pour sélectionner tous les événements d'une piste d'Automatisation, faites un clic droit sur cette piste et choisissez **Sélectionner tous les événements** dans le menu contextuel.

Les événements sélectionnés sont affichés dans une couleur plus foncée.

### À NOTER

Quand vous sélectionnez plusieurs événements sur une courbe d'automatisation de type Rampe, l'éditeur d'événements d'automatisation devient disponible.

### LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur d'événements d'automatisation](#) à la page 442

## Éditeur d'événements d'automatisation

L'éditeur d'événements d'automatisation vous permet d'éditer les événements sélectionnés sur la piste d'automatisation. Il est uniquement disponible pour les courbes d'automatisation de type Rampe.

### À NOTER

Toutes les éditions réalisées dans l'éditeur d'événements d'automatisation n'affectent que les événements d'automatisation qui font partie de la sélection.

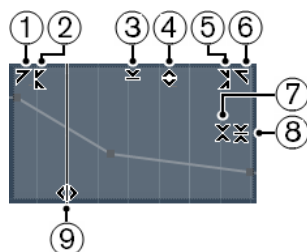
Pour ouvrir l'éditeur d'événements d'automatisation, procédez de l'une des manières suivantes :

- Activez l'outil **Sélectionner** et délimitez un rectangle de sélection encadrant une piste d'automatisation de type Rampe.
- Activer l'outil **Sélectionner un intervalle** et sélectionnez un intervalle sur une piste d'Automatisation contenant une rampe.

#### À NOTER

Quand vous travaillez avec l'outil **Sélectionner un intervalle**, la commande intelligente **Comprimer/Étirer** n'est pas disponible.

L'éditeur d'événements d'automatisation vous donne accès à des commandes intelligentes correspondant à des modes d'édition spécifiques :



#### 1 Courber gauche

En cliquant dans le coin supérieur gauche de l'éditeur, vous pouvez incliner la partie gauche de la courbe. Les valeurs de l'événement sont alors inclinées vers le haut ou vers le bas au début de la courbe.

#### 2 Comprimer gauche

En faisant un **Alt**-clic dans le coin supérieur gauche de l'éditeur, vous pouvez comprimer ou étendre la partie gauche de la courbe. Les valeurs de l'événement sont alors comprimées ou étendues au début de la courbe.

#### 3 Manipuler verticalement

En cliquant au milieu de la bordure supérieure de l'éditeur, vous pouvez manipuler la courbe verticalement. Les valeurs de l'événement de courbe sont alors élevées ou abaissées en pourcentages.

#### 4 Déplacer verticalement

En cliquant sur la bordure supérieure de l'éditeur, vous pouvez déplacer toute la courbe dans le sens vertical. Les valeurs de l'événement de courbe sont alors élevées ou abaissées.

#### 5 Comprimer droite

En faisant un **Alt**-clic dans le coin supérieur droit de l'éditeur, vous pouvez comprimer ou étendre la partie droite de la courbe. Les valeurs de l'événement sont alors comprimées ou étendues à la fin de la courbe.

#### 6 Courber droite

En cliquant dans le coin supérieur droit de l'éditeur, vous pouvez incliner la partie droite de la courbe. Les valeurs de l'événement sont alors inclinées vers le haut ou vers le bas à la fin de la courbe.

#### 7 Manipuler autour du centre relatif

En faisant un **Alt**-clic au milieu de la bordure droite de l'éditeur, vous pourrez modifier la courbe par rapport à son centre. Les valeurs de l'événement sont alors élevées ou abaissées dans le sens horizontal autour du centre de l'éditeur.

#### 8 Manipuler autour du centre absolu

En cliquant au milieu de la bordure droite de l'éditeur, vous pouvez manipuler la courbe par rapport à son centre absolu. Les valeurs de l'événement sont alors élevées ou abaissées dans le sens horizontal autour du centre de l'éditeur.

#### 9 Comprimer/Étirer

En cliquant sur la bordure inférieure de l'éditeur, vous pouvez étirer la courbe dans le sens horizontal. Les valeurs de l'événement de courbe sont alors déplacées vers la gauche ou la droite.

#### À NOTER

Pour modifier les courbes d'automatisation sur plusieurs pistes à la fois, sélectionnez les événements d'automatisation à l'aide de l'outil **Sélectionner** ou de l'outil **Sélectionner un intervalle** sur les pistes d'automatisation correspondantes, et maintenez enfoncées les touches **Ctrl/Cmd** pendant que vous utilisez les commandes intelligentes.

---

#### À NOTER

Quand vous sélectionnez des événements d'automatisation avec l'outil **Sélectionner un intervalle**, des événements d'automatisation supplémentaires sont automatiquement créés au début et à la fin de la sélection. De cette manière, c'est bien toute la sélection qui est éditée.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Courbes d'automatisation](#) à la page 436

## Modification rapide de l'échelle verticale des événements d'automatisation

Vous pouvez modifier l'échelle verticale d'un segment de courbe compris entre deux événements d'automatisation sans avoir à sélectionner d'abord ces événements.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Survolez avec le pointeur de la souris la bordure supérieure de la piste d'Automatisation au-dessus du segment de rampe linéaire que vous souhaitez modifier.  
Une poignée apparaît.



2. Cliquez et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
  3. Quand vous êtes satisfait du résultat, relâchez le bouton de la souris.
- 

#### RÉSULTAT

L'échelle du segment de courbe situé entre les deux événements d'automatisation est modifiée.

## Déplacer des événements d'automatisation

### Déplacer des événements d'automatisation individuellement

- Pour déplacer un événement d'automatisation sélectionné, cliquez dessus et faites-le glisser vers la gauche ou la droite.
- Pour restreindre le déplacement à une direction, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et faites glisser le pointeur.

#### À NOTER

Le **Calage** s'applique quand vous déplacez des courbes d'automatisation dans le sens horizontal. Pour le désactiver provisoirement, maintenez enfoncée la touche **Ctrl/Cmd** et toute autre touche de modification pendant que vous faites glisser l'événement.

---

## Déplacer plusieurs événements d'automatisation

- Pour déplacer plusieurs événements d'automatisation sélectionnés, cliquez à l'intérieur du rectangle de sélection et faites-le glisser vers la gauche ou la droite.  
Quand les événements sélectionnés se suivent sans interruption, les événements de la zone de destination sont remplacés. Si toutefois vous déplacez l'intervalle de sélection au delà d'événements préexistants, ceux-ci réapparaissent. Si un intervalle de sélection contient des événements d'automatisation qui sont désélectionnés, le déplacement est limité. Vous ne pouvez pas déplacer cette sélection au delà des événements préexistants.
- Pour copier une sélection continue d'événements d'automatisation sélectionnés, cliquez à l'intérieur du rectangle de sélection, maintenez enfoncée la touche **Alt** et faites glisser la souris vers la gauche ou la droite.

### À NOTER

Si vous appuyez sur **Échap** tout en faisant glisser le rectangle de sélection, la sélection revient à sa position d'origine.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Sélectionner des événements d'automatisation](#) à la page 442

## Supprimer des événements d'automatisation

- Pour supprimer un événement d'automatisation, cliquez dessus avec l'outil **Gomme**.
- Pour supprimer plusieurs événements d'automatisation, sélectionnez-les et appuyez sur **Retour arrière** ou sur **Supprimer**, ou sélectionnez **Édition > Supprimer**.
- Pour supprimer tous les événements d'automatisation de la piste d'Automatisation et fermer cette piste d'Automatisation, cliquez sur le nom du paramètre d'automatisation souhaité dans la liste des pistes et sélectionnez **Supprimer le paramètre** dans le menu local.

### À NOTER

Quand des événements d'automatisation sont supprimés, la courbe est redessinée de manière à relier les événements restants.

---

## Pistes d'Automatisation

La plupart des pistes de votre projet disposent de pistes d'automatisation, une pour chaque paramètre automatisé.

Pour afficher les pistes d'Automatisation, vous devez les ouvrir.

## Afficher/Masquer les pistes d'Automatisation

- Survolez le coin inférieur gauche de la piste avec le pointeur de la souris et cliquez sur l'icône en forme de flèche (**Afficher/Masquer l'automatisation**) qui apparaît.
- Faites un clic droit sur la piste dans la liste des pistes et sélectionnez **Afficher/Masquer l'automatisation** dans le menu contextuel.
- Pour ouvrir une autre piste d'automatisation, survolez le coin inférieur gauche de cette piste d'automatisation avec le pointeur de la souris et cliquez sur **+** (**Ajouter une piste d'Automatisation**).
- Pour afficher toutes les pistes d'automatisation utilisées dans la liste des pistes, faites un clic droit sur n'importe quelle piste et sélectionnez **Afficher toute l'automatisation utilisée** dans le menu contextuel.

- Pour ouvrir la piste d'automatisation correspondant aux paramètres d'écriture des automatisations, activez **Afficher l'automatisation dans le projet lors de l'écriture du paramètre** dans la boîte de dialogue **Préférences**, (page **Édition**).

## Suppression de pistes d'Automatisation

- Pour supprimer une piste d'automatisation avec tous ses événements, cliquez sur le nom du paramètre et sélectionnez **Supprimer le paramètre** dans le menu local.
- Pour supprimer toutes les pistes d'automatisation sur une piste qui ne contient pas d'événements d'automatisation, sélectionnez **Supprimer paramètres non-utilisés** dans un des menus locaux des noms de paramètres de cette piste.

## Assignation d'un paramètre à une piste d'Automatisation

Les paramètres sont déjà assignés aux pistes d'Automatisation dans l'ordre de la liste des paramètres quand vous ouvrez une piste d'Automatisation.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez une piste d'automatisation et cliquez sur le nom du paramètre d'automatisation. Une liste de paramètres apparaît. Le contenu de cette liste dépend du type de piste choisi.
2. Dans le menu local, sélectionnez le paramètre ou cliquez sur **Plus** pour ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter un paramètre** (elle répertorie tous les paramètres automatisables), puis sélectionnez un paramètre.

---

### RÉSULTAT

Ce paramètre remplace le paramètre en cours sur la piste d'automatisation.

### À NOTER

Le remplacement du paramètre n'annule pas l'automatisation du paramètre précédent. Si la piste d'Automatisation contient des données d'automatisation pour le paramètre que vous venez de remplacer, ces données sont conservées, bien qu'elles ne soient pas visibles. En cliquant sur le nom du paramètre d'automatisation dans la liste des pistes, vous pourrez revenir au paramètre remplacé. Dans le menu local, un astérisque (\*) figure après le nom du paramètre sur les pistes d'automatisation masquées.

---

## Rendre muettes des pistes d'automatisation

En rendant muette une piste d'automatisation, vous désactivez l'automatisation d'un seul paramètre.

- Pour rendre muettes des pistes d'Automatisation individuelles, cliquez sur **Ignorer l'automatisation** dans la liste des pistes.

# Instruments VST

Les instruments VST peuvent être des synthétiseurs virtuels et d'autres sources sonores intégrées à Cubase. Ils sont joués en interne via MIDI. Il est possible de traiter les instruments VST en leur appliquant des effets ou une égalisation.

Procédez comme suit pour utiliser les instruments VST dans Cubase :

- En ajoutant un instrument VST et en lui assignant une ou plusieurs pistes MIDI.
- Créez une piste d'Instrument.  
Les pistes d'Instrument combinent un instrument VST, une voie d'instrument et une piste MIDI. Vous pouvez relire et enregistrer des données de note MIDI directement sur cette piste.

## À NOTER

Certains instruments VST sont intégrés dans Cubase. Ils sont décrits dans le document intitulé **Référence des Plug-ins**.

## LIENS ASSOCIÉS

[Pistes d'Instrument](#) à la page 104

## Ajouter des instruments VST

### PROCÉDER AINSI

1. Dans le menu **Studio**, sélectionnez **VST Instruments**.
2. Cliquez avec le bouton droit dans une zone vide de la fenêtre **VST Instruments**.
3. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Ajouter instrument de rack**.
4. Sélectionnez un instrument dans le sélecteur d'instruments.
5. Cliquez sur **Créer**.

### RÉSULTAT

L'interface de l'instrument s'ouvre et les pistes suivantes sont ajoutées à la liste des pistes :

- Une piste MIDI portant le nom de l'instrument. La sortie de cette piste MIDI est routée sur l'instrument.

### À NOTER

Dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST—Plug-ins**), vous pouvez configurer ce qui se passe lorsque vous chargez un instrument VST.

- Un dossier portant le nom de l'instrument est créé dans un dossier **VST Instruments**. Le dossier de l'instrument contient deux pistes d'automatisation : une pour les paramètres du plug-in et une pour la voie de l'instrument VST dans la **MixConsole**.

## Interfaces des instruments VST

L'interface d'un instrument VST permet de configurer les paramètres de l'instrument sélectionné. Le contenu, la présentation et la disposition de l'interface dépend de l'instrument sélectionné.

Voici les commandes disponibles :



- 1 Activer l'instrument**  
Permet d'activer/désactiver l'instrument.
- 2 Lire l'automatisation/Écrire l'automatisation**  
Permet de lire/écrire des données d'automatisation pour les paramètres de l'instrument.
- 3 Alternner entre configurations A et B**  
Permet de basculer sur la configuration B quand la configuration A est activée et vers la configuration A quand c'est la configuration B qui est activée.
- 4 Copier A vers B**  
Permet de copier les paramètres d'instrument de la configuration A sur la configuration B.
- 5 Indicateur de réception d'événement**  
S'allume à la réception de messages Note-On et de contrôle.
- 6 Explorateur de préséglages**  
Permet d'ouvrir l'explorateur de préséglages et d'y sélectionner un autre préséglage.
- 7 Organiser préséglages**



Permet d'ouvrir un menu local qui permet d'enregistrer, de renommer ou de supprimer un préréglage.

**8 Ajouter une image de plug-in VST au Rack de médias**

Permet d'ajouter une image du plug-in VST dans le rack de **Média**. Cela n'est possible que pour les plug-ins d'autres éditeurs.

**9 Menu contextuel des instruments VST**

Permet d'ouvrir un menu qui offre des fonctions et des paramètres spécifiques.

LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des images des instruments VST dans le rack de Média](#) à la page 411

[Menu contextuel des instruments VST](#) à la page 453

[Masquer/Afficher les interfaces des instruments VST](#) à la page 449

## Masquer/Afficher les interfaces des instruments VST

Quand vous ajoutez un instrument VST, l'interface du plug-in correspondant s'ouvre automatiquement. Vous pouvez masquer cette interface afin de bénéficier d'une meilleure vue d'ensemble quand un projet contient un grand nombre de plug-ins et que leurs interfaces encombrant l'écran.

---

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Fenêtre > Masquer les fenêtres des plug-ins.**

**À NOTER**

Les interfaces des effets VST sont également masquées.

---

RÉSULTAT

Les fenêtres des plug-ins sont masquées et placées en arrière-plan de l'application. Pour les afficher à nouveau, sélectionnez **Afficher les fenêtres des plug-ins.**

LIENS ASSOCIÉS

[Interfaces des instruments VST](#) à la page 448

## Fermer toutes les interfaces

Quand vous ajoutez un instrument VST, l'interface du plug-in correspondant s'ouvre automatiquement. Vous pouvez fermer toutes les interfaces à la fois.

---

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Fenêtre > Fermer toutes les fenêtres des plug-ins.**

**À NOTER**

Les interfaces des effets VST sont également fermées.

---

RÉSULTAT

Les interfaces sont fermées.

LIENS ASSOCIÉS

[Interfaces des instruments VST](#) à la page 448

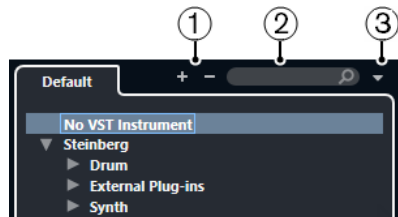
## Sélecteur d'instrument VST

Le sélecteur d'instrument VST permet de sélectionner des instruments VST dans la collection active.

Pour ouvrir le sélecteur d'instrument VST, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez **Studio > VST Instruments** et cliquez sur **Ajouter instrument de rack**.
- Sélectionnez **Studio > instruments VST**, cliquez sur **Ajouter instrument de piste** et ouvrez le menu local **Instrument**.

Voici les commandes disponibles :



- 1 Élargir l'arborescence/Réduire l'arborescence**  
Permet d'agrandir/réduire l'arborescence.
- 2 Rechercher instrument VST**  
Permet de rechercher des instruments VST en saisissant leur nom, des parties de leur nom ou leur catégorie.
- 3 Collections et options des plug-ins**  
Permet de sélectionner une collection.  
Quand vous sélectionnez la collection **Par défaut**, les options **Trier par catégorie** et **Trier par éditeur** deviennent disponibles. Elles vous permettent de trier la collection par défaut.

## Créer des pistes d'Instrument

Vous pouvez créer des pistes d'Instrument qui contiennent des instruments VST dédiés.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une piste** ■.
2. Cliquez sur **Instrument**.
3. Ouvrez le menu local **Instrument** et sélectionnez un instrument VST.
4. Cliquez sur **Ajouter une piste**.

---

RÉSULTAT

L'instrument VST sélectionné est chargé sur la piste d'Instrument. Dans la **MixConsole**, une voie d'instrument est ajoutée.

## Instruments VST dans la zone droite

La section **VST Instruments** dans la zone droite de la fenêtre **Projet** vous permet d'ajouter des instruments VST sur les pistes MIDI et d'Instrument.

Tous les instruments qui sont utilisés dans votre projet sont affichés. Vous pouvez accéder à huit contrôles instantanés pour chaque instrument créé.

Pour ouvrir la section **VST Instruments** dans la zone droite, cliquez sur **Afficher/Masquer zone droite** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, puis en haut de la zone droite, cliquez sur l'onglet **VSTi**.



#### À NOTER

La section **VST Instruments** de la zone droite correspond à la fenêtre **VST Instruments**. Les fonctions sont les mêmes.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Afficher/masquer des zones](#) à la page 32

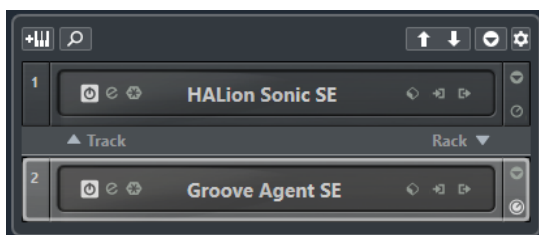
[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Fenêtre VST Instruments

La fenêtre **VST Instruments** vous permet d'ajouter des Instruments VST pour les pistes MIDI et d'Instrument.

Tous les instruments qui sont utilisés dans votre projet sont affichés. Vous pouvez accéder à huit contrôles instantanés pour chaque instrument créé.

Pour ouvrir la fenêtre **VST Instruments**, sélectionnez **Studio > VST Instruments**.



#### LIENS ASSOCIÉS

[Pistes d'Instrument](#) à la page 104

## Barre d'outils de la fenêtre VST Instruments

La barre d'outils de la fenêtre **VST Instruments** contient des commandes qui vous permettent d'ajouter et de configurer des instruments VST et des **Contrôles instantanés VST**.

### Ajouter instrument de piste



Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter une piste** afin de sélectionner un instrument et d'ajouter une piste d'Instrument associée à cet instrument.

### Rechercher des instruments



Permet d'accéder à un sélecteur vous permettant de rechercher un instrument chargé.

### Définir le focus de télécommande pour Contrôles instantanés VST à l'instrument précédent



Permet d'attribuer le focus de la télécommande à l'instrument précédent.

### Définir le focus de télécommande pour Contrôles instantanés VST à l'instrument suivant



Permet d'attribuer le focus de la télécommande à l'instrument suivant.

### Afficher/Masquer tous les Contrôles instantanés VST



Permet d'afficher/masquer les contrôles instantanés par défaut de tous les instruments chargés.

### Réglages



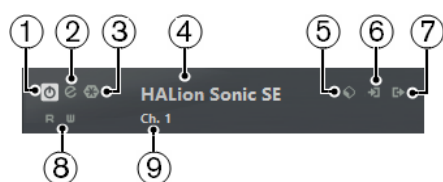
Permet d'ouvrir le menu **Réglages**, dans lequel vous pouvez activer/désactiver les modes suivants :

- L'option **Afficher les Contrôles instantanés VST pour une seule case** permet de n'afficher que les **Contrôles instantanés VST** de l'instrument sélectionné.
- L'option **Le canal MIDI suit la sélection des pistes** permet de faire en sorte que le sélecteur de **Canal** change en fonction de la piste MIDI sélectionnée dans la fenêtre **Projet**. Utilisez ce mode si vous travaillez avec des instruments multitimbraux.
- L'option **Focus de télécommande pour Contrôles instantanés VST suit la sélection des pistes** permet de faire en sorte que le focus de la télécommande des **Contrôles instantanés VST** suive la sélection des pistes.

## Commandes des instruments VST

Les commandes des instruments VST vous permettent de configurer les paramètres d'un instrument VST chargé.

Voici les commandes que vous pouvez trouver sur chaque instrument :



- 1 Activer l'instrument**  
Permet d'activer/désactiver l'instrument.
- 2 Éditer instrument**  
Permet d'ouvrir l'interface de l'instrument.
- 3 Geler instrument**  
Permet de geler l'instrument. Vous pouvez ainsi économiser de la puissance de traitement.
- 4 Sélecteur d'instrument**  
Permet de sélectionner un autre instrument. Double-cliquez pour renommer l'instrument. Le nom est affiché dans le menu local **Routage de sortie** des pistes MIDI dans la fenêtre. Il peut s'avérer utile d'attribuer des noms différents à différentes instances d'un même instrument afin de bien les différencier.
- 5 Explorateur de préséglages**  
Permet de charger ou d'enregistrer un préséglage d'instrument.
- 6 Options d'entrée**  
Cette diode s'illumine quand des données MIDI sont reçues par l'instrument. Cliquez sur ce bouton pour ouvrir un menu local permettant de sélectionner les pistes qui transmettent des données MIDI à l'instrument (en entrée), de rendre ces pistes muettes ou non muettes et d'activer/désactiver leur fonction solo.  
**À NOTER**  
En redimensionnant la fenêtre **VST Instruments**, vous pouvez accéder à cette option à partir d'un menu local **Options d'entrée/sortie**.
- 7 Activer sorties**  
Cette commande est uniquement disponible quand l'instrument possède plus d'une sortie. Elle permet d'activer une ou plusieurs sorties pour l'instrument.  
**À NOTER**  
En redimensionnant la fenêtre **VST Instruments**, vous pouvez accéder à cette option à partir d'un menu local **Options d'entrée/sortie**.
- 8 Lire l'automatisation/Écrire l'automatisation**  
Permet de lire/écrire des données d'automatisation pour les paramètres de l'instrument.
- 9 Sélectionner la couche de Contrôle instantané**  
Permet de sélectionner un programme.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Geler instrument](#) à la page 457

## Menu contextuel des instruments VST

Voici les fonctions disponibles dans le menu contextuel des instruments :

### **Copier réglage de <nom de l'instrument VST>/Coller réglage de <nom de l'instrument VST>**

Permet de copier les paramètres de l'instrument et de les coller sur un autre instrument.

### **Charger préséglage/Enregistrer préséglage**

Permet de charger ou d'enregistrer un préséglage d'instrument.

### **Préséglage par défaut**

Permet de définir et d'enregistrer un préséglage par défaut.

#### **Activer réglage A/Activer réglage B**

Permet d'activer la configuration A ou B.

#### **Copier A vers B**

Permet de copier les paramètres du réglage A sur le réglage B.

#### **Activer sorties**

Permet d'activer une ou plusieurs sorties pour l'instrument.

#### **Remote Control Editor**

Permet d'ouvrir l'éditeur **Remote control editor**.

## Préréglages d'instruments

Vous pouvez charger et enregistrer des préréglages pour les instruments. Ces préréglages contiennent tous les paramètres requis pour obtenir le son souhaité.

Voici les préréglages d'instruments disponibles :

- **Préréglages VST**  
Les préréglages VST comprennent les configurations des paramètres d'un instrument VST. Ils sont disponibles dans la fenêtre **instruments VST**, dans les interfaces des instruments et dans le champ **Programmes** de l'**Inspecteur**.
- **Préréglages de piste**  
Les préréglages de piste comprennent les paramètres de la piste d'Instrument et ceux de l'instrument VST correspondant. Ils sont disponibles dans l'**Inspecteur** ou dans le menu contextuel de la liste des pistes.

## Charger des préréglages VST

Vous pouvez charger des **Préréglages VST** à partir de la fenêtre **VST Instruments**, à partir de l'interface ou à partir de l'**Inspecteur**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez la piste qui contient l'instrument VST, puis dans l'**Inspecteur**, cliquez sur le champ **Programmes**.
  - Dans la fenêtre **VST Instruments**, cliquez sur **Explorateur de préréglages** pour l'instrument souhaité, puis sélectionnez **Charger préréglage**.
  - Sur l'interface de l'instrument VST, cliquez sur **Explorateur de préréglages** et sélectionnez **Charger préréglage**.
2. Dans la liste de l'explorateur de préréglages, sélectionnez un préréglage et faites un double-clic pour le charger.

---

#### RÉSULTAT

Le préréglage est appliqué. Pour revenir au préréglage chargé auparavant, ouvrez à nouveau l'explorateur de préréglages et cliquez sur **Revenir à la configuration précédente**.

## Enregistrement de préréglages VST

Vous pouvez enregistrer les paramètres des instruments VST dans des préréglages VST afin de pouvoir les réutiliser ultérieurement.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Dans la fenêtre **VST Instruments**, cliquez sur **Explorateur de préréglages** pour l'instrument et sélectionnez **Enregistrer préréglage**.
    - Sur l'interface de l'instrument VST, cliquez sur **Explorateur de préréglages** et sélectionnez **Enregistrer préréglage**.
  2. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer préréglage <nom de l'instrument VST>**, saisissez un nom pour le préréglage.
  3. Cliquez sur **OK** pour enregistrer le préréglage et fermer la boîte de dialogue.
- 

## Charger des préréglages de piste

Vous pouvez charger des préréglages de piste pour des pistes d'Instrument à partir de l'**Inspecteur**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Sélectionnez la piste d'Instrument, puis dans l'**Inspecteur**, cliquez dans le champ **Charger préréglage de piste**.
    - Faites un clic droit sur la piste d'Instrument, puis dans le menu contextuel, sélectionnez **Charger préréglage de piste**.
  2. Dans la liste de l'explorateur de préréglages, sélectionnez un préréglage et faites un double-clic pour le charger.
- 

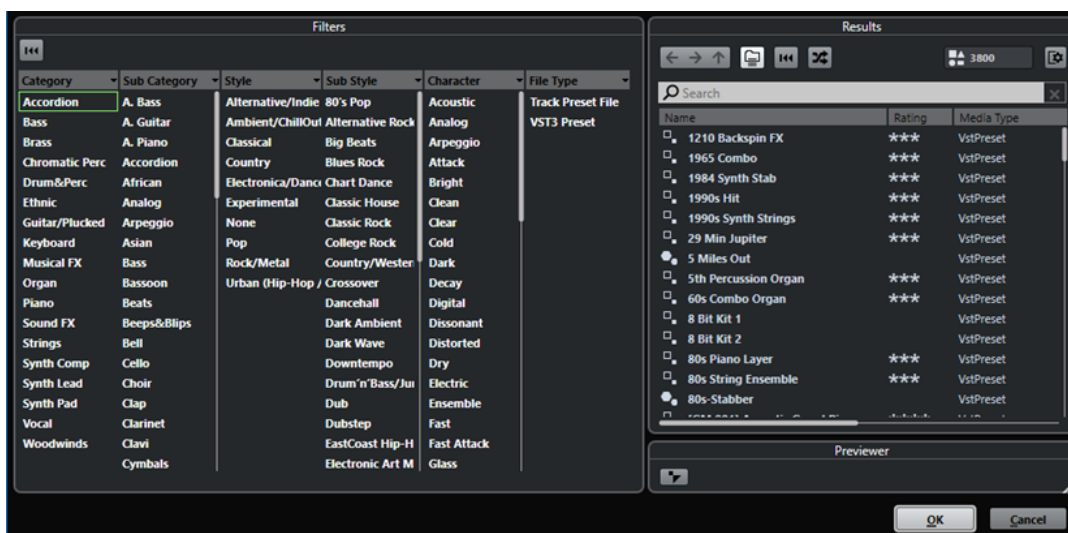
### RÉSULTAT

Le préréglage de piste est appliqué. Pour revenir au préréglage chargé auparavant, ouvrez à nouveau l'explorateur de préréglages et cliquez sur **Revenir à la configuration précédente**.

## Explorateur de résultats de préréglages d'instrument

L'explorateur de **Résultats** des préréglages de piste d'Instrument permet de pré-écouter des préréglages VST et de les appliquer à une piste d'Instrument.

- Pour ouvrir l'explorateur de **Résultats**, faites un clic droit sur une piste d'Instrument et sélectionnez **Charger préréglage de piste**.



Les préséglages VST des instruments peuvent appartenir aux groupes suivants :

### Préréglages

Ces préséglages intègrent les paramètres du plug-in dans son entier. Pour les instruments multitimbraux, cela comprend les paramètres de toutes les cases de son ainsi que les paramètres globaux.

### Programmes

Les programmes n'intègrent que les paramètres d'un seul programme. Pour les instruments multitimbraux, cela ne comprend les paramètres que d'une seule case de son.

## Enregistrement des préséglages de piste

Vous pouvez enregistrer les paramètres des pistes d'Instrument dans des préséglages de piste pour pouvoir les réutiliser ultérieurement.

### PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur la piste d'Instrument, puis dans le menu contextuel, sélectionnez **Enregistrer préséglage de piste**.
2. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer préséglage de piste**, saisissez un nom pour le préséglage.
3. Cliquez sur **OK** pour enregistrer le préséglage et fermer la boîte de dialogue.

## Lecture des instruments VST

Après avoir ajouté un instrument VST et sélectionné un son, vous pouvez lire l'instrument VST à l'aide d'une piste d'Instrument ou d'une piste MIDI de votre projet.

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, activez **Monitor** pour la piste sur laquelle l'instrument VST est chargé.
2. Appuyez sur une ou plusieurs touches de votre clavier MIDI ou utilisez le **Clavier à l'écran**. Les sons correspondants sont déclenchés sur votre instrument VST.
3. Sélectionnez **Studio > MixConsole** pour ouvrir la **MixConsole**, puis ajustez le son, ajoutez une égalisation ou des effets, modifiez le routage de sortie, etc.



## Instruments VST et charge du processeur

Il arrive que les instruments VST demandent une importante puissance de calcul. Plus vous ajoutez d'instruments, plus les capacités de calcul du processeur sont sollicitées pendant la lecture.

Quand le témoin de surcharge du CPU de la fenêtre **Performance audio** s'allume ou si vous entendez des craquements, vous avez plusieurs possibilités :

- Activez **Geler voie d'Instrument**.  
L'instrument est déchargé et sa piste est rendue sous forme de fichier audio.
- Activez **Suspendre le traitement des plug-ins VST 3 lorsqu'aucun signal audio n'est reçu** pour les instruments VST 3.  
Vos instruments ne solliciteront plus le processeur pendant les passages silencieux.

LIENS ASSOCIÉS

[Geler instrument](#) à la page 457

[Suspendre le traitement des plug-ins VST 3 lorsqu'aucun signal audio n'est reçu](#) à la page 722

## Geler instrument

Si votre ordinateur n'est pas très puissant ou si vous utilisez un grand nombre d'instruments VST, il se peut que le système ne soit pas en mesure de jouer tous les instruments en temps réel. Le cas échéant, vous pouvez geler des instruments.

---

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez **Studio > VST Instruments**.
  - Sélectionnez la piste de l'instrument et ouvrez l'onglet situé en haut de la section **Inspecteur**.
2. Cliquez sur **Geler**.
3. Dans la boîte de dialogue **Options de gel des instruments**, apportez les modifications souhaitées.
4. Cliquez sur **OK**.

---

RÉSULTAT

- L'instrument est rendu dans un fichier audio et pendant la lecture vous entendez la même chose qu'avant l'opération de gel.
- La charge CPU est réduite.
- Le bouton **Geler** s'allume.
- Les commandes de la piste d'Instrument/MIDI sont grisées.
- Les conteneurs MIDI sont verrouillés.

À NOTER

Pour éditer les pistes, paramètres ou voies de l'instrument VST et supprimer le fichier de rendu, dégelez l'instrument en cliquant à nouveau sur **Geler**.

---

## Boîte de dialogue Options de gel des instruments

La boîte de dialogue **Options de gel des instruments** s'ouvre lorsque vous cliquez sur **Geler**. Elle permet de configurer ce qui se produit quand vous gelez un instrument.

Voici les commandes proposées dans la boîte de dialogue **Options de gel des instruments** :

### Geler instruments seulement

Activez cette option si vous souhaitez être en mesure d'éditer les effets d'Insert sur la voie de l'instrument VST après avoir gelé cet instrument.

### Geler instruments et voies

Activez cette option si vous ne souhaitez plus éditer les effets d'Insert sur les voies des instruments VST.

#### À NOTER

Vous pouvez toujours régler le niveau, le panoramique, les effets Send et l'égalisation.

---

### Durée de l'extension

Permet de définir la durée de l'extension ajoutée pour que le son puisse se terminer normalement.

## Latence

La latence est le temps qu'il faut à l'instrument pour produire un son lorsque vous appuyez sur une touche de votre contrôleur MIDI. Elle peut s'avérer problématique lors de l'utilisation d'instruments VST en temps réel. Elle dépend de votre interface audio et de son pilote ASIO.

Idéalement, dans la boîte de dialogue **Configuration du studio** (page **Système audio VST**), les valeurs de latence d'entrée et de sortie doivent être de quelques millisecondes.

Si la latence est trop élevée pour permettre de jouer correctement de l'instrument VST en temps réel à partir d'un clavier, vous pouvez utiliser une autre source de son MIDI pour la restitution et l'enregistrement en direct, puis passer à l'instrument VST pour la lecture.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sélectionner un pilote audio](#) à la page 14

## Compensation du retard

Pendant la lecture, Cubase compense automatiquement tout retard engendré par les plug-ins VST que vous utilisez.

Vous pouvez définir un **Seuil compensation délai** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST**), de sorte que seuls les plug-ins qui engendrent un retard plus élevé que ce seuil soient affectés.

## Contraindre la compensation du délai

Pour éviter que Cubase ajoute de la latence quand vous jouez d'un instrument VST en temps réel ou quand vous enregistrez un signal audio en direct, vous pouvez activer la fonction **Contraindre compensation délai**. Elle permet de réduire les effets de latence engendrés par la compensation du délai, tout en préservant autant que possible la qualité du mixage.

La fonction **Contraindre compensation délai** est disponible dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** et dans la zone de **Transport**. Vous pouvez également la trouver dans la **MixConsole** parmi les options du **Menu Fonctions**.

Quand vous activez la fonction **Contraindre compensation délai**, les plug-ins VST activés pour des voies d'instrument VST, les voies de piste Audio armées pour l'enregistrement, les voies de Groupe et les voies de sortie sont désactivés. Les plug-ins VST qui sont activés pour les voies FX sont ignorés. Après l'enregistrement ou l'utilisation d'un instrument VST, la fonction **Contraindre compensation délai** doit être à nouveau désactivée afin que la compensation du délai complète soit restaurée.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

## Options d'importation et d'exportation

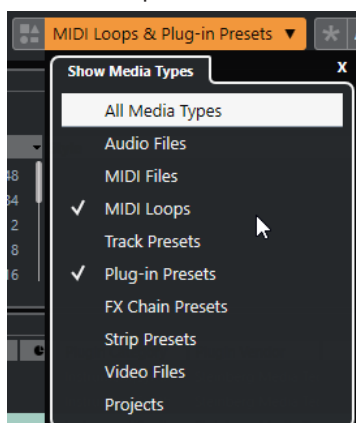
### Importer des boucles MIDI

Vous pouvez importer des boucles MIDI (extension .midiloop) dans Cubase. Ces fichiers contiennent des informations de conteneur MIDI (notes MIDI, contrôleurs, etc.) et tous les paramètres enregistrés dans les préréglages de piste d'Instrument. Vous pouvez ainsi réutiliser les motifs de l'instrument dans d'autres projets ou applications, par exemple.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Média > MediaBay**.
2. Facultatif : dans la barre d'outils, ouvrez le menu **Sélectionner types de média** puis activez les options **Boucles MIDI** et **Préréglages de plug-in**.



3. Dans la liste de **Résultats**, sélectionnez une boucle MIDI et faites-la glisser dans une section vide de la fenêtre **Projet**.

---

RÉSULTAT

Une piste d'Instrument sera créée et le conteneur d'instrument sera inséré à l'endroit où vous avez déposé le fichier. L'**Inspecteur** reprend tous les paramètres enregistrés dans la boucle MIDI, par exemple son instrument VST, les effets d'insert qui ont été appliqués, les paramètres de piste, etc.

À NOTER

Vous pouvez aussi faire glisser des boucles MIDI sur des pistes d'Instrument ou MIDI existantes. Dans ce cas, seules les informations de conteneur sont importées. En d'autres termes, ce conteneur ne contient que des données MIDI (notes, messages de contrôleurs) qui sont enregistrées dans la boucle MIDI, et aucun des paramètres de l'**Inspecteur** ou de l'instrument.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages d'instruments](#) à la page 454

[Filtrage des types de médias](#) à la page 419

### Exportation de boucles MIDI

Il est possible d'exporter des boucles MIDI pour enregistrer un conteneur MIDI avec ses paramètres d'instrument et d'effet. Vous pourrez ainsi reproduire des motifs que vous avez créés

sans avoir à rechercher systématiquement le son, le style ou l'effet utilisé. Les boucles MIDI portent l'extension `.midiloop`.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un conteneur d'instrument.
  2. Sélectionnez **Fichier > Exporter > Boucle MIDI**.
  3. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer la boucle MIDI**, saisissez un nom pour la boucle MIDI.
  4. Facultatif : Pour enregistrer les attributs de la boucle MIDI, cliquez sur le bouton situé en bas à gauche, sous la section **Nouvelle boucle MIDI**.  
Les attributs de votre boucle MIDI peuvent être définis dans la section **Inspecteur d'attributs** qui apparaît.
  5. Cliquez sur **OK**.
- 

#### RÉSULTAT

Les fichiers de boucles MIDI sont enregistrés dans le dossier suivant :

Windows : \Utilisateurs\\AppData\Roaming\Steinberg\MIDI Loops

macOS : /Utilisateurs/<nom de l'utilisateur>/Bibliothèque/Application Support/Steinberg/MIDI Loops/

Il n'est pas possible de modifier le dossier par défaut. Vous pouvez néanmoins y créer des sous-dossiers dans lesquels classer vos boucles MIDI. Pour créer un sous-dossier, cliquez sur **Nouveau dossier** dans la boîte de dialogue **Enregistrer la boucle MIDI**.

## Exporter des pistes d'Instrument sous forme de fichiers MIDI

Vous pouvez exporter les pistes d'Instrument sous forme de fichiers MIDI standard.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une piste d'Instrument.
  2. Sélectionnez **Fichier > Exporter > Fichier MIDI**.
  3. Dans la boîte de dialogue **Exporter en fichier MIDI**, sélectionnez un emplacement et saisissez un nom pour le fichier MIDI.
  4. Cliquez sur **Enregistrer**.
  5. Dans la boîte de dialogue **Options d'exportation**, apportez les modifications souhaitées.  
Quand vous activez **Exporter configuration de volume/pan de l'Inspecteur**, les informations de volume et de panoramique de l'instrument VST sont converties et inscrites dans le fichier MIDI sous forme de données de contrôleur.
  6. Cliquez sur **OK**.
- 

#### RÉSULTAT

La piste d'Instrument est exportée sous forme de fichier MIDI standard. Comme il n'y a pas d'informations de patch MIDI dans une piste d'Instrument, ces informations ne figurent pas dans le fichier MIDI résultant.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Exporter des pistes MIDI sous forme de fichiers MIDI standard](#) à la page 128

## Contrôles instantanés VST

Les **Contrôles instantanés VST** vous permettent de télécommander un instrument VST à partir de la fenêtre **VST Instruments**.

Pour afficher les **Contrôles instantanés VST** dans la fenêtre **VST Instruments**, activez **Afficher/Masquer tous les Contrôles instantanés VST**.

Voici les commandes disponibles sur chaque rack :



- 1 Afficher/Masquer les Contrôles instantanés VST**  
Permet d'afficher/masquer les **Contrôles instantanés VST** de l'instrument.
- 2 Contrôles instantanés VST**  
Permet de télécommander les paramètres de l'instrument.

### À NOTER

Le nombre de **Contrôles instantanés VST** affichés dépend de la taille de la fenêtre **VST Instruments**.

- 3 Définir le focus de télécommande pour Contrôles instantanés VST**  
Permet d'activer la télécommande de l'instrument via ses **Contrôles instantanés VST**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Télécommande de Cubase](#) à la page 469

[Connecter des Contrôles instantanés VST avec des contrôleurs externes](#) à la page 461

## Connecter des Contrôles instantanés VST avec des contrôleurs externes

Les **Contrôles instantanés VST** révèlent toute leur puissance quand ils sont utilisés avec un contrôleur externe.

### PRÉAMBULE

La sortie MIDI de votre contrôleur externe est reliée à une entrée MIDI de votre interface MIDI.

### PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
- Dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez **Contrôles instantanés VST**.
- Ouvrez le menu local **Entrée MIDI** et sélectionnez une entrée MIDI.
- Facultatif : Ouvrez le menu local **Sortie MIDI** et sélectionnez une sortie MIDI.
- Cliquez sur **Appliquer**.
- Activez **Acquisition**.
- Dans la colonne **Nom du contrôleur**, sélectionnez **QuickControl 1**.
- Sur votre périphérique MIDI, réglez la commande que vous souhaitez connecter avec le premier contrôle instantané.

9. Sélectionnez la case suivante dans la colonne **Nom du contrôleur** et répétez les étapes précédentes.
  10. Cliquez sur **OK**.
- 

#### RÉSULTAT

Les **Contrôles instantanés VST** sont désormais connectés avec les commandes de votre périphérique MIDI. Si vous réglez une commande sur ce dernier, la valeur du paramètre assigné aux **Contrôles instantanés VST** correspondants changera en conséquence.

#### À NOTER

Les **Contrôles instantanés VST** configurés sur le contrôleur externe sont enregistrés globalement, c'est-à-dire indépendamment de tout projet.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Page Périphérique générique](#) à la page 473

# Installer et gérer les plug-ins VST

Cubase prend en charge les formats de plug-ins VST 2 et VST 3. Vous pouvez installer des effets et des instruments de ces formats.

## À NOTER

Cubase prend uniquement en charge les plug-ins 64 bits.

Un plug-in est un logiciel qui ajoute une fonctionnalité spécifique à Cubase. Les effets audio et instruments utilisés dans Cubase sont des plug-ins VST.

Les plug-ins d'effets ou d'instruments VST ont normalement leurs propres programmes d'installation. Lisez la documentation ou les fichiers « readme » (lisez-moi) avant d'installer de nouveaux plug-ins.

Quand vous lancez une analyse pour détecter des plug-ins nouvellement installés ou quand vous relancez Cubase, les nouveaux plug-ins sont affichés dans les sélecteurs d'effets VST ou d'instruments VST.

Cubase intègre plusieurs plug-ins d'effets. Ces effets et leurs paramètres sont décrits dans le document séparé **Référence des plug-ins**.

## Plug-ins et collections

Le **Gestionnaire de plug-ins VST** vous indique quels effets et instruments VST sont installés sur votre ordinateur.

Dans Cubase, les plug-ins sont organisés en collections. Il ne peut y avoir qu'une seule collection active à la fois. Les plug-ins que contient la collection active sont proposés dans les sélecteurs dans tout le programme.

Quand vous lancez Cubase, tous les plug-ins détectés sont automatiquement intégrés à la collection intitulée **Défaut**. Il s'agit de la collection de plug-ins qui est activée par défaut.

La collection **Défaut** est recrée chaque fois que vous démarrez Cubase ou que vous lancez une réanalyse.

Vous pouvez cependant ajouter vos propres collections d'effets ou d'instruments VST, afin, par exemple, de n'afficher que les plug-ins qui sont utilisés dans un projet particulier. Quand vous activez cette collection, tous les effets et instruments VST qu'elle contient sont proposés dans les sélecteurs des effets VST ou des instruments VST.

## À NOTER

Quand Cubase ne parvient pas à charger un effet ou instrument VST installé, celui-ci n'est pas proposé dans les onglets **Effets VST** et **VST Instruments**, et son nom est ombré dans les collections. Le cas échéant, vérifiez si ce plug-in n'est pas protégé contre la copie.

## LIENS ASSOCIÉS

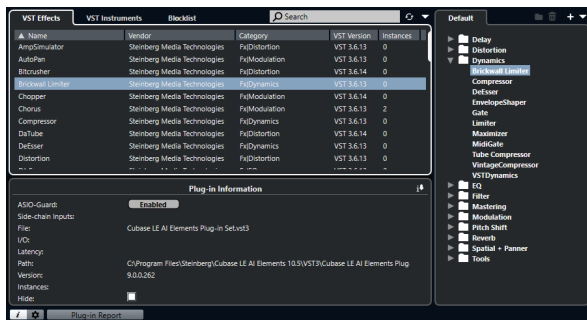
[Fenêtre Gestionnaire de plug-ins VST](#) à la page 464

[Ajouter de nouvelles collections de plug-ins à la page 466](#)

## Fenêtre Gestionnaire de plug-ins VST

Vous pouvez gérer les effets et instruments VST dans la fenêtre **Gestionnaire de plug-ins VST**.

- Pour ouvrir la fenêtre **Gestionnaire de plug-ins VST**, sélectionnez **Studio > Gestionnaire de plug-ins VST**.



Le **Gestionnaire de plug-ins VST** comprend les sections suivantes :

### Effets VST

Liste de tous les effets VST qui sont chargés dans Cubase. Pour trier la liste selon un attribut particulier, cliquez sur l'en-tête de colonne correspondant.

### Instruments VST

Liste de tous les instruments VST qui sont chargés dans Cubase. Pour trier la liste selon un attribut particulier, cliquez sur l'en-tête de colonne correspondant.

### Liste de blocage

Liste de tous les effets et instruments VST qui sont installés sur votre système mais qui ne sont pas chargés dans Cubase parce qu'ils pourraient provoquer des problèmes de stabilité, voire des blocages du programme.

### Barre d'outils

Regroupe des outils et raccourcis des fonctions du **Gestionnaire de plug-ins VST**.

### Collection active

Indique quelle collection est active. Les plug-ins de la collection active sont proposés dans les sélecteurs des effets et instruments VST.

### Afficher les informations sur les plug-ins VST

Indique des informations sur le plug-in sélectionné.

### Paramètres de l'emplacement des plug-ins VST 2

Indique l'emplacement du plug-in VST 2 sélectionné.

### Rapport sur les plug-ins

Permet d'ouvrir l'Explorateur de fichiers/finder macOS pour enregistrer un fichier texte contenant des informations sur votre système et sur les plug-ins. Ces fichiers peuvent servir à la résolution des problèmes, par exemple.

### LIENS ASSOCIÉS

[Plug-ins et collections à la page 463](#)

[Page Système audio VST à la page 15](#)

[Barre d'outils du Gestionnaire de plug-ins VST à la page 465](#)

[Paramètres de l'emplacement des plug-ins VST 2 à la page 466](#)

[Masquer des plug-ins à la page 467](#)



[Réactiver des plug-ins de la liste de blocage](#) à la page 468

## Barre d'outils du Gestionnaire de plug-ins VST

Regroupe des outils et raccourcis des fonctions du **Gestionnaire de plug-ins VST**.

- Pour ouvrir la fenêtre **Gestionnaire de plug-ins VST**, sélectionnez **Studio > Gestionnaire de plug-ins VST**.

### Champ de recherche



Permet de rechercher des plug-ins spécifiques dans l'onglet **Effets VST** ou dans l'onglet **VST Instruments** en saisissant leurs noms.

### Options d'affichage



Permet de choisir les plug-ins qui seront affichés :

- **Afficher tous les plug-ins** : tous les plug-ins chargés sont affichés.
- **Masquer les plug-ins qui sont dans la collection active** : tous les plug-ins qui font partie de la collection active sont masqués.
- **Afficher les plug-ins qui prennent en charge le traitement 64 bits Float** : tous les plug-ins VST 3 qui prennent en charge le traitement 64 bits à virgule flottante sont affichés.

### Nouveau dossier



Permet de créer un nouveau dossier dans la collection actuelle.

### Supprimer



Permet de supprimer l'élément sélectionné dans la collection actuelle.

### Nouvelle collection



Permet de créer une nouvelle collection.

- **Vide** : une nouvelle collection vide est créée.
- **Ajouter tous les plug-ins** : la nouvelle collection créée contient tous les effets ou instruments VST, selon le cas.
- **Copier la collection actuelle** : permet de créer une nouvelle collection qui contient la collection actuelle.

### Collections et options des plug-ins



- **Défaut** : permet d'activer la collection par défaut.
- **Nouvelle collection** : permet de créer une nouvelle collection.
- **Supprimer les plug-ins indisponibles de toutes les collections** : permet de supprimer tous les plug-ins qui ne sont pas disponibles de toutes les collections utilisateur.
- **Trier par catégorie** : permet de trier la collection en fonction des catégories.

#### À NOTER

Cette option n'est disponible que pour la collection **Défaut**.

- **Trier par éditeur** : permet de trier la collection en fonction de l'éditeur.

#### À NOTER

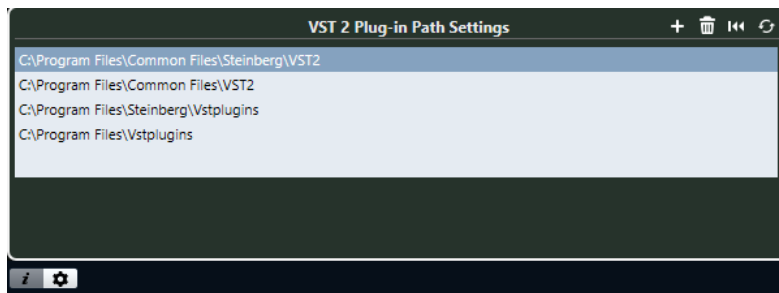
Cette option n'est disponible que pour la collection **Défaut**.

---

## Paramètres de l'emplacement des plug-ins VST 2

Fournit des informations sur l'emplacement du plug-in VST 2 sélectionné.

- Pour ouvrir les **Paramètres de l'emplacement des plug-ins VST 2**, sélectionnez **Studio > Gestionnaire de plug-ins VST** et cliquez sur **Paramètres de l'emplacement des plug-ins VST 2**.



### Liste d'emplacements des plug-ins VST 2

Indique les emplacements de tous les plug-ins VST 2.

### Ajouter un emplacement

Permet d'ajouter un nouvel emplacement de plug-in VST 2.

### Supprimer l'emplacement

Permet de supprimer l'emplacement du plug-in VST 2 sélectionné.

### Réinitialiser

Permet de réinitialiser la liste à celle par défaut.

### Tout réanalyser

Permet de réanalyser la liste de plug-ins.

## Ajouter de nouvelles collections de plug-ins

Vous pouvez ajouter de nouvelles collections d'effets ou d'instruments VST.

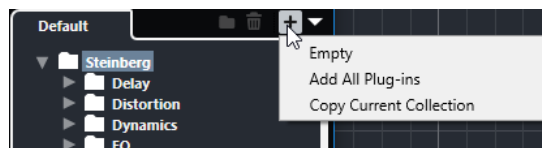
### PRÉAMBULE

Plusieurs plug-ins d'effets ont été correctement installés sur votre ordinateur et ils apparaissent dans le **Gestionnaire de plug-ins VST** des onglets **Effets VST** et **VST Instruments**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils du **Gestionnaire de plug-ins VST**, cliquez sur **Nouvelle collection** et sélectionnez une option.



2. Dans la boîte de dialogue **Nouvelle collection**, saisissez un nom pour la nouvelle collection et cliquez sur **OK**.
3. Facultatif : cliquez sur **Nouveau dossier**.

Vous pouvez ensuite déplacer vos plug-ins dans ces dossiers afin de les classer dans des catégories, par exemple.

4. Saisissez un nom pour le nouveau dossier et cliquez sur **OK**.
5. Dans l'onglet **Effets VST** ou dans l'onglet **VST Instruments**, sélectionnez les plug-ins que vous souhaitez ajouter à la collection et faites-les glisser dans la nouvelle collection.  
Si vous avez créé des dossiers, vous pouvez directement faire glisser les plug-ins dans ces dossiers.

---

#### RÉSULTAT

La nouvelle collection est enregistrée. Quand vous la sélectionnez, ses plug-ins sont affichés dans les sélecteurs de plug-ins.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour supprimer un plug-in d'une collection, sélectionnez-le et cliquez sur **Supprimer**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Plug-ins et collections](#) à la page 463

[Fenêtre Gestionnaire de plug-ins VST](#) à la page 464

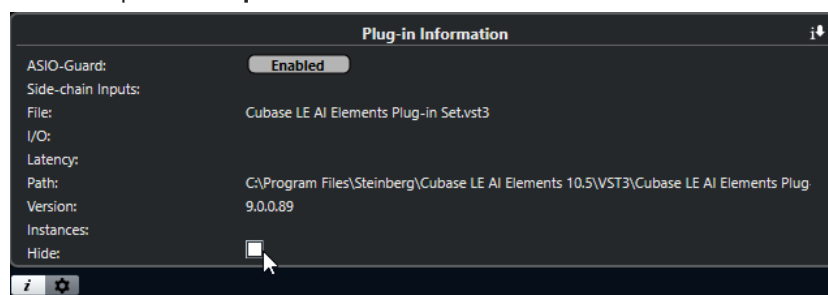
## Masquer des plug-ins

Vous pouvez masquer certains plug-ins de toutes les collections si vous ne souhaitez pas les voir parce que vous ne les utilisez pas dans Cubase.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Gestionnaire de plug-ins VST**.
2. Dans l'onglet **Effets VST** ou dans l'onglet **VST Instruments**, sélectionnez les plug-ins que vous souhaitez masquer.
3. Cliquez sur **Afficher les informations sur les plug-ins VST** pour obtenir des informations sur le plug-in sélectionné.
4. Activez l'option **Masquer**.



---

#### RÉSULTAT

Le plug-in sélectionné est masqué.

#### LIENS ASSOCIÉS

[ASIO-Guard](#) à la page 697

## Réactiver des plug-ins de la liste de blocage

Vous pouvez réactiver les plug-ins 64 bits qui sont sur la liste de blocage.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'onglet **Liste de blocage**, sélectionnez les plug-ins que vous souhaitez réactiver.

#### À NOTER

Vous ne pouvez pas réactiver les plug-ins 32 bits parce qu'ils ne sont pas pris en charge.

---

2. Cliquez sur **Réactiver**.
- 

### RÉSULTAT

Cubase réanalyse le plug-in et le supprime de la liste de blocage.

### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Si vous souhaitez réintégrer le plug-in à la liste de blocage, cliquez sur **Tout réanalyser** dans les **Paramètres de l'emplacement des plug-ins VST 2**, puis relancez Cubase.

### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Gestionnaire de plug-ins VST](#) à la page 464

# Télécommande de Cubase

Vous pouvez contrôler Cubase en MIDI à l'aide d'un périphérique MIDI connecté.

Les périphériques compatibles sont décrits dans le document séparé **Contrôleurs externes**. Vous pouvez également utiliser un contrôleur MIDI générique pour télécommander Cubase.

## À NOTER

La plupart des contrôleurs externes permettent de contrôler les canaux MIDI et les voies audio de Cubase, mais il se peut que la configuration des paramètres soit différente. Les contrôles spécifiques à l'audio (comme les égaliseurs) sont ignorés lors du contrôle des canaux MIDI.

## LIENS ASSOCIÉS

[Page Périphérique générique](#) à la page 473

## Connecter des contrôleurs externes

Vous pouvez connecter votre contrôleur externe en USB ou en MIDI.

### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Si votre contrôleur externe est équipé d'un port MIDI USB, utilisez un câble USB pour le connecter au port USB de votre ordinateur.
  - Si votre contrôleur externe est équipé d'une sortie MIDI, utilisez un câble MIDI pour le connecter à une entrée MIDI de votre interface MIDI.

### À NOTER

Si le contrôleur externe est équipé de systèmes de retour (indicateurs, faders motorisés, etc.), reliez la sortie MIDI de l'interface à une entrée MIDI du contrôleur externe.

## LIENS ASSOCIÉS

[Connexions MIDI](#) à la page 21

## Supprimer l'entrée de télécommande de toutes les entrées MIDI

Pour éviter d'enregistrer par erreur des données du contrôleur externe pendant l'enregistrement MIDI, vous devez supprimer l'entrée de télécommande de **Toutes les entrées MIDI**.

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.

2. Dans la liste **Périphériques**, sélectionnez **Configuration des ports MIDI**.
3. Dans le tableau à droite, désactivez **Dans 'Toutes les entrées MIDI'** pour l'entrée MIDI à laquelle vous avez connecté le contrôleur MIDI externe.  
La colonne **État** porte la mention **Inactif**.
4. Cliquez sur **OK**.

#### RÉSULTAT

L'entrée du contrôleur externe est supprimée du groupe **Toutes les entrées MIDI**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Page Configuration des ports MIDI](#) à la page 22

## Configurer des contrôleurs externes

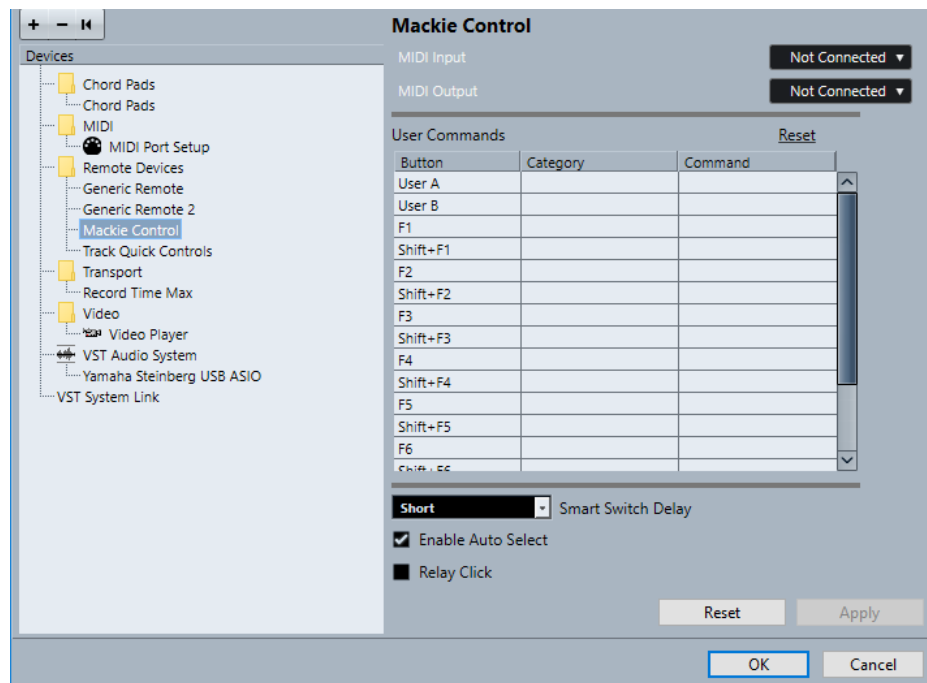
#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Cliquez sur le signe **+** situé dans le coin supérieur gauche et sélectionnez un contrôleur externe dans le menu local pour l'ajouter à la liste des **Périphériques**.

#### À NOTER

Si votre périphérique ne figure pas dans le menu local, sélectionnez **Périphérique générique**.

3. Dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez le périphérique.  
En fonction du périphérique sélectionné, une liste de commandes programmables ou un panneau vide est affiché dans la partie droite de la boîte de dialogue.



4. Ouvrez le menu local **Entrée MIDI** et sélectionnez une entrée MIDI.
5. Facultatif : ouvrez le menu local **Sortie MIDI** et sélectionnez une sortie MIDI.
6. Cliquez sur **OK**.

#### RÉSULTAT

Vous pouvez à présent utiliser le périphérique MIDI pour contrôler les fonctions de Cubase. Une bande claire dans la fenêtre **Projet** et dans la **MixConsole** indique quelles voies sont liées au contrôleur externe.



Vous pouvez ouvrir le panneau du périphérique ajouté en sélectionnant **Studio > Plus d'options**.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Selon le modèle de votre contrôleur MIDI externe, il vous faudra peut-être configurer les paramètres.

## Réinitialiser des contrôleurs externes

Il est parfois utile de réinitialiser un contrôleur externe parce que la communication entre Cubase et un périphérique externe a été interrompue ou que le protocole Handshake n'a pas permis d'établir la connexion.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez le contrôleur externe.
3. Cliquez sur **Réinitialiser** en bas de la boîte de dialogue **Configuration du studio** pour réinitialiser le contrôleur externe sélectionné.

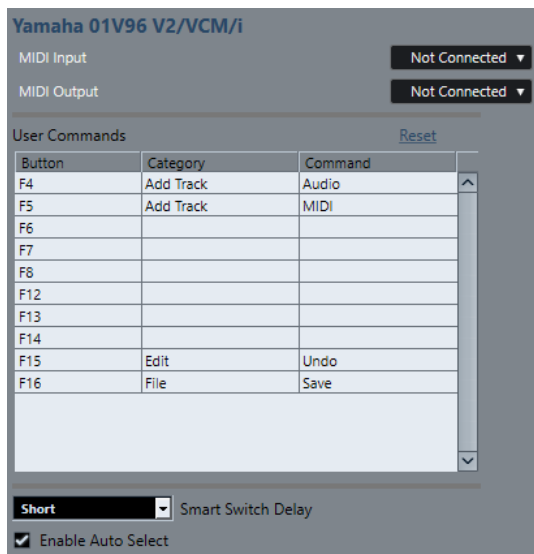
#### À NOTER

Pour réinitialiser tous les périphériques de la liste **Périphériques**, cliquez sur **Réinitialiser tous les périphériques** en haut à gauche de la boîte de dialogue.

---

## Options globales des télécommandes

Il est possible que la page de votre contrôleur externe contienne des fonctions globales.



### Entrée MIDI

Permet de sélectionner une entrée MIDI.

### Sortie MIDI

Permet de sélectionner une sortie MIDI.

### Commandes utilisateur

Liste des commandes ou boutons de votre contrôleur externe.

### Intervalle Smart Switch

Permet de définir un intervalle pour la fonction Smart Switch. Les fonctions qui sont compatibles avec le comportement des Smart Switchs sont activées tant que le bouton est enfoncé.

### Activer Auto Select

Sur les contrôleurs externes sensibles au toucher, cette fonction permet de faire en sorte qu'un canal soit automatiquement sélectionné dès que vous touchez un fader. Sur les contrôleurs qui ne sont pas dotés de faders sensibles au toucher, la voie est sélectionnée quand vous réglez le fader.

## Contrôleurs externes et automatisation

Vous pouvez enregistrer des automatisations à l'aide d'un contrôleur externe.

Si votre contrôleur externe n'est pas équipé de commandes sensibles au toucher et que vous souhaitez remplacer des données d'automatisation en mode **Écrire** :

- Veillez à ne déplacer que la commande dont vous souhaitez remplacer les données.
- Arrêtez la lecture pour désactiver le mode **Écrire**.

De cette manière, toutes les données correspondant au paramètre seront remplacées de l'endroit où vous avez réglé la commande jusqu'à l'endroit où la lecture a été arrêtée.



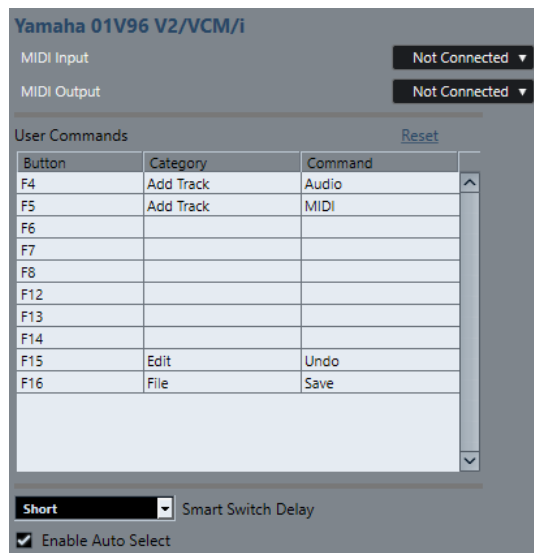
## Assigner des commandes à des contrôleurs externes

Vous pouvez assigner à des contrôleurs externes n'importe quelle commande de Cubase à laquelle il est possible d'assigner un raccourci clavier.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Sélectionnez votre contrôleur externe dans la liste des **Périphériques**.  
Dans la section **Commandes utilisateur**, les commandes ou boutons de votre contrôleur externe sont affichés dans la colonne **Bouton**.



3. Cliquez dans la colonne **Catégorie** de la commande à laquelle vous souhaitez assigner une commande de Cubase et sélectionnez la catégorie dans le menu local.  
Les catégories correspondent aux catégories de la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**.
  4. Cliquez dans la colonne **Commande** et sélectionnez la commande de Cubase dans le menu local.  
Les options disponibles dans le menu local dépendent de la catégorie choisie.
  5. Cliquez sur **Appliquer**.
- 

RÉSULTAT

La fonction sélectionnée est assignée au bouton ou à la commande du contrôleur externe.

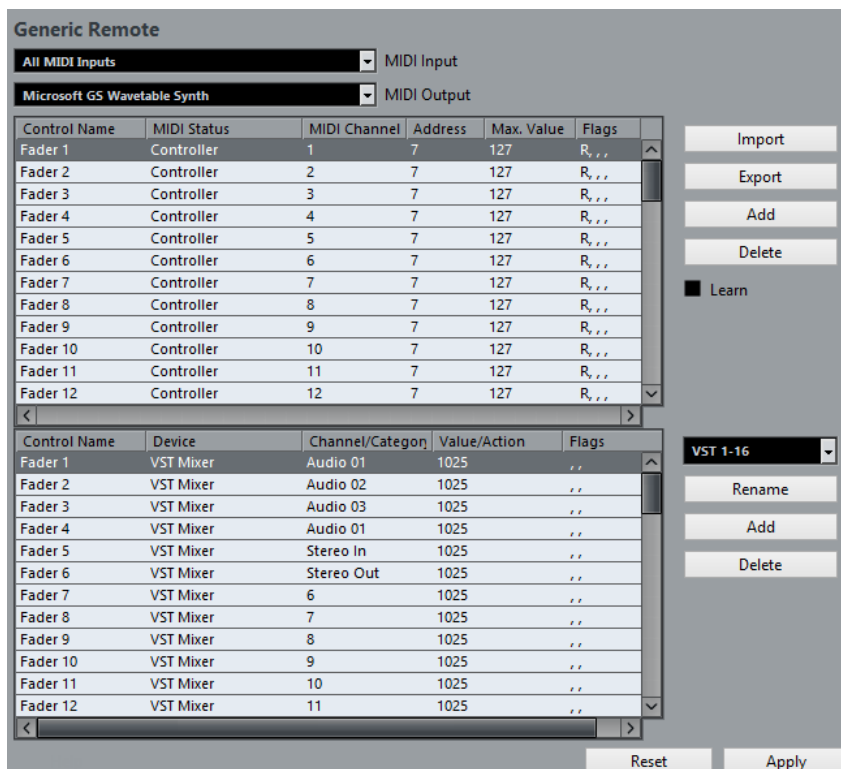
LIENS ASSOCIÉS

[Raccourcis clavier](#) à la page 672

## Page Périphérique générique

Vous pouvez utiliser un contrôleur MIDI générique pour télécommander pratiquement toutes les fonctions de Cubase. Après avoir configuré le **Périphérique générique**, vous pouvez contrôler les paramètres définis avec le contrôleur MIDI externe.

- Pour ouvrir la page **Périphérique générique**, sélectionnez **Studio > Configuration du studio**, puis dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez **Périphérique générique**.



Voici les options disponibles :

#### Entrée MIDI

Permet de sélectionner le port d'entrée MIDI auquel votre contrôleur externe est connecté.

#### Sortie MIDI

Permet de sélectionner le port de sortie MIDI auquel votre contrôleur externe est connecté.

#### Configuration des télécommandes MIDI

Le tableau du haut contient la configuration de télécommandes MIDI de votre contrôleur externe.

#### Assignment des commandes de Cubase

Le tableau du bas vous permet d'assigner des commandes de Cubase à votre contrôleur externe.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Section de configuration des télécommandes MIDI](#) à la page 474

[Section d'assignation des commandes de Cubase](#) à la page 476

## Section de configuration des télécommandes MIDI

La section de configuration des télécommandes MIDI se trouve dans le tableau du haut de la page de configuration du **Périphérique générique**.

- Pour ouvrir les paramètres du **Périphérique générique**, sélectionnez **Studio > Configuration du studio**, puis dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez **Périphérique générique**.

Control Name	MIDI Status	MIDI Channel	Address	Max. Value	Flags
Fader 1	Controller	1	7	127	R, r, r
Fader 2	Controller	2	7	127	R, r, r
Fader 3	Controller	3	7	127	R, r, r
Fader 4	Controller	4	7	127	R, r, r
Fader 5	Controller	5	7	127	R, r, r
Fader 6	Controller	6	7	127	R, r, r
Fader 7	Controller	7	7	127	R, r, r
Fader 8	Controller	8	7	127	R, r, r
Fader 9	Controller	9	7	127	R, r, r
Fader 10	Controller	10	7	127	R, r, r
Fader 11	Controller	11	7	127	R, r, r
Fader 12	Controller	12	7	127	R, r, r

Buttons: Import, Export, Add, Delete, Learn (checkbox)

Voici les options disponibles dans le tableau du haut :

### Nom du contrôleur

Double-cliquez sur ce champ pour changer le nom de la commande et saisir celui qui est inscrit sur la console, par exemple. Ce nom est automatiquement repris dans le tableau du bas.

### Statut MIDI

Permet de définir le type de message MIDI transmis par la commande.

### Canal MIDI

Permet de sélectionner le canal MIDI sur lequel les messages seront transmis.

### Adresse

Permet de définir le numéro de contrôleur continu, la hauteur d'une note ou l'adresse d'un contrôleur continu NRPN/RPN.

### Valeur max.

Permet de définir la valeur maximale pouvant être transmise par la commande. Cette valeur est utilisée par le programme pour adapter la fourchette de valeurs disponible sur le contrôleur MIDI à celle du paramètre du programme.

### Flags

Permet de sélectionner l'un des fanions suivants :

- **Recevoir**  
Activez ce fanion si le message MIDI doit être traité à la réception.
- **Transmettre**  
Activez ce fanion si un message MIDI doit être émis lorsque la valeur correspondante change dans le programme.
- **Relatif**  
Activez ce fanion si le contrôleur est un encodeur sans fin qui transmet non pas une valeur absolue mais le nombre de tours de la commande.
- **Pick-Up**  
Activez ce fanion si vous souhaitez que la commande reprenne à la valeur configurée la dernière fois que vous l'avez utilisée.

Les boutons et options situés à droite du tableau ont les fonctions suivantes :

### Importer

Permet d'importer des fichiers de configuration de télécommande enregistrés antérieurement.

### Exporter

Permet d'exporter la configuration actuelle dans un fichier portant l'extension .xml.

### Ajouter

Permet d'ajouter des commandes en bas du tableau.

### Supprimer

Permet de supprimer la commande sélectionnée du tableau.

### Acquisition

Permet d'assigner des messages MIDI par acquisition.

## Section d'assignation des commandes de Cubase

Vous pouvez configurer la section d'assignation des commandes de Cubase dans le tableau situé en bas de la page de configuration **Périphérique générique**. Chacune des lignes du tableau est assignée à un contrôleur dans la ligne correspondante du tableau de configuration des télécommandes MIDI.

- Pour ouvrir les paramètres **Périphérique générique**, sélectionnez **Studio > Configuration du studio**, puis dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez **Périphérique générique**.

Control Name	Device	Channel/Catégorie	Value/Action	Flags
Fader 1	VST Mixer	Audio 01	1025	..
Fader 2	VST Mixer	Audio 02	1025	..
Fader 3	VST Mixer	Audio 03	1025	..
Fader 4	VST Mixer	Audio 01	1025	..
Fader 5	VST Mixer	Stereo In	1025	..
Fader 6	VST Mixer	Stereo Out	1025	..
Fader 7	VST Mixer	6	1025	..
Fader 8	VST Mixer	7	1025	..
Fader 9	VST Mixer	8	1025	..
Fader 10	VST Mixer	9	1025	..
Fader 11	VST Mixer	10	1025	..
Fader 12	VST Mixer	11	1025	..

À droite du tableau, il y a un menu déroulant avec 'VST 1-16' sélectionné, et trois boutons : 'Rename', 'Add' et 'Delete'.

Voici les options disponibles :

### Nom du contrôleur

Correspond au nom du contrôleur sélectionné dans le tableau du haut.

### Périphérique

Permet de sélectionner le périphérique Cubase qui sera contrôlé.

### Voie/Catégorie

Permet de sélectionner la voie ou la catégorie de commande qui sera contrôlée.

### Valeur/Action

Permet de sélectionner le paramètre de la voie qui sera contrôlé. Quand le périphérique **Commande** est sélectionné, vous pouvez ici définir l'**Action** de la catégorie.

### Flags

Permet de sélectionner l'un des flags suivants :

- **Bouton**  
Activez cette option si le paramètre ne doit être modifié que si le message MIDI reçu est d'une valeur autre que 0.
- **Alterner**  
Activez cette option si la valeur du paramètre doit alterner entre minimum et maximum chaque fois qu'un message MIDI est reçu.  
Vous pouvez combiner les options **Bouton** et **Alterner** pour les télécommandes qui ne verrouillent pas le statut d'un bouton. Vous pourrez ainsi, par exemple, contrôler le statut de la fonction Rendre muet à partir d'un périphérique dont le bouton Rendre muet est de type fugitif, c'est-à-dire que le

signal est coupé tant qu'on appuie sur le bouton Rendre muet, et rétabli dès qu'on relâche le bouton.

- **Non automatisé**

Activez cette option si la valeur du paramètre ne doit pas être automatisée.

Les boutons qui se trouvent à droite du tableau ont les fonctions suivantes :

#### **Menu local Banque**

Permet de changer de banque. Par exemple, si votre contrôleur externe est équipé de 16 faders de volume et que vous utilisez 32 voies dans la **MixConsole** de Cubase, il vous faudra deux banques de 16 voies chacune.

#### **Renommer**

Permet de renommer la banque sélectionnée.

#### **Ajouter**

Permet d'ajouter des banques au menu local.

#### **Supprimer**

Permet de supprimer la banque sélectionnée du menu local.

LIENS ASSOCIÉS

[Périphériques et fonctions pouvant être assignés](#) à la page 477

## **Périphériques et fonctions pouvant être assignés**

La colonne **Périphérique** de la section d'assignation des commandes de Cubase contient la liste des périphériques Cubase que vous pouvez contrôler.

#### **Commande**

Permet d'assigner les commandes de Cubase auxquelles un raccourci clavier peut être assigné. Si vous sélectionnez **Ajouter une piste** dans la colonne **Voie/Catégorie**, puis **Audio** dans la colonne **Valeur/Action**, vous pourrez ajouter des pistes Audio qui utilisent votre périphérique MIDI, par exemple.

#### **Gestionnaire de Contrôles instantanés VST**

Permet d'assigner des **Contrôles instantanés VST**. Si vous sélectionnez **Périphérique** dans la colonne **Voie/Catégorie** et l'une des options de **Contrôle instantané** dans la colonne **Valeur/Action**, vous pourrez contrôler ce **Contrôle instantané VST** à partir de votre périphérique MIDI.

#### **Console de mixage**

Permet de contrôler les fonctions de la **MixConsole**. Si vous sélectionnez l'une des voies disponibles ou **Sélectionné** dans la colonne **Voie/Catégorie**, puis l'une des options de la colonne **Valeur/Action**, vous pourrez contrôler cette fonction sur cette voie spécifique ou sur la voie sélectionnée à partir de votre périphérique MIDI.

#### **Transport**

Permet de contrôler les fonctions de transport. Si vous sélectionnez **Périphérique** dans la colonne **Voie/Catégorie**, puis l'une des options de la colonne **Valeur/Action**, vous pourrez contrôler cette fonction à partir de votre périphérique MIDI.

#### **Métronome**

Permet de contrôler les fonctions du métronome. Si vous sélectionnez **Périphérique** dans la colonne **Voie/Catégorie**, puis l'une des options de la colonne **Valeur/Action**, vous pourrez contrôler cette fonction à partir de votre périphérique MIDI.

### Console de voies VST

Permet de contrôler les fonctions de la **MixConsole**. Si vous sélectionnez l'une des voies disponibles ou **Sélectionné** dans la colonne **Voie/Catégorie**, puis l'une des options de la colonne **Valeur/Action**, vous pourrez contrôler cette fonction sur cette voie spécifique ou sur la voie sélectionnée à partir de votre périphérique MIDI.

#### À NOTER

Vous pouvez également contrôler tous les **instruments VST** que vous avez ajoutés dans la fenêtre **Projet** et qui figurent dans la colonne **Périphérique**.

---

## Assigner des messages MIDI en mode Acquisition

Vous pouvez assigner des messages MIDI en mode **Acquisition**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
  2. Dans la liste des **Périphériques**, sélectionnez **Périphérique générique**.
  3. Activez **Acquisition**.
  4. Sélectionner la commande dans le tableau du haut et réglez la commande correspondante sur votre périphérique MIDI.
- 

#### RÉSULTAT

Les valeurs des champs **Statut MIDI**, **Canal MIDI** et **Adresse** sont alors automatiquement configurées sur celles de la commande réglée.

#### À NOTER

Si vous utilisez la fonction **Acquisition** pour une commande qui transmet une valeur Program Change, **Prog. Change Trigger** est automatiquement sélectionné dans le menu local **Statut MIDI**. Vous pouvez ainsi utiliser les différentes valeurs du paramètre Program Change pour contrôler différents paramètres de Cubase.

Si vous n'obtenez pas le résultat escompté, essayez d'utiliser une valeur **Prog. Change**.

---

## Contrôles instantanés VST

Si vous possédez un périphérique de contrôle externe, vous pouvez contrôler jusqu'à huit paramètres d'un instrument VST à l'aide de la fonction **Contrôles instantanés VST** de Cubase.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Contrôles instantanés VST](#) à la page 461

# Paramètres en temps réel

Le MIDI en temps réel vous permet de modifier ou de transformer des événements MIDI sur des pistes MIDI ou d'Instrument avant qu'ils soient transmis aux sorties MIDI. Vous pouvez ainsi modifier la façon dont les données MIDI sont lues.

Les événements MIDI de la piste eux-mêmes ne sont pas affectés. Par conséquent, les modifications MIDI en temps réel n'apparaissent dans aucun éditeur MIDI.

Les fonctions suivantes vous permettent de modifier les événements MIDI en temps réel :

- Paramètres de piste MIDI
- Paramètres MIDI
- **Transposer** et **Vélocité** sur la ligne d'infos

## À NOTER

Si vous souhaitez convertir les paramètres d'une piste en événements MIDI réels, sélectionnez **MIDI > Geler paramètres MIDI** ou **MIDI > Mélanger MIDI dans la boucle**.

## LIENS ASSOCIÉS

[Fusionner des événements MIDI dans un nouveau conteneur](#) à la page 492

## Paramètres de piste MIDI

Les paramètres de piste MIDI se trouvent tout en haut de l'**Inspecteur** des pistes MIDI et d'Instrument.

Ces paramètres affectent les fonctionnalités de base de la piste (Mute, Solo, préparation en enregistrement, etc.) ou envoient d'autres données MIDI aux périphériques connectés (Program Change, Volume, etc.).

Les paramètres de piste suivants vous permettent de modifier les événements MIDI en temps réel :

- Volume MIDI
- Panoramique MIDI
- Délai de piste

## LIENS ASSOCIÉS

[Inspecteur des pistes MIDI](#) à la page 109

## Paramètres MIDI

Les paramètres MIDI vous permettent de modifier des événements MIDI pendant la lecture.

Voici ce à quoi vous pouvez les utiliser :

- Pour modifier des événements MIDI déjà présents sur des pistes MIDI ou d'Instrument.

- Pour modifier en direct des événements MIDI que vous jouez.

#### À NOTER

Pour modifier en direct des événements joués, sélectionnez la piste et activez-la pour l'enregistrement, et activez l'option **MIDI Thru actif** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **MIDI**).

---

## Section Paramètres MIDI

- Pour ouvrir la section **Paramètres MIDI**, sélectionnez une piste MIDI, puis dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **Paramètres MIDI**.



#### À NOTER

Si vous désirez comparer le résultat obtenu après avoir appliqué vos paramètres par rapport aux données MIDI non traitées, utilisez le bouton de contournement qui se trouve dans la section des Paramètres MIDI. Quand ce bouton est activé, les nouvelles valeurs des paramètres MIDI sont provisoirement désactivées.

---



#### Transposer

Permet de transposer toutes les notes se trouvant sur la piste, par pas d'un demi-ton. Des valeurs de transposition extrêmes peuvent donner des résultats plutôt étranges, voire indésirables.

#### Changement de vélocité

Permet d'ajouter une valeur de vélocité à toutes les notes de la piste. Les valeurs positives augmentent la vélocité, tandis que les valeurs négatives réduisent la vélocité.

#### Compression de Vélocité (Comp.Vel.)

Permet de créer un multiplicateur s'appliquant à la vélocité de toutes les notes de la piste. La valeur est définie par un numérateur et un dénominateur. Ce paramètre a également une incidence sur les différences de vélocité entre les notes. Il compresse ou étend la plage de vélocité.

Les valeurs inférieures à 1/1 compressent la plage de vélocité. Les valeurs supérieures à 1/1, de même que les valeurs de **Changem. vél.** négatives, étendent la plage de vélocité.

#### IMPORTANT

La vélocité maximale est de 127, il n'est pas possible d'aller au-delà.

---



#### À NOTER

Vous pouvez combiner ce paramètre avec le paramètre **Changem. vél.**

---

#### Compression de la durée (Comp. long.)

Permet de créer un multiplicateur s'appliquant à la longueur de toutes les notes de la piste. La valeur est définie par un numérateur et un dénominateur.

#### Aléatoire

Permet d'appliquer des variations aléatoires à diverses propriétés des notes MIDI.

#### Intervalle

Permet de définir un intervalle de hauteurs ou de vitesses de notes puis, au choix, de contraindre toutes les notes à rester dans cet intervalle ou d'exclure de la lecture toutes les notes hors de cet intervalle.

## Configurer des variations aléatoires

Vous pouvez configurer des variations aléatoires s'appliquant à la position, à la hauteur, à la vitesse et à la durée des événements MIDI en utilisant un ou deux générateurs aléatoires.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une piste MIDI ou d'Instrument.
  2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Paramètres MIDI**.
  3. Ouvrez le menu local **Aléatoire** et sélectionnez la propriété de note à laquelle vous souhaitez appliquer une variation aléatoire.
  4. Définissez les limites de la variation aléatoire dans les deux champs de valeurs numériques.  
Les valeurs sont comprises entre la valeur minimale et la valeur maximale. Vous ne pouvez pas définir une valeur **min** supérieure à la valeur **max**.
  5. Facultatif : répétez l'opération pour d'autres valeurs aléatoires.
  6. Lisez la piste afin d'entendre la variation aléatoire des événements.
- 

#### RÉSULTAT

Les propriétés correspondantes varient de façon aléatoire.

#### À NOTER

Selon le contenu de la piste, il se peut que certaines variations ne soient pas perceptibles immédiatement, voire qu'elles n'aient aucun effet.

---

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Désactivez la fonction aléatoire en ouvrant le menu local **Aléatoire** et en sélectionnant **Éteint**.

## Configuration d'intervalles

Vous pouvez exclure des hauteurs ou des vitesses qui ne correspondent pas à un intervalle particulier ou faire en sorte qu'elles soient obligatoirement comprises dans un intervalle particulier.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une piste MIDI ou d'Instrument.
2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Paramètres MIDI**.
3. Ouvrez le menu local **Intervalle** et sélectionnez un mode.

4. Définissez les valeurs minimale et maximale dans les deux champs situés à droite.

**À NOTER**

Vous pouvez paramétrer indépendamment les deux fonctions d'**Intervalle**.

---

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour désactiver la fonction, ouvrez le menu local **Intervalle** et sélectionnez **Éteint**.

## Modes d'intervalle

Dans le menu local **Intervalle**, vous pouvez sélectionner différents modes d'intervalle. Les valeurs sont indiquées sous forme de nombres compris entre 0 et 127 pour les modes de vitesse et sous forme de noms de notes compris entre C-2 et G8 pour les modes de hauteur.

### Limite vél.

Permet de contraindre toutes les valeurs de vitesse à ne pas dépasser l'intervalle compris entre les valeurs **min** et **max**. Les valeurs inférieures à la limite inférieure adoptent la valeur **min** et les valeurs supérieures à la limite supérieure s'alignent sur la valeur **max**.

### Filtre vél.

Permet d'exclure les notes dont les valeurs de vitesse sont inférieures à la valeur **min** ou supérieures à la valeur **max**.

### Limite note

Permet de transposer par octaves toutes les notes inférieures à la valeur **min** vers le haut et toutes les notes supérieures à la valeur **max** vers le bas.

### Filtre note

Permet d'exclure les notes inférieures à la valeur **min** ou supérieures à la valeur **max**.

## Gel des paramètres MIDI

Vous pouvez appliquer de façon définitive tous les paramètres de filtrage à la piste sélectionnée. Les paramètres sont appliqués aux événements de la piste et tous les paramètres MIDI sont configurés sur zéro.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste MIDI.
  2. Sélectionnez **MIDI > Geler paramètres MIDI**.
- 

### RÉSULTAT

Les paramètres suivants sont gelés :

- Plusieurs paramètres de la section supérieure de l'**Inspecteur**, notamment **Délai**, **Sélecteur de programme** et **Sélection de banque**.
- Les paramètres de la section **Paramètres MIDI**, par exemple **Transposition**, **Changem. vél.**, **Comp. vél.** et **Comp. long.**.
- Les paramètres de la ligne d'infos **Transposition** et **Vélocité**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Inspecteur des pistes MIDI](#) à la page 109

## Transposer et Vitesse sur la ligne d'infos

Vous pouvez éditer la transposition et la vitesse des conteneurs MIDI sélectionnés à partir de la ligne d'infos. Les notes ne sont affectées qu'en lecture.

- Utilisez le champ **Transposer** pour transposer les conteneurs sélectionnés par pas d'un demi-ton.  
La valeur s'ajoute à la transposition définie pour toute la piste.
- Servez-vous du champ **Vitesse** pour décaler la vitesse dans les conteneurs sélectionnés.  
La valeur s'ajoute aux vitesses des notes des conteneurs.

# Utilisation des périphériques MIDI

Le **Gestionnaire de périphériques MIDI** permet de travailler avec les périphériques MIDI, qui sont des représentations de périphériques MIDI externes.

Il est possible d'installer des périphériques MIDI prédéfinis ou d'en définir de nouveaux afin de bénéficier d'un contrôle global ou de sélectionner des patches.

## Messages Program Change (changement de programme) et Bank Select (sélection de banque)

Pour sélectionner un patch, c'est-à-dire un son de votre périphérique MIDI, il vous faut transmettre un message Program Change à ce périphérique.

### Messages Program Change

Il est possible d'enregistrer les messages Program Change ou de les inclure dans un conteneur MIDI. Vous pouvez ouvrir l'**Inspecteur** de la piste MIDI et sélectionner une valeur dans le champ **Sélecteur de programme**.

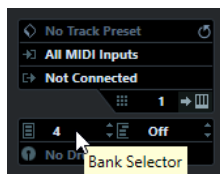
Les messages Program Change vous permettent de sélectionner un patch parmi les 128 différents patches de votre périphérique MIDI.

### Messages Bank Select

Cependant, de nombreux instruments MIDI contiennent un grand nombre d'emplacements de patches. Pour que ceux-ci soient disponibles à partir de Cubase, vous devez transmettre des messages Bank Select.

Les messages Bank Select vous permettent de sélectionner un programme parmi les 128 différents programmes de votre périphérique MIDI.

Si votre périphérique prend en charge les messages MIDI Bank Select, vous pouvez ouvrir l'**Inspecteur** de la piste MIDI et y sélectionner une valeur de banque dans le champ **Sélection de banque**, puis sélectionner un programme de cette banque dans le champ **Sélecteur de programme**.



Malheureusement, tous les fabricants d'instruments n'utilisent pas les mêmes schémas pour les messages de sélection de banque, ce qui peut donner lieu à des erreurs et rendre difficile la sélection du bon son. Par ailleurs, il semble inutilement compliqué de sélectionner les patches en les désignant par leurs numéros, les patches étant la plupart du temps désignés par des noms de nos jours.

Le **Gestionnaire de périphériques MIDI** permet de choisir les périphériques MIDI utilisés et de définir sur quel périphérique chaque piste MIDI est routée. Vous pouvez ainsi sélectionner les patches d'après leurs noms dans la liste des pistes ou dans l'**Inspecteur**.

LIENS ASSOCIÉS

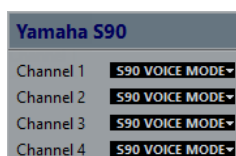
[Gestionnaire de périphériques MIDI](#) à la page 485

## Banques de patches

La liste de **Banques de patches** peut comporter deux ou plusieurs banques principales, selon le périphérique sélectionné.

En effet, les différents types de patches sont gérés différemment dans les instruments. Les patches, par exemple, sont généralement des programmes normaux que vous utilisez un par un. En revanche, les performances peuvent regrouper plusieurs programmes qui sont parfois répartis sur le clavier, superposés ou joués en parallèle (instruments multitimbraux), etc.

Pour les périphériques qui comportent plusieurs banques, vous pouvez sélectionner **Assignat. banque** afin de définir quelle banque un canal MIDI spécifique doit utiliser.



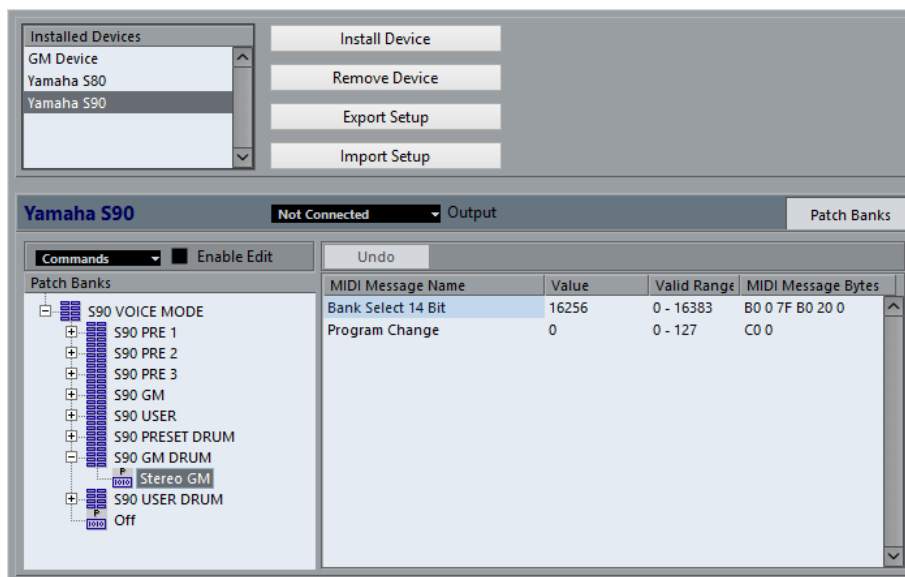
L'**Assignation de banque** détermine quelle banque est affichée quand vous sélectionnez des programmes d'après leur nom pour le périphérique dans la liste des pistes ou l'**Inspecteur**.

De nombreux instruments utilisent le canal MIDI 10 uniquement pour la batterie, par exemple. Le cas échéant, sélectionnez la banque **Batterie**, **Ensemble rythmique** ou **Percussion** pour le canal 10 dans cette liste. Vous pourrez ainsi sélectionner l'un des kits de batterie dans la liste des pistes ou dans l'**Inspecteur**.

## Gestionnaire de périphériques MIDI

Le **Gestionnaire de périphériques MIDI** vous permet d'installer des périphériques MIDI prédéfinis ou d'en définir de nouveaux.

- Pour ouvrir le **Gestionnaire de périphériques MIDI**, sélectionnez **Studio > Plus d'options > Gestionnaire de périphériques MIDI**.



### Liste Périphériques installés

Liste des périphériques MIDI connectés et des configurations de périphériques importées.

### Installer périphérique

Permet d'installer un périphérique prédéfini. Ces préréglages sont de simples scripts de noms de patches et n'intègrent pas de schémas d'assignation de paramètres ou de commandes, ni aucune interface graphique.

Pour de plus amples informations sur les scripts de noms de patches, voir le document séparé **Périphériques MIDI**.

### Retirer périphérique

Permet de retirer le périphérique sélectionné.

### Exporter configuration

Permet d'exporter la configuration du périphérique MIDI sous forme de fichier XML.

### Importer configuration

Permet d'importer un fichier XML de configuration de périphérique MIDI. Les configurations de périphériques peuvent inclure les schémas d'assignation de paramètres et/ou les données des patches. Les configurations de périphériques s'installent également à la liste des périphériques installés lors de leur importation.

### Sortie

Permet de sélectionner une sortie MIDI pour le périphérique sélectionné.

### Activer l'édition

Activez cette option pour pouvoir éditer le périphérique sélectionné.

### Commandes

Permet d'éditer le périphérique sélectionné. La structure des patches du périphérique sélectionné est affichée à gauche.

### Messages MIDI

Indique quels messages MIDI sont transmis pour sélectionner le patch en surbrillance dans la liste à gauche.

## Commandes des patches

Dans le **Gestionnaire de périphériques MIDI**, les patches peuvent être organisés dans des banques, des dossiers et des préréglages.

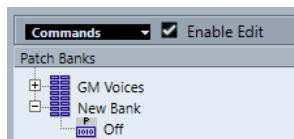
### À NOTER

Activez l'option **Activer l'édition** pour utiliser le menu local **Commandes** du périphérique sélectionné.

Le menu local **Commandes** contient les options suivantes :

#### Créer banque

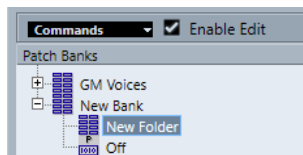
Permet de créer une nouvelle banque dans la liste **Banques de patches**. Pour la renommer, il suffit de cliquer dessus puis de saisir un nouveau nom.



Quand vous définissez plus d'une banque, un bouton **Assignat. banque** apparaît à côté du bouton **Banques de patches**.

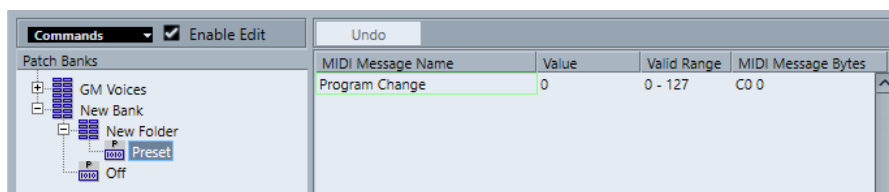
#### Nouveau dossier

Permet de créer un nouveau sous-dossier dans la banque ou le dossier sélectionné. Ce sous-dossier peut par exemple correspondre à un groupe de patches du périphérique MIDI ou simplement à une catégorie de sons.



#### Nouveau préréglage

Permet d'ajouter un nouveau préréglage dans la banque ou le dossier sélectionné. Quand vous le sélectionnez, les événements MIDI correspondants s'affichent à droite. La valeur de changement de programme par défaut des nouveaux préréglages est 0, mais vous pouvez en choisir une autre dans la colonne **Valeur**.



Il est possible de déplacer les préréglages dans d'autres banques et dossiers en les y faisant glisser.

#### Ajouter plusieurs préréglages

Permet de définir une suite de préréglages et d'ajouter ces préréglages à la banque ou au dossier sélectionné.

### À NOTER

Vous pouvez supprimer des banques, dossiers ou préréglages en les sélectionnant puis en appuyant sur **Retour arrière**.

### IMPORTANT

Pour des détails concernant l'utilisation d'événements MIDI pour sélectionner des sons dans le périphérique MIDI, reportez-vous à sa documentation.

---

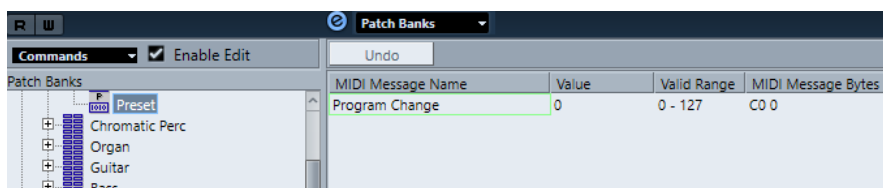
#### LIENS ASSOCIÉS

[Fonctions de l'ajout de préréglage](#) à la page 488

[Banques de patches](#) à la page 485

## Fonctions de l'ajout de préréglage

Quand vous ajoutez ou sélectionnez un préréglage pour la banque ou le dossier sélectionné, des fonctions supplémentaires deviennent disponibles à droite. Quand vous ajoutez plusieurs préréglages, la boîte de dialogue **Ajouter plusieurs préréglages** qui s'ouvre vous donne accès à d'autres fonctions.



Les colonnes suivantes sont disponibles :

#### Nom message MIDI

Nom du message MIDI.

- Pour modifier un événement, cliquez dessus et sélectionnez une autre option dans le menu local.
- Pour ajouter un événement, cliquez en dessous du dernier événement, et sélectionnez une option dans le menu local.
- Pour supprimer un événement, sélectionnez-le et appuyez sur **Supprimer** ou sur **Retour arrière**.

### IMPORTANT

Quand vous insérez un événement de **Sélection de banque**, souvenez-vous que, selon le périphérique, il vous faudra sélectionner **CC: BankSelect MSB**, **Sélection de banque 14 bits**, **Sélection de banque 14 bit 'MSB-LSB Swapped'** ou une autre option.

---

#### Valeur

Valeur de l'événement.

#### Octets message MIDI

Octets du message de l'événement.

#### Plage valide

Plage valide de l'événement.

#### Nom par défaut

Quand il y a plusieurs préréglages, vous pouvez définir un nom par défaut. Les événements ajoutés porteront ce nom, suivi par un nombre.



## Installer des périphériques MIDI prédéfinis

Vous pouvez installer des périphériques MIDI prédéfinis, c'est-à-dire des scripts de noms de patches qui ne comprennent pas de schéma d'assignation de paramètres.

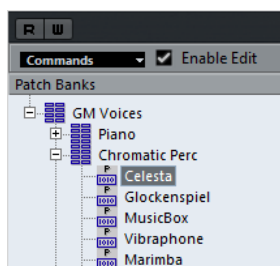
---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Plus d'options > Gestionnaire de périphériques MIDI**.
  2. Cliquez sur **Installer périphérique**.
  3. Dans la boîte de dialogue **Ajouter périphérique MIDI**, procédez de l'une des manières suivantes :
    - Sélectionnez le script du périphérique dans la liste.
    - Sélectionnez **Périphérique GM** ou **Périphérique XG** si votre périphérique ne figure pas dans la liste alors qu'il est compatible avec ces normes, puis saisissez le nom de votre instrument dans la boîte de dialogue suivante.
  4. Cliquez sur **OK**.
  5. Sélectionnez le périphérique dans la liste **Périphériques installés**, puis ouvrez le menu local **Sortie**.
  6. Sélectionnez la sortie MIDI connectée à votre périphérique.
- 

### RÉSULTAT

La structure du script de noms de patches s'affiche. Elle comporte généralement un ou plusieurs niveaux de banques ou de groupes de patches.



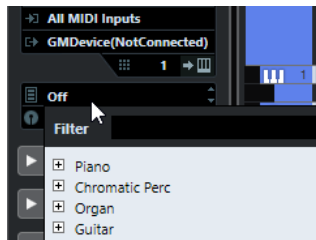
## Sélectionner des patches pour les périphériques installés

Si vous avez installé un périphérique et que vous l'avez sélectionné dans le menu local **Routage de sortie** pour la piste MIDI, vous pouvez sélectionner des patches d'après leur nom.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste MIDI que vous souhaitez associer au périphérique installé, puis ouvrez la section supérieure de l'**Inspecteur**.
2. Ouvrez le menu local **Routage de sortie** et sélectionnez le périphérique installé. La piste MIDI est alors routée sur la sortie MIDI définie pour le périphérique dans le **Gestionnaire de périphériques MIDI**. Les champs **Sélection de banque** et **Sélecteur de programme** sont remplacés par un seul champ intitulé **Sélecteur de programme**, qui est **Éteint**.
3. Ouvrez le **Sélecteur de programme**. Une liste de programmes identique à celle du **Gestionnaire de périphériques MIDI** s'affiche.



4. Sélectionnez une entrée dans la liste.
- 

#### RÉSULTAT

Le message MIDI correspondant est transmis au périphérique.

## Renommer des patches dans des périphériques

Si vous avez remplacé certains des préreglages d'usine par vos propres patches, vous pouvez modifier le périphérique de sorte que la liste de noms de patches corresponde au périphérique.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Plus d'options > Gestionnaire de périphériques MIDI**.
  2. Sélectionnez le périphérique dans la liste **Périphériques installés**.  
Veillez à ce que l'onglet **Banques de patches** soit sélectionné.
  3. Activez l'option **Activer l'édition**.
  4. Dans la liste de **Banques de patches**, cliquez sur le nom du patch que vous souhaitez renommer.
  5. Saisissez le nouveau nom et appuyez sur **Entrée**.
- 

#### RÉSULTAT

Le patch est renommé.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour éviter de modifier accidentellement le périphérique, désactivez l'option **Activer l'édition**.

## Définir de nouveaux périphériques MIDI

Vous pouvez définir de nouveaux périphériques MIDI.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Plus d'options > Gestionnaire de périphériques MIDI**.
  2. Cliquez sur **Installer périphérique**.
  3. Dans la boîte de dialogue **Ajouter périphérique MIDI**, sélectionnez **Définir nouveau**.
  4. Cliquez sur **OK**.
  5. Dans la boîte de dialogue **Créer nouveau périphérique MIDI**, saisissez le nom du périphérique et activez les canaux MIDI que vous souhaitez utiliser.
  6. Cliquez sur **OK**.
  7. Sélectionnez le périphérique dans la liste de **Périphériques installés**.
  8. Activez l'option **Activer l'édition** et organisez la structure des patches du nouveau périphérique dans le menu local **Commandes**.
-

# Fonctions MIDI

Les fonctions MIDI vous permettent d'éditer définitivement des événements MIDI ou des conteneurs MIDI dans la fenêtre **Projet** ou à partir d'un éditeur MIDI.

Les événements affectés par une fonction MIDI dépendent de la fonction elle-même, de la fenêtre active et des données sélectionnées :

- Dans la fenêtre **Projet**, les fonctions MIDI s'appliquent à tous les conteneurs sélectionnés et affectent tous les types d'événements concernés.
- Dans les éditeurs MIDI, les fonctions MIDI s'appliquent à tous les événements sélectionnés. Quand aucun événement n'est sélectionné, tous les événements des conteneurs édités sont affectés.

## À NOTER

Certaines fonctions MIDI ne s'appliquent qu'à des événements MIDI d'un type précis. Par exemple, la fonction **Effacer les contrôleurs** s'applique uniquement aux événements de contrôleur MIDI.

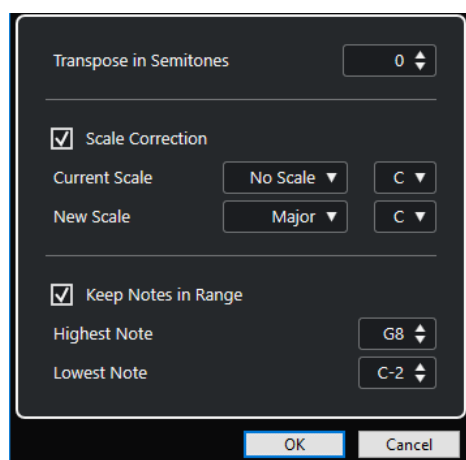
## LIENS ASSOCIÉS

[Paramètres en temps réel](#) à la page 479

## Boîte de dialogue Configuration de la transposition

La boîte de dialogue **Configuration de la transposition** contient des paramètres qui s'appliquent à la transposition des événements sélectionnés.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration de la transposition**, sélectionnez les notes MIDI que vous souhaitez transposer, puis sélectionnez **MIDI > Configuration de transposition**.



Les paramètres suivants sont disponibles :

### Transposer en demi-tons

Détermine le niveau de la transposition.

### Correction de gamme

Permet de transposer les notes sélectionnées sur la note la plus proche dans un certain type de gamme. La tonalité est modifiée.

- Sélectionnez la fondamentale et le type de la gamme actuelle dans les menus locaux **Gamme actuelle**.
- Sélectionnez la fondamentale et le type de la nouvelle gamme dans les menus locaux **Nouvelle gamme**.

#### À NOTER

Si la nouvelle fondamentale est différente de la fondamentale actuelle, la tonalité sera entièrement différente.

---

### Garder les notes dans l'intervalle

Permet de limiter la transposition des notes en fonctions des valeurs de **Note la plus haute** et de **Note la plus basse**.

#### À NOTER

Les notes ramenées dans l'intervalle par la transposition sont transposées dans une autre octave et leur hauteur transposée est préservée dans la mesure du possible. Quand l'écart entre les limites haute et basse est très faible, la note est transposée aussi loin que possible, c'est-à-dire sur les valeurs des paramètres **Note la plus haute** et **Note la plus basse**. Si vous configurez la **Note la plus haute** et la **Note la plus basse** sur la même valeur, toutes les notes seront transposées sur cette hauteur.

---

## Fusionner des événements MIDI dans un nouveau conteneur

Vous pouvez fusionner tous les événements MIDI dans un nouveau conteneur, appliquer des paramètres MIDI, puis générer un nouveau conteneur.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Rendez muettes toutes les pistes ou conteneurs que vous ne souhaitez pas inclure dans le mélange.
  - Activez le solo sur la piste qui contient les événements que vous souhaitez inclure dans le mélange.
2. Configurez les délimiteurs gauche et droit afin d'englober la zone que vous désirez mélanger.

#### À NOTER

Seuls les événements commençant à l'intérieur de la région ainsi délimitée seront inclus.

---

3. Facultatif : Sélectionner une piste pour le nouveau conteneur.  
Si vous ne sélectionnez aucune piste, une nouvelle piste MIDI sera créée. Si plusieurs pistes MIDI sont sélectionnées, le nouveau conteneur sera inséré sur la première piste sélectionnée.
4. Sélectionnez **MIDI > Mélanger MIDI dans la boucle**.
5. Dans la boîte de dialogue **Options de fusion MIDI**, apportez les modifications souhaitées.

6. Cliquez sur **OK**.
- 

#### RÉSULTAT

Un nouveau conteneur est alors créé entre les délimiteurs sur la piste de destination. Il contient les événements MIDI traités.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Options de fusion MIDI](#) à la page 493

[Gel des paramètres MIDI](#) à la page 482

## Boîte de dialogue Options de fusion MIDI

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Options de fusion MIDI**, sélectionnez un conteneur MIDI, puis sélectionnez **MIDI > Mélanger MIDI dans la boucle**.

Voici les options disponibles :

#### Inclure effets d'Insert

Permet d'appliquer des paramètres MIDI.

#### Effacer destination

Permet de supprimer les données MIDI qui se trouvent entre les délimiteurs gauche et droit sur la piste de destination.

#### Inclure suivi d'événements

Permet d'inclure les événements qui sont placés en dehors du conteneur sélectionné mais l'affectent néanmoins lors du processus, par exemple un Program Change se trouvant juste avant le délimiteur gauche.

#### Convertir VST 3

Permet de convertir toutes les données VST 3 de la zone sélectionnée en données MIDI.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Suivi](#) à la page 194

## Appliquer les effets à un seul conteneur

Vous pouvez appliquer des paramètres MIDI à un seul conteneur.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Configurez vos paramètres MIDI comme vous le désirez pour le conteneur.
  2. Réglez les délimiteurs de façon à délimiter le conteneur désiré.
  3. Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste sur laquelle se trouve le conteneur.
  4. Sélectionnez **MIDI > Mélanger MIDI dans la boucle**.
  5. Dans la boîte de dialogue **Options de fusion MIDI**, activez l'option **Effacer destination**.
  6. Cliquez sur **OK**.
- 

#### RÉSULTAT

Un nouveau conteneur est créé sur la même piste. Celui-ci contient les événements traités. Le conteneur d'origine est supprimé.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Désactivez ou réinitialisez tous les paramètres MIDI, de sorte que la piste soit lue comme auparavant.

## Boîte de dialogue Décomposer le conteneur

Vous pouvez répartir les événements MIDI d'un conteneur sur différentes pistes ou couches en fonction des canaux ou des hauteurs de ces événements.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Décomposer le conteneur**, sélectionnez le conteneur MIDI que vous souhaitez décomposer puis sélectionnez **MIDI > Décomposer le conteneur**.

Les paramètres suivants sont disponibles :

### Séparer par canaux

Permet de séparer les événements MIDI en fonction de leur canal. Cette option peut être utilisée sur des conteneurs MIDI routés sur le canal MIDI **Tous** et contenant des événements routés sur différents canaux MIDI.

### Séparer par hauteurs de notes

Permet de séparer les événements MIDI en fonction de leur hauteur. Cette option peut s'avérer utile pour les pistes rythmiques et de percussions car chaque note correspond habituellement à un son de percussion particulier.

### Affichage optimisé

Permet de supprimer automatiquement les passages silencieux des conteneurs de destination.

#### À NOTER

Cette option n'est pas disponible quand l'option **Dissoudre sur couches** est activée.

---

### Dissoudre sur couches

Permet de dissoudre le conteneur sur différentes couches.

## Dissoudre les conteneurs sur des canaux séparés

Vous pouvez dissoudre des conteneurs MIDI qui contiennent des événements routés sur différents canaux MIDI pour les répartir dans des conteneurs créés sur de nouvelles pistes routées sur les canaux MIDI correspondants.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les conteneurs qui contiennent les événements MIDI routés sur différents canaux.
  2. Sélectionnez **MIDI > Dissoudre les conteneurs**.
  3. Activez l'option **Séparer par canaux**.
  4. Cliquez sur **OK**.
- 

### RÉSULTAT

Pour chaque canal MIDI utilisé dans les conteneurs sélectionnés, une nouvelle piste MIDI est créée et configurée sur le canal MIDI correspondant. Chaque événement est ensuite copié dans le conteneur se trouvant sur la piste routée sur le canal MIDI correspondant, et les conteneurs d'origine sont rendus muets.

## Configuration des canaux MIDI

Régler une piste sur le canal MIDI **Tous** a pour effet de faire jouer chaque événement MIDI sur son canal MIDI d'origine, au lieu du canal choisi pour l'ensemble de la piste.

Il y a deux situations principales où des pistes réglées sur le canal **Tous** sont utiles :

- Lorsque vous enregistrez sur plusieurs canaux MIDI en même temps.  
Vous pouvez par exemple avoir un clavier MIDI scindé en plusieurs zones, où chaque zone envoie des données MIDI sur un canal séparé. En configurant le canal sur **Tous**, vous pourrez lire l'enregistrement avec des sons différents pour chaque zone (puisque les différentes notes MIDI jouent sur des canaux MIDI séparés).
- Lorsque vous avez importé un Fichier MIDI de Type 0.  
Les fichiers MIDI de Type 0 ne contiennent qu'une seule piste, avec des notes réparties sur 16 canaux MIDI différents. Si vous configurez cette piste sur un canal MIDI spécifique, toutes les notes du fichier MIDI seront jouées avec le même son. En configurant la piste sur **Quelconque**, vous pourrez faire en sorte que le fichier importé soit lu comme prévu.

## Dissoudre les conteneurs selon la hauteur

Vous pouvez dissoudre des conteneurs MIDI qui contiennent des événements de hauteurs différentes pour les répartir dans des conteneurs créés sur de nouvelles pistes correspondant aux différentes hauteurs. Ce procédé s'avère utile pour les pistes de batterie MIDI ou les pistes d'échantillonneur, sur lesquelles les différentes hauteurs correspondent souvent à des sons distincts. En dissolvant ces conteneurs, vous pourrez travailler sur chaque son indépendamment sur des pistes distinctes.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les conteneurs qui contiennent les événements MIDI de hauteurs différentes.
  2. Sélectionnez **MIDI > Dissoudre les conteneurs**.
  3. Activez l'option **Séparer par hauteurs de notes**.
  4. Cliquez sur **OK**.
- 

### RÉSULTAT

Pour chaque hauteur MIDI utilisée dans les conteneurs sélectionnés, une nouvelle piste MIDI est créée. Chaque événement est ensuite copié dans le conteneur situé sur la piste à laquelle correspond sa hauteur, et les conteneurs d'origine sont rendus muets.

## Répéter les événements MIDI de boucles de pistes indépendantes

Vous pouvez faire se répéter les événements MIDI compris dans une boucle de piste pour remplir un conteneur MIDI. Il est ainsi possible de convertir les événements d'une boucle de piste en événements MIDI à proprement parler.

### PRÉAMBULE

Vous avez configuré une boucle de piste et l'**Éditeur clavier** est ouvert. Le conteneur se termine après la fin de la boucle de piste.

---

### PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **MIDI > Répéter la boucle**.
- 

### RÉSULTAT

Les événements de la boucle de piste sont répétés jusqu'à la fin du conteneur. Les événements qui sont situés à droite de la boucle de piste dans le conteneur sont remplacés.

### LIENS ASSOCIÉS

[Configurer la Boucle de piste](#) à la page 379

## Étendre des notes MIDI

Vous pouvez étendre des notes MIDI de manière à leur faire atteindre les notes suivantes.

### PRÉAMBULE

Un conteneur MIDI qui contient des événements de note est ouvert dans l'**Éditeur clavier**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les événements de note que vous souhaitez étendre jusqu'aux notes suivantes.
  2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Legato**.
- 

### RÉSULTAT

Les événements de note sélectionnés sont étendus jusqu'au début des notes suivantes.

### À NOTER

Pour définir un espacement ou une superposition pour cette fonction, ajustez le paramètre **Recouvrement avec Legato** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition-MIDI**).

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Inspecteur de l'Éditeur clavier](#) à la page 532

## Fixer la longueur des notes MIDI

Vous pouvez conformer la durée des notes MIDI sélectionnées à la valeur de **Longueur de quantification**.

### PRÉAMBULE

Un conteneur MIDI qui contient des événements de note est ouvert dans l'**Éditeur clavier**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils **Éditeur clavier**, ouvrez le menu local **Longueur de quantification** et sélectionnez la longueur de note souhaitée.
  2. Sélectionnez les événements de note que vous souhaitez fixer.
  3. Sélectionner **MIDI > Fonctions > Conformer les durées**.
- 

### RÉSULTAT

Les événements de note sélectionnés sont conformés à la valeur de **Longueur de quantification**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de l'Éditeur clavier](#) à la page 525

## Fixer la vitesse des notes MIDI

Vous pouvez aligner la vitesse des notes MIDI sélectionnées sur la valeur de **Vélocité des notes insérées**.

### PRÉAMBULE

Un conteneur MIDI qui contient des événements de note est ouvert dans l'**Éditeur clavier**.



## PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de l'**Éditeur clavier**, ouvrez le menu local **Configurer les vitesses d'insertion** et sélectionnez une valeur de vitesse.
  2. Sélectionnez les événements de note que vous souhaitez fixer.
  3. Sélectionner **MIDI > Fonctions > Forcer la vitesse**.
- 

## RÉSULTAT

Les événements de notes sélectionnés sont configurés sur la valeur de **Vitesse des notes insérées**.

## LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de l'Éditeur clavier](#) à la page 525

## Convertir les données de pédale de sustain en longueurs de notes

Vous pouvez utiliser les données de pédale de sustain pour modifier la longueur des notes MIDI. Si vous avez enregistré des données MIDI à l'aide d'un clavier MIDI en utilisant une pédale de sustain, il est ainsi possible de faire en sorte que les notes MIDI durent le temps que la pédale est restée enfoncée, afin de pouvoir éditer les notes par la suite.

## PRÉAMBULE

Vous avez enregistré des données MIDI en utilisant un clavier MIDI et une pédale de sustain. Le conteneur MIDI est ouvert dans l'**Éditeur clavier**.

## PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les événements de note.
  2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Pédale -> Durée note**.
- 

## RÉSULTAT

Les notes sélectionnées sont allongées jusqu'au signal de position Off de la pédale et les événements de contrôleur On/Off du sustain sont supprimés.

## Supprimer les recouvrements

Vous pouvez supprimer les recouvrements de notes de la même hauteur ou de hauteurs différentes. Cette fonction vous sera utile si vos instruments MIDI ne gèrent pas les événements qui se chevauchent.

## PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les événements de note.
  2. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Eff. chevauchements (Mono)**.
    - Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Eff. chevauchements (Poly)**.
- 

## RÉSULTAT

Les notes MIDI qui se chevauchent sont raccourcies, de sorte qu'aucune note ne commence plus avant que la précédente se termine.

## Édition de la vélocité

Vous pouvez traiter la vélocité des notes.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les événements de note.
  2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Vélocité**.
  3. Ouvrez le menu local **Type** et sélectionnez une option.
  4. Selon le **Type**, saisissez un **Ratio**, une **Quantité** ou une valeur de **Limite haute** et de **Limite basse**.
  5. Cliquez sur **OK**.
- 

### RÉSULTAT

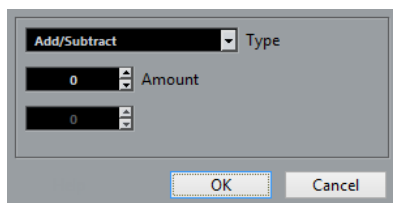
La vélocité des notes est traitée en fonction des paramètres que vous avez configurés.

### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Vélocité](#) à la page 498

## Boîte de dialogue Vélocité

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Vélocité**, sélectionnez un conteneur MIDI, puis sélectionnez **MIDI > Fonctions > Vélocité**.



### Ajouter/Retirer

Permet d'ajouter la valeur **Quantité** à la valeur de vélocité. Vous pouvez saisir des valeurs positives et négatives.

### Comprimer/Étirer

Servez-vous du paramètre **Ratio** (0 à 300 %) pour comprimer ou étendre la plage dynamique des notes MIDI. Avec un facteur supérieur à 1 (plus de 100 %), les différences entre les valeurs de vélocité sont étendues, tandis qu'elles sont comprimées avec un facteur inférieur à 1 (moins de 100 %).

- Pour comprimer la plage dynamique, définissez des valeurs de ratio inférieures à 100 %.  
Après une compression, vous pouvez ajouter un certain niveau de vélocité afin de préserver le niveau moyen de vélocité.
- Pour étendre la plage dynamique, définissez des valeurs de ratio supérieures à 100 %.  
Avant cette extension, vous pouvez régler la vélocité sur la valeur centrale de la plage.

### Limiter

Permet de limiter les valeurs de vélocité de sorte qu'elles restent comprises entre les valeurs de **Limite basse** et de **Limite haute**.

## Supprimer les notes doubles

Vous pouvez supprimer des conteneurs MIDI sélectionnés les notes doubles situées à la même hauteur et exactement à la même position. Il arrive que des notes soient doublées quand une quantification est appliquée à des notes enregistrées lors d'un enregistrement en mode boucle, par exemple.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez le conteneur MIDI qui contient les doubles notes.
2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Effacer les doublons**.

---

### RÉSULTAT

Les doubles notes sont automatiquement supprimées.

## Supprimer des données de contrôleur

Vous pouvez supprimer des données de contrôleur de conteneurs MIDI sélectionnés.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les conteneurs MIDI qui contiennent les données de contrôleur.
2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Effacer les contrôleurs**.

---

### RÉSULTAT

Les données de contrôleur sont automatiquement supprimées.

## Supprimer des données de contrôleur continu

Vous pouvez supprimer des données de contrôleur continu de conteneurs MIDI sélectionnés.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les conteneurs MIDI qui contiennent les données de contrôleur.
2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Effacer les contrôleurs continus**.

---

### RÉSULTAT

Les données de contrôleur continu sont automatiquement supprimées. Cependant, les événements On/Off (événements de pédale de sustain, par exemple) ne sont pas supprimés.

## Restreindre les voix de polyphonie

Vous pouvez restreindre les voix de polyphonie dans les notes ou conteneurs MIDI sélectionnés, afin par exemple de faire en sorte que toutes les notes d'un instrument ayant une polyphonie limitée soient jouées.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les notes ou les conteneurs MIDI qui contiennent les voix.
  2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Restreindre polyphonie**.
  3. Définissez le nombre de voix que vous souhaitez utiliser.
  4. Cliquez sur **OK**.
-

#### RÉSULTAT

Les notes sont raccourcies si nécessaire, de sorte qu'elles se terminent avant le début des notes suivantes.

## Alléger les données de contrôleur

Vous pouvez alléger les données de contrôleur dans les conteneurs MIDI sélectionnés afin de faire en sorte que vos périphériques MIDI externes soient moins sollicités si vous avez enregistré des courbes de contrôleur très denses.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les conteneurs MIDI qui contiennent les données de contrôleur que vous souhaitez alléger.
2. par exemple **MIDI > Fonctions > Réduction des données.**

---

#### RÉSULTAT

Les données de contrôleur sont allégées.

## Extraire des données d'automatisation MIDI

Vous pouvez convertir les données de contrôleurs continus enregistrées dans vos conteneurs MIDI en données d'automatisation de piste MIDI, de manière à pouvoir les éditer dans la fenêtre **Projet**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez le conteneur MIDI qui contient les données de contrôleur continu.
2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Extraire automatisation MIDI.**

---

#### RÉSULTAT

Dans la fenêtre **Projet**, une piste d'automatisation est créée pour chacun des contrôleurs continus dans le conteneur MIDI.

Dans les éditeurs MIDI, les données de contrôleur sont supprimées de la piste de contrôleur.

#### À NOTER

Cette fonction ne peut être utilisée que pour les contrôleurs continus. Des données telles que Aftertouch, Pitchbend ou SysEx ne peuvent pas être converties en données d'automatisation de piste MIDI.

L'automatisation de contrôleur MIDI est également affectée par le Mode de fusion de l'automatisation.

---

## Inverser l'ordre de lecture des événements MIDI

Vous pouvez inverser l'ordre rythmique des événements sélectionnés ou de tous les événements compris dans le conteneur sélectionné. Les données MIDI sont ainsi lues en sens inverse. L'effet obtenu n'est pas le même qu'en lisant un enregistrement audio en sens inverse. Les notes MIDI sont toujours lues normalement, mais dans l'ordre inverse.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez des événements MIDI ou un conteneur MIDI.

2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Inversion**.
- 

#### RÉSULTAT

L'ordre de lecture des événements est inversé mais les notes individuelles sont toujours lues normalement dans l'instrument MIDI. Sur le plan technique, cette fonction inverse le message Note On d'une note à l'intérieur du conteneur ou de la sélection.

## Inverser l'ordre des événements MIDI sélectionnés

Cette fonction permet d'inverser l'ordre graphique des événements sélectionnés (ou de tous les événements compris dans les conteneurs sélectionnés). D'un point de vue technique, cette fonction transforme les messages Note On en messages Note Off, et vice versa, ce qui peut donner lieu à des irrégularités rythmiques si la position Note Off des notes n'a pas été quantifiée.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez des événements MIDI ou un conteneur MIDI.
  2. Sélectionnez **MIDI > Fonctions > Miroir**.
- 

#### RÉSULTAT

L'ordre des événements est inversé mais les notes individuelles sont toujours lues normalement dans l'instrument MIDI. D'un point de vue technique, cette fonction transforme les messages Note On en messages Note Off, et vice versa, ce qui peut donner lieu à des irrégularités rythmiques si la position Note Off des notes n'a pas été quantifiée.

# Éditeurs MIDI

Dans Cubase, il existe plusieurs façons d'éditer des données MIDI. Vous pouvez utiliser les outils et fonctions de la fenêtre **Projet** pour une édition à grande échelle, ou les fonctions du menu **MIDI** pour traiter des conteneurs MIDI de diverses façons. Pour éditer manuellement vos données MIDI sur une interface graphique, vous pouvez vous servir des éditeurs MIDI.

- L'**Éditeur clavier** offre une représentation graphique des notes sur une grille de style piano roll. L'**Éditeur clavier** permet également d'éditer en précision des événements autres que des notes (les contrôleurs MIDI, par exemple).
- L'**Éditeur de rythme** est identique à l'**Éditeur clavier**, à ceci près que chaque touche correspond à un son de batterie différent. Vous pouvez utiliser l'**Éditeur de rythme** pour éditer des parties de batterie ou de percussions.
- L'**Éditeur de partitions** affiche les notes MIDI sous la forme d'une partition et il offre des fonctions basiques d'édition et d'impression des partitions.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur clavier](#) à la page 523

[Éditeur de rythme](#) à la page 554

[Éditeur de partitions](#) à la page 539

## Fonctions communes des éditeurs MIDI

Vous pouvez utiliser les outils et fonctions des éditeurs MIDI pour traiter les conteneurs MIDI de diverses façons.

### Modifier le format d'affichage de la règle

Vous pouvez modifier le format d'affichage de la règle. Par défaut, la règle affiche l'axe temporel dans le format sélectionné dans la palette **Transport**.

---

PROCÉDER AINSI

- Cliquez sur le bouton de flèche situé à droite de la règle et sélectionnez une option dans le menu local.
- 

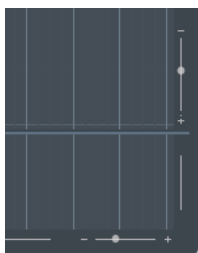
LIENS ASSOCIÉS

[Menu Format d'affichage de règle](#) à la page 41

### Zoom avant sur les éditeurs MIDI

Les éditeurs MIDI offrent plusieurs options de zoom :

- Les curseurs de Zoom.



- L'outil **Zoom**.
- Le sous-menu **Zoom** du menu **Édition**.

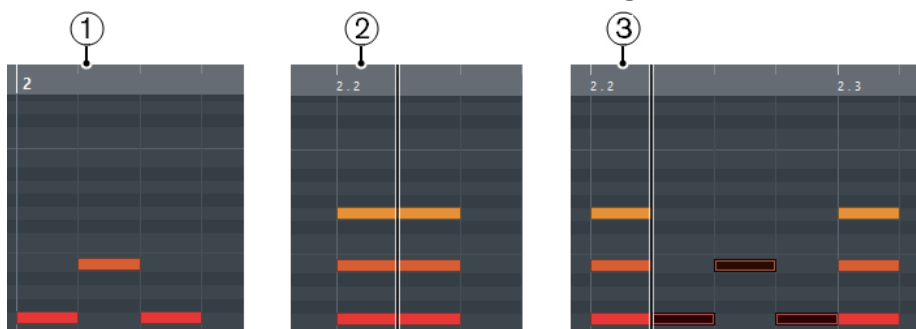
Quand vous utilisez l'outil **Zoom**, vous pouvez faire en sorte que le zoom soit uniquement horizontal ou à la fois horizontal et vertical.

- Pour activer/désactiver l'option correspondante, activez/désactivez **Outil Zoom en mode Standard : Zoom horizontal uniquement** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Outils**).

## Utilisation des fonctions Couper et Coller

Vous pouvez utiliser les options **Couper**, **Copier** et **Coller** du menu **Édition** pour déplacer ou copier des données à l'intérieur d'un conteneur ou entre différents conteneurs.

- Pour insérer des événements de note à la position du curseur du projet sans que cela n'affecte les autres notes, sélectionnez **Édition > Coller**.
- Pour insérer des événements de note à la position du curseur du projet, déplacer et, si nécessaire, diviser les événements de note existants pour faire place aux notes collées, sélectionnez **Édition > Intervalle > Coller avec décalage**.



- 1 Données du presse-papiers
- 2 Position du curseur
- 3 Données collées à la position du curseur

## Gestion des événements de note

### Menu Couleurs des événements

Vous pouvez attribuer différents codes couleur aux événements de note dans l'éditeur MIDI.

- Pour ouvrir le menu local **Couleurs des événements**, cliquez sur **Couleurs des événements** dans la barre d'outils.

Voici les options disponibles :

#### Velocity

Les événements de note prendront des couleurs différentes en fonction de leur vitesse.

### Hauteur de note

Les événements de note prendront des couleurs différentes en fonction de leur hauteur.

### Voie

Les événements de note prendront des couleurs différentes en fonction de la valeur de leur canal MIDI.

### Conteneur

Les événements de note prendront la même couleur que leurs conteneurs correspondants dans la fenêtre **Projet**. Servez-vous de cette option quand vous travaillez sur deux pistes ou plus dans un éditeur, afin de mieux visualiser quelles notes appartiennent à quelles pistes.

### Couleurs grille PPQ

Les événements de note prendront des couleurs différentes en fonction de position temporelle. Ce mode permet par exemple de déterminer si les notes d'un accord commencent exactement sur le même temps.

### Voix

Les événements de note prennent des couleurs différentes en fonction de leur voix (soprano, alto, ténor, etc.).

### Piste d'Accords

Les événements de note prennent des couleurs différentes selon qu'elles correspondent ou non à l'accord actuel, à la gamme actuelle ou aux deux.

Toutes les options de ce menu local (à l'exception de **Conteneur**) offrent également une option **Configuration**. Celle-ci permet d'accéder à une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez définir les couleurs associées aux vitesses, hauteurs ou canaux.

## Sélection des événements de note

Selon l'éditeur MIDI sélectionné, les méthodes suivantes s'appliquent.

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Utilisez l'outil **Sélectionner** pour délimiter un rectangle de sélection autour des événements de note que vous souhaitez sélectionner. Vous pouvez également cliquer sur des événements individuels.
- Sélectionnez **Édition > Sélectionner** et sélectionnez l'une des options proposées.
- Pour sélectionner l'événement de note précédent ou suivant, servez-vous de la touche **Flèche gauche/Flèche droite**.
- Pour sélectionner plusieurs notes, appuyez sur **Maj** et servez-vous de la touche **Flèche gauche/Flèche droite**.
- Pour sélectionner toutes les notes d'une certaine hauteur, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et cliquez sur une note du clavier affiché à gauche.
- Pour sélectionner tous les événements de note suivants de la même hauteur/portée, appuyez sur **Maj** et double-cliquez sur un événement de note.

### LIENS ASSOCIÉS

[Sous-menu Sélectionner pour les événements de note](#) à la page 505

[Édition](#) à la page 700



## Sous-menu Sélectionner pour les événements de note

Le sous-menu **Sélectionner** offre plusieurs options permettant de sélectionner des événements de note.

- Pour ouvrir ce sous-menu **Sélectionner** pour un événement de note, sélectionnez cet événement puis sélectionnez **Édition** > **Sélectionner**.

### Tout

Tous les événements de note du conteneur édité sont sélectionnés.

### Néant

Tous les événements de note sont désélectionnés.

### Inverser

Permet d'inverser la sélection. Tous les événements de note sélectionnés sont désélectionnés et toutes les notes qui n'étaient pas sélectionnées le sont.

### Le contenu de la boucle

Tous les événements de note entièrement ou en partie compris entre les délimiteurs gauche et droit sont sélectionnés.

### Du début jusqu'au curseur

Permet de sélectionner tous les événements de note commençant à gauche du curseur de projet.

### Du curseur jusqu'à la fin

Tous les événements de note se terminant à droite du curseur de projet sont sélectionnés.

### Hauteur égale – toutes les Octaves

Tous les événements de note possédant la même hauteur (sur toutes les octaves) que l'événement de note sélectionné dans le conteneur actif sont sélectionnés.

#### À NOTER

Pour pouvoir utiliser cette fonction, un seul événement de note doit être sélectionné.

---

### Hauteur égale – Même octave

Tous les événements de note possédant la même hauteur (sur la même octave) que l'événement de note sélectionné dans le conteneur actif sont sélectionnés.

#### À NOTER

Pour pouvoir utiliser cette fonction, un seul événement de note doit être sélectionné.

---

### Sélectionner les contrôleurs dans la suite de notes

Les données de contrôleur MIDI comprises dans l'intervalle des événements de note sélectionnés sont sélectionnées.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Suppression d'événements de note](#) à la page 506

## Rendre des événements de note muets

Vous pouvez rendre muets des événements de note individuels dans un éditeur MIDI. Vous excluez ainsi des événements de note de la lecture.

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur un événement de note avec l'outil **Muet**.
- Délimitez un rectangle autour de toutes les notes que vous souhaitez rendre muettes avec l'outil **Muet**.
- Sélectionnez les événements de note, puis sélectionnez **Édition > Rendre muet**.
- Pour réentendre un événement de note, cliquez dessus ou entourez-le avec l'outil **Muet**. Vous pouvez également sélectionner un événement de note, puis sélectionner **Édition > Enlever Rendre muet**.

Les notes muettes sont atténuées sur l'affichage des notes.

## Inverser la sélection

- Pour inverser les éléments sélectionnés dans un rectangle de sélection, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et délimitez un nouveau rectangle de sélection autour des mêmes éléments.

Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la sélection précédente sera désélectionnée et vice versa.

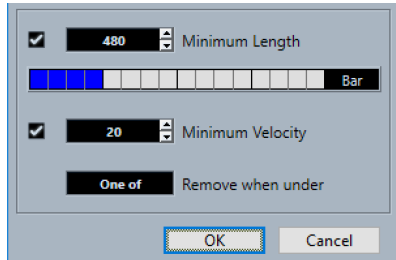
## Suppression d'événements de note

- Pour supprimer des événements de note, cliquez dessus avec l'outil **Effacer** ou sélectionnez-les et appuyez sur **Retour arrière**.

## Boîte de dialogue Effacer les notes

La boîte de dialogue **Effacer les notes** vous permet de supprimer des événements de note qui ne correspondent pas à une longueur ou à une vitesse définies.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Effacer les notes**, sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**, puis sélectionnez **MIDI > Fonctions > Effacer les notes**.



Voici les options disponibles :

### Durée minimale

Permet de définir une longueur de note minimale en tics. Les notes qui sont plus courtes que la valeur définie sont supprimées. Vous pouvez utiliser le champ de valeur ou la représentation graphique de la longueur. Quand vous cliquez sur le champ situé à droite de la représentation graphique de la longueur, l'échelle de longueur change. Vous pouvez le configurer sur un quart de mesure, une mesure, deux mesures ou quatre mesures.

### Vélocité minimale

Permet de définir une vitesse de note minimale. Les notes dont la vitesse est inférieure à la valeur définie sont supprimées.

### Supprimer si en dessous de

Cette option est uniquement disponible quand les options **Vélocité minimale** et **Durée minimale** sont toutes les deux activées. Elle vous permet de faire en sorte que les notes soient supprimées quand un seul critère ou les deux sont remplis.

## Rogner des événements de note

L'outil **Rogner** permet de couper la fin ou le début des événements de note.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil **Rogner** dans la barre d'outils.
  2. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Pour rogner la fin d'un seul événement de note, cliquez sur cet événement.
    - Pour rogner le début d'un seul événement de note, appuyez sur **Alt** et cliquez sur cet événement.
    - Pour rogner plusieurs événements de note, cliquez puis faites glisser le pointeur sur ces événements.
    - Pour assigner les mêmes débuts et fins à tous les événements de note édités, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et faites glisser le pointeur dans le sens vertical sur les événements de note.
- 

## Édition d'événements de note sur la ligne d'infos

Vous pouvez déplacer et redimensionner des événements de note ou en modifier la vitesse grâce à la ligne d'infos, en modifiant normalement les valeurs correspondantes.

- Pour appliquer un changement de valeur à tous les événements de note sélectionnés, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et modifiez la valeur souhaitée dans la ligne d'infos.
- Pour configurer la hauteur ou la vitesse des événements de note à partir d'un clavier MIDI, cliquez dans le champ **Hauteur** ou **Vitesse** de la ligne d'infos et jouez une note sur votre clavier MIDI.

Si plusieurs événements de note sont sélectionnés et que vous modifiez une valeur, tous les événements sélectionnés seront modifiés selon le même écart.

## Duplication et répétition d'événements de note

Vous pouvez dupliquer et répéter des événements de note tout comme les événements de la fenêtre **Projet**.

- Pour dupliquer les événements de note sélectionnés, maintenez la touche **Alt** enfoncée et faites glisser les événements de note à un autre endroit.  
Si le **Calage** est activé, il déterminera sur quelles positions vous pourrez copier les notes.
- Pour copier les événements de note sélectionnés directement à la suite des événements d'origine, sélectionnez **Édition > Fonctions > Dupliquer**.  
Si vous avez sélectionné plusieurs événements de note, ils seront tous copiés ensemble et conserveront leurs distances les uns par rapport aux autres.
- Pour créer plusieurs copies des événements de note sélectionnés, sélectionnez **Édition > Fonctions > Répéter**, définissez le nombre de copies souhaité et cliquez sur **OK**.

Vous pouvez également appuyer sur **Alt** et faire glisser vers la droite la bordure droite des événements de note pour créer des copies de ces événements.



## Trouver les positions exactes avec le calage

La fonction **Calage** restreint les déplacements horizontaux et le positionnement des notes. Vous pouvez ainsi déterminer plus facilement les positions exactes dans l'affichage des notes quand

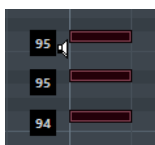
vous éditez des événements de note dans un éditeur MIDI. Le calage s'applique en cas de déplacement, de duplication, de dessin, de redimensionnement, etc.

- Pour activer/désactiver le calage, cliquez sur **Calage**.  
Quand vous sélectionnez le format d'affichage **Mesure**, la précision de la grille de calage est déterminée par la valeur de quantification de la barre d'outils. De cette manière, vous pouvez vous caler sur des valeurs de notes régulières, mais également sur des grilles swing configurées dans le **Panneau de quantification**.
- Quand vous sélectionnez un autre format d'affichage, le positionnement s'aligne systématiquement sur la grille affichée.

## Définition des valeurs de vitesse

Quand vous dessinez des événements de note dans l'éditeur MIDI, ces événements adoptent la valeur de vitesse configurée dans le champ **Vitesse des notes insérées** de la barre d'outils. Il existe plusieurs moyens de configurer la vitesse.

- Utilisez la touche morte de l'outil **Éditer vitesse**. Le curseur prend la forme d'un haut-parleur et un curseur indiquant la valeur de vitesse de la note apparaît à côté de celle-ci. Déplacez le pointeur de la souris vers le haut ou le bas pour modifier la valeur.



Les modifications de valeur s'appliquent à toutes les notes sélectionnées.

Pour que cela fonctionne, une touche morte d'outil doit être assignée à l'action **Éditer vitesse**. Vous pouvez éditer la touche morte dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Touches mortes outils**).

- Ouvrez le menu local **Vitesse des notes insérées** et sélectionnez une valeur de vitesse. Dans ce menu, vous pouvez également sélectionner **Configuration** et définir des valeurs de vitesse personnalisées pour le menu local.
- Double-cliquez sur le champ **Vitesse des notes insérées** dans la barre d'outils et saisissez une valeur de vitesse.
- Assignez des raccourcis clavier aux fonctions **Vitesse 1 à 5** et utilisez-les.  
Vous pourrez ainsi alterner rapidement entre les différentes valeurs de vitesse au moment de créer des événements de note.

## Gestion de plusieurs conteneurs MIDI

- Pour activer un conteneur pour l'édition, ouvrez le menu **Conteneur en cours édition** et sélectionnez un conteneur.  
Lorsque vous sélectionnez un conteneur dans cette liste, il devient automatiquement actif et se retrouve centré dans l'affichage des notes.
- Pour zoomer sur un conteneur actif, sélectionnez **Édition > Zoom > Zoomer sur événement**.
- Pour afficher les cadres définis pour le conteneur actif, activez **Afficher cadres des conteneurs**.  
Quand cette option est activée, tous les conteneurs à l'exception du conteneur actif sont grisés.
- Pour restreindre les opérations d'édition au conteneur actif, activez **Éditer uniquement le conteneur actif**.
- Pour modifier la taille du conteneur, faites glisser son cadre.  
Le nom du conteneur actif est indiqué sur les cadres.

#### À NOTER

Si le conteneur ouvert dans l'éditeur est une copie partagée, toute édition effectuée sur ce conteneur affectera toutes les copies partagées de ce conteneur. Dans la fenêtre **Projet**, un signe égal figure dans le coin supérieur droit des copies partagées.

---

## Lire des conteneurs MIDI en boucle

La fonction **Boucle de piste** permet de lire en boucle un conteneur MIDI indépendamment de la lecture du projet.

Quand vous activez la lecture en boucle, les événements MIDI compris dans la boucle sont lus de façon répétée, alors que les événements des autres pistes sont lus normalement. À chaque fin de cycle, la boucle de piste redémarre.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Activez **Boucle de piste** dans la barre d'outils.  
Si le bouton n'est pas visible, faites un clic droit sur la barre d'outils et sélectionnez **Boucle de piste** dans le menu.  
Si vous avez configuré un intervalle de boucle dans la fenêtre **Projet**, celui-ci est masqué de la règle dans l'éditeur MIDI.
  2. Faites un **Ctrl/Cmd**-clic dans la règle pour définir le début de la boucle de piste.
  3. Faites un **Alt**-clic dans la règle pour définir la fin de la boucle de piste.
- 

#### RÉSULTAT

L'intervalle de la boucle indépendante est affiché dans une autre couleur.

Le début et la fin de l'intervalle de la boucle sont affichés dans la barre d'état.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour répéter les événements de l'intervalle de la boucle et remplir le conteneur MIDI actif, sélectionnez **MIDI > Répéter la boucle**.

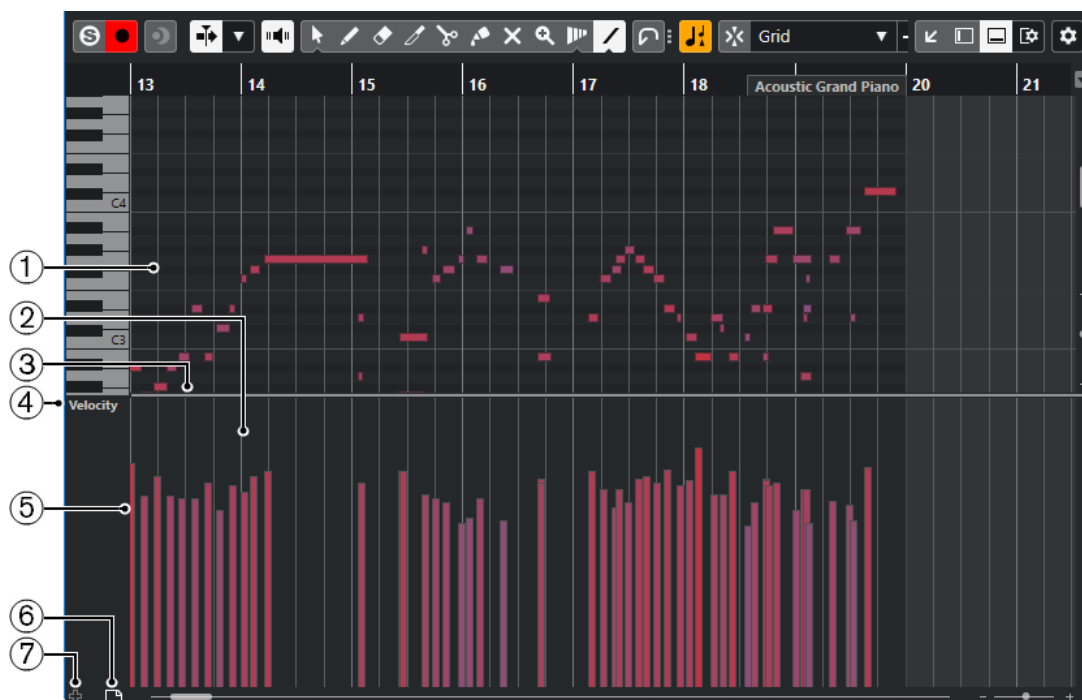
## Affichage des contrôleurs

L'affichage des contrôleurs est la zone située en bas de l'**Éditeur clavier** et de l'**Éditeur de rythme**.

Par défaut, l'affichage des contrôleurs ne comporte qu'une seule piste. Vous pouvez ajouter d'autres pistes de contrôleur contenant différents types d'événements de contrôleur.

Pour ouvrir l'affichage des contrôleurs, procédez de l'une des manières suivantes :

- Ouvrez le menu local **Configuration des pistes de contrôleur** dans l'**Éditeur clavier** ou l'**Éditeur de rythme**, puis sélectionnez l'option **Afficher/Masquer pistes de contrôleur**.
- Dans la barre d'outils de l'**Éditeur clavier** ou de l'**Éditeur de rythme**, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** et activez l'option **Pistes de contrôleur**.



Voici les options disponibles :

**1 Affichage des notes**

Contient une grille sur laquelle les notes MIDI sont représentées par des cases.

**2 Affichage des contrôleurs**

Permet d'afficher une ou plusieurs pistes de contrôleur.

**3 Diviseur**

Faites glisser la ligne de séparation entre l'affichage des notes et l'affichage des contrôleurs pour redimensionner ces zones.

**4 Menu local Sélection et fonctions de contrôleurs**

Permet de sélectionner le type de contrôleur affiché et contient des fonctions d'édition des pistes et événements de contrôleur.

**5 Événement de contrôleur**

L'affichage des contrôleurs montre les événements de contrôleur du type sélectionné et indique leur valeurs. Les événements de contrôleur n'ont pas de longueur. Leur valeurs sont valables jusqu'au début de l'événement suivant.

Les vélocités sont représentées par des barres verticales dont la hauteur correspond à la valeur de vélocité. Chaque barre de vélocité correspond à une note dans l'affichage des notes.

Tous les autres événements de contrôleur sont représentés par des blocs dont la hauteur indique la valeur.

**6 Créer piste de contrôleur**

Permet d'ajouter des pistes de contrôleur afin de visualiser et d'éditer plusieurs contrôleurs en même temps. Sur chaque piste de contrôleur, il est possible d'afficher l'une des propriétés ou l'un des types d'événement suivants :

- Vélocité
- Pitchbend
- Aftertouch
- Poly Pressure
- Program Change

- Événements Système exclusif
- Contrôleurs continus

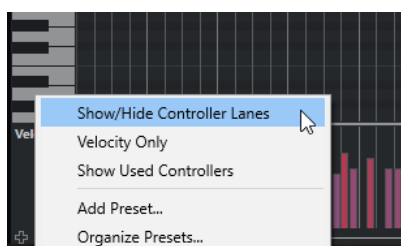
## 7 Configuration des pistes de contrôleur

Contient des fonctions de configuration des pistes de contrôleur et permet d'ajouter et d'organiser des préséglages.

## Menu Configuration des pistes de contrôleur

Le menu **Configuration des pistes de contrôleur** vous permet d'ajouter des pistes de contrôleur et de sélectionner les types d'événements qui y sont affichés.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration des pistes de contrôleur**, cliquez sur **Configuration des pistes de contrôleur**  en bas à gauche de l'affichage des contrôleurs.



Voici les options disponibles :

### Afficher/Masquer pistes de contrôleur

Permet d'afficher/masquer les pistes de contrôleur.

### Vélocité seule

Permet de réinitialiser l'affichage des contrôleurs de manière à n'afficher que la piste de vélocité.

### Afficher les contrôleurs utilisés

Permet d'afficher toutes les pistes de contrôleur qui contiennent des événements de contrôleur.

### Ajouter préséglage

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter préséglage**, dans laquelle vous pouvez enregistrer un préséglage et lui attribuer un nom.

### Organiser préséglages

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Organiser préséglages**, dans laquelle vous pouvez renommer et supprimer des préséglages.

## À NOTER

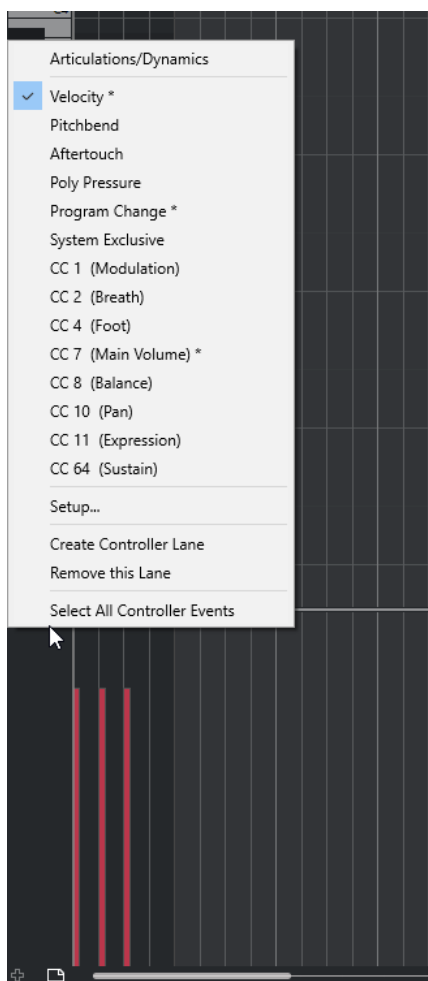
La configuration des pistes de contrôleur est également utile pour la création d'une piste MIDI.

---

## Menu Sélection et fonctions de contrôleurs

Le menu **Sélection et fonctions de contrôleurs** permet de sélectionner le type de contrôleur à afficher. Il contient également des fonctions qui permettent d'éditer la piste de contrôleur et les événements de contrôleur.

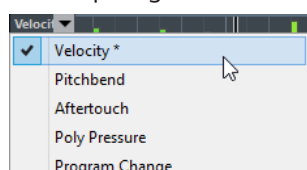
- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Sélection et fonctions de contrôleurs**, cliquez sur **Sélection et fonctions de contrôleurs** à gauche de l'affichage des contrôleurs.



Voici les options disponibles :

### Types d'événements

Liste des types d'événements que vous pouvez afficher sur les pistes de contrôleur. Si des données d'automatisation sont déjà présentes pour un contrôleur, un astérisque figure à côté du nom de ce contrôleur.



### Configuration

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Configuration des contrôleurs MIDI**, dans laquelle vous pouvez choisir les contrôleurs MIDI affichés dans le menu.

### Créer piste de contrôleur

Permet d'ajouter une piste de contrôleur dans l'affichage des contrôleurs.

### Retirer cette piste de contrôleur

Permet de supprimer la piste de contrôleur actuelle.

### Sélectionner tous les événements de contrôleur

Permet de sélectionner tous les événements de contrôleur de la piste actuelle.



#### LIENS ASSOCIÉS


[Boîte de dialogue Configuration des contrôleurs MIDI](#) à la page 515

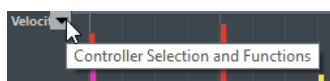
## Ajouter des pistes de contrôleur

Vous pouvez ajouter des pistes de contrôleur dans l'affichage des contrôleurs et n'y afficher qu'un seul type de contrôleur, afin de pouvoir ajouter et modifier des événements de ce type.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez sur **Créer piste de contrôleur** .
  - Ouvrez le menu **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez l'option **Créer piste de contrôleur**.



---

#### RÉSULTAT

Une piste de contrôleur est créée.

#### À NOTER

- Pour masquer une piste de contrôleur, ouvrez le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez **Retirer cette piste de contrôleur**. Les événements eux-mêmes ne sont aucunement affectés.
- Quand vous masquez toutes les pistes, l'affichage des contrôleurs lui-même est masqué. Vous pouvez le faire réapparaître en cliquant sur **Créer piste de contrôleur**.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Menu Sélection et fonctions de contrôleurs](#) à la page 511

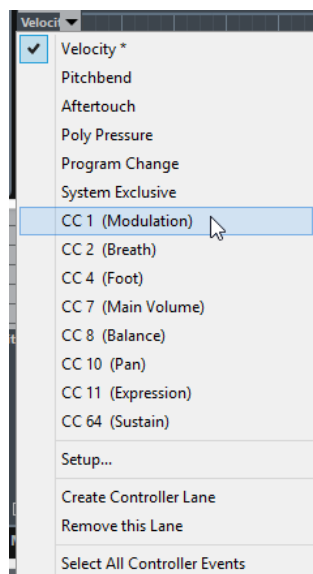
## Sélectionner les types d'événements de contrôleur à afficher

Vous pouvez sélectionner le type d'événement à afficher sur la piste de contrôleur. La piste de contrôleur affiche un seul type d'événement à la fois.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Ouvrez le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez un type d'événement.



---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Menu Sélection et fonctions de contrôleurs](#) à la page 511

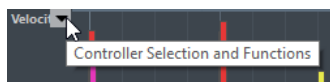
## Configuration des contrôleurs continus disponibles

Dans la boîte de dialogue **Configuration des contrôleurs MIDI**, vous pouvez choisir les contrôleurs continus qui pourront être sélectionnés.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Sélection et fonctions de contrôleurs > Configuration**.



2. Dans la boîte de dialogue **Configuration des contrôleurs MIDI**, ajoutez tous les contrôleurs dont vous avez besoin à la liste située à gauche et transférez les contrôleurs dont vous n'avez pas besoin dans la liste de droite.
3. Cliquez sur **OK**.

---

#### RÉSULTAT

Les contrôleurs continus correspondants peuvent maintenant être sélectionnés.

#### À NOTER

Il est possible d'ouvrir la boîte de dialogue **Configuration des contrôleurs MIDI** à partir de plusieurs endroits dans le programme. Les paramètres configurés sont globaux, c'est-à-dire que si vous configurez des paramètres ici, ces paramètres s'appliqueront à tous les endroits du programme où il est possible de sélectionner des contrôleurs MIDI.

---

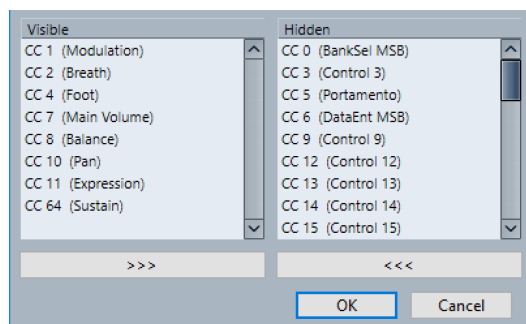
#### LIENS ASSOCIÉS

[Configuration des contrôleurs continus disponibles](#) à la page 514

## Boîte de dialogue Configuration des contrôleurs MIDI

La boîte de dialogue **Configuration des contrôleurs MIDI** vous permet de définir quels contrôleurs MIDI sont affichés/masqués.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration des contrôleurs MIDI**, cliquez sur **Sélection et fonctions de contrôleurs** à gauche de l'affichage des contrôleurs, puis sélectionnez **Configuration**.



### Visible

Liste des contrôleurs MIDI affichés.

### Masqué

Liste des contrôleurs MIDI masqués.

>>>

Sélectionnez un élément dans la liste **Visible** et cliquez sur >>> pour qu'il soit masqué.

<<<

Sélectionnez un élément dans la liste **Masqué** et cliquez sur <<< pour qu'il soit affiché.

## Enregistrer des préréglages de pistes de contrôleur


Vous pouvez enregistrer une configuration de pistes de contrôleur dans un préréglage de pistes de contrôleur, et ainsi enregistrer une configuration ne contenant qu'une seule piste de vélocité et une autre contenant plusieurs pistes, par exemple la piste de vélocité, la piste de Pitchbend et la piste de modulation.

### PRÉAMBULE

Vous avez ajouté au moins une piste de contrôleur et sélectionné un type d'événement de contrôleur à afficher.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Configuration des pistes de contrôleur** .
2. Sélectionnez **Ajouter préréglage**.
3. Dans la boîte de dialogue **Entrez nom du préréglage**, saisissez un nom pour le préréglage.
4. Cliquez sur **OK**.

---

### RÉSULTAT

Votre configuration de piste de contrôleur est désormais disponible en tant que préréglage de piste de contrôleur. Le nombre de pistes et les types d'événements affichés sont enregistrés dans le préréglage.

Pour charger, supprimer ou renommer les préréglages, servez-vous des options du menu local **Configuration des pistes de contrôleur**.

LIENS ASSOCIÉS

[Menu Configuration des pistes de contrôleur](#) à la page 511

## Ajouter des événements de vélocité

Vous pouvez créer des événements de vélocité en ajoutant des événements de note.

PRÉAMBULE

Vous avez ajouté une piste de contrôleur.

---

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez **Vélocité**.
  2. Sélectionnez l'outil **Dessiner** ou l'outil **Ligne**.
  3. Cliquez dans l'affichage des notes pour ajouter un événement de note.  
Un événement de contrôleur de vélocité que vous pouvez éditer est ajouté en même temps que l'événement de note.
- 

RÉSULTAT

Les valeurs de vélocité sont représentées par des barres verticales dans l'affichage des contrôleurs. Chaque barre de vélocité correspond à un événement de note dans l'affichage des notes. Plus les barres sont hautes, plus les valeurs de vélocité sont élevées. Chaque valeur reste valable jusqu'au début de l'événement suivant.



LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des pistes de contrôleur](#) à la page 513

[Modes de l'outil Ligne](#) à la page 520

[Menu Sélection et fonctions de contrôleurs](#) à la page 511

## Édition des événements de vélocité

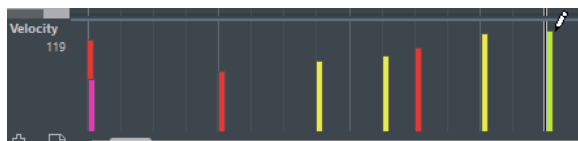
PRÉAMBULE

Vous avez ajouté une piste de contrôleur que vous avez configurée pour qu'elle affiche les événements de vélocité. Vous avez ajouté des événements de vélocité pour plusieurs notes.

#### PROCÉDER AINSI

1. Facultatif : Dans la barre d'outils, activez le **Retour acoustique**.  
Vous pourrez ainsi entendre les notes quand vous modifierez leur vitesse.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Sélectionner** ou l'outil **Dessiner** et faites glisser une barre de vitesse dans la piste de contrôleur.
  - Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Sélectionner**, appuyez sur **Alt** et cliquez sur une barre de vitesse dans la piste de contrôleur pour la sélectionner. Modifiez sa valeur dans le champ **Vélocité** de la ligne d'infos.
  - Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Ligne** et tracez une courbe pour configurer les valeurs de vitesse de plusieurs notes à la fois.

La valeur de vitesse à la position du curseur est indiquée sous le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs**.



#### À NOTER

Quand il y a plus d'une note sur une même position, leurs barres de vitesse sont superposées. Pour modifier la vitesse d'une seule de ces notes, sélectionnez-la dans l'affichage des notes. Si aucune note n'a été sélectionnée, tous les événements de vitesse se configureront sur la même valeur de vitesse.

---

#### RÉSULTAT

Les valeurs de vitesse changent conformément à vos modifications.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des événements de vitesse](#) à la page 516

[Menu Sélection et fonctions de contrôleurs](#) à la page 511

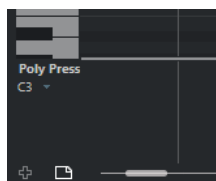
## Ajouter des événements de Poly Pressure

Vous pouvez ajouter des événements de Poly Pressure à vos événements de note. Les événements de Poly Pressure sont des événements qui sont associés à un numéro de note (c'est-à-dire à une touche) spécifique. Vous pouvez modifier le numéro de note et le niveau de pression de chaque événement de Poly Pressure.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez **Poly Pressure**.  
Quand l'option **Poly Pressure** est sélectionnée dans le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs**, un champ de valeur indiquant le numéro de la note apparaît à gauche de l'affichage des contrôleurs.



2. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur une touche du clavier virtuel pour définir le numéro de la note.
- Si vous avez sélectionné Poly Pressure pour plusieurs pistes de contrôleur, saisissez le numéro de note dans le champ de valeur inférieur qui se trouve à gauche de chaque piste.

Le numéro de note sélectionné est affiché dans le champ de valeur inférieur à gauche de l'affichage des contrôleurs.

3. Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Dessiner** et créez un nouvel événement de Poly Pressure.

Vous pouvez définir la valeur en déplaçant la souris vers le haut ou le bas dans l'affichage des contrôleurs.

---

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Sélectionnez un autre numéro de note et ajoutez des événements de Poly Pressure pour ce numéro de note.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Menu Sélection et fonctions de contrôleurs](#) à la page 511

## Édition d'événements de Poly Pressure

#### PRÉAMBULE

Vous avez ajouté une piste de contrôleur que vous avez configurée pour qu'elle affiche les événements de Poly Pressure. Vous avez ajouté des événements de Poly Pressure pour plusieurs numéros de notes.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur le bouton fléché situé à côté du numéro de note à gauche de la piste de contrôleur.  
Un menu local regroupant tous les numéros de notes pour lesquels vous avez inséré des événements de Poly Pressure s'ouvre.
  2. Sélectionnez un numéro de note dans le menu local.  
Les événements de Poly Pressure associés au numéro de note sélectionné s'affichent dans la piste de contrôleur.
  3. Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Dessiner**.
  4. Maintenez enfoncée les touches **Ctrl/Cmd-Alt** et éditez les événements dans l'affichage des contrôleurs.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des événements de Poly Pressure](#) à la page 517

## Ajouter des contrôleurs continus

Vous pouvez ajouter des contrôleurs continus à vos événements de note.

#### PRÉAMBULE

Vous avez ajouté une piste de contrôleur.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez un contrôleur continu.
2. Sélectionnez l'outil **Dessiner** ou l'outil **Ligne**.

3. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Pour ajouter un seul événement, cliquez dans l'affichage des contrôleurs.
    - Pour ajouter plusieurs événements, cliquez dans l'affichage des contrôleurs et faites glisser le pointeur.
    - Pour ajouter un événement **Modulation (CC1)**, copiez des événements de note dans l'affichage des notes de l'**Éditeur clavier** et collez-les sur une piste de contrôleur dans l'affichage des contrôleurs.
- 

#### RÉSULTAT

Les événements ajoutés sont représentés par des blocs. Ces blocs correspondent aux valeurs des événements. Le début d'un événement est marqué par un point de courbe. Les événements de contrôleur n'ont pas de durée. La valeur d'un événement de contrôleur reste valide jusqu'au début de l'événement de contrôleur suivant.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des pistes de contrôleur à la page 513](#)

[Modes de l'outil Ligne à la page 520](#)

[Menu Sélection et fonctions de contrôleurs à la page 511](#)

## Édition des contrôleurs continus

#### PRÉAMBULE

Vous avez ajouté une piste de contrôleur que vous avez configurée pour qu'elle affiche les événements de contrôleur. Vous avez ajouté des événements de contrôleur pour plusieurs notes.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Sélectionner**, l'outil **Dessiner** ou l'outil **Ligne**.
  2. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Si vous avez sélectionné l'outil **Dessiner** ou l'outil **Ligne**, faites glisser le pointeur dans l'affichage des contrôleurs.
    - Si vous avez sélectionné l'outil **Sélectionner**, appuyez sur **Alt** et faites glisser le pointeur dans l'affichage des contrôleurs.
- 

#### RÉSULTAT

L'événement de contrôleur est modifié.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Modes de l'outil Ligne à la page 520](#)

## Contrôleurs continus et automatisation MIDI

Vous pouvez enregistrer ou saisir des données de contrôleur MIDI sur une piste d'Automatisation dans la fenêtre **Projet** ou dans un conteneur MIDI dans l'**Éditeur clavier**.

Quand vous affichez un contrôleur continu sur une piste de contrôleur, les données de contrôleur MIDI de la piste d'Automatisation s'affichent sur la piste de contrôleur. Néanmoins, vous ne pouvez pas éditer ces données sur la piste de contrôleur.

Sur la piste de contrôleur, vous pouvez également voir la courbe de contrôleur qui a été appliquée avant que le conteneur ne démarre. Vous savez ainsi quelle valeur de contrôleur est utilisée au point de départ du conteneur, ce qui vous permet de choisir la valeur de départ en conséquence.

## Modes de l'outil Ligne

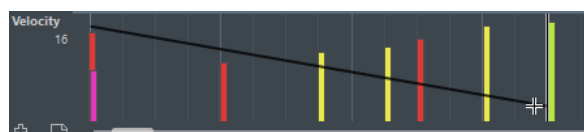
Vous pouvez utiliser les différents modes de l'outil **Ligne** pour éditer des événements de contrôleur.

- Pour sélectionner un mode de ligne, cliquez sur l'outil **Ligne** dans la barre d'outils de l'**Éditeur clavier** ou de l'**Éditeur de rythme**, puis cliquez à nouveau pour ouvrir un menu local regroupant les modes disponibles.

Voici les modes disponibles :

### Ligne

Dans ce mode vous pouvez dessiner des événements en ligne droite en cliquant dans l'affichage des contrôleurs et en faisant glisser le pointeur jusqu'à l'endroit où vous souhaitez que la ligne se termine.

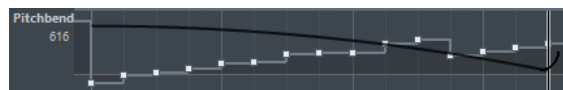


#### À NOTER

Quand le **Calage** est activé, la valeur **Longueur de quantification** détermine la densité des courbes de contrôleur créées. Pour obtenir des courbes plus fluides, utilisez une **Longueur de quantification** plus faible ou désactivez le **Calage**. À noter que les courbes de contrôleur très denses peuvent entraîner des problèmes lors de la lecture des données MIDI.

### Parabole

Dans ce mode, vous pouvez dessiner des événements suivant une courbe parabolique. Vous obtenez ainsi des courbes et des fondus plus naturels.



Vous pouvez utiliser les touches mortes pour déterminer la forme de la courbe parabolique.

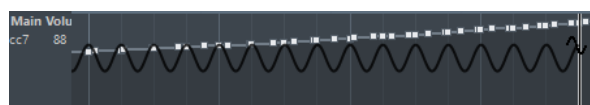
- Pour inverser la courbe parabolique, appuyez sur **Ctrl/Cmd**.
- Pour déplacer toute la courbe, appuyez sur **Alt**.
- Pour augmenter ou réduire l'exposant, appuyez sur **Maj**.

#### À NOTER

Quand le **Calage** est activé, la valeur **Longueur de quantification** détermine la densité des courbes de contrôleur créées. Pour obtenir des courbes plus fluides, utilisez une **Longueur de quantification** plus faible ou désactivez le **Calage**. À noter que les courbes de contrôleur très denses peuvent entraîner des problèmes lors de la lecture des données MIDI.

### Sinus, Triangle et Carré

Ces modes permettent de créer des courbes périodiques de différentes formes.



La valeur de quantification détermine la période de la courbe, c'est-à-dire la longueur d'un cycle de courbe. La valeur de **Longueur de quantification** détermine la densité des événements.



#### À NOTER

Quand vous configurez la **Longueur de quantification** sur **Lié à la quantification** et que vous saisissez des données en mode **Sinus**, **Triangle** ou **Carré**, la densité des événements dépend du facteur de Zoom.

Vous pouvez utiliser les touches mortes pour déterminer la forme de la courbe.

- Pour modifier la phase en début de courbe, appuyez sur **Ctrl/Cmd**.
- Pour déplacer toute la courbe, appuyez sur **Alt-Ctrl/Cmd**.
- Pour modifier la position maximale de la courbe triangulaire ou la pulsation de la courbe carrée dans les modes **Triangle** et **Carré**, appuyez sur **Maj-Ctrl/Cmd**. Vous obtenez ainsi des courbes en dents de scie.
- Vous pouvez également régler librement la période de la courbe en maintenant la touche **Maj** enfoncée quand vous insérez des événements en mode **Sinus**, **Triangle** ou **Carré**. Activez le **Calage**, faites un **Maj-clc** et faites glisser le pointeur afin de définir la durée d'une période. La durée d'une période sera un multiple de la valeur de Quantification.

#### Pinceau

Ce mode vous permet de dessiner des suites de notes.

#### À NOTER

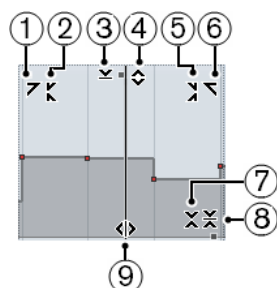
Quand le **Calage** est activé, la valeur **Longueur de quantification** détermine la densité des courbes de contrôleur créées. Pour obtenir des courbes plus fluides, utilisez une **Longueur de quantification** plus faible ou désactivez le **Calage**. À noter que les courbes de contrôleur très denses peuvent entraîner des problèmes lors de la lecture des données MIDI.

## Éditeur d'événements de contrôleur

L'éditeur d'événements de contrôleur vous permet de procéder à d'autres opérations de modification d'échelle sur les parties sélectionnées des courbes de contrôleur.

- Pour ouvrir l'éditeur d'événements de contrôleur, activez l'outil **Sélectionner** et tracez un rectangle de sélection autour de la piste de contrôleur.
- Pour ouvrir l'éditeur d'événements de contrôleur pour les pistes de vélocité, sélectionnez plusieurs notes MIDI dans l'affichage des notes ou activez l'outil **Sélectionner**, appuyez sur **Alt**, et délimitez un rectangle de sélection sur la piste de contrôleur.

L'éditeur d'événements de contrôleur offre des commandes intelligentes qui vous donnent accès à des modes d'édition spécifiques :



#### 1 Courber gauche

En cliquant dans le coin supérieur gauche de l'éditeur, vous pouvez incliner la partie gauche de la courbe. Les valeurs de l'événement sont alors inclinées vers le haut ou vers le bas au début de la courbe.

## 2 Comprimer gauche

En faisant un **Alt**-clic dans le coin supérieur gauche de l'éditeur, vous pouvez comprimer ou étendre la partie gauche de la courbe. Les valeurs de l'événement sont alors comprimées ou étendues au début de la courbe.

## 3 Manipuler verticalement

En cliquant au milieu de la bordure supérieure de l'éditeur, vous pouvez manipuler la courbe verticalement. Les valeurs de l'événement de courbe sont alors élevées ou abaissées en pourcentages.

## 4 Déplacer verticalement

En cliquant sur la bordure supérieure de l'éditeur, vous pouvez déplacer toute la courbe dans le sens vertical. Les valeurs de l'événement de courbe sont alors élevées ou abaissées.

## 5 Comprimer droite

En faisant un **Alt**-clic dans le coin supérieur droit de l'éditeur, vous pouvez comprimer ou étendre la partie droite de la courbe. Les valeurs de l'événement sont alors comprimées ou étendues à la fin de la courbe.

## 6 Courber droite

En cliquant dans le coin supérieur droit de l'éditeur, vous pouvez incliner la partie droite de la courbe. Les valeurs de l'événement sont alors inclinées vers le haut ou vers le bas à la fin de la courbe.

## 7 Manipuler autour du centre relatif

En faisant un **Alt**-clic au milieu de la bordure droite de l'éditeur, vous pourrez modifier la courbe par rapport à son centre. Les valeurs de l'événement sont alors élevées ou abaissées dans le sens horizontal autour du centre de l'éditeur.

## 8 Manipuler autour du centre absolu

En cliquant au milieu de la bordure droite de l'éditeur, vous pouvez manipuler la courbe par rapport à son centre absolu. Les valeurs de l'événement sont alors élevées ou abaissées dans le sens horizontal autour du centre de l'éditeur.

## 9 Comprimer/Étirer

En cliquant sur la bordure inférieure de l'éditeur, vous pouvez étirer la courbe dans le sens horizontal. Les valeurs de l'événement de courbe sont alors déplacées vers la gauche ou la droite.

## Sélection automatique des contrôleurs

La fonction **Sélection automatique des contrôleurs** permet de faire en sorte que les données de contrôleur des notes MIDI soient automatiquement sélectionnées quand vous sélectionnez ces notes. De cette manière, les données des contrôleurs sélectionnés sont déplacés en même temps que les notes auxquelles ils sont associés.

- Pour afficher l'option **Sélection automatique des contrôleurs**, faites un clic droit sur la barre d'outils de l'**Éditeur clavier** ou de l'**Éditeur de rythme** et sélectionnez l'option **Sélection automatique des contrôleurs**.



Quand vous activez la fonction **Sélection automatique des contrôleurs**, les contrôleurs associés à un événement de note sont automatiquement sélectionnés quand vous sélectionnez cet événement de note.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de l'Éditeur clavier](#) à la page 525

## Déplacer des événements dans l’affichage des contrôleurs

Vous pouvez déplacer les événements d'une courbe de contrôleur dans l'affichage des contrôleurs. Seuls les événements de contrôleur se présentant sous la forme de courbes (contrôleurs de types continus, Pitchbend, Aftertouch, Poly Pressure et Program Change) peuvent être ainsi déplacés.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Avec l'outil **Sélectionner**, faites glisser le pointeur afin de délimiter un rectangle de sélection englobant les événements que vous souhaitez déplacer.
    - Dans la barre d'outils, activez l'option **Sélection automatique des contrôleurs**. Dans l'affichage des notes, sélectionnez les notes dont vous souhaitez déplacer les contrôleurs.
    - Dans l'affichage des notes, sélectionnez les notes dont vous souhaitez déplacer les contrôleurs, puis sélectionnez **Édition > Sélectionner > Sélectionner les contrôleurs dans la suite de notes** afin de sélectionner les contrôleurs compris dans l'intervalle de notes sélectionnées.
  2. Déplacez les événements de note ou de contrôleur.
- 

### RÉSULTAT

Les événements de contrôleur sont déplacés. Le calage s'applique.

### LIENS ASSOCIÉS

[Sélectionner les contrôleurs dans la suite de notes : Utiliser le contexte de note élargi](#) à la page 704

## Éditeur clavier

L'**Éditeur clavier** est l'éditeur MIDI par défaut. Les notes y sont affichées sur une grille correspondant à un clavier de piano. L'**Éditeur clavier** permet d'éditer en précision des événements de note et autres (les contrôleurs MIDI, par exemple).

Vous pouvez ouvrir l'**Éditeur clavier** dans une autre fenêtre ou dans un onglet de la zone inférieure de la fenêtre **Projet**. En ouvrant l'**Éditeur clavier** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**, vous pourrez accéder aux fonctions de l'**Éditeur clavier** à partir d'une zone fixe de la fenêtre **Projet**.

Pour ouvrir un conteneur MIDI dans l'**Éditeur clavier**, procédez de l'une des manières suivantes :

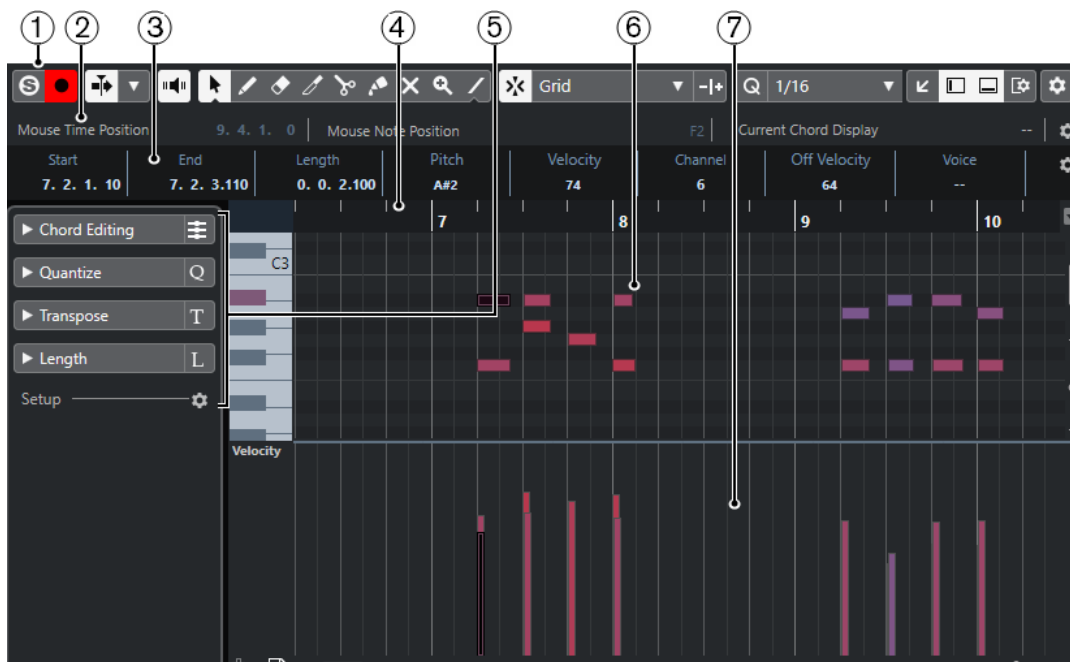
- Double-cliquez sur un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**.
- Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet** et appuyez sur **Entrée** ou sur **Ctrl/Cmd-E**.
- Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**, puis sélectionnez **MIDI > Ouvrir Éditeur clavier**.
- Dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**, à la catégorie **Éditeurs**, assignez un raccourci clavier à la fonction **Ouvrir l'Éditeur clavier**. Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet** et utilisez le raccourci clavier.

### À NOTER

Quand vous sélectionnez **MIDI > Configurer les préférences de l'éditeur**, la boîte de dialogue **Préférences** s'ouvre à la page **Éditeurs**. Apportez les modifications requises pour faire en sorte que les éditeurs s'ouvrent dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

---

La fenêtre de l'Éditeur clavier :



L'Éditeur clavier se trouve dans l'onglet Éditeur de la zone inférieure de la fenêtre Projet.



L'Éditeur clavier se divise en plusieurs sections :

- 1 Barre d'outils**  
Contient des outils et des paramètres.
- 2 Barre d'état**  
Fournit des informations sur la position temporelle et la position de note de la souris, ainsi que sur l'accord actuel.
- 3 Ligne d'infos**  
Fournit des informations d'événement de note sur une note MIDI sélectionnée.

- 4 Règle**  
Axe temporel.
- 5 Inspecteur**  
Contient les outils et fonctions qui vous permettent de travailler avec des données MIDI.
- 6 Affichage des notes**  
Contient une grille sur laquelle les notes MIDI sont représentées par des cases.
- 7 Affichage des contrôleurs**  
Cette zone située sous l'affichage des notes contient une ou plusieurs pistes de contrôleur.

#### À NOTER

Vous pouvez activer/désactiver la barre d'état, la ligne d'infos et les pistes de contrôleur en cliquant sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils et en activant/désactivant les options correspondantes.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de l'Éditeur clavier](#) à la page 525

[Barre d'état](#) à la page 531

[Inspecteur de l'Éditeur clavier](#) à la page 532

[Affichage des notes](#) à la page 533

[Affichage des contrôleurs](#) à la page 509

## Barre d'outils de l'Éditeur clavier

La barre d'outils regroupe les outils et les paramètres de l'**Éditeur clavier**.

- Pour afficher ou masquer des éléments de la barre d'outils, faites un clic droit sur la barre d'outils et activez ou désactivez les éléments souhaités.

### Éléments par défaut

#### Éditeur en mode Solo



Permet d'écouter les données de l'éditeur en solo quand celui-ci est en fenêtre active.

#### Enregistrer dans l'éditeur



Permet d'activer l'enregistrement de données MIDI dans l'éditeur quand celui-ci est en fenêtre active.

#### À NOTER

Pour que l'enregistrement fonctionne, le **Mode d'enregistrement MIDI** doit être configuré sur **Fusionner** ou sur **Remplacer**.

---

### Enregistrement rétrospectif

#### Insérer l'enregistrement MIDI rétrospectif dans l'éditeur



Permet de récupérer les notes MIDI jouées en mode Stop ou pendant la lecture.

## Diviseur gauche

### Diviseur gauche



Permet d'utiliser le diviseur gauche. Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

## Défilement automatique

### Défilement automatique



Permet de faire en sorte que le curseur de projet reste toujours visible pendant la lecture.

### Sélectionner les paramètres de défilement automatique



Permet d'activer l'option **Défilement de page** ou **Curseur stationnaire** et l'option **Suspendre défilement automatique lors de l'édition**.

## Retour acoustique

### Retour acoustique



Permet de lire automatiquement les événements que vous déplacez, que vous transposez ou que vous dessinez.

## Boutons des outils

### Sélectionner



Permet de sélectionner des événements et des conteneurs.

### Dessiner



Permet de dessiner des événements.

### Effacer



Permet de supprimer des événements.

### Rogner



Permet de rogner des événements.

### Scinder



Permet de scinder des événements.

### Coller ensemble



Permet de coller des événements de même hauteur.

### Rendre muet



Permet de rendre muets des événements.

### Zoom



Permet de faire un zoom avant. Maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez pour faire un zoom arrière.

### Ligne



Permet de créer une suite continue d'événements.

## Sélection automatique des contrôleurs

### Sélection automatique des contrôleurs



Permet de sélectionner automatiquement les données de contrôleur des notes MIDI sélectionnées.

## Boucle de piste

### Boucle de piste



Permet d'activer/désactiver la lecture en boucle indépendante de la piste.

## Vélocité

### Vélocité des notes insérées



Permet de définir la valeur de vélocité des nouvelles notes.

## Palette de décalage

### Ajuster le début à gauche



Permet d'augmenter la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant son début vers la gauche.

### Ajuster le début à droite



Permet de réduire la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant son début vers la droite.

### Déplacer à gauche



Permet de déplacer l'événement sélectionné vers la gauche.

### Déplacer à droite



Permet de déplacer l'événement sélectionné vers la droite.

### Ajuster la fin à gauche



Permet de réduire la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant sa fin vers la gauche.

### Ajuster la fin à droite



Permet d'augmenter la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant sa fin vers la droite.

### Palette de transposition

#### Monter



Permet de transposer l'événement sélectionné d'un demi-ton vers le haut.

#### Descendre



Permet de transposer l'événement sélectionné d'un demi-ton vers le bas.

#### Monter encore



Permet de transposer l'événement sélectionné d'une octave vers le haut.

#### Descendre encore



Permet de transposer l'événement sélectionné d'une octave vers le bas.

### Calage

#### Calage actif/inactif



Permet d'activer/désactiver la fonction **Calage**.

#### Type de calage



Permet de sélectionner l'un des types de calage suivants :

- **Grille** : les événements sont calés sur la grille qui est sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification**.
- **Grille relative** : l'éloignement des événements entre eux est préservé quand ils sont calés sur la grille.
- **Événements** : les événements se calent sur le début ou sur la fin d'autres événements.
- **Permutation** : l'ordre des événements est modifié quand vous faites glisser un événement à la gauche ou à la droite d'autres événements.
- **Curseur** : les événements se calent sur la position du curseur.
- **Grille + Curseur** : les événements se calent sur la grille de quantification qui est sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification** ou sur la position du curseur.
- **Événements + Curseur** : les événements se calent sur le début ou sur la fin d'autres événements, ou sur la position du curseur.
- **Grille + Événements + Curseur** : les événements se calent sur la grille de quantification qui est sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification**, sur le début ou sur la fin d'autres événements, ou sur la position du curseur.

#### Type de grille





Permet de sélectionner l'un des types de grille suivants :

- **Quantification** permet d'activer une grille dans laquelle les événements se calent sur la valeur qui a été sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification**.
- **Adapter au zoom** permet d'activer une grille dans laquelle les événements se calent sur le niveau de zoom.

## Quantifier

### Appliquer quantification



Permet d'appliquer les paramètres de quantification.

### Préréglages de quantification



Permet de sélectionner un préréglage de quantification ou groove.

### Quantification itérative activée/désactivée



Permet d'activer/désactiver la quantification itérative.

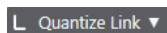
### Ouvrir Panneau de quantification



Permet d'ouvrir le **Panneau de quantification**.

## Longueur de quantification

### Longueur de quantification



Permet de définir la valeur de quantification de la longueur des événements.

## Réglages et sélection de conteneurs

### Afficher cadres des conteneurs



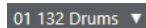
Permet d'afficher/masquer les bordures du conteneur MIDI actif, entre les délimiteurs gauche et droit.

### Éditer uniquement le conteneur actif



Permet de restreindre les opérations d'édition au conteneur actif.

### Conteneur en cours édition



Affiche tous les conteneurs qui ont été sélectionnés à l'ouverture de l'éditeur, et permet d'activer un conteneur.

## Entrée MIDI/pas à pas

### Entrée pas à pas



Permet d'activer/désactiver la saisie pas à pas des événements MIDI.

### Entrée MIDI/Entrée de données Note Expression via MIDI



Permet d'activer/désactiver la saisie des événements MIDI et la saisie des données Note Expression MIDI.

### Mode insertion et déplacement



Permet de déplacer vers la droite tous les événements de note situés à droite de la position d'entrée pas à pas afin de laisser place aux événements insérés quand vous saisissez des notes.

#### À NOTER

Pour cela, l'**Entrée pas à pas** doit être activée.

---

### Enregistrer hauteur



La hauteur est prise en compte quand vous saisissez des notes.

### Enregistrer vitesse Note On



La vitesse Note On est prise en compte quand vous saisissez des notes.

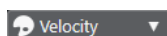
### Enregistrer vitesse Note Off



La vitesse Note Off est prise en compte quand vous saisissez des notes.

## Couleurs des événements

### Couleurs des événements



Permet de choisir la couleur des événements.

## Diviseur droit

### Diviseur droit



Permet d'utiliser le diviseur droit. Les outils qui sont placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

## Commandes de zone de fenêtre

### Ouvrir dans une fenêtre séparée



Ce bouton se trouve dans l'onglet **Éditeur** de la zone inférieure. Il permet d'ouvrir l'éditeur dans une fenêtre séparée.

### Ouvrir dans la zone inférieure



Ce bouton se trouve dans la fenêtre de l'éditeur. Il permet d'ouvrir l'onglet **Éditeur** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

### Configurer disposition de fenêtre



Permet de configurer la disposition des éléments de la fenêtre.

## Configurer la barre d'outils



Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

LIENS ASSOCIÉS

[Zoom avant sur les éditeurs MIDI](#) à la page 502

## Barre d'état

La barre d'état contient des informations sur la position temporelle et la position de note de la souris, ainsi que sur l'accord actuel.

- Pour afficher la barre d'état, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez la **Barre d'état**.

Mouse Time Position	12. 2. 3.116	Mouse Note Position	A3	Current Chord Display	C6/11/B
---------------------	--------------	---------------------	----	-----------------------	---------

Les statuts activé/désactivé de la barre d'état dans la fenêtre **Éditeur clavier** et dans l'onglet **Éditeur** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** sont indépendants.

### Position temporelle de la souris

Indique la position temporelle exacte du pointeur de la souris, en fonction du format d'affichage de la règle sélectionné. Ceci vous permet d'éditer ou d'insérer des notes à des positions exactes.

### Position de note de la souris

Indique la hauteur exacte du pointeur de la souris. Vous pouvez ainsi trouver facilement la hauteur à laquelle créer ou transposer vos notes.

### Affichage de l'accord actuel

Quand le curseur de projet passe sur des notes qui constituent un accord, cet accord est indiqué ici.

LIENS ASSOCIÉS

[Lire des conteneurs MIDI en boucle](#) à la page 509

## Ligne d'infos

La ligne d'infos indique les valeurs et les propriétés des événements sélectionnés. Quand plusieurs notes sont sélectionnées, les valeurs de la première sont affichées en couleur.

- Pour afficher la ligne d'infos, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez la **Ligne d'infos**.

Start	End	Length	Pitch	Velocity	Channel	Off Velocity	Voice	Text
17. 2. 3. 0	17. 4. 1. 0	0. 1. 2. 0	A#2	100	1	64	--	

Les valeurs de durée et de position sont exprimées dans le format sélectionné pour la règle.

Les statuts activé/désactivé de la ligne d'infos dans la fenêtre **Éditeur clavier** et dans l'onglet **Éditeur** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** sont indépendants.

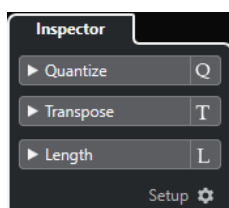
LIENS ASSOCIÉS

[Édition d'événements de note sur la ligne d'infos](#) à la page 507

[Modifier le format d'affichage de la règle](#) à la page 502

## Inspecteur de l'Éditeur clavier

Dans un éditeur MIDI, l'**Inspecteur** se trouve à gauche de l'affichage des notes. Cet **Inspecteur** contient les outils et fonctions permettant de travailler avec des données MIDI.



### Quantifier

Permet d'accéder aux principaux paramètres de quantification. Les fonctions de cette section sont identiques à celles du **Panneau de quantification**.

### Transposer

Permet d'accéder aux principaux paramètres de transposition des événements MIDI.

### Longueur

Contient les mêmes options de longueur que le sous-menu **Fonctions** du menu **MIDI**.

- Pour changer la longueur des événements MIDI sélectionnés ou de tous les événements du conteneur actif si aucun événement n'a été sélectionné, servez-vous du curseur **Modifier longueur/Modifier Legato**.  
À la valeur maximale, les notes atteignent le début de la note suivante.
- Pour que les nouveaux paramètres de longueur soient permanents, cliquez sur **Geler longueurs MIDI** à droite du curseur **Modifier longueur/Modifier Legato**.
- Pour régler la distance précise entre les notes qui se suivent, servez-vous du curseur **Chevauch..**  
À **0 Tics**, le curseur **Modifier longueur/Modifier Legato** permet d'étendre chaque note de manière à ce qu'elle atteigne exactement la note suivante. Quand les valeurs sont positives, les notes se chevauchent et quand les valeurs sont négatives, vous pouvez définir un petit espace entre les notes.
- Pour utiliser la fonction ou le curseur **Legato** afin d'allonger une note jusqu'au début de la prochaine note sélectionnée, activez l'option **Entre sélectionnées**. Vous obtenez le même résultat qu'en activant l'option **Mode Legato : Seulement entre les notes sélectionnées** dans la boîte de dialogue **Préférences**.

### Configuration

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez configurer les paramètres de l'**Inspecteur** pour l'éditeur. Cliquez sur **Configurer l'Inspecteur** et sélectionnez **Configuration** dans le menu local.

### À NOTER

Quand vous ouvrez l'**Éditeur clavier** dans la zone inférieure, ces sections sont affichées dans l'**Inspecteur de l'Éditeur** dans la zone gauche.

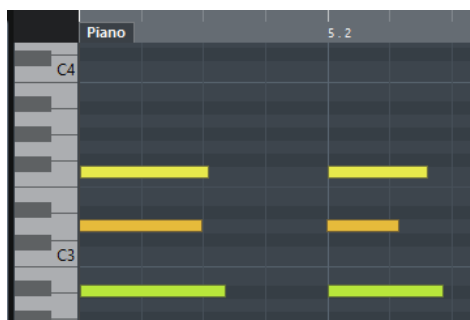
### LIENS ASSOCIÉS

[Panneau de quantification](#) à la page 232

[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur](#) à la page 47

## Affichage des notes

L'affichage des notes est la zone principale de l'**Éditeur clavier**. Il contient une grille dans laquelle les événements de note sont représentés par des cases.



La largeur d'une case correspond à la longueur de la note. La position verticale d'une case correspond au numéro de la note (sa hauteur), les événements de note les plus hauts figurant à des positions plus élevées sur la grille. Le clavier de piano vous aide à trouver plus facilement le bon numéro de note.

## Opérations dans l'éditeur Clavier

Dans cette section sont décrites les principales opérations d'édition qu'il est possible d'effectuer dans l'**Éditeur clavier**.

### Insérer des événements de note avec l'outil Sélectionner

Vous pouvez insérer des événements de note à l'aide de l'outil **Sélectionner**.

#### PRÉAMBULE

Vous avez configuré la valeur de quantification pour la durée des événements de note dans le menu local **Longueur de quantification** de la barre d'outils.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Dans l'affichage des notes, double-cliquez avec l'outil **Sélectionner** à l'endroit où vous souhaitez insérer une note.

---

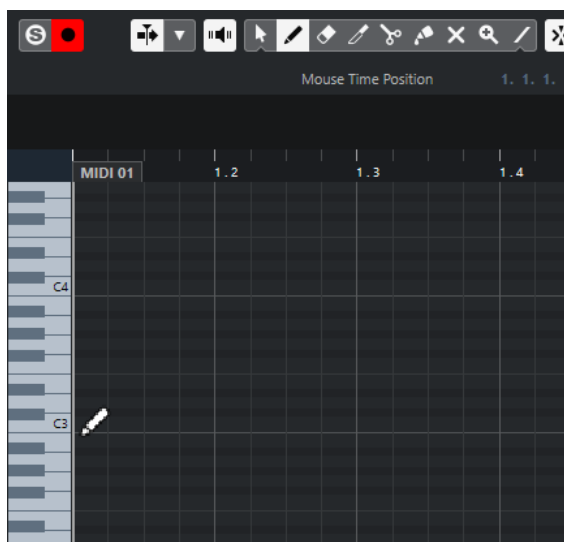
#### RÉSULTAT

Une note est insérée à la position où vous avez double-cliqué. Sa durée est celle que vous avez configurée dans le menu local **Longueur de quantification**.

### Dessiner des événements de note avec l'outil Dessiner

L'outil **Dessiner** permet d'insérer des événements de note un par un dans l'affichage des notes.

Quand vous déplacez le pointeur dans l'affichage des notes, sa position est indiquée dans la barre d'état. Sa hauteur est indiquée dans la barre d'état et sur le clavier de piano affiché à gauche.



- Pour dessiner une note, cliquez dans l'affichage des notes.  
L'événement de note adopte la longueur définie dans le menu local **Longueur de quantification**.
- Pour dessiner des événements de note plus longs, faites glisser le pointeur dans l'affichage des notes.  
La longueur de l'événement de note est un multiple de la valeur de Longueur de quantification. Quand la **Longueur de quantification** est configurée sur **Lié à la quantification**, la valeur de l'événement de note est déterminée en fonction de la grille de quantification. La fonction **Calage** est alors prise en compte.

#### À NOTER

Pour passer provisoirement de l'outil **Sélectionner** à l'outil **Dessiner**, maintenez enfoncée la touche **Alt**.

## Modifier des valeurs de note tout en insérant des notes

Vous pouvez, quand vous insérez des événements de note, modifier à la volée certaines valeurs de note.

- Pour éditer la vélocité des notes, faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas.
- Pour éditer la hauteur des notes, maintenez enfoncée la touche **Alt** et faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas.
- Pour modifier la durée des notes, faites glisser la souris vers la gauche ou la droite.
- Pour éditer la position temporelle, maintenez enfoncée la touche **Maj** et faites glisser la souris vers la gauche ou la droite.

#### À NOTER

Vous pouvez activer/désactiver provisoirement le **Calage** en maintenant enfoncée la touche **Ctrl/ Cmd**.

## Dessiner des événements de note avec l'outil Ligne

Dans l'affichage des notes, l'outil **Ligne** permet de dessiner une suite d'événements de note qui suivent différentes courbes/lignes.

- Pour créer une suite d'événements de note, faites glisser le pointeur dans l'affichage de notes.

- Pour restreindre les déplacements au sens horizontal, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et faites glisser le pointeur.  
Les notes auront la même hauteur.

Quand le **Calage** est activé, les événements de note et de contrôleur sont positionnés et dimensionnés en fonction des valeurs **Quantifier** et **Longueur de quantification**.

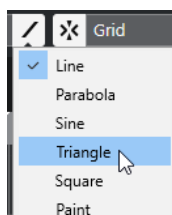
LIENS ASSOCIÉS

[Modes de l'outil Ligne](#) à la page 535

## Modes de l'outil Ligne

L'outil **Ligne** permet de créer une suite d'événements de note qui suivent différentes courbes/lignes. Il permet également d'éditer plusieurs événements de contrôleur à la fois.

- Pour accéder aux modes de l'outil **Ligne**, cliquez sur **Ligne**.



Voici les modes Ligne disponibles :

### Ligne

Quand cette option est activée, vous pouvez insérer des événements de note suivant une ligne droite en faisant glisser le pointeur dans l'affichage des notes. Servez-vous de cette option pour éditer des données de contrôleur suivant une ligne droite dans l'affichage des contrôleurs.

### Parabole, Sinus, Triangle, Carré

Ces modes permettent d'insérer des événements de note suivant différentes courbes.

### Pinceau

Ce mode permet d'insérer des événements de note au pinceau dans l'affichage des notes.

## Déplacement et transposition des événements de note

Il existe plusieurs moyens de déplacer et transposer des événements de note.

- Pour déplacer des événements de note dans l'éditeur, sélectionnez l'outil **Sélectionner** et faites glisser les événements à une nouvelle position.  
Tous les événements de note sont déplacés et leurs distances les uns par rapport aux autres sont conservées. Le **Calage** est pris en compte.
- Pour restreindre les déplacements au sens horizontal ou vertical, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée pendant que vous faites glisser les événements.
- Pour déplacer des événements de note à l'aide des boutons de la **Palette de décalage** de la barre d'outils, sélectionnez ces événements et cliquez sur un bouton de la **Palette de décalage**.  
L'événement de note sélectionné est déplacé de la valeur de **Calage** dans la liste de sons de batterie.
- Pour placer des événements de note sur la position du curseur de projet, sélectionnez ces événements, puis sélectionnez **Édition > Déplacer > Curseur**.

- Pour déplacer un événement de note via la ligne d'infos, sélectionnez cet événement et modifiez la **Position** ou la **Hauteur** dans la ligne d'infos.
- Pour transposer des événements de note, sélectionnez-les et utilisez les touches **Flèche montante/Flèche descendante**.
- Pour transposer des événements de note via la boîte de dialogue **Configuration de la transposition**, sélectionnez ces événements, puis sélectionnez **MIDI > Configuration de la transposition**.
- Pour transposer des événements de note par intervalles d'une octave, appuyez sur **Maj** et utilisez les touches **Flèche montante/Flèche descendante**.

#### À NOTER

- Quand vous déplacez des événements de note sélectionnés, tous les contrôleurs sélectionnés pour ces événements sont également déplacés.
- Vous pouvez également ajuster la position des événements de note en utilisant la fonction de quantification.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Configuration de la transposition](#) à la page 491

## Redimensionnement des événements de note

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour redimensionner un événement de note, survolez son début ou sa fin avec l'outil **Sélectionner** et faites glisser le pointeur de la souris vers la gauche ou la droite.
- Pour déplacer les positions de début ou de fin des notes sélectionnées selon des intervalles déterminés par la valeur **Longueur de quantification** de la barre d'outils, servez-vous des boutons **Début/Fin** de la **Palette de décalage**.
- Sélectionnez la note et réglez sa durée dans la ligne d'infos.
- Sélectionnez l'outil **Dessiner** et faites-le glisser vers la gauche ou la droite dans l'affichage des notes pour dessiner une note.  
La longueur des événements de note que vous obtiendrez sera un multiple de la valeur **Longueur de quantification** de la barre d'outils.
- Sélectionnez **Rogner** et coupez la fin ou le début des événements de note.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Options de configuration](#) à la page 689

[Règles d'édition des valeurs dans la ligne d'infos](#) à la page 43

[Utilisation de l'outil Rogner](#) à la page 536

[Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille avec modification de la durée](#) à la page 154

## Utilisation de l'outil Rogner

L'outil **Rogner** permet de modifier la durée des événements de note en rognant leur fin ou début. Quand vous utilisez cet outil **Rogner**, l'événement note-on ou note-off d'une ou de plusieurs notes est déplacé sur la position que vous définissez avec la souris.

---

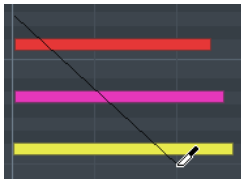
#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Rogner** dans la barre d'outils.  
Le pointeur de la souris prend la forme d'un couteau.
2. Pour modifier une seule note, cliquez dessus.



L'intervalle compris entre le pointeur de la souris et la fin de la note est supprimé. Basez-vous sur les informations de note de la souris qui sont indiquées dans la barre d'état pour trouver la position exacte à laquelle rogner les données.

3. Pour modifier plusieurs notes, cliquez puis faites glisser le pointeur sur les notes.



Par défaut, l'outil **Rogner** coupe la fin des notes. Pour rogner le début des notes, appuyez sur **Alt** tout en faisant glisser le pointeur. Quand vous le faites glisser sur plusieurs notes, une ligne apparaît. Les notes sont rognées le long de cette ligne. Quand vous appuyez sur **Ctrl/Cmd** tout en faisant glisser le pointeur, une ligne verticale apparaît. Elle permet de définir le même point de départ ou de fin pour toutes les notes éditées. Vous pouvez changer les raccourcis clavier de l'outil **Rogner** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Touches mortes outils**).

---

## Diviser des événements de note

- Pour diviser une note à l'endroit que vous survolez, cliquez sur cette note avec l'outil **Scinder**.  
Si vous avez sélectionné plusieurs notes, elles sont toutes divisées à la même position. La valeur de calage est alors prise en compte.
- Pour diviser toutes les notes qui sont traversées par le curseur de projet, sélectionnez **Édition > Fonctions > Couper au curseur**.
- Pour diviser toutes les notes qui sont traversées par le délimiteur gauche ou le droit aux points d'intersection, sélectionnez **Édition > Fonctions > Couper aux délimiteurs**.

## Coller des événements de note

Vous pouvez coller ensemble des événements de note de même hauteur.

- Pour coller ensemble des événements de note, sélectionnez le **Tube de colle** et cliquez sur un événement de note.  
L'événement de note est collé à l'événement de note de même hauteur suivant. Vous obtenez un événement de note plus long qui s'étend du début de la première note à la fin de la seconde. Les propriétés (vélocité, hauteur de note, etc.) du premier événement de note s'appliquent.

## Gestion des Drum Maps

Quand une Drum Map est assignée à une piste MIDI ou d'instrument, l'**Éditeur clavier** affiche les noms des sons tels qu'ils ont été définis dans la Drum Map. Vous pouvez ainsi utiliser l'**Éditeur clavier** pour éditer vos rythmes, par exemple pour éditer les longueurs des notes de batterie ou identifier les événements de batterie quand vous éditez plusieurs conteneurs.

Les noms des sons de batterie figurent aux endroits suivants :

- Sur la ligne d'infos, dans le champ **Hauteur**.
- Dans la barre d'état, dans le champ **Position de note de la souris**.
- Dans l'événement de note lui-même si le facteur de zoom vertical est suffisamment élevé.
- Quand vous faites glisser un événement de note.

## Édition d'événements de note par entrée MIDI

En éditant les propriétés des événements de note via un instrument MIDI, vous pouvez entendre directement les résultats de vos éditions. Ce peut donc être un bon moyen de définir, par exemple, la valeur de vélocité d'un événement de note.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur clavier**, sélectionnez l'événement de note que vous souhaitez éditer.
2. Cliquez sur **Entrée MIDI** dans la barre d'outils.  
L'édition via MIDI est alors activée.
3. Utilisez les boutons de note de la barre d'outils afin de choisir les propriétés qui seront modifiées par l'entrée MIDI.  
Vous pouvez activer l'édition de la hauteur, de la vélocité note on et/ou note-off. Il est par exemple possible d'adopter les valeurs de hauteur et de vélocité des notes jouées sur l'instrument MIDI, mais les vélocités Note-Off restent inchangées.
4. Jouez une note sur votre instrument MIDI.

---

### RÉSULTAT

La note sélectionnée adopte la hauteur, la vélocité Note-On et/ou la vélocité Note-Off de la note jouée. La note suivante du conteneur édité est automatiquement sélectionnée, ce qui facilite l'édition d'une série de notes.

### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour essayer une autre configuration, sélectionnez à nouveau la note et jouez une note sur votre instrument MIDI.

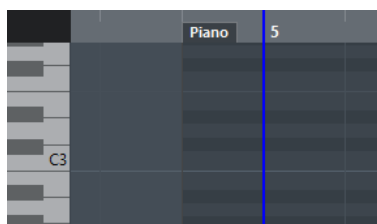
## Entrée pas à pas

L'entrée ou l'enregistrement pas à pas permet de créer des événements de note ou des accords un par un sans avoir à se soucier du rythme. Cette méthode vous permet d'enregistrer une partie que vous ne pourriez pas jouer.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils, activez **Entrée pas à pas**.
2. Utilisez les boutons de note situés sur la droite pour déterminer les propriétés à prendre en compte quand vous jouez des notes.  
Par exemple, vous pouvez inclure la vélocité Note-On et/ou la vélocité Note-Off des notes jouées. Vous pouvez également désactiver la propriété de hauteur, auquel cas toutes les notes seront créées à la hauteur C3, quelles que soient les notes que vous jouez.
3. Cliquez n'importe où dans l'affichage des notes pour définir la position de départ du premier événement de note ou du premier accord.  
La position d'entrée des pas est représentée par une ligne verticale dans l'affichage des notes.



4. Définissez l'espacement entre les événements de note et leur durée dans les menus locaux **Quantifier** et **Longueur de quantification**.

Les événements de note que vous insérez sont positionnés selon la valeur du paramètre **Quantifier** et leur durée est déterminée par la valeur de **Longueur de quantification**.

#### À NOTER

Quand la **Longueur de quantification** est configurée sur **Lié à la quantification**, la longueur de la note est également déterminée en fonction de la valeur du paramètre **Quantifier**.

5. Jouez le premier événement de note ou le premier accord sur votre instrument MIDI. L'événement de note ou l'accord apparaît dans l'éditeur et la position d'entrée pas à pas progresse d'un pas équivalent à la valeur de quantification.

#### À NOTER

Quand le **Mode Insertion et déplacement** est activé, tous les événements de note figurant à droite de la position d'entrée pas à pas sont déplacés afin de laisser place à la note ou l'accord inséré.

6. Continuez de la même manière avec les autres événements de note ou accords. Vous pouvez modifier les valeurs des paramètres **Quantifier** ou **Longueur de quantification** de manière à modifier le rythme ou la longueur des événements de note. Vous pouvez également déplacer la position d'entrée pas à pas de façon manuelle en cliquant n'importe où sur l'affichage des notes.  
Pour insérer un silence, appuyez sur la touche **Flèche droite**. La position d'entrée pas à pas avancera d'un pas.
7. Quand vous avez terminé, cliquez à nouveau sur **Entrée pas à pas** afin de désactiver l'entrée pas à pas.

## Éditeur de partitions

L'**Éditeur de partitions** de base permet d'afficher les notes MIDI sous forme de partition. Il offre des options basiques d'édition et d'impression des partitions.

Vous pouvez ouvrir l'**Éditeur de partitions** dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**. En ouvrant l'**Éditeur de partitions** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**, vous pourrez accéder aux fonctions de l'**Éditeur de partitions** à partir d'une zone fixe de la fenêtre **Projet**.

Pour ouvrir un conteneur MIDI dans l'**Éditeur de partitions**, procédez de l'une des manières suivantes :

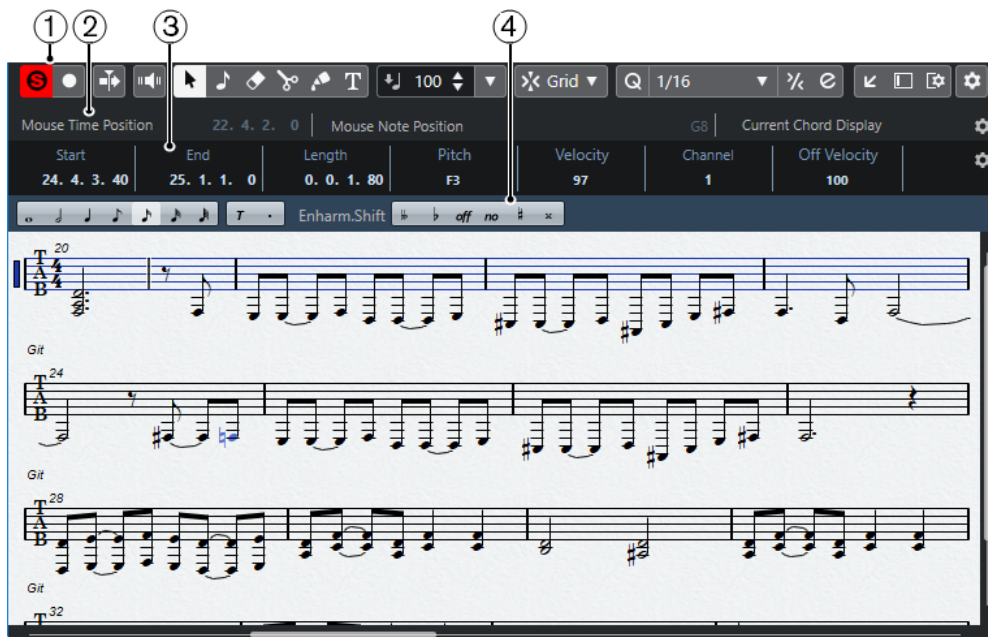
- Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**, puis sélectionnez **MIDI > Partitions > Ouvrir Éditeur de partitions**.
- Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet** et appuyez sur **Ctrl/Cmd-R**.

#### À NOTER

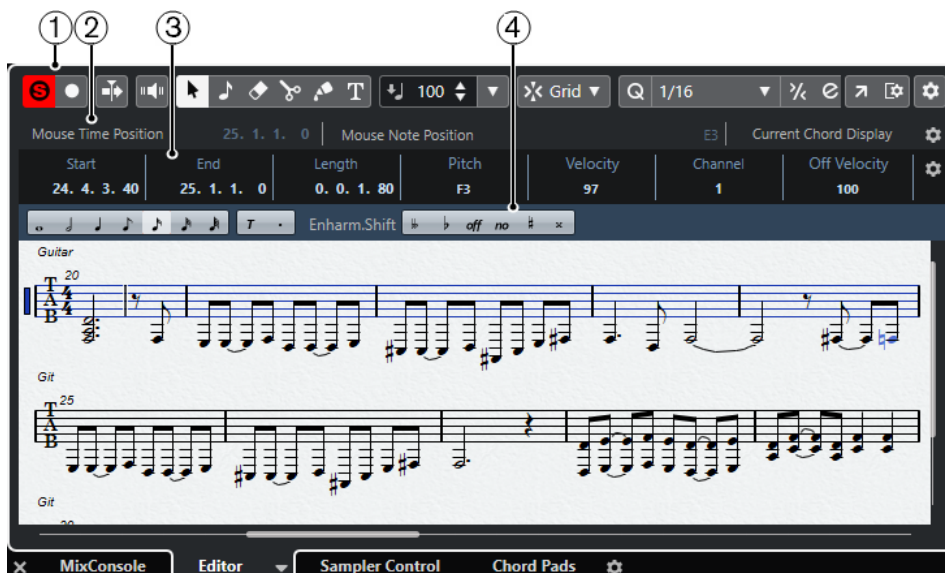
Quand vous sélectionnez **MIDI > Configurer les préférences de l'éditeur**, la boîte de dialogue **Préférences** s'ouvre à la page **Éditeurs**. Configurez les paramètres de manière à ce que les éditeurs s'ouvrent dans une fenêtre distincte ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

---

La fenêtre **Éditeur de partitions** :



L'Éditeur de partitions dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** :



L'Éditeur de partitions se divise en plusieurs sections :

- 1 Barre d'outils**  
Contient des outils et des paramètres.
  - 2 Barre d'état**  
Fournit des informations sur la position temporelle et la position de note de la souris, ainsi que sur l'accord actuel.
  - 3 Ligne d'infos**  
Fournit des informations d'événement de note sur une note MIDI sélectionnée.
  - 4 Barre d'outils de partition**  
Contient des boutons de valeurs de notes et des boutons d'enharmonie.
- Pour ouvrir un ou plusieurs conteneurs dans l'Éditeur de partitions, sélectionnez une ou plusieurs pistes ou un ou plusieurs conteneurs, puis sélectionnez **MIDI > Ouvrir Éditeur de partitions**.

Si vous avez sélectionné des conteneurs appartenant à plusieurs pistes, vous obtiendrez une portée pour chaque piste. Les portées sont reliées par des barres de mesure et placées dans le même ordre que les pistes dans la fenêtre **Projet**.

- Pour réorganiser les portées, fermez l'éditeur et réorganisez les pistes dans la fenêtre **Projet**. Après quoi, rouvrez l'**Éditeur de partitions**.

#### À NOTER

Vous pouvez activer/désactiver la barre d'état, la ligne d'infos, les outils et les filtres en cliquant sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils et en activant/désactivant les options correspondantes.

---

## Barre d'outils de l'Éditeur de partitions

La barre d'outils regroupe les outils et divers paramètres de l'**Éditeur de partitions**.

- Pour afficher ou masquer des éléments de la barre d'outils, faites un clic droit sur la barre d'outils et activez ou désactivez les éléments souhaités.

### Édition solo

#### Éditeur en mode Solo



Permet d'écouter les données de l'éditeur en solo quand celui-ci est en fenêtre active.

#### Enregistrer dans l'éditeur



Permet d'activer l'enregistrement de données MIDI dans l'éditeur quand celui-ci est en fenêtre active.

#### À NOTER

Pour que l'enregistrement fonctionne, le **Mode d'enregistrement MIDI** doit être configuré sur **Fusionner** ou sur **Remplacer**.

---

## Enregistrement rétrospectif

### Insérer l'enregistrement MIDI rétrospectif dans l'éditeur



Permet de récupérer les notes MIDI jouées en mode Stop ou pendant la lecture.

## Diviseur gauche

### Diviseur gauche



Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

## Défilement automatique

### Défilement automatique



Permet de faire en sorte que le curseur de projet reste toujours visible pendant la lecture.

## Retour acoustique

### Retour acoustique



Permet de lire automatiquement les événements que vous déplacez, que vous transposez ou que vous dessinez.

## Boutons des outils

### Sélectionner



Permet de sélectionner des événements et des conteneurs.

### Insérer une note



Permet d'insérer des notes.

### Effacer



Permet de supprimer des événements.

### Scinder



Permet de scinder des événements.

### Coller ensemble



Permet de coller des événements de même hauteur.

### Insérer texte



Permet d'insérer du texte.

## Vélocité

### Vélocité des notes insérées



Permet de définir la valeur de vélocité des nouvelles notes.

## Calage

### Type de calage



Permet de sélectionner l'un des types de calage suivants :

- **Grille** : les événements sont calés sur la grille qui est sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification**.
- **Grille relative** : l'éloignement des événements entre eux est préservé quand ils sont calés sur la grille.

## Quantifier

### Appliquer quantification



Permet d'appliquer les paramètres de quantification.

### Préréglages de quantification



Permet de sélectionner un préréglage de quantification ou groove.

### Quantification itérative activée/désactivée



Permet d'activer/désactiver la quantification itérative.

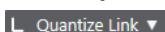
### Ouvrir Panneau de quantification



Permet d'ouvrir le **Panneau de quantification**.

## Longueur de quantification

### Longueur de quantification



Permet de définir la valeur de quantification de la longueur des événements.

## Entrée MIDI/pas à pas

### Entrée au clavier d'ordinateur



Permet d'activer ou de désactiver la saisie à partir du clavier d'ordinateur.

### Entrée pas à pas



Permet d'activer/désactiver la saisie pas à pas des événements MIDI.

### Entrée MIDI



Permet d'activer/désactiver la saisie des événements MIDI et la saisie des données Note Expression MIDI.

### Mode insertion et déplacement



Permet de déplacer vers la droite tous les événements de note situés à droite de la position d'entrée pas à pas afin de laisser place aux événements insérés quand vous saisissez des notes.

#### À NOTER

Pour cela, l'**Entrée pas à pas** doit être activée.

---

### Enregistrer hauteur



La hauteur est prise en compte quand vous saisissez des notes.

### Enregistrer vitesse Note On



La vitesse Note On est prise en compte quand vous saisissez des notes.

### Enregistrer vitesse Note Off



La vitesse Note Off est prise en compte quand vous saisissez des notes.

## Diviseur droit

### Diviseur droit



Permet d'utiliser le diviseur droit. Les outils qui sont placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

## Commandes de zone de fenêtre

### Ouvrir dans une fenêtre séparée



Ce bouton se trouve dans l'onglet **Éditeur** de la zone inférieure. Il permet d'ouvrir l'éditeur dans une fenêtre séparée.

### Ouvrir dans la zone inférieure



Ce bouton se trouve dans la fenêtre de l'éditeur. Il permet d'ouvrir l'onglet **Éditeur** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

### Afficher/Masquer zone gauche



Permet d'afficher/masquer la zone gauche.

### Configurer disposition de fenêtre



Permet de configurer la disposition des éléments de la fenêtre.

### Configurer la barre d'outils

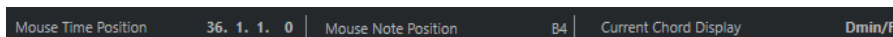


Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

## Barre d'état

La barre d'état figure sous la barre d'outils. Elle fournit des informations importantes sur la position de la souris et l'affichage des accords. Sélectionnez les notes qui composent l'accord pour que la barre d'état apparaisse dans l'**Affichage de l'accord actuel**.

- Pour afficher ou masquer la barre d'état, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez ou désactivez la **Barre d'état**.



Les statuts activé/désactivé de la barre d'état dans la fenêtre **Éditeur de partitions** et dans l'onglet **Éditeur** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** sont indépendants.

### Position temporelle de la souris

Indique la position temporelle exacte du pointeur de la souris, en fonction du format d'affichage de la règle sélectionné. Ceci vous permet d'éditer ou d'insérer des notes à des positions exactes.

### Position de note de la souris

Indique la hauteur exacte du pointeur de la souris. Vous pouvez ainsi trouver facilement la hauteur à laquelle créer ou transposer vos notes.



### Affichage de l'accord actuel

Quand le curseur de projet passe sur des notes qui constituent un accord, cet accord est indiqué ici.

## Ligne d'infos

La ligne d'infos indique les valeurs et les propriétés des notes MIDI sélectionnées. Quand plusieurs notes sont sélectionnées, les valeurs de la première sont affichées en couleur.

- Pour afficher ou masquer la ligne d'infos, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez ou désactivez la **Ligne d'infos**.

Start	End	Length	Pitch	Velocity	Channel	Off Velocity	Release Length	Voice	Text
24. 4. 3. 40	25. 1. 1. 0	0. 0. 1. 80	F3	97	1	100	0. 0. 0. 0	--	

Les statuts activé/désactivé de la ligne d'infos dans la fenêtre **Éditeur de partitions** et dans l'onglet **Éditeur** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** sont indépendants.

LIENS ASSOCIÉS

[Modifier le format d'affichage de la règle](#) à la page 502



## Barre d'outils étendue de l'Éditeur de partitions

La barre d'outils étendue contient des boutons de valeurs de notes et des boutons d'enharmoine.

- Pour afficher la barre d'outils étendue, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez **Outils**.



### Boutons de valeurs de notes

Permettent de sélectionner différentes valeurs de notes pour la saisie. Les options  et  servent pour les triolets et les notes pointées.

La valeur de note sélectionnée est indiquée dans le champ **Longueur** de la ligne d'infos.

Pour aligner toutes les notes sélectionnées sur la même valeur de note, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et cliquez sur un des boutons de valeur de note.

### Enharmoine

Ceci vous permet de sélectionner manuellement si une note doit être affichée avec des altérations bémol ou dièse. Le bouton **Off** réinitialise les notes à leur affichage d'origine. Les autres options sont **double-bémol**, **bémol**, **Non** (pas d'altérations affichées, quelle que soit la hauteur), **dièse** et **double-dièse**.

LIENS ASSOCIÉS

[Enharmoine](#) à la page 552

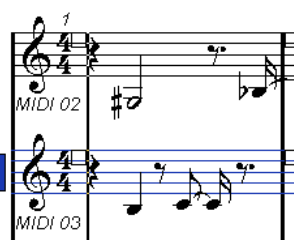
## Affichage des partitions

La zone principale de la fenêtre de l'**Éditeur de partitions** affiche les notes des parties édités sur une ou plusieurs portées. Les parties qui appartiennent à des pistes différentes apparaissent sur des portées distinctes.



- Comme sur les partitions papier, les parties éditées sur une même piste apparaissent sur autant de portées que possible.
- Les parties éditées sur plusieurs pistes apparaissent sous forme de système. Un système comprend plusieurs portées reliées par des barres de mesure.
- Le nombre de mesures visibles à l'écran dépend de la taille de la fenêtre et du nombre de notes de chaque mesure.
- La fin de la dernière partie est indiquée par une double barre de mesure.

Toutes les entrées MIDI sont dirigées vers une des pistes, appelée portée active. On reconnaît cette portée au rectangle qui figure à gauche de son symbole de clef.



- Pour changer de portée active, cliquez sur la portée que vous désirez activer.

## Opérations dans l'Éditeur de partitions

Dans cette section sont décrites les principales opérations d'édition qu'il est possible d'effectuer dans l'**Éditeur de partitions**.

### Amélioration de l'affichage des partitions

Quand vous ouvrez l'**Éditeur de partitions** pour un conteneur enregistré en temps réel, la partition peut s'avérer difficile à lire. L'**Éditeur de partitions** permet d'ignorer les variations temporelles mineures afin de rendre une partition beaucoup plus lisible. Pour cette fonction, la boîte de dialogue **Paramètres de portée** offre des paramètres qui déterminent l'affichage musical dans le programme.

## Boîte de dialogue Paramètres de portée

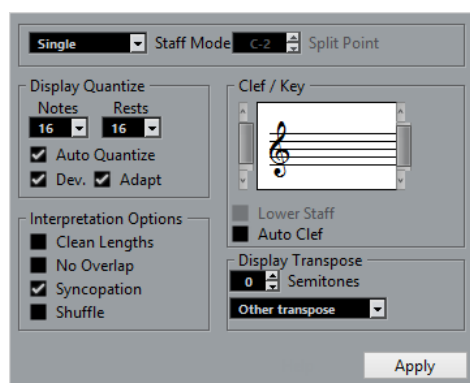
Cette boîte de dialogue permet de modifier l'affichage musical dans Cubase.

### IMPORTANT

Les paramètres que vous configurez dans cette boîte de dialogue sont propres à chaque portée (ou piste), mais communs à une portée de piano que vous avez créées à l'aide de l'option **Partage**.

Pour ouvrir la boîte de dialogue **Paramètres de portée**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez une portée et sélectionnez **MIDI > Partitions > Paramètres de portée**.
- Double-cliquez dans la zone située à gauche de la portée.



### À NOTER

Le chiffrage de mesure s'aligne sur les chiffrages de mesure configurés dans l'**Éditeur de piste Tempo**. Ces paramètres sont communs à toutes les pistes/portées de la partition.

## Mode Portée

Le **Mode** détermine l'affichage de la portée.

- En mode **Simple**, toutes les notes du conteneur sont affichées sur la même portée.
- En mode **Scinder**, le conteneur est scindé à l'écran selon une clé de Fa et une clé de Sol, comme sur une partition de piano.

La valeur de **Point de partage** détermine l'endroit où le conteneur est scindé. Les notes situées au-dessus ainsi que la note de séparation apparaissent sur la portée du haut, et les notes situées en-dessous la note de partage apparaissent sur la portée du bas.

## Quantification d'affichage

Cette section permet de modifier l'affichage musical dans Cubase.

### IMPORTANT

Les valeurs d'affichage s'appliquent uniquement à l'affichage graphique dans l'**Éditeur de partitions**. Elles n'ont pas d'incidence sur la lecture.

### Notes

Détermine la plus petite valeur de note qui puisse être affichée et la plus petite position pouvant être reconnue et affichée correctement. Cliquez sur la plus petite valeur de note présente dans votre musique.

Par exemple, si vous avez des notes placées sur des doubles-croches impaires, réglez cette valeur sur 16. Les valeurs **T** représentent des triolets. Ce paramètre est en partie annulé par l'**Auto quantification**.

### Silences

Cette valeur est la valeur recommandée. Cubase n'affiche pas les silences inférieurs à cette valeur à moins que cela soit nécessaire. En fait ce réglage détermine également comment la durée des notes sera affichée. Configurez-le en fonction de la plus petite valeur de note (durée) devant être affichée pour une seule note, placée sur un temps.

### Auto quantification

Permet d'optimiser la lisibilité de la partition. La fonction **Auto quantification** vous permet d'associer des notes normales à des triolets (ou N-plets) dans un conteneur. Cependant, la fonction **Auto quantification** utilise également la valeur de quantification (d'affichage). En l'absence de valeur de note appropriée pour une note ou un groupe de notes, c'est la valeur de quantification qui est utilisée pour l'affichage.

En général, on n'active cette option que quand un morceau contient des triolets mélangés à des notes entières. Si la partie a été jouée de manière imprécise ou si elle est complexe, l'**Auto quantification** peut rencontrer des difficultés à déterminer où les notes doivent être placées exactement.

### Dev.

Quand cette option est activée, les triolets ou les notes normales sont détectés même s'ils ne se trouvent pas exactement sur le temps. Cependant, si vous êtes certain que vos triolets (ou vos notes normales) ont été parfaitement enregistrés, que ce soit manuellement ou grâce à la quantification, désactivez cette option. Cette option est uniquement disponible quand l'**Auto quantification** est activée.

### Adapter

Quand cette option est activée, le programme devine que quand un triolet est détecté, il y a généralement plusieurs autres triolets à proximité. Activez cette option si tous vos triolets n'ont pas tous été détectés.

Cette option est uniquement disponible quand l'**Auto quantification** est activée.

## Clef/Tonalité

Cette section permet de définir la bonne clef et la tonalité adéquate.

### Affichage de la clef/tonalité

Permet de sélectionner la clef ou la tonalité à l'aide de la barre de défilement.

### Portée inf.

Détermine la clef et la tonalité de la portée du bas.

### Clef auto

Quand cette option est activée, Cubase tente de trouver la bonne clef en se basant sur la hauteur de la musique.

## Transposition d'Affichage

Cette section permet de définir des paramètres de transposition d'affichage différents pour chaque portée (ou piste). Les notes sont transposées dans la partition, mais leur lecture n'est pas affectée. Vous pouvez ainsi enregistrer et jouer un arrangement à plusieurs portées tout en utilisant une notation différente pour chaque instrument en fonction de sa transposition.

### Demi-tons

Permet de définir manuellement une valeur de transposition d'affichage.

### Instrument

Permet de sélectionner l'instrument pour lequel vous écrivez la partie.

### Options d'Interprétation

Cette section vous permet de configurer des paramètres supplémentaires pour l'affichage de la partition.

#### Nettoyer durées

Quand cette option est activée, les notes qui sont détectées en tant qu'accords sont affichées avec des durées identiques. Les notes longues sont affichées plus courtes qu'elles ne le sont. Les notes qui se chevauchent légèrement sont également coupées. L'effet obtenu est pratiquement le même qu'avec l'option **Pas de superpositions**, à ceci près qu'il est plus subtil.

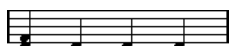
#### Pas de superpositions

Quand cette option est activée, aucune note n'en chevauche une autre sur la durée. Ainsi, les notes longues et courtes qui démarrent au même moment peuvent être affichées sans liaisons. Les notes longues sont coupées à l'écran. La partition y gagne en lisibilité.

Mesure avec l'option **Pas de superpositions** désactivée :



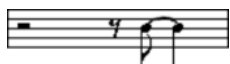
Mesure avec l'option **Pas de superpositions** activée :



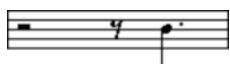
#### Syncope

Quand cette fonction est activée, les notes syncopées sont affichées d'une manière plus lisible.

Noire pointée à la fin d'une mesure quand l'option **Syncope** est désactivée :



Noire pointée à la fin d'une mesure quand l'option **Syncope** est activée :



#### Permutation

Quand cette option est activée et que vous avez joué sur un rythme imprécis, les temps sont affichés comme des notes normales, et non comme des triolets. C'est un procédé d'écriture courant dans le Jazz.

## Valeur de quantification

Lorsque vous déplacez le pointeur de la souris le long de la partition, le champ **Position temporelle de la souris** de la barre d'état indique en permanence la position du pointeur en mesures, temps, doubles-croches et tics.

La valeur de quantification contrôle le positionnement à l'écran. Si cette valeur est réglée sur 1/8 (soit une croche), vous ne pouvez insérer ou déplacer des notes que sur des emplacements de croches, de noires, de blanches ou de rondes.

Il est recommandé de configurer la quantification sur la valeur de note la plus faible du morceau, ce qui ne vous empêche pas de créer des notes à des emplacements plus vagues. Cependant, avec une valeur de quantification trop faible, vous risquez de faire plus d'erreurs de rythme.



Quand la valeur de quantification est 1/8, vous ne pouvez saisir que des notes à la croche.

Vous pouvez également vous servir du **Panneau de quantification** pour créer d'autres valeurs de quantification, des grilles irrégulières, etc.

## Création de notes

Dans l'affichage des partitions, l'outil **Insérer une note** vous permet de créer des notes.

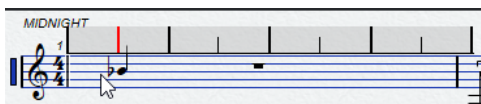
### PRÉAMBULE

Vous avez configuré la valeur de note (c'est-à-dire sa durée) et l'espacement.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Il existe plusieurs moyens de configurer la valeur de note :
  - Cliquez sur les symboles de notes dans la barre d'outils de partition.
  - Sélectionnez une option dans le menu local **Longueur de quantification** de la barre d'outils.
2. Sélectionnez l'outil **Insérer une note**.  
Si vous sélectionnez la valeur de note en utilisant les boutons de la barre d'outils de partition, l'outil **Insérer une note** est automatiquement sélectionné.
3. Ouvrez le menu local **Préréglages de quantification** de la barre d'outils et sélectionnez une valeur de quantification.
4. Déplacez la souris sur la portée afin de trouver la position correcte.  
Le champ **Position de note de la souris** de la barre d'état indique la hauteur à l'emplacement du pointeur. La position est indiquée dans le champ **Position temporelle de la souris** de la barre d'état.
5. Cliquez sur la portée.  
Quand vous maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, les positions des mesures et des temps apparaissent. Vous pouvez ainsi trouver la bonne position.



### À NOTER

La position se cale sur la grille définie en fonction de la valeur de quantification.

---

### RÉSULTAT

La note apparaît alors dans la partition. Les notes prennent la valeur de vitesse définie dans le champ **Vitesse des notes insérées** de la barre d'outils.

### À NOTER

Si les notes que vous jouez ont des valeurs de note incorrectes sur l'affichage, vous pouvez ajuster les paramètres de **Quant. affichage**. Par exemple, si vous avez créé une triple croche qui est affichée comme une double croche.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Définition des valeurs de vitesse](#) à la page 508

[Quantification d'affichage](#) à la page 547

## Déplacement et transposition de notes

---

### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Préréglages de quantification** de la barre d'outils et sélectionnez une valeur de quantification.
2. Si vous souhaitez entendre la hauteur d'une note pendant son déplacement, activez le **Retour acoustique** dans la barre d'outils.
3. Sélectionnez les notes à déplacer.
4. Cliquez sur une des notes sélectionnées et faites-la glisser à sa nouvelle position et/ou hauteur.

Les notes que vous déplacez dans le sens horizontal se calent sur la valeur de quantification. Les cases de position dans la barre d'outils indiquent la position et la hauteur de la note que vous faites glisser.

Pour que les déplacements soient restreints à une direction, appuyez sur **Ctrl/Cmd** pendant que vous faites glisser le pointeur.

---

## Duplication de notes

---

### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Préréglages de quantification** de la barre d'outils et sélectionnez une valeur de quantification.
  2. Sélectionnez les notes à dupliquer.
  3. Appuyez sur **Alt** et faites glisser les notes sur leur nouvelle position.  
Pour que les déplacements soient restreints à une direction, appuyez sur **Ctrl/Cmd** pendant que vous faites glisser le pointeur.
- 

## Modification de la longueur des notes

La longueur de note affichée n'est pas forcément la longueur réelle de la note. Elle est déterminée en fonction des valeurs de note et de silence des paramètres de **Quant. affichage**, dans la boîte de dialogue **Paramètres de portée**. Il est important de s'en souvenir quand on change la longueur d'une note.

Il existe plusieurs moyens de changer la longueur d'une note :

- Sélectionnez les notes que vous souhaitez modifier et faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur une des icônes de note dans la barre d'outils de partition.  
Toutes les notes sélectionnées prennent la durée de la note sur laquelle vous avez cliqué.
- Sélectionnez les notes que vous souhaitez modifier et éditez leurs valeurs de longueur dans la ligne d'infos.

### LIENS ASSOCIÉS

[Amélioration de l'affichage des partitions](#) à la page 546

[Édition d'événements de note sur la ligne d'infos](#) à la page 507

## Division et collage d'événements de note

- Pour séparer deux notes reliées par une liaison, cliquez sur la tête de la note liée avec l'outil **Scinder**.
- La note est divisée en deux. La note principale et la note liée conservent leur distance l'une par rapport à l'autre.

- Pour coller une note à une note de même hauteur qui la suit, cliquez sur la première note avec l'outil **Tube de colle**.

## Enharmonie

Vous pouvez appliquer un décalage harmonique à des notes qui ne sont pas affichées avec les altérations souhaitées.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les notes à décaler.
  2. Cliquez sur un des boutons Enharmonie de la barre d'outils de partition.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils étendue de l'Éditeur de partitions](#) à la page 545

## Inversion des hampes

La direction des hampes est automatiquement déterminée en fonction de la hauteur des notes. Vous pouvez néanmoins changer manuellement de direction.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les notes dont vous désirez inverser la direction des hampes.
  2. Sélectionnez **MIDI > Partitions > Inverser hampes**.
- 

## Utilisation du texte

Vous pouvez utiliser l'outil **Texte** pour ajouter un commentaire, une articulation ou un conseil d'instrumentation et autres chaînes de texte n'importe où dans la partition.

### Ajout de texte

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Texte**.
  2. Cliquez n'importe où dans la partition.  
Le nouveau curseur qui clignote indique que vous pouvez saisir du texte.
  3. Saisissez votre texte et appuyez sur **Entrée**.
- 

### Édition du texte

- Pour éditer un texte préexistant, double-cliquez dessus avec l'outil **Sélectionner**. La zone de texte devient disponible pour l'édition. Utilisez les touches **Flèche montante**, **Flèche descendante**, **Flèche gauche** et **Flèche droite** pour déplacer le curseur, les touches **Supprimer** et **Retour arrière** pour supprimer des caractères, et appuyez sur **Entrée** quand vous avez terminé.
- Pour supprimer des blocs de texte, sélectionnez-les avec l'outil **Sélectionner** et appuyez sur **Retour arrière** ou sur **Supprimer**.
- Pour déplacer des blocs de texte, faites-les glisser sur une nouvelle position.
- Pour dupliquer des blocs de texte, appuyez sur **Alt** et faites-les glisser sur une nouvelle position.



## Modification de la police, du corps et du style du texte

Vous pouvez changer la police, le corps et le style du texte créé dans la partition.

---

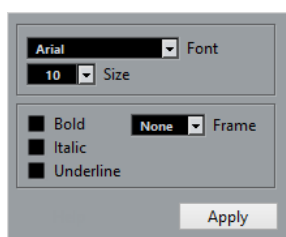
PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Pour modifier les paramètres d'un bloc de texte en particulier, cliquez dessus avec l'outil **Sélectionner**.
    - Pour configurer les paramètres par défaut de tous les nouveaux blocs de texte, ne sélectionnez aucun bloc de texte avant de modifier les paramètres.
  2. Sélectionnez **MIDI > Partitions > Configurer la police**.
  3. Dans la boîte de dialogue **Paramètres de police**, apportez les modifications souhaitées.
  4. Cliquez sur **Appliquer**.
  5. Facultatif : Sélectionnez un autre bloc de texte, configurez les paramètres et cliquez sur **Appliquer**.
- 

### Boîte de dialogue Configurer la police

Cette boîte de dialogue vous permet de changer la police, le corps et le style du texte créé dans la partition.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Configurer la police**, sélectionnez **MIDI > Partitions > Configurer la police**.



#### Police

Permet de choisir la police du texte. Les polices disponibles dans ce menu local dépendent de celles qui ont été installées sur votre ordinateur.

#### IMPORTANT

N'utilisez pas les polices Steinberg. Il s'agit de polices spéciales utilisées par le programme, par exemple, pour les symboles de partition. Elles ne conviennent pas pour du texte.

---

#### Taille

Règle la taille du texte.

#### Cadre

Permet d'entourer le texte d'un cadre rectangulaire ou d'un ovale.

#### Options de police

Détermine si le texte doit apparaître en gras, en italique et/ou en caractères soulignés.

## Impression des partitions

---

### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez les conteneurs que vous souhaitez imprimer dans l'**Éditeur de partitions**.
2. Sélectionnez **Fichier > Mise en page** et vérifiez vos paramètres d'impression.

### IMPORTANT

Si vous modifiez les paramètres de format du papier, d'échelle et de marges maintenant, l'aspect de la partition sera peut-être modifié.

---

3. Cliquez sur **OK**.
  4. Sélectionnez **Fichier > Imprimer**.
  5. Dans la boîte de dialogue **Imprimer**, apportez les modifications souhaitées.
  6. Cliquez sur **Imprimer**.
- 

## Éditeur de rythme

L'**Éditeur de rythme** permet d'éditer des conteneurs de batterie ou de percussions.

Vous pouvez ouvrir l'**Éditeur de rythme** dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**. En ouvrant l'**Éditeur de rythme** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**, vous pourrez accéder aux fonctions de l'**Éditeur de rythme** à partir d'une zone fixe de la fenêtre **Projet**.

Pour ouvrir un conteneur MIDI dans l'**Éditeur de rythme**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**, puis sélectionnez **MIDI > Ouvrir Éditeur de rythme**.

Si une Drum Map a été assignée à la piste MIDI et que les options **Le contenu de l'éditeur s'aligne sur la sélection d'événement** et **Utiliser Éditeur de rythme quand une Drum Map est assignée** sont activées dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Éditeurs**), vous pouvez procéder comme suit pour ouvrir un conteneur MIDI dans l'**Éditeur de rythme** :

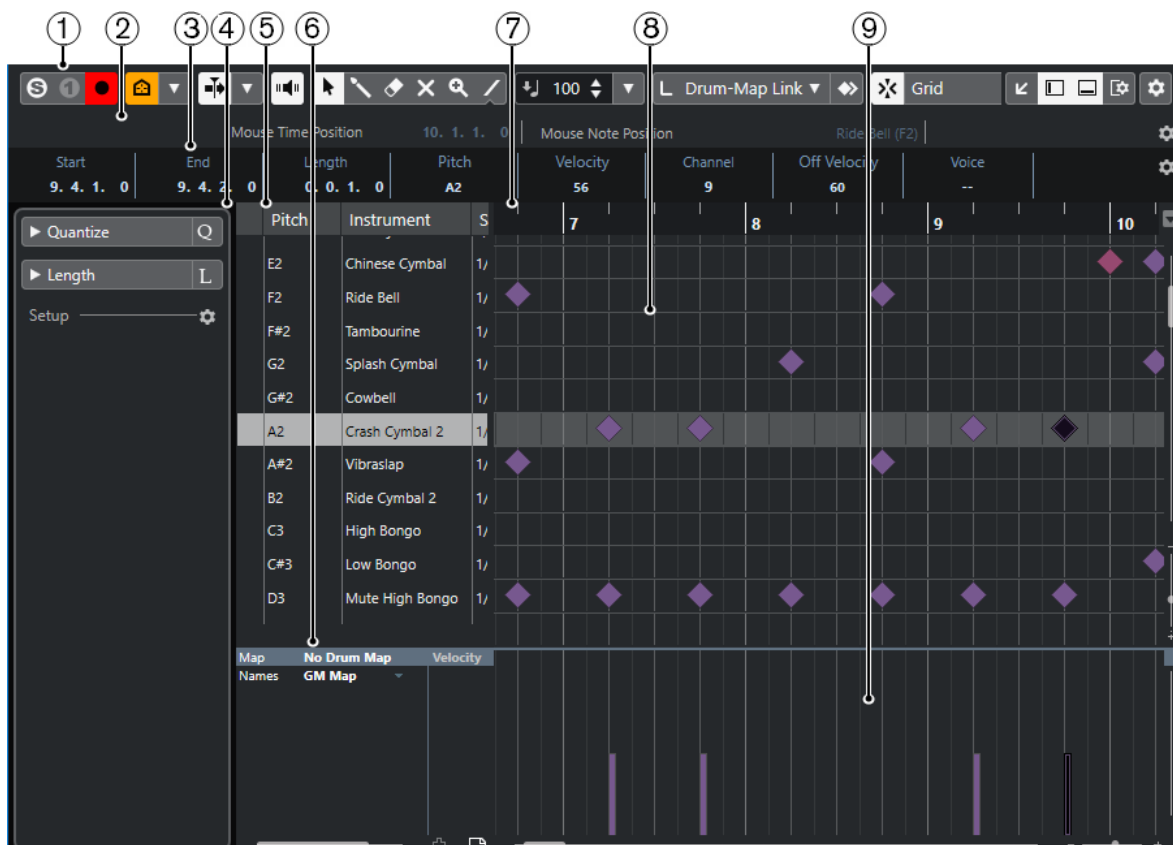
- Double-cliquez sur un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**.
- Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet** et appuyez sur **Entrée** ou sur **Ctrl/Cmd-E**.
- Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**, puis sélectionnez **MIDI > Ouvrir Éditeur de rythme**.
- Dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**, à la catégorie **Éditeurs**, assignez un raccourci clavier à la fonction **Ouvrir l'Éditeur de rythme**. Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet** et utilisez le raccourci clavier.

### À NOTER

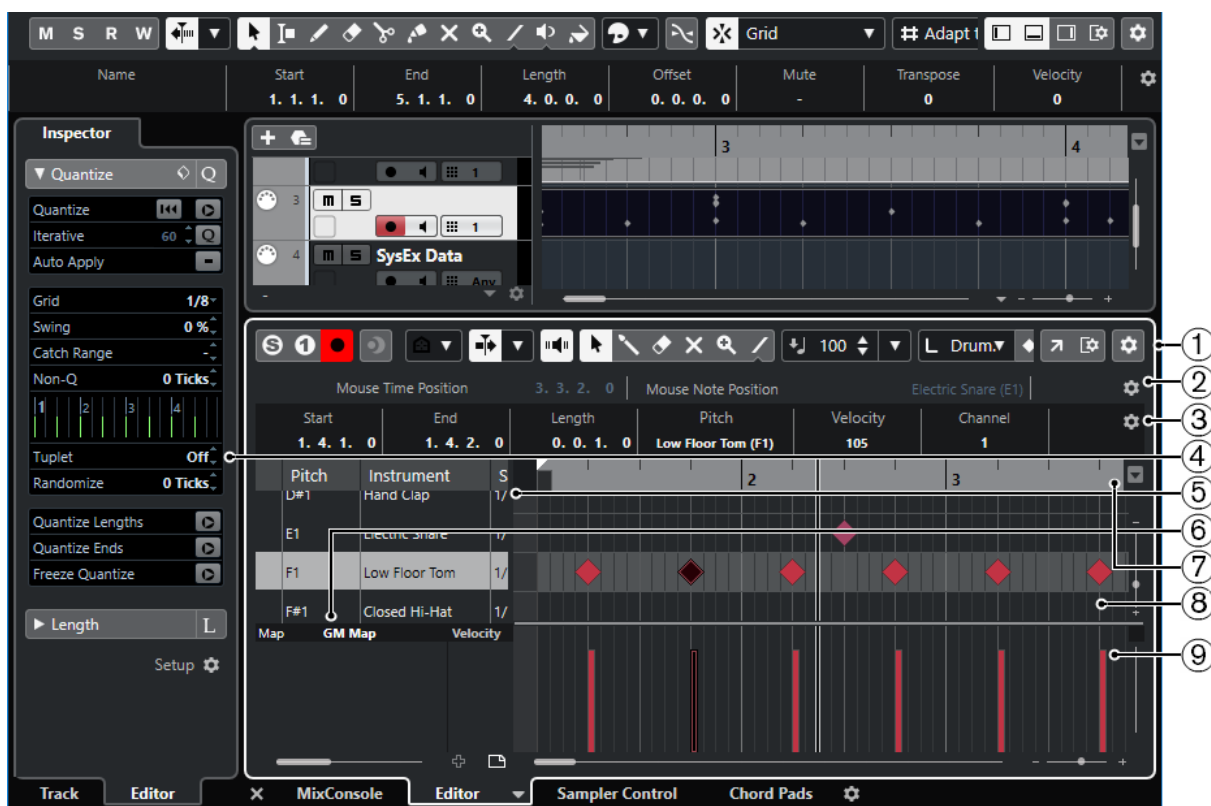
Quand vous sélectionnez **MIDI > Configurer les préférences de l'éditeur**, la boîte de dialogue **Préférences** s'ouvre à la page **Éditeurs**. Apportez les modifications requises pour faire en sorte que l'**Éditeur de rythme** s'ouvre dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

---

La fenêtre **Éditeur de rythme** :



L'Éditeur de rythme se trouve dans l'onglet Éditeur de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** :



L'Éditeur de rythme se divise en plusieurs sections :

**1 Barre d'outils**

- Contient des outils et des paramètres.
- 2 **Barre d'état**  
Indique des informations sur la position temporelle et la position de note de la souris.
  - 3 **Ligne d'infos**  
Indique des informations sur l'événement sélectionné.
  - 4 **Inspecteur**  
Contient les outils et fonctions qui vous permettent de travailler avec des données MIDI.
  - 5 **Liste de sons de batterie**  
Liste de tous les sons de batterie.
  - 6 **Drum Map**  
Permet de sélectionner la Drum Map de la piste éditée ou une liste de noms de sons de batterie.
  - 7 **Règle**  
Correspond à l'axe temporel.
  - 8 **Affichage des notes**  
Grille dans laquelle les notes sont affichées.
  - 9 **Affichage des contrôleurs**  
Cette zone située sous l'affichage des notes contient une ou plusieurs pistes de contrôleur.

#### À NOTER

Vous pouvez activer/désactiver la barre d'état, la ligne d'infos et les pistes de contrôleur en cliquant sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils et en activant/désactivant les options correspondantes.

---

## Barre d'outils de l'Éditeur de rythme

La barre d'outils regroupe les outils et les divers paramètres de l'**Éditeur de rythme**.

- Pour afficher ou masquer des éléments de la barre d'outils, faites un clic droit sur la barre d'outils et activez ou désactivez les éléments souhaités.

### Enregistrement rétrospectif

#### Insérer l'enregistrement MIDI rétrospectif dans l'éditeur



Permet de récupérer les notes MIDI jouées en mode Stop ou pendant la lecture.

### Diviseur gauche

#### Diviseur gauche



Permet d'utiliser le diviseur gauche. Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

### Visibilité des sons de percussions

#### Agents de visibilité des percussions



Permet de choisir les sons de percussions qui figureront dans la liste de sons rythmiques.

## Défilement automatique

### Défilement automatique



Permet de faire en sorte que le curseur de projet reste toujours visible pendant la lecture.

### Sélectionner les paramètres de défilement automatique



Permet d'activer l'option **Défilement de page** ou **Curseur stationnaire** et l'option **Suspendre défilement automatique lors de l'édition**.

## Retour acoustique

### Retour acoustique



Permet de lire automatiquement les événements que vous déplacez, que vous transposez ou que vous dessinez.

## Boutons des outils

### Sélectionner



Permet de sélectionner des événements et des conteneurs.

### Baguette



Permet de dessiner des événements de batterie.

### Effacer



Permet de supprimer des événements.

### Rendre muet



Permet de rendre muets des événements.

### Zoom



Permet de faire un zoom avant. Maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez pour faire un zoom arrière.

### Ligne



Permet de créer une suite continue d'événements.

## Sélection automatique des contrôleurs

### Sélection automatique des contrôleurs



Permet de sélectionner automatiquement les données de contrôleur des notes MIDI sélectionnées.

## Boucle de piste

### Boucle de piste



Permet d'activer/désactiver la lecture en boucle indépendante de la piste.

## Palette de décalage

### Ajuster le début à gauche



Permet d'augmenter la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant son début vers la gauche.

### Ajuster le début à droite



Permet de réduire la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant son début vers la droite.

### Déplacer à gauche



Permet de déplacer l'événement sélectionné vers la gauche.

### Déplacer à droite



Permet de déplacer l'événement sélectionné vers la droite.

### Ajuster la fin à gauche



Permet de réduire la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant sa fin vers la gauche.

### Ajuster la fin à droite



Permet d'augmenter la longueur de l'événement sélectionné en déplaçant sa fin vers la droite.

## Palette de transposition

### Monter



Permet de transposer l'événement sélectionné d'un demi-ton vers le haut.

### Descendre



Permet de transposer l'événement sélectionné d'un demi-ton vers le bas.

### Monter encore



Permet de transposer l'événement sélectionné d'une octave vers le haut.

### Descendre encore



Permet de transposer l'événement sélectionné d'une octave vers le bas.

## Vélocité

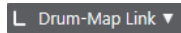
### Vélocité des notes insérées



Permet de définir la valeur de vélocité des nouvelles notes.

## Longueur des notes

### Longueur d'insertion



Permet de déterminer une longueur pour les nouveaux événements.

### Afficher/Masquer la longueur des notes



Permet d'afficher les notes rythmiques sous forme de rectangles dont la longueur correspond à la durée des notes.

## Calage

### Calage actif/inactif



Permet d'activer/désactiver la fonction **Calage**.

### Type de calage



Permet de sélectionner l'un des types de calage suivants :

- **Grille** : les événements sont calés sur la grille qui est sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification**.
- **Grille relative** : l'éloignement des événements entre eux est préservé quand ils sont calés sur la grille.
- **Événements** : les événements se calent sur le début ou sur la fin d'autres événements.
- **Permutation** : l'ordre des événements est modifié quand vous faites glisser un événement à la gauche ou à la droite d'autres événements.
- **Curseur** : les événements se calent sur la position du curseur.
- **Grille + Curseur** : les événements se calent sur la grille de quantification qui est sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification** ou sur la position du curseur.
- **Événements + Curseur** : les événements se calent sur le début ou sur la fin d'autres événements, ou sur la position du curseur.
- **Grille + Événements + Curseur** : les événements se calent sur la grille de quantification qui est sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification**, sur le début ou sur la fin d'autres événements, ou sur la position du curseur.

### Type de grille



Permet de sélectionner l'un des types de grille suivants :

- **Quantification** permet d'activer une grille dans laquelle les événements se calent sur la valeur qui a été sélectionnée dans le menu local **Préréglages de quantification**.
- **Adapter au zoom** permet d'activer une grille dans laquelle les événements se calent sur le niveau de zoom.

- **Utiliser la grille de la Drum Map** permet d'activer une grille dans laquelle les événements se calent sur la valeur de **Calage** qui a été sélectionnée dans la Drum Map.

## Quantifier

### Appliquer quantification



Permet d'appliquer les paramètres de quantification.

### Préréglages de quantification



Permet de sélectionner un préréglage de quantification ou groove.

### Quantification itérative activée/désactivée



Permet d'activer/désactiver la quantification itérative.

### Ouvrir Panneau de quantification



Permet d'ouvrir le **Panneau de quantification**.

## Paramètres et sélection de conteneurs

### Afficher cadres des conteneurs



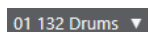
Permet d'afficher/masquer les bordures du conteneur MIDI actif, entre les délimiteurs gauche et droit.

### Éditer uniquement le conteneur actif



Permet de restreindre les opérations d'édition au conteneur actif.

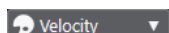
### Conteneur en cours édition



Affiche tous les conteneurs qui ont été sélectionnés à l'ouverture de l'éditeur, et permet d'activer un conteneur.

## Couleurs des événements

### Couleurs des événements



Permet de choisir la couleur des événements.

## Entrée MIDI/pas à pas

### Entrée pas à pas



Permet d'activer/désactiver la saisie pas à pas des événements MIDI.

### Entrée MIDI/Entrée de données Note Expression via MIDI



Permet d'activer/désactiver la saisie des événements MIDI et la saisie des données Note Expression MIDI.



### Mode insertion et déplacement



Permet de déplacer vers la droite tous les événements de note situés à droite de la position d'entrée pas à pas afin de laisser place aux événements insérés quand vous saisissez des notes.

#### À NOTER

Pour cela, l'**Entrée pas à pas** doit être activée.

---

### Enregistrer hauteur



La hauteur est prise en compte quand vous saisissez des notes.

### Enregistrer vitesse Note On



La vitesse Note On est prise en compte quand vous saisissez des notes.

### Enregistrer vitesse Note Off



La vitesse Note Off est prise en compte quand vous saisissez des notes.

### Diviseur droit

#### Diviseur droit



Permet d'utiliser le diviseur droit. Les outils qui sont placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

### Commandes de zone de fenêtre

#### Ouvrir dans une fenêtre séparée



Ce bouton se trouve dans l'onglet **Éditeur** de la zone inférieure. Il permet d'ouvrir l'éditeur dans une fenêtre séparée.

#### Ouvrir dans la zone inférieure



Ce bouton se trouve dans la fenêtre de l'éditeur. Il permet d'ouvrir l'onglet **Éditeur** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

#### Afficher/Masquer zone gauche



Permet d'afficher/masquer la zone gauche.

#### Afficher/Masquer pistes de contrôleur



Permet d'afficher/masquer les pistes de contrôleur.

#### Configurer disposition de fenêtre



Permet de configurer la disposition des éléments de la fenêtre.

## Configurer la barre d'outils



Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

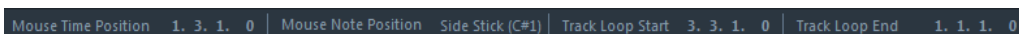
LIENS ASSOCIÉS

[Zoom avant sur les éditeurs MIDI](#) à la page 502

## Barre d'état

La barre d'état figure sous la barre d'outils. Elle fournit des informations importantes sur la position de la souris.

- Pour afficher la barre d'état, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez la **Barre d'état**.



Mouse Time Position	1. 3. 1. 0	Mouse Note Position	Side Stick (C#1)	Track Loop Start	3. 3. 1. 0	Track Loop End	1. 1. 1. 0
---------------------	------------	---------------------	------------------	------------------	------------	----------------	------------

Les statuts activé/désactivé de la barre d'état dans la fenêtre **Éditeur de rythme** et dans l'onglet **Éditeur** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** sont indépendants.

### Position temporelle de la souris

Indique la position temporelle exacte du pointeur de la souris, en fonction du format d'affichage de la règle sélectionné. Ceci vous permet d'éditer ou d'insérer des notes à des positions exactes.

### Position de note de la souris

Indique la hauteur exacte du pointeur de la souris. Vous pouvez ainsi trouver facilement la hauteur à laquelle créer ou transposer vos notes.

### Début de la boucle de piste/Fin de la boucle de piste

Quand la fonction **Boucle de piste** est activée dans la barre d'outils et que vous configurez une boucle, la position de début ou de fin est affichée.

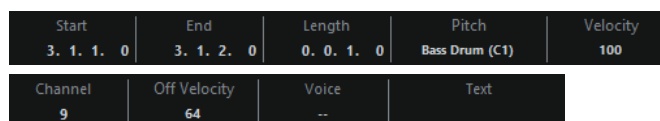
LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de l'Éditeur de rythme](#) à la page 556

## Ligne d'infos

La ligne d'infos indique les valeurs et les propriétés des événements sélectionnés. Quand plusieurs notes sont sélectionnées, les valeurs de la première sont affichées en couleur.

- Pour afficher la ligne d'infos, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez la **Ligne d'infos**.



Start	End	Length	Pitch	Velocity
3. 1. 1. 0	3. 1. 2. 0	0. 0. 1. 0	Bass Drum (C1)	100
Channel	Off Velocity	Voice	Text	
9	64	--		

Les valeurs de durée et de position sont exprimées dans le format sélectionné pour la règle.

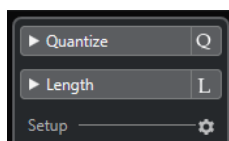
Les statuts activé/désactivé de la ligne d'infos dans la fenêtre **Éditeur de rythme** et dans l'onglet **Éditeur** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** sont indépendants.

LIENS ASSOCIÉS

[Édition d'événements de note sur la ligne d'infos](#) à la page 507

## Inspecteur de l'Éditeur de rythme

L'**Inspecteur** se trouve à gauche de l'affichage des notes. Cet **Inspecteur** contient les outils et fonctions permettant de travailler avec des données MIDI.



### Quantifier

Permet d'accéder aux principaux paramètres de quantification. Les fonctions de cette section sont identiques à celles du **Panneau de quantification**.

### Longueur

Contient les mêmes options de longueur que le sous-menu **Fonctions** du menu **MIDI**.

- Pour changer la longueur des événements MIDI sélectionnés ou de tous les événements du conteneur actif si aucun événement n'a été sélectionné, servez-vous du curseur **Modifier longueur/Modifier Legato**.  
À la valeur maximale, les notes atteignent le début de la note suivante.
- Pour que les nouveaux paramètres de longueur soient permanents, cliquez sur **Geler longueurs MIDI** à droite du curseur **Modifier longueur/Modifier Legato**.
- Pour régler la distance précise entre les notes qui se suivent, servez-vous du curseur **Chevauch..**  
À **0 Tics**, le curseur **Modifier longueur/Modifier Legato** permet d'étendre chaque note de manière à ce qu'elle atteigne exactement la note suivante. Quand les valeurs sont positives, les notes se chevauchent et quand les valeurs sont négatives, vous pouvez définir un petit espace entre les notes.
- Pour utiliser la fonction ou le curseur **Legato** afin d'allonger une note jusqu'au début de la prochaine note sélectionnée, activez l'option **Entre sélectionnées**.  
Vous obtenez le même résultat qu'en activant l'option **Mode Legato : Seulement entre les notes sélectionnées** dans la boîte de dialogue **Préférences**.

### Configuration

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez configurer les paramètres de l'**Inspecteur** pour l'éditeur. Cliquez sur **Configurer l'Inspecteur** et sélectionnez **Configuration** dans le menu local.

### À NOTER

Quand vous ouvrez l'**Éditeur de rythme** dans la zone inférieure, ces sections apparaissent dans l'**Inspecteur de l'Éditeur** de la zone gauche.

---

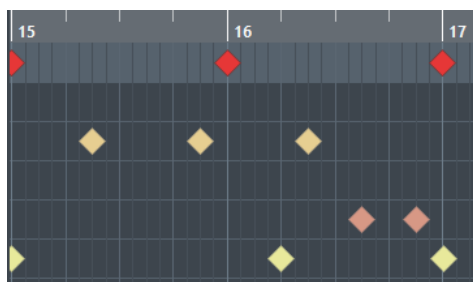
### LIENS ASSOCIÉS

[Panneau de quantification](#) à la page 232

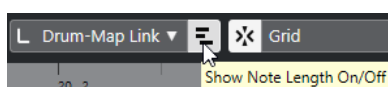
[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur](#) à la page 47

## Affichage des notes

L'affichage des notes de l'**Éditeur de rythme** contient une grille sur laquelle sont affichés les événements de note.



Les notes sont représentées par des losanges. Quand vous activez **Afficher/Masquer la longueur des notes** dans la barre d'outils, les notes sont représentées par des rectangles dont la longueur correspond à la durée des notes.



La position verticale des notes correspond à la liste des sons de batterie située à gauche, tandis que la position horizontale correspond à la position temporelle des notes.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de l'Éditeur de rythme](#) à la page 556

## Liste des sons de batterie

La liste de sons de batterie contient les noms de tous les sons de batterie et permet de modifier et réarranger la configuration des sons de batterie de diverses manières.

	Pitch	Instrument	Snap	Mute	I-Note	O-Not	Chan	Output
	C1	Bass Drum	1/16		C1	C1	10	Track
	C#1	Side Stick	1/16		C#1	C#1	10	Track
	D1	Acoustic Snare	1/16	■	D1	D1	10	Track
	D#1	Hand Clap	1/16		D#1	D#1	10	Track
	E1	Electric Snare	1/16		E1	E1	10	Track
	F1	Low Floor Tom	1/16		F1	F1	10	Track
	F#1	Closed Hi-Hat	1/16		F#1	F#1	10	Track
	G1	High Floor Tom	1/16		G1	G1	10	Track
	G#1	Pedal Hi-Hat	1/16		G#1	G#1	10	Track
	A1	Low Tom	1/16		A1	A1	10	Track
Map	GM Map							Velocity

### À NOTER

Le nombre de colonnes de la liste dépend de la sélection d'une Drum Map pour la piste.

#### Hauteur de note

Numéro de note du son de batterie.

#### Instrument

Nom du son de batterie.

### **Calage**

Valeur utilisée au moment de la saisie et de l'édition des notes.

### **Rendre muet**

Permet de rendre muets des sons rythmiques.

### **I-Note**

Note d'entrée du son de batterie. Quand vous jouez cette note, elle est assignée au son de batterie correspondant et automatiquement transposée en fonction de la **Hauteur de note** du son.

### **O-Note**

Note de sortie MIDI transmise chaque fois que le son rythmique est lu.

### **Canal**

Canal MIDI sur lequel le son rythmique est joué.

### **Sortie**

Sortie MIDI sur laquelle le son de batterie est joué.

### LIENS ASSOCIÉS

[Rendre muets des sons de batterie et des notes](#) à la page 568

[Drum Maps](#) à la page 569

## **Menu Agents de visibilité des percussions**

Les **Agents de visibilité des percussions** de la barre d'outils de l'éditeur de rythme vous permettent de déterminer quels sons de percussions apparaissent dans la liste de sons de percussions.

- Pour ouvrir les agents de visibilité, cliquez sur **Agents de visibilité des percussions** dans la barre d'outils.

### **Afficher tous les sons de percussions**

Permet d'afficher tous les sons de batterie définis dans la Drum Map sélectionnée.

#### À NOTER

Dans ce mode, vous pouvez modifier manuellement l'ordre la liste de sons de batterie.

### **Afficher les sons de percussions utilisés par des événements**

Permet de n'afficher que les sons de batterie auxquels correspondent des événements dans le conteneur MIDI sélectionné.

### **Afficher les sons de percussions utilisés par l'instrument**

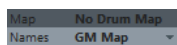
Permet d'afficher tous les sons de batterie pour lesquels un pad etc. est utilisé pour l'instrument. Cette option est uniquement disponible quand l'instrument prend en charge la transmission de ces informations.

### **Inverser la liste de sons de percussions**

Permet d'inverser l'ordre des sons affichés dans la liste de sons de batterie.

## Drum Map et menus Noms

Sous de la liste des sons de batterie, vous trouvez des menus locaux permettant de sélectionner une Drum Map pour la piste en cours d'édition ou, si aucune Drum Map n'a été sélectionnée, une liste de noms de sons de batterie.



LIENS ASSOCIÉS  
[Drum Maps](#) à la page 569

## Opérations dans l'Éditeur de rythme

Dans cette section sont décrites les opérations d'édition générales qu'il est possible d'effectuer dans l'**Éditeur de rythme**.

### Insérer des événements de note

Vous pouvez insérer des événements de note à l'aide de l'outil **Sélectionner** ou de l'outil **Baguette**.

#### PRÉAMBULE

Vous avez configuré la **Longueur d'insertion** dans la barre d'outils et ainsi déterminé la durée de la note insérée. Quand la **Longueur d'insertion** est configurée sur **Lié à la Drum Map**, la note prend la durée déterminée par la valeur de **Calage** définie pour le son dans la liste de sons de batterie. Vous avez activé le **Calage**.

#### À NOTER

Si vous souhaitez que les événements se calent sur la valeur du paramètre **Préréglages de quantification** de la barre d'outils, activez **Quantification**.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Activez l'outil **Sélectionner** et double-cliquez dans l'affichage d'événements.
  - Sélectionnez l'outil **Baguette** et cliquez dans l'affichage d'événements.

#### À NOTER

Pour passer provisoirement de l'outil **Sélectionner** à l'outil **Baguette**, maintenez enfoncée la touche **Alt**.

---

#### RÉSULTAT

Un événement de note est inséré.

### Insérer plusieurs événements de note

Vous pouvez insérer plusieurs événements de note de même hauteur à l'aide de l'outil **Sélectionner** ou de l'outil **Baguette**.

#### PRÉAMBULE

Vous avez configuré la **Longueur d'insertion** dans la barre d'outils et ainsi déterminé la durée de la note insérée. Quand la **Longueur d'insertion** est configurée sur **Lié à la Drum Map**, la note

prend la durée déterminée par la valeur de **Calage** définie pour le son dans la liste de sons de batterie. Vous avez activé le **Calage**.

#### À NOTER

Si vous souhaitez que les événements se calent sur la valeur du paramètre **Préréglages de quantification** de la barre d'outils, activez **Quantification**.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Sélectionner**, double-cliquez dans l'affichage des événements et faites glisser la souris vers la droite.
    - Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Baguette**, cliquez dans l'affichage des événements et faites glisser la souris vers la droite.
- 

#### RÉSULTAT

Les événements de note sont insérés.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de l'Éditeur de rythme](#) à la page 556

## Modifier des valeurs de note tout en insérant des notes

Vous pouvez, quand vous insérez des événements de note, modifier à la volée certaines valeurs de note.

- Pour éditer la vitesse des notes, faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas.
- Pour éditer la hauteur des notes, maintenez enfoncée la touche **Alt** et faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas.
- Pour modifier la durée des notes, faites glisser la souris vers la gauche ou la droite.

#### À NOTER

Si vous souhaitez éditer la durée d'une note dans l'**Éditeur de rythme**, vous devez désactiver le **Calage** et activer **Afficher/Masquer la longueur des notes**. Faute de quoi, la note sera répétée.

---

- Pour éditer la position temporelle, maintenez enfoncée la touche **Maj** et faites glisser la souris vers la gauche ou la droite.

#### À NOTER

Vous pouvez activer/désactiver provisoirement le **Calage** en maintenant enfoncée la touche **Ctrl/Cmd**.

---

## Modification de la longueur des notes

Vous pouvez modifier la longueur des notes dans l'Éditeur de rythme à l'aide de l'outil **Sélectionner** ou de l'outil **Baguette**.

#### PRÉAMBULE

Vous avez activé **Afficher/Masquer la longueur des notes** dans la barre d'outil de l'Éditeur de rythme.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Survolez le début ou la fin de la note que vous souhaitez éditer avec le pointeur de la souris.  
Le pointeur de la souris prend la forme d'une double flèche.
  2. Faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite pour modifier la longueur.  
Une infobulle indiquant la valeur de longueur actuelle apparaît.
  3. Relâchez le bouton de la souris.
- 

#### RÉSULTAT

La durée de la note est modifiée. Le **Calage** est pris en compte.

## Suppression d'événements de note

---

#### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Sélectionnez l'outil **Gomme** et cliquez sur l'événement.
    - Activez l'outil **Sélectionner** et double-cliquez sur l'événement.
    - Sélectionnez l'outil **Baguette** et cliquez sur l'événement.
- 

#### RÉSULTAT

L'événement de note est supprimé.

## Supprimer plusieurs événements de note

Vous pouvez supprimer plusieurs événements de note de même hauteur à l'aide de l'outil **Sélectionner** ou de l'outil **Baguette**.

#### PRÉAMBULE

Pour supprimer plusieurs événements de note à l'aide de l'outil **Sélectionner**, le **Calage** doit être activé.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Sélectionner**, double-cliquez sur le premier événement que vous souhaitez supprimer et faites glisser la souris vers la droite.
    - Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Baguette**, cliquez sur le premier événement que vous souhaitez supprimer et faites glisser la souris vers la droite.
- 

#### RÉSULTAT

Les événements de note sont supprimés.

## Rendre muets des sons de batterie et des notes

#### IMPORTANT

L'état muet des sons de batterie est pris en compte dans les Drum Maps. Toutes les autres pistes qui utilisent cette Map sont affectées.

---



- Pour rendre muettes des notes individuelles, cliquez dessus ou délimitez un rectangle autour d'elles avec l'outil **Muet**, ou encore, sélectionnez **Édition > Rendre muet**.
- Pour rendre muet un son de batterie d'une Drum Map, cliquez au niveau de ce son de batterie dans la colonne **Rendre muet**.

Pitch	Instrument	Snap	Mute	I-Note	O-Not	Chan	Output
C1	Bass Drum	1/16	■	C1	C1	10	Track
C#1	Side Stick	1/16	■	C#1	C#1	10	Track
D1	Acoustic Snare	1/16	■	D1	D1	10	Track
D#1	Hand Clap	1/16	□	D#1	D#1	10	Track

- Pour rendre muets tous les autres sons de batterie, cliquez sur **Instrument solo (nécessite une Drum Map)** dans la barre d'outils.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélectionner une Drum Map pour une piste à la page 572](#)

## Drum Maps

Un kit de batterie dans un instrument MIDI est généralement un ensemble de sons de batterie différents dont chacun est placé sur une touche distincte. Par exemple, les différents sons sont assignés à différents numéros de notes MIDI. Une touche va jouer un son de grosse caisse, une autre une caisse claire et ainsi de suite.

De nombreux instruments MIDI utilisent des affectations de touches différentes. Ceci peut poser problème si vous avez créé un motif de batterie sur un périphérique MIDI, et que vous souhaitez l'utiliser sur un autre périphérique. Sur ce périphérique, il se peut que la caisse claire devienne une cymbale ride ou le charleston un tom, parce que les sons de batterie sont affectés à des notes MIDI différentes sur les instruments.

Pour résoudre ce problème et simplifier plusieurs aspects des kits de batterie MIDI, notamment pour utiliser des sons de batterie provenant de différents instruments au sein du même kit de batterie, Cubase vous offre des Drum Maps. Une Drum Map est une liste de sons de percussions intégrant un certain nombre de paramètres relatifs à chaque son. Quand vous lisez une piste MIDI pour laquelle vous avez sélectionné une Drum Map, les notes MIDI sont filtrées par la Drum Map avant d'être transmises à l'instrument MIDI. La map détermine quel numéro de note MIDI transmettre pour chaque son de batterie et quel son jouer sur le périphérique MIDI de destination.

Lorsque vous désirez essayer un motif de batterie sur un autre instrument, vous n'avez plus qu'à activer la Drum Map correspondante afin que votre son de grosse caisse soit bien affecté au son de grosse caisse du périphérique MIDI.

Si vous souhaitez utiliser les mêmes Drum Maps dans plusieurs projets, vous pouvez les charger dans le modèle.

### À NOTER

Les Drum Maps sont enregistrées avec les fichiers de projet. Si vous avez créé ou modifié une Drum Map, utilisez la fonction **Enregistrer** afin de l'enregistrer dans un fichier XML distinct que vous pourrez charger dans d'autres projets.

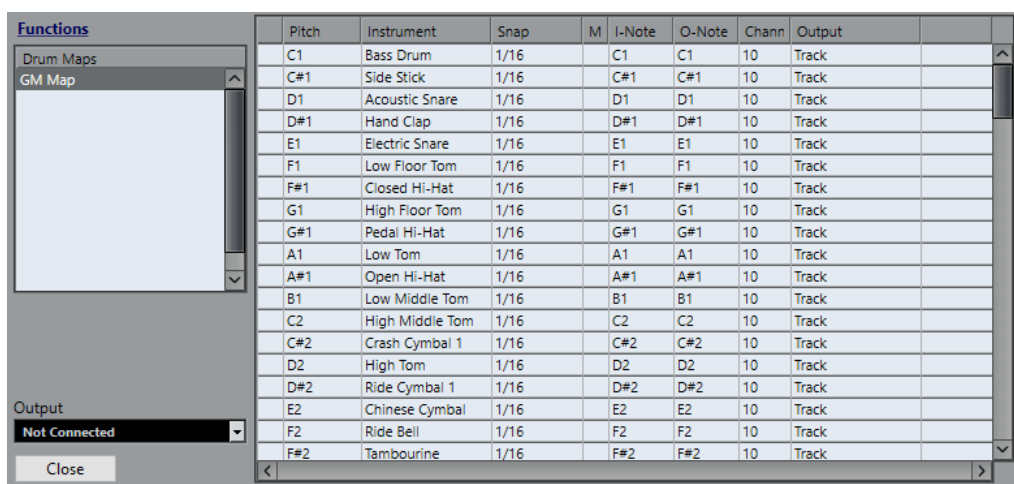
LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrer un fichier de modèle de projet à la page 82](#)

## Boîte de dialogue Configuration des Drum Maps

Cette boîte de dialogue vous permet de charger, modifier et enregistrer des Drum Maps.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration des Drum Maps**, sélectionnez **Configuration des Drum Maps** dans le menu local **Map** ou dans le menu **MIDI**.



La liste à gauche contient les Drum Maps chargées. Les sons et paramètres de la Drum Map sélectionnée apparaissent à droite.

#### À NOTER

Les paramètres des sons de percussions sont exactement les mêmes que dans l'**Éditeur de rythme**.

#### Sortie

Permet de sélectionner la sortie des sons de la Drum Map.

#### Liste des sons de batterie

Contient tous les sons de batterie et leurs paramètres. Pour écouter un son de batterie, cliquez sur la colonne la plus à gauche.

#### À NOTER

Si vous écoutez un son dans la boîte de dialogue **Configuration des Drum Maps** et que ce son est envoyé à la sortie MIDI **Par défaut**, c'est la sortie sélectionnée dans le menu local **Sortie** situé en bas à gauche qui sera utilisée. Quand vous écoutez un son de sortie par défaut dans l'**Éditeur de rythme**, c'est la sortie MIDI sélectionnée pour la piste qui est utilisée.

Le menu local **Fonctions** offre les options suivantes :

#### Nouvelle Map

Permet d'ajouter une nouvelle Drum Map au projet. Les sons de batterie seront nommés «Son 1, Son 2, etc.», et tous leurs paramètres sont configurés sur leurs valeurs par défaut. La map est nommée «Map vide».

Pour la renommer, cliquez sur son nom dans la liste et saisissez un nouveau nom.

#### Nouvelle Copie

Permet de copier la Drum Map sélectionnée afin d'en créer une autre. Vous pouvez ensuite modifier les paramètres des sons de batterie de la copie et renommer la Drum Map dans la liste.

#### Supprimer

Permet de supprimer la Drum Map sélectionnée du projet.

### Charger

Permet de charger des Drum Maps dans le projet.

### Enregistrer

Permet d'enregistrer sur le disque la Drum Map sélectionnée dans la liste. Les fichiers de Drum Map portent l'extension .drm.

#### LIENS ASSOCIÉS

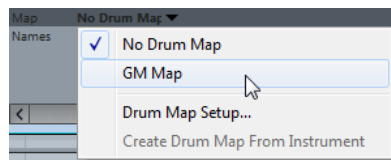
[Paramètres des Drum Maps](#) à la page 571

[Paramètres de canal et de sortie](#) à la page 572

## Paramètres des Drum Maps

Une Drum Map comporte des paramètres pour 128 sons de batterie, soit un pour chaque numéro de note MIDI.

- Pour obtenir un aperçu des paramètres de la Drum Map, ouvrez l'**Éditeur de rythme** et utilisez le menu local **Map** situé sous la liste des sons de batterie pour sélectionner la Drum Map **GM Map**.



La map GM est configurée selon la norme General MIDI.

À l'exception de la hauteur, vous pouvez modifier tous les paramètres des Drum Maps directement depuis la liste de sons de batterie ou dans la boîte de dialogue **Configuration des Drum Maps**. Les modifications apportées s'appliquent à toutes les pistes qui utilisent cette drum map.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Liste des sons de batterie](#) à la page 564

[Boîte de dialogue Configuration des Drum Maps](#) à la page 569

## Importer des Drum Maps à partir d'instruments virtuels

Vous pouvez importer vos paramètres de Drum Map sur une piste d'Instrument routée sur Groove Agent SE.

#### PRÉAMBULE

Pour importer vos paramètres de Drum Map sur une piste d'Instrument, cette piste doit être routée sur Groove Agent SE ou sur un autre instrument rythmique compatible avec les Drum Maps.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Chargez un kit de batterie dans Groove Agent SE.
  2. Dans l'**Inspecteur** de la piste, ouvrez le menu local **Drum Maps** et sélectionnez **Créer une Drum Map à partir de l'instrument**.  
La Drum Map est créée pour le kit qui est assigné au port MIDI et au canal sélectionné dans l'**Inspecteur**.
  3. Rouvrez le menu local **Drum Maps** et sélectionnez **Configuration des Drum Maps**.
  4. Dans la liste à gauche, sélectionnez le kit que vous avez chargé dans l'instrument.
-

#### RÉSULTAT

Les sons et paramètres de l'instrument s'affichent dans les **Configuration des Drum Maps**.

#### À NOTER

Les pads d'instrument et de pattern sont exportés vers la Drum Map. S'ils ont des touches en commun, les pads de pattern ont la priorité, c'est-à-dire que ce sont leurs paramètres qui sont intégrés dans la Drum Map.

---

## Paramètres de canal et de sortie

Vous pouvez définir des canaux MIDI et/ou des sorties MIDI séparés pour chaque son d'une Drum Map. Lorsque vous sélectionnez une Drum Map pour une piste, les paramètres des canaux MIDI de la Drum Map l'emportent sur le paramétrage du canal de la piste.

Vous pouvez assigner des canaux et/ou des sorties différents à chacun des sons. Cela vous permet de construire des kits de batterie composés de plusieurs périphériques MIDI, etc.

- Pour qu'un son de batterie utilise le canal de la piste, configurez le canal de la Drum Map sur **Tous**.
- Pour que le son utilise la sortie MIDI sélectionnée pour la piste, configurez la sortie MIDI d'un son de Drum Map sur **Défaut**.
- Pour transmettre le son à une sortie MIDI particulière, sélectionnez n'importe quelle autre option.
- Pour sélectionner un même canal MIDI ou périphérique MIDI pour tous les sons d'une Drum Map, cliquez dans la colonne **Canal**, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et sélectionnez un canal ou une sortie.
- Quand vous paramétrez une configuration de canaux et de sorties MIDI particulière pour tous les sons d'une Drum Map, vous pouvez changer de Drum Map pour transmettre vos pistes de batterie sur un autre instrument MIDI.

## Sélectionner une Drum Map pour une piste

- Pour sélectionner une Drum Map pour une piste MIDI, ouvrez le menu local **Map** dans l'**Inspecteur** ou dans l'**Éditeur de rythme** et sélectionnez une Drum Map.
- Pour désactiver la fonctionnalité Drum Map dans l'**Éditeur de rythme**, ouvrez le menu local **Map** dans l'**Inspecteur** ou dans l'**Éditeur de rythme** et sélectionnez **Aucune Drum Map**.  
Même si vous n'utilisez pas de Drum Map, vous pouvez toujours identifier les sons par leurs noms en utilisant une liste de noms.

#### À NOTER

Au départ, le menu local **Map** ne contient que la **GM Map**.

---

## I-Notes, O-Notes et hauteurs

Il est conseillé d'étudier la théorie suivante afin de pouvoir tirer le maximum du concept des Drum Maps – en particulier si vous souhaitez créer vos propres Drum Maps.

Une Drum Map est une sorte de filtre qui transforme les notes en fonction des paramètres de la map. La transformation s'opère à deux moments : dès la réception d'une note entrante, c'est-à-dire quand vous jouez une note sur votre contrôleur MIDI, et quand la note est transmise du programme vers le module de sons MIDI.

Dans l'exemple qui suit, nous avons modifié la Drum Map afin que le son Bass Drum (grosse caisse) possède des valeurs différentes de Hauteur, I-note et O-note.

Pitch	Instrument	Snap	Mute	I-Note	O-Note	Channel	Output
C1	Bass Drum	1/16		A1	B0	10	Track
C#1	Side Stick	1/16		C#1	C#1	10	Track
D1	Acoustic Snare	1/16		D1	D1	10	Track
D#1	Hand Clap	1/16		D#1	D#1	10	Track

## I-Notes (notes d'entrée)

Quand vous jouez une note sur votre instrument MIDI, le programme recherche le numéro de note correspondant dans les I-notes de la Drum Map. Dans notre cas, si vous jouez la note A1, le programme considère qu'il s'agit de la I-note du son Bass Drum.

C'est alors que la première transformation se produit : la note obtient un nouveau numéro de note correspondant à la valeur de hauteur pour ce son de batterie. Dans notre cas, la note est transformée en une note C1, car il s'agit de la hauteur du son Bass Drum dans la Drum Map. Si vous enregistrez la note, elle sera enregistrée comme C1.

Vous pouvez par exemple placer certains sons de batterie tout près les uns des autres sur le clavier afin de les jouer plus facilement, déplacer les sons de façon à ce que les plus souvent utilisés puissent être joués sur un petit clavier et jouer un son avec une touche noire plutôt qu'avec une blanche. Si vous préférez dessiner vos parties de batterie plutôt que de les jouer sur un contrôleur MIDI, vous n'avez pas à vous soucier du paramètre I-note.

## O-notes (notes de sortie)

L'étape suivante est la sortie. Voici ce qu'il se passe lorsque vous lisez la note enregistrée, ou lorsque la note jouée est envoyée à un instrument MIDI en temps réel (via le MIDI Thru) :

Le programme consulte la Drum Map et trouve quel est le son de batterie correspondant à la hauteur de la note lue. Dans notre cas, la note C1 correspond à un son de batterie Bass Drum. Avant que cette note soit envoyée à la sortie MIDI, une seconde transformation est opérée : le numéro de note est remplacé par la O-note du son en question. Dans notre exemple, la note envoyée à l'instrument MIDI est un B0.

Les paramètres des O-notes vous permettent de faire en sorte que le son de Bass Drum joue réellement une grosse caisse. Si vous utilisez un instrument MIDI dans lequel le son de grosse caisse se trouve sur la touche C2, configurez la O-note pour le son Bass Drum sur C2. Si vous utilisez un autre instrument sur lequel la grosse caisse est mappée sur C1, vous pouvez configurer la O-note de la grosse caisse sur C1. Une fois que vous avez configuré des Drum Maps pour tous vos instruments MIDI, il vous suffit de sélectionner une autre Drum Map quand vous utilisez un autre instrument MIDI pour les sons de batterie.

## Configuration de la hauteur des notes en fonction de leur configuration de O-Note

Vous pouvez configurer la hauteur des notes en fonction de leurs paramètres de O-note. Ainsi, quand vous convertissez une piste en piste MIDI normale sans Drum Map, les notes jouent quand même les bons sons de batterie.

Il est souvent utile d'exporter un enregistrement MIDI sous forme de fichier MIDI standard. En procédant au préalable à une conversion de la O-note, vous pouvez faire en sorte que vos pistes de batterie soient lues comme vous le souhaitez après exportation.

- Pour procéder à une conversion de la O-note, sélectionnez **MIDI > Conversion de la O-note**.

LIENS ASSOCIÉS

[Exporter des pistes MIDI sous forme de fichiers MIDI standard](#) à la page 128

# Fonctions d'accord

Les fonctions d'accord vous offrent de nombreuses possibilités d'utilisation des accords.

Les fonctions d'accord vous permettent de :

- Créer des suites d'accords en ajoutant des événements d'accord sur la piste d'Accords.
- Convertir des événements d'accords en MIDI.
- Utiliser la piste d'Accords pour contrôler MIDI.
- Utiliser le Voicing de la piste d'Accords pour modifier les hauteurs de vos données MIDI.
- Extraire des événements d'accords des données MIDI pour obtenir un aperçu de la structure harmonique d'un fichier MIDI.
- Enregistrer des événements d'accords avec un clavier MIDI.

## Piste d'Accords

La piste d'Accords permet d'ajouter des événements d'accords et des événements de gamme.

LIENS ASSOCIÉS

[Événements de gamme](#) à la page 579

[Événements d'accords](#) à la page 575

## Créer la piste d'Accords

---

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Accord**.
- 

RÉSULTAT

La piste d'Accords est créée dans le projet.



LIENS ASSOCIÉS

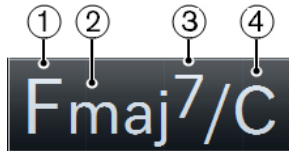
[Piste d'Accords](#) à la page 121

## Événements d'accords

Les événements d'accords sont des représentations d'accords qui contrôlent ou transposent la lecture sur des pistes MIDI et d'instruments.

Quand ces pistes sont configurées pour suivre la piste d'Accords, les événements d'accords contrôlent la hauteur des notes MIDI.

Les événements d'accords possèdent des positions de départ qui leur sont propres. En revanche, leurs fins sont déterminées par le début de l'événement d'accord suivant. Ils peuvent être caractérisés par une fondamentale, un type, une tension et une note basse :



- 1 Fondamentale
- 2 Type
- 3 Tension
- 4 Note basse

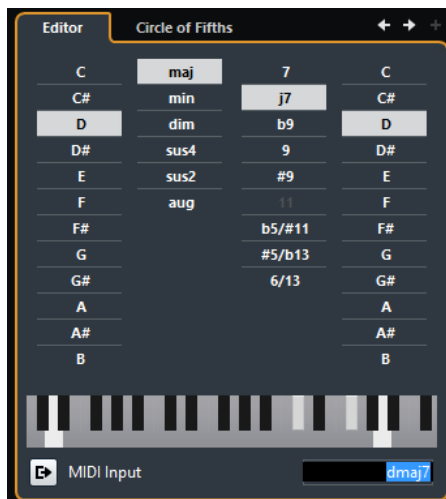
LIENS ASSOCIÉS

[Contrôler la lecture MIDI à l'aide de la piste d'Accords](#) à la page 584

## Éditeur d'accords

L'**Éditeur d'accords** vous permet de définir ou de modifier les événements d'accords, et également d'ajouter de nouveaux événements d'accords.

- Pour ouvrir l'**Éditeur d'accords**, double-cliquez sur un événement d'accord.



### Aller à l'accord précédent/Aller au prochain accord

Permet de sélectionner l'accord précédent/suivant sur la piste d'Accords pour l'éditer.

### Ajouter accord

Permet d'ajouter un nouvel événement d'accord non défini sur la piste d'Accords.

#### À NOTER

Ceci ne fonctionne que quand le dernier événement d'accord de la piste d'Accords est sélectionné.

---

#### Boutons de définition d'accord

Activez ces boutons pour définir la note de base, le type d'accord, la tension et la note basse de votre événement d'accord.

#### À NOTER

Si vous n'avez pas sélectionné de note basse, l'éditeur se configure par rapport à la fondamentale et aucune note basse supplémentaire n'est jouée.

---

#### Représentation du clavier

Montre les notes de l'événement d'accord, compte tenu des paramètres de Voicing configurés.

#### Activation de l'entrée MIDI

Permet de définir un accord en le jouant sur un clavier MIDI. Si l'accord est reconnu, les boutons d'accord et le clavier virtuel se modifient en conséquence.

#### Définition d'accord par saisie de texte

Permet de définir un accord à l'aide du clavier de l'ordinateur.

## Ajout d'événements d'accords

#### PRÉAMBULE

Vous avez ajouté une piste d'Accords.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil **Dessiner** et cliquez dans la piste d'Accords.  
Un événement d'accord indéfini portant le nom X est créé.
  2. Activez l'outil **Sélectionner** et double-cliquez sur l'événement d'accord.
  3. Dans l'**Éditeur**, sélectionnez une note de base.
  4. Facultatif : Sélectionnez un type d'accord, une tension et une note basse.
  5. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Pour fermer l'**Éditeur**, cliquez en dehors de l'**Éditeur**.
    - Pour ajouter un nouvel événement d'accord non défini, cliquez sur **Ajouter accord**.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Créer la piste d'Accords](#) à la page 574

## Définition des accords par saisie de texte

L'**Éditeur d'accords** vous permet d'utiliser la zone de saisie de texte pour définir un accord à l'aide du clavier de votre ordinateur.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur un événement d'accord pour ouvrir l'**Éditeur d'accords**.
2. Cliquez dans la zone de saisie de texte située en bas de l'**Éditeur**.
3. Saisissez un accord en procédant ainsi :



- Définissez une note de base, par exemple, C, D, E.
- Définissez des altérations, par exemple, # ou b.
- Définissez le type de l'accord, par exemple maj, min, dim, sus ou aug.
- Définissez une extension d'accord, par exemple 7, 9 ou 13.

#### À NOTER

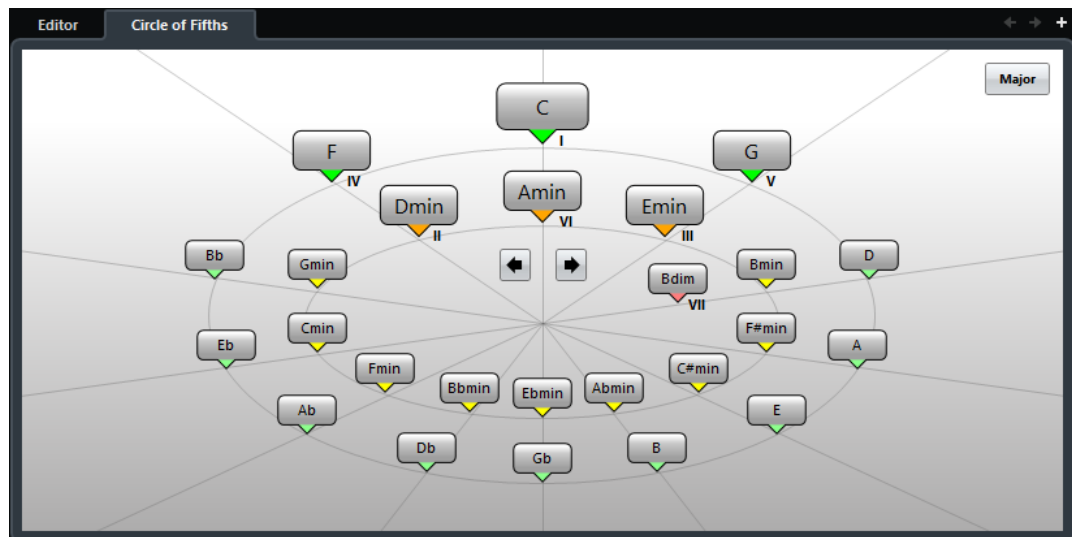
Si vous avez activé l'option **Solfège** dans le menu local **Nom de note** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **Affichage d'événements—Accords&Hauteurs**), vous pouvez également saisir des accords dans ce format. Vous devez écrire la première lettre en majuscule, c'est-à-dire écrire «Re» plutôt que «re», par exemple. Faute de quoi, l'accord ne sera pas reconnu.

4. Appuyez sur **Tabulation** pour ajouter un nouvel accord indéfini et le définir.

## Chord Assistant

Le **Chord Assistant** vous permet d'utiliser un accord comme point de départ pour les suggestions de l'accord suivant.

- Pour ouvrir le **Chord Assistant**, dans l'**Éditeur d'accords**, cliquez sur **Cycle des quintes**.



#### LIENS ASSOCIÉS

[Chord Assistant – Cycle des quintes](#) à la page 577

## Chord Assistant – Cycle des quintes

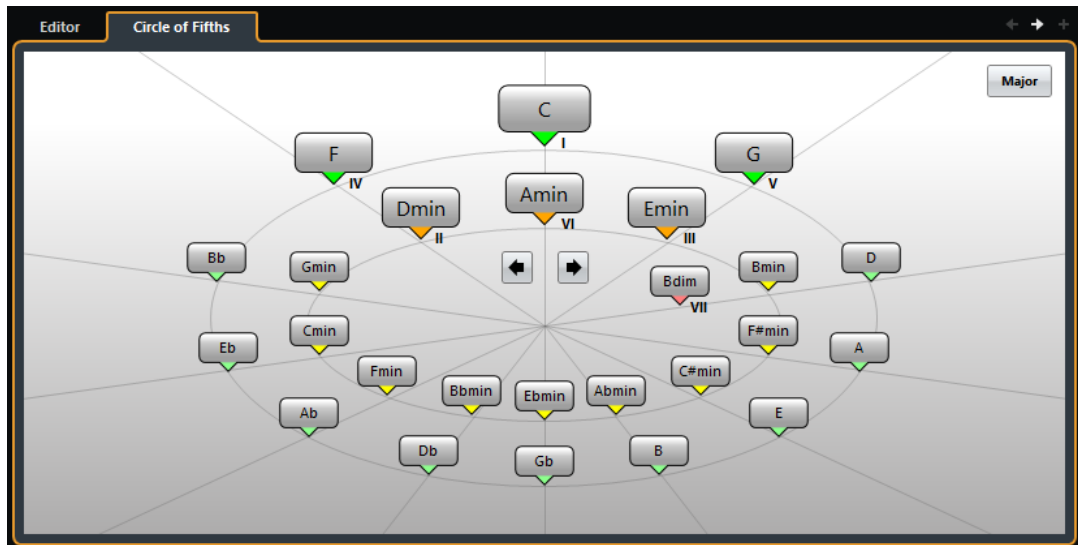
Le mode **Cycle des quintes** du **Chord Assistant** représente les accords dans une visualisation interactive du cycle des quintes.

L'accord d'origine qui détermine la tonalité se trouve au centre du **Chord Assistant** et il est marqué en tant que tonique (I).

Sur le cercle externe, vous pouvez voir les douze accords majeurs séparés par des intervalles d'une quinte.

Sur le cercle interne, vous pouvez voir les accords mineurs correspondants en parallèle.

Les accords appartenant à la tonalité actuelle sont accompagnés de chiffres romains qui correspondent aux degrés de l'échelle musicale. Vous pouvez utiliser ces accords pour créer des suites d'accords classiques ou choisir les autres accords pour des résultats plus insolites.



- Pour jouer un accord et l'assigner à l'événement d'accord sélectionné, cliquez dessus. Les trois derniers accords sur lesquels vous avez cliqué sont en gras.
- Pour définir une nouvelle tonalité, faites un clic droit sur l'accord dans le **Chord Assistant** et sélectionnez **Utiliser comme origine**, ou servez-vous des commandes **Rotation gauche/Rotation droite**.
- Pour sélectionner l'accord mineur parallèle et le définir en tant que tonalité, cliquez sur **Majeur/mineur**.

## Écoute des événements d'accords

Pour entendre les événements d'accords qui se trouvent sur la piste d'Accords, il vous faut connecter celle-ci à la sortie d'une piste MIDI ou d'une piste d'Instrument.

### PRÉAMBULE

Vous avez ajouté une piste d'Accords et des événements d'accords.

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une piste**.
2. Cliquez sur **Instrument**.
3. Ouvrez le menu local **Instrument** et sélectionnez un instrument VST.
4. Cliquez sur **Ajouter une piste**.  
La piste d'Instrument est ajoutée à la liste des pistes et l'interface de l'instrument VST sélectionné est ouverte.
5. Sélectionnez un son.
6. Dans l'**Inspecteur** de la piste d'Accords, activez le **Retour acoustique**.
7. Dans le menu local **Sélectionner piste pour l'écoute**, sélectionnez la piste que vous souhaitez utiliser pour l'écoute.



### RÉSULTAT

Les événements d'accords de la piste d'Accords déclenchent à présent les sons de l'instrument assigné à la piste MIDI ou d'Instrument.

LIENS ASSOCIÉS

[Piste d'Accords](#) à la page 121

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Instrument](#) à la page 104

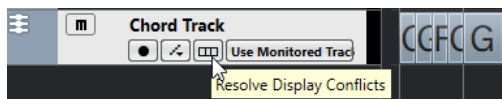
## Modifier l'affichage des événements d'accords

Vous pouvez modifier l'affichage des événements d'accords. Cela peut s'avérer utile si les événements d'accords se chevauchent en cas de zoom arrière ou si vous n'aimez pas la police de caractères utilisée.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sur la piste d'Accords, activez **Résoudre conflits d'affichage**.



2. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Affichage d'événements > Accords&Hauteurs** et configurez la police des accords.

Vous pouvez également paramétrer le nom de note et le schéma de dénomination.

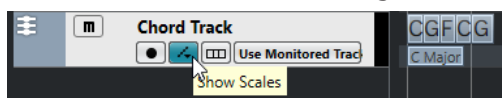
---

## Événements de gamme

Les événements de gamme vous montrent quels événements d'accords correspondent à une suite de notes spécifique basée sur une fondamentale particulière.

Cubase crée automatiquement des événements de gamme pour vos événements d'accords.

- Pour afficher les événements de gamme, activez **Afficher gammes** sur la piste d'Accords.



- Pour écouter les notes appartenant à un événement de gamme, cliquez dessus.

Cependant, vous pouvez également ajouter et éditer manuellement des événements de gamme.

Les événements de gamme possèdent des positions de départ qui leur sont propres. Leurs fins sont déterminées par le début de l'événement de gamme suivant.

## Édition d'événements de gamme

PRÉAMBULE

Vous avez ajouté une piste d'Accords et des événements d'accords. Vous avez désactivé la fonction **Gammes automatiques** dans l'**Inspecteur** de la piste d'Accords.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sur la piste d'Accords, activez la fonction **Afficher gammes**.  
La couche des gammes s'affiche, avec les événements de gamme.
2. Sélectionnez l'événement d'accord.  
Un événement de gamme apparaît sur la couche des gammes.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez sur le premier événement de gamme sur la piste d'Accords puis sélectionnez une **Tonalité de base** et un **Type** sur la ligne d'infos.

Start	Root Key	Type
1. 1. 1. 0	G	maj

- Double-cliquez sur l'événement de gamme, puis sélectionnez une **Tonalité de base** et un **Type** pour la gamme sur le clavier qui apparaît.



Les touches qui correspondent à la gamme sont en surbrillance.

---

## Voicings

Les Voicings déterminent la configuration des événements d'accords. Ils déterminent l'espacement vertical et l'ordre des notes d'un accord, et caractérisent également l'instrumentation et le genre du morceau de musique.

Par exemple, un accord de C (Do) peut s'étaler sur une large gamme de hauteurs et un pianiste ne choisira pas les mêmes notes qu'un guitariste. Le pianiste peut également jouer des notes totalement différentes selon le genre musical.

- Vous pouvez configurer le Voicing pour toute la piste d'Accords à partir de son **Inspecteur**.
- Vous pouvez configurer les Voicings d'événements d'accords individuels dans le menu local **Voicing** de la ligne d'infos.

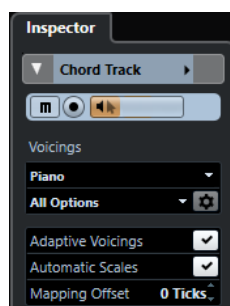
### À NOTER

Quand la fonction **Voicings adaptatifs** est activée dans l'**Inspecteur** de la piste d'Accords, vous pouvez uniquement modifier les Voicings du premier événement d'accord sur la ligne d'infos.

---

## Paramètres de l'Inspecteur pour les Voicings

Pour configurer les Voicings de toute la piste d'Accords, vous pouvez utiliser l'**Inspecteur** de cette piste.



### Bibliothèque de Voicings

Permet de sélectionner la bibliothèque de Voicings **Guitare**, **Piano** ou **Simple**.

### Sous-ensemble de la bibliothèque de Voicings

#### À NOTER

Cette option n'est disponible que si vous avez choisi la bibliothèque de Voicings **Guitare** ou **Piano**.

---

Permet de sélectionner un sous-ensemble prédéfini de la bibliothèque de Voicings.

### Configuration des paramètres de Voicing

Permet d'ouvrir le panneau **Voicing personnalisé** afin de configurer les paramètres de voicing pour un schéma de voicing particulier.

### Voicings adaptatifs

Activez cette option pour permettre à Cubase de définir automatiquement les Voicings. Ainsi les voix individuelles changent moins brusquement.

### Gammes automatiques

Activez cette option pour permettre à Cubase de définir automatiquement les gammes.

### Décalage

Quand vous saisissez un nombre de tics négatif, les événements d'accords affectent les notes MIDI qui ont été déclenchées trop tôt.

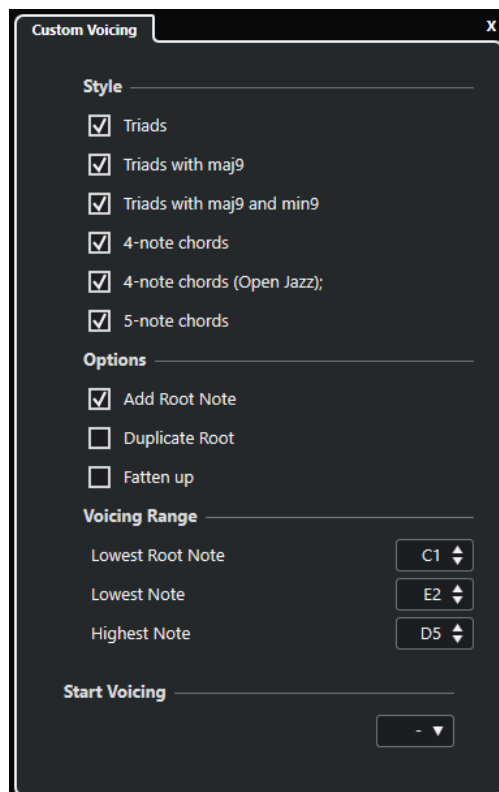
LIENS ASSOCIÉS

[Panneau Voicing personnalisé](#) à la page 581

## Panneau Voicing personnalisé

En cliquant sur **Configurer les paramètres Voicing** dans la section **Voicings** de l'**Inspecteur**, vous pourrez configurer les paramètres de Voicing à votre convenance pour un schéma de Voicing particulier.

- Pour ouvrir le panneau **Voicing personnalisé**, cliquez sur **Configurer les paramètres Voicing** dans la section **Accords** de l'**Inspecteur**.



Dans la section **Style** des Voicings de **Piano**, voici les paramètres que vous pouvez configurer :

### Triades

Permet de définir une triade. Les accords qui comportent plus de trois notes restent inchangés.

### **Triades avec maj9**

Permet de définir une triade avec neuvième majeure, mais sans fondamentale. Les accords qui comportent plus de trois notes restent inchangés.

### **Triades avec maj9 et min9**

Permet de définir une triade avec neuvième majeure et neuvième mineure, mais sans fondamentale. Les accords qui comportent plus de trois notes restent inchangés.

### **Accords de 4 notes**

Permet de définir un accord de quatre notes sans fondamentale. Les accords qui comportent moins de trois notes restent inchangés.

### **Accords de 4 notes (Open Jazz)**

Permet de définir un accord de 4 notes sans fondamentale et sans cinquième. Les accords qui comportent moins de trois notes restent inchangés.

### **Accords de 5 notes**

Permet de définir un accord de 5 notes avec neuvième. Les accords qui comportent moins de quatre notes restent inchangés.

Dans la section **Options** des Voicings de **Piano**, voici les paramètres que vous pouvez configurer :

#### **Ajouter fondamentale**

Permet d'ajouter une fondamentale.

#### **Dupliquer fondamentale**

Permet de dupliquer la fondamentale.

#### **Élargir champ sonore**

Permet de dupliquer le ténor.

Dans la section **Intervalle Voicing** des Voicings de **Piano**, voici les paramètres que vous pouvez configurer :

#### **Fondamentale la plus basse**

Détermine la limite de la fondamentale la plus basse.

#### **Note la plus basse**

Détermine la limite de la note la plus basse. Cette limite ne s'applique pas à la fondamentale.

#### **Note la plus haute**

Détermine la limite de la note la plus haute. Cette limite ne s'applique pas à la fondamentale.

Dans la section **Style** des Voicings de **Guitare**, voici les paramètres que vous pouvez configurer :

#### **Triades**

Permet de définir une triade comportant quatre, cinq ou six voix.

#### **Accords de 4 notes**

Permet de définir un accord de quatre notes comportant quatre, cinq ou six voix sans tensions.

#### **Triades à 3 cordes**

Permet de définir une triade sur trois cordes.

#### **Modern Jazz**

Permet de définir des accords de 4, 5 et 6 notes, en partie sans fondamentales, mais avec des tensions.

Pour les Voicings de type **Simple**, seul le paramètre **Décalage d'octaves partant de C3** est disponible. Elle vous permet de définir une valeur de décalage pour l'intervalle d'octave.

Dans la section **Premier Voicing** des voicings **Piano**, **Guitare** et **Simple**, vous pouvez sélectionner le premier voicing.

#### À NOTER

Cette section n'est disponible que pour les pistes MIDI et d'instruments, mais pas pour la piste d'Accords, et elle n'apparaît que si vous sélectionnez **Voicings** dans le menu local **Suivre piste d'Accords**.


---

## Conversion d'événements d'accords en MIDI

Vous pouvez convertir des événements d'accords en MIDI pour les éditer ou pour imprimer une partition dans l'**Éditeur de partitions**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des contrôles de piste globaux de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une piste** .
  2. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Cliquez sur **Instrument** pour ajouter une piste d'Instrument.
    - Cliquez sur **MIDI** pour ajouter une piste MIDI.
  3. Cliquez sur **Ajouter une piste**.
  4. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Pour convertir tous les événements d'accords en MIDI, sélectionnez **Projet > Piste d'Accords > Accords en MIDI**.
    - Pour convertir uniquement les accords sélectionnés en MIDI, sélectionnez les événements d'accords souhaités et faites-les glisser sur la piste MIDI ou d'Instrument.
- 

#### RÉSULTAT

Un nouveau conteneur MIDI dans lequel les accords ont été convertis en événements MIDI est créé.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Instrument](#) à la page 104

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – MIDI](#) à la page 107

## Assignation d'événements d'accords à des HALion Sonic SE Pads

#### PRÉAMBULE

Créez une suite d'accords sur la piste d'Accords et ajoutez une piste d'Instrument intégrant HALion Sonic SE comme instrument VST dans votre projet.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sur la piste d'Accords, sélectionnez les événements d'accords et faites-les glisser sur les pads de HALion Sonic SE.  
Le premier événement d'accord est assigné au pad sur lequel vous lâchez le bouton de la souris et tous les événements d'accords qui suivent sont assignés aux pads suivants.

2. Cliquez sur les pads correspondants sur le clavier de HALion Sonic SE pour déclencher les accords.
- 

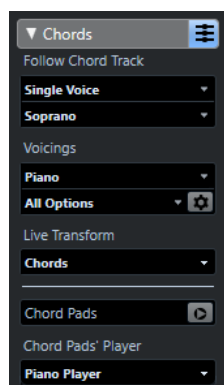
## Contrôler la lecture MIDI à l'aide de la piste d'Accords

Vous pouvez utiliser la piste d'Accords pour contrôler MIDI.

### Section Accords pour les pistes MIDI

La section **Accords** de l'**Inspecteur** des pistes Audio vous permet de configurer le routage des événements de la piste MIDI sur la piste d'Accords.

- Pour ouvrir la section **Accords** d'une piste MIDI, sélectionnez-la, puis dans l'**Inspecteur**, cliquez sur la section **Accords**.



#### Suivre piste d'Accords

Sélectionnez une option pour configurer le routage des événements de votre piste sur la piste d'Accords.

#### Voicings

Permet de sélectionner une bibliothèque de voicings ou d'utiliser ceux de la piste d'Accords. Pour que cette section soit disponible, il faut que vous ayez sélectionné **Voicings** ou **Voix individuelle** dans le menu local **Suivre piste d'Accords**.

#### Transformer en direct

Permet de transposer l'entrée MIDI en direct selon une progression d'accords de la piste d'Accords.

#### Pads d'accords

Permet d'afficher/masquer la **Zone des pads d'accords**.

#### Joueur de pads d'accords

Permet de sélectionner un joueur et des paramètres de voicing couramment utilisés pour ce type de joueur, et de déterminer comment les notes des accords doivent être jouées.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Utilisation de la fonction Suivre piste d'Accords](#) à la page 585

[Modes de la fonction Suivre piste d'Accords](#) à la page 586

[Utilisation de la fonction Transformer en direct](#) à la page 585

[Zone des pads d'accords](#) à la page 591

[Configuration des joueurs](#) à la page 603



## Utilisation de la fonction Transformer en direct

La fonction **Transformer en direct** permet de transposer l'entrée MIDI en direct selon une progression d'accords de la piste d'Accords. Vous n'avez ainsi plus à vous soucier des touches que vous jouez sur votre clavier MIDI car l'entrée MIDI est transposée en temps réel sur les accords ou les gammes de votre piste d'Accords.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Créez une piste MIDI ou d'Instrument et activez la fonction **Activer l'enregistrement**.
2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Accords**.
3. Ouvrez le menu local **Transformer en direct** et procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour mapper l'entrée MIDI sur des événements d'accords, sélectionnez **Accords**.
  - Pour mapper l'entrée MIDI sur des événements de gamme, sélectionnez **Gammes**.
4. Jouez quelques notes sur votre clavier MIDI ou sur le **Clavier à l'écran**.

---

### RÉSULTAT

Toutes les touches que vous jouez sont mappées en temps réel sur les événements d'accord ou de gamme de la piste d'Accords.

## Utilisation de la fonction Suivre piste d'Accords

Cette fonction permet d'aligner un enregistrement sur une progression d'accords de la piste d'Accords.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste qui doit suivre à la piste d'Accords.
2. Dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **Accords**.
3. Ouvrez le menu local **Suivre piste d'Accords** et sélectionnez un mode.

#### À NOTER

La première fois que vous ouvrez ce menu local pour la piste, la boîte de dialogue **Suivre piste d'Accords** apparaît.

4. Dans la boîte de dialogue **Suivre piste d'Accords**, apportez les modifications souhaitées.
5. Cliquez sur **OK**.

---

### RÉSULTAT

Les événements de votre piste suivent à présent la progression d'accords de la piste d'Accords.

#### À NOTER

Quand vous alignez votre piste MIDI sur la piste d'Accords, il peut arriver que certaines des notes MIDI soient muettes. Pour les masquer dans les éditeurs, activez **Masquer les notes muettes dans les éditeurs** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Accords**).

---

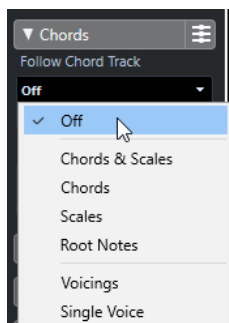
### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Suivre piste d'Accords](#) à la page 587

[Modes de la fonction Suivre piste d'Accords](#) à la page 586

## Modes de la fonction Suivre piste d'Accords

Cette section de l'**Inspecteur** vous permet de déterminer comment votre piste doit suivre la piste d'Accords.



Voici les options disponibles dans le menu local **Suivre piste d'Accords** :

### Éteint

La fonction **Suivre piste d'Accords** est désactivée.

### Accords & gammes

Permet de maintenir les intervalles de l'accord ou de la gamme d'origine dans la mesure du possible.

### Accords

Permet de transposer les notes MIDI pour les aligner sur la tonalité et les mapper sur l'accord actuel.

### Gammes

Permet de transposer les notes MIDI pour les aligner sur la gamme actuelle. Vous obtenez ainsi une plus grande variété de notes et un jeu plus naturel.

### Fondamentales

Permet de transposer les notes MIDI pour les aligner sur la fondamentale de l'événement d'accord. Le résultat est le même que quand vous transposez une piste. Cette option est particulièrement indiquée pour les pistes de basse.

### Voicings

Permet de transposer les notes MIDI pour les aligner sur les voix de la bibliothèque de Voicings sélectionnée.

### Voix individuelle

Permet d'assigner les notes MIDI sur les notes d'une voix individuelle (soprano, ténor, basse, etc.) du Voicing. Sélectionnez la voix désirée dans le menu local situé en dessous.

### À NOTER

Quand vous appliquez ce mode à une sélection de plusieurs pistes qui contiennent des voix séparées, vous pouvez configurer l'une de ces pistes en tant que maîtresse et les autres en tant qu'esclaves du Voicing. En modifiant le Voicing de la piste maîtresse, vous ferez ainsi en sorte que les pistes esclaves suivent automatiquement ce Voicing.

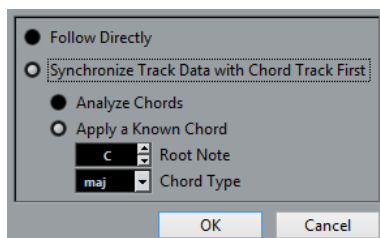
---

### LIENS ASSOCIÉS

[Assigner des voix à des notes](#) à la page 588

## Boîte de dialogue Suivre piste d'Accords

Cette boîte de dialogue s'ouvre la première fois que vous sélectionnez une option dans le menu local **Suivre piste d'Accords**, dans la section **Accords** de l'**Inspecteur**.



### Suivre directement

Activez cette option si vos notes MIDI sont déjà conformes à la piste d'Accords. C'est le cas quand vous extrayez vos accords des événements MIDI présents sur la piste en sélectionnant **Projet > Piste d'Accords > Créer des symboles d'accords**, par exemple.

### D'abord synchroniser les données de piste avec la piste d'Accords

Activez l'option **Analyser accords** si les données de piste n'ont rien à voir avec les événements d'accords. Les événements MIDI sont analysés et les accords détectés sont alignés sur la piste d'Accords. Cette option ne fonctionne qu'avec les données MIDI.

Activez **Appliquer un accord connu** si les données de la piste n'ont rien à voir avec les événements d'accords et qu'il n'y a pas de changement d'accord. Définissez la **Note de base** et le **Type d'accord** de vos événements.

## Utilisation de la fonction Conformer à la piste d'Accords

Cette fonction permet d'aligner des conteneurs ou événements individuels sur une progression d'accords de la piste d'Accords.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez les événements ou conteneurs qui doivent suivre la piste d'Accords.
2. Sélectionnez **Projet > Piste d'Accords > Conformer à la piste d'Accords**.
3. Dans le menu local **Mode d'assignation**, sélectionnez un mode d'assignation.

### À NOTER

Si vous sélectionnez **Voicings** et qu'aucune voix n'est détectée, c'est le mode **Auto** qui est utilisé.

---

4. Cliquez sur **OK**.
- 

### RÉSULTAT

Les accords et les gammes de chacun des événements ou conteneurs sont analysés et utilisés pour l'assignation. Quand aucun accord n'est détecté, Cubase détermine que la prestation est en «Do». Les modes d'assignation et les Voicings disponibles correspondent aux paramètres de la fonction **Suivre piste d'Accords** de la section **Accords** de l'**Inspecteur**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Modes de la fonction Suivre piste d'Accords](#) à la page 586

## Assigner des voix à des notes

Vous pouvez transposer les notes MIDI pour les aligner sur les voix de la bibliothèque de Voicings sélectionnée.

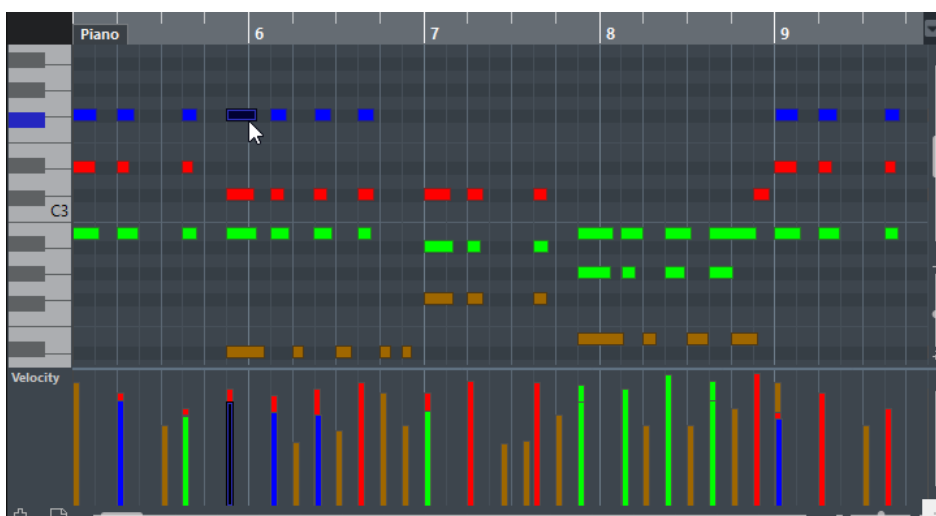
---

### PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Projet > Piste d'Accords > Assigner les voix à des notes**.
- 

### RÉSULTAT

La hauteur des notes suit maintenant le Voicing de la piste d'Accords et vous pouvez toujours éditer les notes MIDI. Quand vous sélectionnez à présent une note dans l'**Éditeur clavier**, vous voyez dans la ligne d'infos que la **Voix** est assignée.



## Extraction d'événements d'accords à partir d'événements MIDI

Vous pouvez extraire des accords à partir de notes, de conteneurs ou de pistes MIDI. Cela vous permet de visualiser la structure harmonique d'un fichier MIDI et d'utiliser ce fichier comme point de départ pour travailler.

### PRÉAMBULE

Vous avez créé la piste d'Accord et vous y avez placé des notes MIDI pouvant être interprétées comme des accords. Les pistes de batterie, de basse monophonique ou de lead ne sont pas appropriées pour cette fonction.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez un conteneur ou une ou plusieurs pistes MIDI. Vous pouvez également sélectionner les pistes, conteneurs ou notes MIDI que vous souhaitez extraire dans l'**Éditeur clavier**, l'**Éditeur de partitions** ou l'**Éditeur sur place**.
  2. Sélectionnez **Projet > Piste d'Accords > Créer des symboles d'accords**.
  3. Apportez les modifications souhaitées et cliquez sur **OK**.
- 

### RÉSULTAT

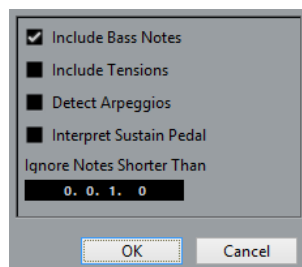
Les Événements d'accords sont créés sur la piste d'Accords.

## LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Créer des symboles d'accords](#) à la page 589

# Boîte de dialogue Créer des symboles d'accords

Cette boîte de dialogue vous permet de déterminer quelles données MIDI prendre en compte quand des événements d'accords sont extraits de données MIDI.



### Inclure notes de basse

Activez cette option si vous souhaitez que vos événements d'accords contiennent une note basse.

### Inclure tensions

Activez cette option si vous souhaitez que vos événements d'accords contiennent des tensions.

### Détecter arpèges

Activez cette option si vous souhaitez que vos événements d'accords contiennent des accords arpégés, c'est-à-dire des accords dont les notes sont jouées l'une après l'autre, et non toutes à la fois.

### Interpréter pédale de sustain

Activez cette option si vous souhaitez que vos événements d'accords contiennent des accords de pédale de sustain, c'est-à-dire des notes qui sont jouées alors que la pédale de sustain est enfoncée.

### Ignorer notes plus courtes que

Permet de définir la longueur minimale des événements MIDI devant être pris en compte.

# Enregistrement d'événements d'accords à partir d'un clavier MIDI

Vous pouvez utiliser un clavier MIDI pour enregistrer les événements d'accords sur la piste d'Accords.

## PRÉAMBULE

Votre projet contient une piste d'Instrument sur laquelle la fonction **Activer l'enregistrement** ou la fonction **Monitor** est activée.

---

## PROCÉDER AINSI

1. Sur la piste d'Accords, activez la fonction **Activer l'enregistrement**.
  2. Dans la palette **Transport**, activez **Enregistrement**.
  3. Jouez quelques accords sur votre clavier MIDI.
-

#### RÉSULTAT

Tous les accords reconnus sont enregistrés sous forme d'événements d'accords sur la piste d'Accords.

#### À NOTER

La piste d'Accords utilise des paramètres de Voicing qui lui sont propres. Les événements d'accords enregistrés peuvent donc sonner différemment.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Ajout d'événements d'accords](#) à la page 576

# Pads d'accords

Les pads d'accords vous permettent de moduler les accords et de modifier leurs Voicings et leurs tensions. En termes d'harmonies et de rythmes, ils offrent une approche plus ludique et spontanée de la composition que les fonctions des pistes d'Accords.

Vous pouvez :

- Jouer des accords en temps réel sur un clavier MIDI.
- Enregistrer votre prestation sous forme d'événements MIDI sur une piste MIDI ou une piste d'Instrument, voire sur la piste d'Accords.

## À NOTER

Partons du principe que vous avez connecté et configuré un clavier MIDI.

LIENS ASSOCIÉS

[Voicings](#) à la page 580

## Zone des pads d'accords

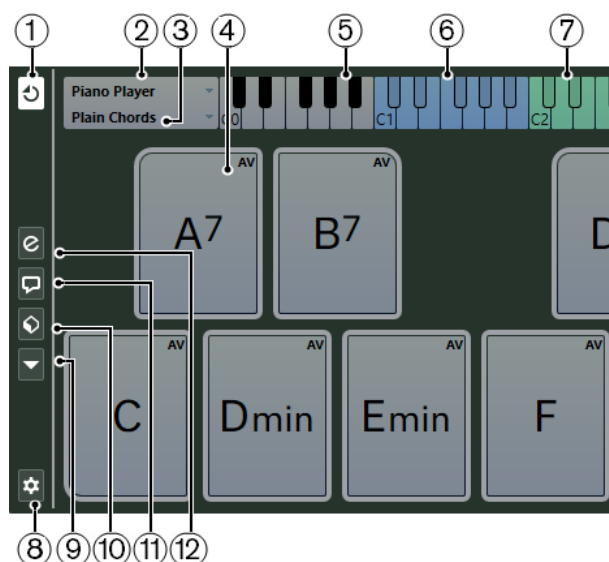
Les pads d'accords situés dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** contiennent toutes les fonctions dont vous avez besoin pour travailler avec des pads d'accords.

Pour ouvrir les **Pads d'accords**, sélectionnez **Projet > Pads d'accords > Afficher/Masquer les pads d'accords**.

## À NOTER

Vous pouvez également sélectionner une piste MIDI ou d'Instrument et ouvrir la section **Accords** de l'**Inspecteur**, puis activer **Afficher/Masquer la zone des pads d'accords**.

Les pads d'accords contiennent les commandes suivantes :



### 1 Mode de sortie des pads d'accords

Activez cette option pour transmettre les données d'accords à toutes les pistes qui sont en monitoring ou activées pour l'enregistrement. Désactivez cette option pour ne transmettre les données d'accords que sur les pistes qui sont en monitoring ou activées pour l'enregistrement et dont le **Routage d'entrée** est configuré sur **Pads d'accords**.

#### À NOTER

Quand l'option **L'activation pour l'enregistrement permet le MIDI Thru** est désactivée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Enregistrement—MIDI**), vous devez activer l'option **Monitor** pour utiliser les pads d'accords.

### 2 Joueur actuel

Indique quel joueur est sélectionné et permet d'ouvrir un menu dans lequel vous pouvez sélectionner un autre joueur.

### 3 Mode actuel

Indique quel mode de joueur est sélectionné et permet d'ouvrir un menu dans lequel vous pouvez sélectionner un autre mode de joueur.

### 4 Pad d'accords

Chaque pad d'accords ne peut contenir qu'un symbole d'accord. Faites un clic droit sur un pad d'accords pour ouvrir un menu contextuel pour ce pad d'accords. Pour changer l'accord qui est assignée au pad d'accords, cliquez sur le bouton **Ouvrir l'éditeur** situé sur la bordure gauche du pad d'accords.

### 5 Clavier

Montre les touches qui sont jouées quand vous déclenchez un pad d'accords. Pour zoomer sur le clavier, cliquez sur une touche et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas. Pour faire défiler le clavier, cliquez dessus et faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite.

### 6 Plage de télécommande des pads

Les touches en surbrillance bleue sur le clavier correspondent aux touches de votre clavier MIDI qui déclenchent les pads d'accords. Vous pouvez définir la plage de télécommande à la page **Télécommande des pads** de la boîte de dialogue **Configuration des pads d'accords**.

### 7 Plage de télécommande des Voicings/Tensions/Transpositions

Les touches en surbrillance verte sur le clavier correspondent aux touches de votre clavier MIDI qui permettent de modifier les paramètres de Voicings, de tensions et de transposition des pads. Vous pouvez activer et définir des touches de télécommande à la



page **Télécommande des pads** de la boîte de dialogue **Configuration des pads d'accords**.

## 8 Configurer les pads d'accords

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Configuration des pads d'accords**.

## 9 Menu Fonctions

Permet d'ouvrir un menu comportant des fonctions et paramètres spécifiques aux pads d'accords.

## 10 Préréglages de pads d'accords

Permet d'enregistrer et de charger des préréglages pour les pads d'accords et les joueurs.

## 11 Afficher/Masquer le Chord Assistant

Permet d'afficher/masquer la fenêtre **Chord Assistant**, laquelle offre des suggestions d'accords à partir de l'accord défini en tant qu'origine.

## 12 Afficher/Masquer la configuration des joueurs

Permet d'afficher/masquer les options de configuration des joueurs.

### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Configuration des pads d'accords](#) à la page 607

[Lecture et enregistrement des accords](#) à la page 599

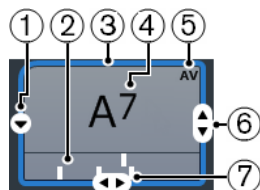
[Joueurs et Voicings](#) à la page 604

[Ouvrir des pads d'accords](#) à la page 50

## Commandes des pads d'accords

Les commandes des pads d'accords vous permettent d'éditer ces pads d'accords.

- Pour afficher les commandes d'un pad d'accords, survolez-le avec le pointeur de la souris.



### 1 Ouvrir l'éditeur

Permet d'ouvrir l'**Éditeur d'accords** et de sélectionner un accord pour le pad d'accords.

### 2 Indicateurs de Voicing

Indiquent le Voicing utilisé par l'accord. Les indicateurs de Voicing n'apparaissent que quand le niveau de zoom horizontal des pads d'accords est suffisamment élevé.

### 3 Référence des Voicings adaptatifs/Utiliser X en tant qu'origine pour le Chord Assistant

Quand le pad d'accords actif sert de référence pour le Voicing adaptatif, ses bordures sont de couleur jaune. Tous les autres pads d'accords suivent son Voicing sans trop s'éloigner de la référence.

Quand un pad d'accords est utilisé en tant qu'origine dans la fenêtre **Chord Assistant**, ses bordures sont colorées en bleu. Ce pad d'accords est la base de départ des suggestions proposées dans la fenêtre du **Chord Assistant**.

### 4 Accord assigné

Montre le symbole d'accord assigné au pad d'accords. Chaque pad d'accords ne peut contenir qu'un seul symbole d'accord. Quand le nom de l'accord assigné est trop long pour apparaître entièrement sur un pad d'accords, il est souligné et apparaît au complet dans une infobulle.

### 5 AV (Voicing adaptatif)/L (Verrou)

Tous les pads d'accords suivent le Voicing adaptatif. C'est ce qu'indiquent les lettres **AV**. Si vous modifiez manuellement le Voicing d'un pad, le Voicing adaptatif sera désactivé.

La lettre **L** indique que le pad d'accords est verrouillé contre toute édition.

#### 6 Voicing

Permet de configurer un autre Voicing pour le pad d'accords.

#### 7 Tensions

Permet d'ajouter ou de supprimer des tensions pour l'accord.

## Menu contextuel des pads d'accords

- Pour ouvrir le menu contextuel des pads d'accords, faites un clic droit sur un pad d'accords.

#### Utiliser X en tant qu'origine pour le Chord Assistant

Permet d'utiliser l'accord du pad actuel en tant qu'accord d'origine pour le Chord Assistant.

#### Assigner le pad depuis l'entrée MIDI

Permet d'assigner un accord en appuyant sur les touches d'un clavier MIDI.

#### Verrouiller

Permet de verrouiller un pad d'accords contre toute édition.

#### Voicing adaptatif

Tous les pads d'accords suivent le Voicing adaptatif. Une coche l'indique. Si vous modifiez manuellement le Voicing d'un pad, le Voicing adaptatif sera désactivé.

#### Référence des Voicings adaptatifs

Permet de choisir le pad actuel en tant que référence pour le Voicing adaptatif. Quand cette référence est définie, les Voicings automatiques des pads qui suivent ne s'écartent pas trop du Voicing de référence. Il n'est possible d'utiliser qu'un pad en tant que référence pour le Voicing adaptatif.

#### Désassigner le pad

Permet de supprimer l'assignation d'accords du pad actuel.

## Menu Fonctions

- Pour ouvrir le menu des fonctions, cliquez sur **Menu Fonctions**.



#### Afficher les indicateurs de Voicing

Permet d'activer/désactiver les indicateurs de Voicing qui peuvent être affichés en bas de chaque pad d'accords.

### Assigner les pads depuis la piste d'Accords

Permet d'assigner les événements d'accords de la piste d'Accords aux pads d'accords en suivant l'ordre dans lequel ils apparaissent sur la piste d'Accords. Les événements d'accords dont il y a plusieurs occurrences ne sont assignés qu'une seule fois.

### Caler la lecture sur la grille musicale

Permet de retarder la lecture d'un pad d'accord déclenché jusqu'à la prochaine position musicale définie. Cette option pourra s'avérer utile si vous travaillez avec un arpégiateur ou si vous configurez le menu local **Modes de joueurs** sur **Pattern**.

### Transposer tous les pads

Permet de transposer tous les pads d'accords d'une valeur définie.

### Verrouiller tous les pads

Permet de verrouiller tous les pads d'accords contre toute édition.

### Déverrouiller tous les pads

Permet de déverrouiller tous les pads d'accords.

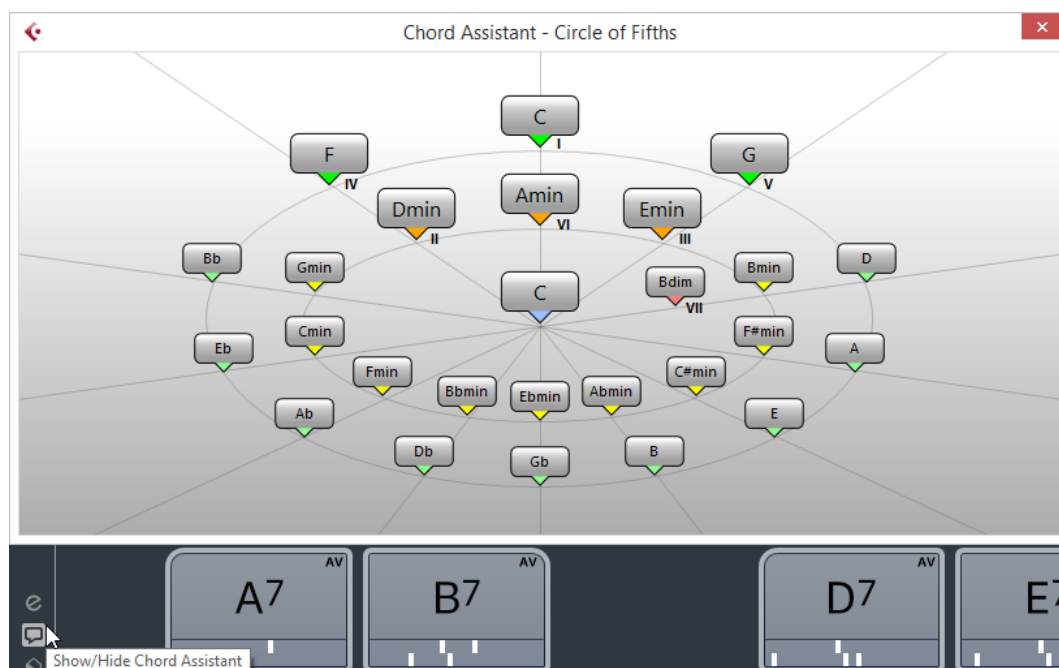
### Désassigner tous les pads

Permet de supprimer l'assignation des accords de tous les pads.

## Chord Assistant

Le **Chord Assistant** permet d'utiliser un accord en tant que référence pour les suggestions de l'accord suivant. Il vous aide à trouver des accords appropriés dans la suite d'accords de votre morceau.

- Cliquez sur **Afficher/Masquer le Chord Assistant** à gauche de la zone des pads d'accords afin d'ouvrir le **Chord Assistant**.



Vous devez définir un accord de départ en procédant comme suit :

- Faites un clic droit sur le pad d'accords qui contient l'accord que vous souhaitez utiliser comme point de départ et sélectionnez **Utiliser X en tant qu'origine pour le Chord Assistant**.

La fenêtre **Chord Assistant** vous suggère des accords à suivre que vous pouvez assigner aux pads d'accords.

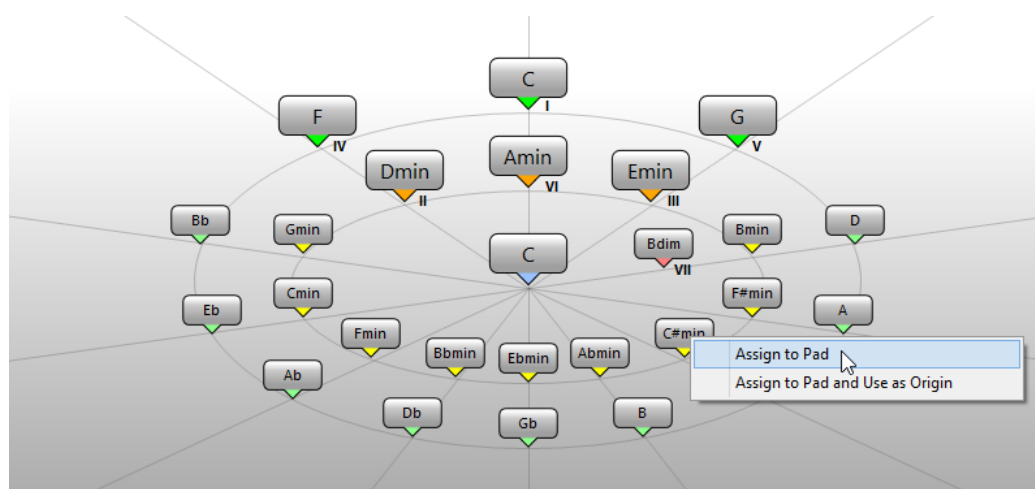
## Mode Chord Assistant – Cycle des quintes

La fenêtre **Chord Assistant** montre les accords dans une représentation interactive du cycle des quintes.

L'accord de départ qui détermine la tonalité figure au centre de la fenêtre **Chord Assistant**. La note tonique (I) de cette tonalité figure en haut au centre. Sur le cercle externe, vous pouvez voir les douze accords majeurs séparés par des intervalles d'une quinte.

Sur le cercle interne, vous pouvez voir les accords mineurs correspondants en parallèle.

Les accords appartenant à la tonalité actuelle sont accompagnés de chiffres romains qui correspondent aux degrés de l'échelle musicale. Vous pouvez utiliser ces accords pour créer des suites d'accords classiques. Pour un résultat moins habituel, essayez les autres accords.



- Pour jouer un accord, cliquez dessus.  
Les trois derniers accords sur lesquels vous avez cliqué sont en gras.
- Pour assigner un accord au prochain pad d'accord non assigné, faites un clic droit sur l'accord suggéré et sélectionnez **Assigner au pad**.  
Vous pouvez également faire glisser l'accord suggéré sur un pad d'accords.
- Pour assigner un accord suggéré au prochain pad d'accord non assigné et l'utiliser comme origine, faites un clic droit sur cet accord et sélectionnez **Assigner au pad et utiliser comme origine**.

### À NOTER

Le **Cycle des quintes** est également disponible dans la fenêtre **Chord Assistant** de la piste d'Accords.

## Assignation d'accords

Certains accords sont préassignés aux pads d'accords. Vous pouvez néanmoins assigner vos propres accords.

Pour assigner des accords à des pads d'accords, vous pouvez utiliser :

- La fenêtre de l'**Éditeur d'accords**
- La fenêtre **Chord Assistant – Cycle des quintes**
- Votre clavier MIDI

- Les événements d'accords de la piste d'Accords

## Désassigner des pads d'accords

Vous pouvez supprimer toutes les assignations des pads d'accords afin de partir de zéro.

PROCÉDER AINSI

- À gauche des pads d'accords, ouvrez le **Menu Fonctions** et sélectionnez **Désassigner tous les pads**.

## Assigner des accords avec l'Éditeur d'accords

Si vous savez exactement quel accord vous souhaitez assigner à un pad d'accords particulier, vous pouvez utiliser l'**Éditeur d'accords**.

PROCÉDER AINSI

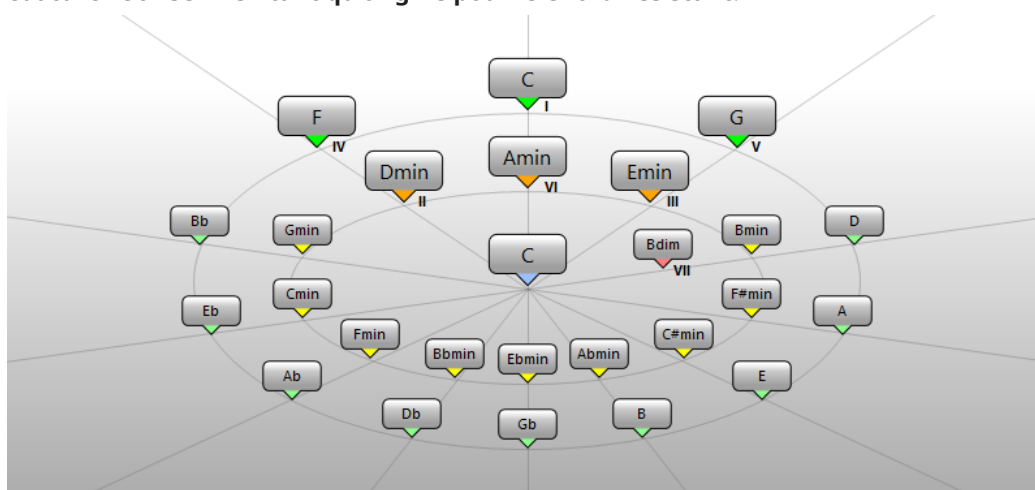
1. Placez le pointeur de la souris sur le bord gauche du pad d'accords et cliquez sur **Ouvrir l'éditeur**.
2. Dans la fenêtre **Éditeur d'accords**, servez-vous des boutons de définition d'accords pour définir une note de base, un type d'accord, une tension et une note basse. Le nouvel accord est automatiquement déclenché pour vous donner une idée du résultat.

## Assignation d'accords en mode Chord Assistant – Cycle des quintes

Si vous souhaitez utiliser un accord en tant que point de départ pour une suite d'accords sans savoir comment créer cette suite, vous pouvez utiliser la fenêtre **Chord Assistant – Cycle des quintes**.

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur le pad d'accords que vous souhaitez utiliser comme point de départ et activez **Utiliser x en tant qu'origine pour le Chord Assistant**.



La fenêtre **Chord Assistant** s'ouvre et les bordures du pad d'accords changent de couleur, ce qui indique que l'accord assigné est désormais utilisé en tant que point de départ.

L'accord d'origine est affiché au centre et les accords qui appartiennent à la même échelle musicale figurent au-dessus. Les numéros indiquent le degré de l'échelle musicale des accords. Ils vous aideront à créer vos suites d'accords.

2. Dans la fenêtre **Chord Assistant**, cliquez sur les symboles d'accord pour déclencher les accords correspondants.

3. Pour assigner un accord, faites-le glisser de la fenêtre **Chord Assistant** sur le pad d'accords.

#### À NOTER

Si l'un des pads d'accords suivants est libre, vous pouvez également faire un clic droit sur l'accord dans la fenêtre **Chord Assistant** et sélectionner **Assigner au pad**. L'accord est alors assigné au prochain pad libre.

---

## Assignation d'accords à l'aide d'un clavier MIDI

Si vous savez quel accord vous souhaitez assigner à un pad d'accords particulier, vous pouvez l'assigner à l'aide d'un clavier MIDI ou du **Clavier à l'écran**.

#### PRÉAMBULE

Vous avez sélectionné une piste MIDI ou une piste d'Instrument.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur le pad d'accords que vous souhaitez utiliser pour le nouvel accord, puis sélectionnez **Assigner le pad depuis l'entrée MIDI**.  
Les bordures du pad d'accords changent de couleur, ce qui indique que le pad est prêt pour l'enregistrement.
2. Sur votre clavier MIDI ou sur le **Clavier à l'écran**, appuyez sur les touches de l'accord que vous souhaitez assigner.  
L'accord et son Voicing sont assignés au pad d'accords et vous entendez l'accord obtenu.

#### À NOTER

Le Voicing assigné peut être modifié à l'aide du paramètre **Voicing adaptatif**. Si vous souhaitez conserver le Voicing de ce pad, vous avez donc intérêt à faire un clic droit sur le pad d'accords et à sélectionner **Verrouiller** dans le menu contextuel.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Voicing adaptatif](#) à la page 604

## Assignation d'accords à partir de la piste d'Accords

Vous pouvez assigner aux pads d'accords les événements d'accords de la piste d'Accords.

#### PRÉAMBULE

Vous avez ajouté une piste d'Accords avec des événements d'accords dans votre projet.

---

#### PROCÉDER AINSI

- À gauche des pads d'accords, cliquez sur le bouton **Menu Fonctions** et sélectionnez **Assigner les pads depuis la piste d'Accords**.  
Si des accords avaient déjà été assignés aux pads d'accords, un message d'avertissement vous informe que toutes les assignations réalisées auparavant seront remplacées.
- 

#### RÉSULTAT

Les événements d'accords sont assignés aux pads d'accords en suivant l'ordre dans lequel ils apparaissent sur la piste d'Accords.

#### À NOTER

Les événements d'accords qui apparaissent plus d'une fois sur la piste d'Accords ne sont assignés qu'une fois.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Créer la piste d'Accords](#) à la page 574

[Ajout d'événements d'accords](#) à la page 576

## Intervertir les assignations d'accords

Vous pouvez intervertir les assignations d'accords de deux pads.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Cliquez sur un pad d'accords et faites-le glisser sur un autre pad d'accords. Pendant que vous faites glisser le pad, la bordure du pad d'accords de destination change de couleur.
- 

#### RÉSULTAT

Quand vous déposez le pad sur un autre pad, les assignations d'accords s'intervertissent, de même que leurs paramètres, à l'exception de la **Référence de Voicing adaptatif**.

## Copier les assignations d'accords

Vous pouvez copier l'assignation d'accord d'un pad et la coller sur un autre pad.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Faites un **Alt**-clic sur un pad d'accords et faites-le glisser sur un autre pad d'accords. Pendant que vous faites glisser le pad, la bordure du pad d'accords de destination change de couleur.
- 

#### RÉSULTAT

Quand vous déposez le pad sur un autre pad, l'assignation du premier pad est copiée sur le pad d'accords de destination avec ses paramètres, exception faite de la **Référence de Voicing adaptatif**.

## Lecture et enregistrement des accords

Vous pouvez lire et enregistrer les accords qui sont assignés à des pads d'accords en utilisant les pistes MIDI ou d'Instruments.

Il existe deux **Modes de sortie des pads d'accords** différents qui déterminent si les accords qui sont assignée aux pads d'accords peuvent être lus et enregistrés à l'aide de n'importe quelles pistes MIDI ou d'Instruments ou à partir de pistes MIDI ou d'Instruments exclusives :

- **Mode de sortie des pads d'accords : activé**  
Permet de lire et d'enregistrer les pads d'accords en utilisant n'importe quelle piste MIDI ou d'Instrument sur laquelle la fonction **Activer l'enregistrement** ou **Monitor** a été activée.
- **Mode de sortie des pads d'accords : désactivé**  
Permet de lire et d'enregistrer les pads d'accords en utilisant des pistes MIDI ou d'Instruments exclusives sur lesquelles la fonction **Activer l'enregistrement** ou **Monitor** a

été activée, et sur lesquelles l'option **Pads d'accords** a été sélectionnée en tant qu'entrée MIDI dans le menu local **Routage d'entrée**.

#### À NOTER

Quand l'option **L'activation pour l'enregistrement permet le MIDI Thru** est désactivée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Enregistrement—MIDI**), vous devez activer l'option **Monitor** pour utiliser les pads d'accords.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Zone des pads d'accords](#) à la page 591

[Enregistrer des accords sur la piste d'Accords](#) à la page 602

[Enregistrer des accords sur des pistes d'Instrument](#) à la page 601

[Lire les pads d'accords à partir de n'importe quelle piste d'Instrument](#) à la page 600

[Lire des pads d'accords sur des pistes d'Instrument exclusives](#) à la page 601

## Lire les pads d'accords à partir de n'importe quelle piste d'Instrument

Vous pouvez lire les pads d'accords en utilisant n'importe quelle piste MIDI ou d'Instrument sur laquelle la fonction **Activer l'enregistrement** ou **Monitor** a été activée.

#### PRÉAMBULE

Un clavier MIDI a été connecté et configuré.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des contrôles de piste globaux de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une piste**.
2. Cliquez sur **Instrument**.
3. Ouvrez le menu local **Instrument** et sélectionnez un instrument VST.
4. Cliquez sur **Ajouter une piste**.  
La piste d'Instrument est ajoutée à la liste des pistes et l'interface de l'instrument VST sélectionné est ouverte.
5. Sur la piste d'Instrument, cliquez sur **Activer l'enregistrement** ou sur **Monitor**.

#### À NOTER

Quand l'option **L'activation pour l'enregistrement permet le MIDI Thru** est désactivée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Enregistrement—MIDI**), vous devez activer l'option **Monitor** pour utiliser les pads d'accords.

---

6. Sélectionnez **Projet > Pads d'accords > Afficher/Masquer les pads d'accords** pour ouvrir les **Pads d'accords**.
  7. Activez le **Mode de sortie des pads d'accords**.
  8. Appuyez sur des touches de votre clavier MIDI afin de déclencher les accords assignés aux pads d'accords.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Instrument](#) à la page 104

[Boîte de dialogue Configuration des pads d'accords](#) à la page 607

[Modification de la plage de télécommande des pads](#) à la page 611



## Lire des pads d'accords sur des pistes d'Instrument exclusives

Vous pouvez lire les pads d'accords en utilisant des pistes MIDI ou d'Instrument exclusives sur lesquelles la fonction **Activer l'enregistrement** ou **Monitor** a été activée, à condition que l'option **Pads d'accords** ait été sélectionnée en tant qu'entrée MIDI dans le menu local **Routage d'entrée**.

### PRÉAMBULE

Un clavier MIDI a été configuré.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une piste** ■.
2. Cliquez sur **Instrument**.
3. Ouvrez le menu local **Instrument** et sélectionnez un instrument VST.
4. Cliquez sur **Ajouter une piste**.  
La piste d'Instrument est ajoutée à la liste des pistes et l'interface de l'instrument VST sélectionné est ouverte.
5. Sur la piste d'Instrument, cliquez sur **Activer l'enregistrement** ou sur **Monitor**.

### À NOTER

Quand l'option **L'activation pour l'enregistrement permet le MIDI Thru** est désactivée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Enregistrement—MIDI**), vous devez activer l'option **Monitor** pour utiliser les pads d'accords.

---

6. Dans l'**Inspecteur** de la piste d'Instrument, ouvrez le menu local **Routage d'entrée** et sélectionnez **Pads d'accords**.
  7. Sélectionnez **Projet > Pads d'accords > Afficher/Masquer les pads d'accords** pour ouvrir les **Pads d'accords**.
  8. Désactivez le **Mode de sortie des pads d'accords**.
  9. Appuyez sur des touches de votre clavier MIDI afin de déclencher les accords assignés aux pads d'accords.
- 

### RÉSULTAT

La piste d'Instrument ne reçoit plus maintenant que les données MIDI du périphérique qui transmet les pads d'accords. Vous pouvez utiliser un clavier MIDI connecté pour déclencher les pads d'accords. Ils seront déclenchés même si les **Pads d'accords** sont masqués.

### À NOTER

À la page **Pads d'accords** de la boîte de dialogue **Configuration du studio**, vous pouvez sélectionner votre clavier MIDI connecté dans le menu local **Entrée MIDI**. Vous pourrez ainsi faire en sorte d'utiliser uniquement un clavier MIDI particulier pour déclencher les pads d'accords.

---

## Enregistrer des accords sur des pistes d'Instrument

Il est possible d'enregistrer les accords déclenchés par les pads d'accords sur des pistes MIDI ou d'Instrument.

### PRÉAMBULE

Vous avez connecté et configuré un clavier MIDI, ouvert et configuré les pads d'accords, et créé une piste d'Instrument ou MIDI sur laquelle vous avez chargé un instrument VST.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sur la piste d'Instrument, cliquez sur **Activer l'enregistrement** ou sur **Monitor**.

#### À NOTER

Quand l'option **L'activation pour l'enregistrement permet le MIDI Thru** est désactivée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Enregistrement—MIDI**), vous devez activer l'option **Monitor** pour utiliser les pads d'accords.

---

2. Dans la palette **Transport**, activez **Enregistrement**.
  3. Sur votre clavier MIDI, appuyez sur les touches qui déclenchent des pads d'accords.
- 

#### RÉSULTAT

Les accords déclenchés sont enregistrés sur la piste. Les événements de note sont automatiquement assignés à différents canaux MIDI en fonction de leurs hauteurs. Les événements de note qui correspondent à la voix soprano sont assignés au canal MIDI 1, à la voix alto au canal MIDI 2 et ainsi de suite.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Ouvrez l'**Éditeur Clavier** et retouchez les conteneurs MIDI enregistrés à l'aide des fonctions d'édition des accords, par exemple. Vous pouvez également utiliser la fonction **MIDI > Dissoudre les conteneurs** pour décomposer les accords enregistrés en fonction de leurs hauteurs/canaux.

## Enregistrer des accords sur la piste d'Accords

Il est possible d'enregistrer les accords déclenchés par les pads d'accords sur la piste d'Accords. Vous pourrez ainsi créer facilement des événements d'accords pour une partition, par exemple.

#### PRÉAMBULE

Vous avez connecté et configuré un clavier MIDI, ouvert et configuré les pads d'accords, et créé une piste d'Instrument ou MIDI sur laquelle vous avez chargé un instrument VST.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sur la piste d'Instrument, cliquez sur **Activer l'enregistrement** ou sur **Monitor**.

#### À NOTER

Quand l'option **L'activation pour l'enregistrement permet le MIDI Thru** est désactivée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Enregistrement—MIDI**), vous devez activer l'option **Monitor** pour utiliser les pads d'accords.

---

2. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Accord**.  
La piste d'Accords est ajoutée à la liste des pistes.
  3. Dans l'**Inspecteur** de la piste d'Accords, cliquez sur **Activer l'enregistrement**.
  4. Dans la palette **Transport**, activez **Enregistrement**.
  5. Sur votre clavier MIDI, appuyez sur les touches qui déclenchent des pads d'accords.
- 

#### RÉSULTAT

Les événements d'accords sont enregistrés sur la piste d'Accords.

#### À NOTER

Les événements d'accords enregistrés peuvent être différents ceux lus par les pads d'accords. Ceci est dû au fait que les paramètres de Voicing de la piste d'Accords sont différents de ceux des pads d'accords.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Piste d'Accords](#) à la page 121

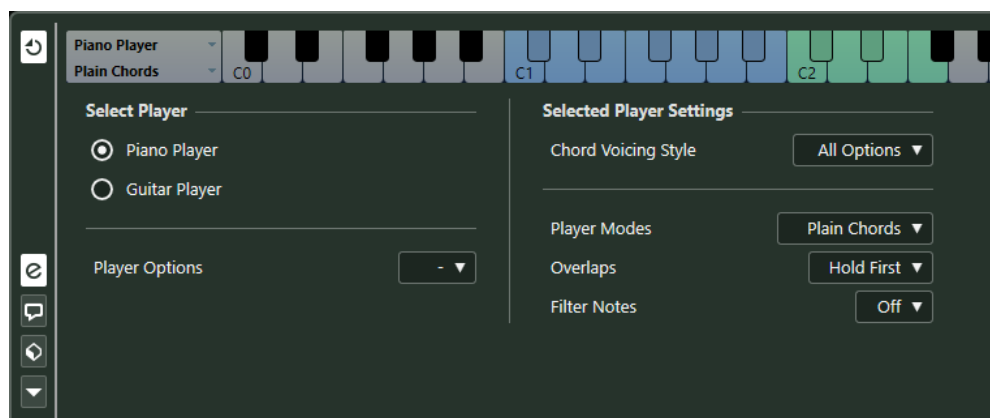
[Fonctions d'accord](#) à la page 574

[Voicings](#) à la page 580

## Configuration des joueurs

La **Configuration des joueurs** permet de sélectionner un joueur et des paramètres de voicing couramment utilisés pour ce type de joueur, et de déterminer si les notes des accords doivent être jouées simultanément ou suivant un pattern.

- Pour ouvrir la **Configuration des joueurs**, cliquez sur **Afficher/Masquer la configuration des joueurs**.



Voici les options disponibles dans la section **Sélectionner le joueur** :

### Liste des joueurs ajoutés

Regroupe les joueurs ajoutés et permet d'activer un joueur et d'utiliser le style de voicing et le mode de jeu correspondants pour les pads d'accords.

### Options des joueurs

Permet d'ajouter un joueur et de renommer ou supprimer le joueur actuel.

Dans la section **Paramètres du joueur sélectionné**, voici les options que vous pouvez trouver :

### Style de voicing des accords

Permet de sélectionner un style de voicing pour les accords du joueur sélectionné. Ce style détermine comment les accords sont joués et quelles notes sont utilisées.

### Modes de joueurs

- **Accords classiques** : toutes les notes de l'accord sont déclenchées simultanément.
- **Pattern** : les notes du pattern sont jouées en arpège.

LIENS ASSOCIÉS

[Joueurs et Voicings](#) à la page 604

[Voicings](#) à la page 580

[Configuration des joueurs](#) à la page 603

## Joueurs et Voicings

Les différents types d'instruments et de styles intègrent des bibliothèques de Voicings différentes. Celles-ci déterminent comment les accords seront joués, et à quelles hauteurs. Ces Voicings sont appelés Joueurs.

LIENS ASSOCIÉS

[Voicings](#) à la page 580

### Voicing adaptatif

Dans Cubase, le paramètre Voicing adaptatif vise à faire en sorte que les hauteurs ne changent pas trop brusquement dans les progressions d'accords.

Le Voicing adaptatif est activé et les Voicings des pads d'accords sont déterminés de façon automatique, suivant les règles spécifiques qui s'appliquent aux voix.



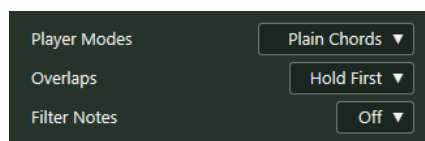
Si vous souhaitez définir manuellement le Voicing d'un pad d'accords particulier, et faire en sorte qu'il ne change pas automatiquement, vous pouvez utiliser la commande Voicing située à droite de ce pad d'accords. Quand vous assignez votre propre Voicing, le Voicing adaptatif est désactivé pour le pad d'accords et celui-ci ne suit plus les règles qui s'appliquent aux voix dans la référence des Voicings. Pour réactiver le Voicing adaptatif, faites un clic droit sur le pad d'accords et activez l'option **Voicing adaptatif**.

Pour verrouiller le Voicing d'un pad d'accords, vous pouvez faire un clic droit sur le pad et activer l'option **Verrouiller**. Ce pad est alors verrouillé contre l'édition et les contrôles de télécommande, et le **Voicing adaptatif** est désactivé. Pour déverrouiller le pad d'accords, faites un clic droit dessus et désactivez l'option **Verrouiller**.

## Modes de joueurs—Accords classiques

Vous pouvez contrôler la lecture des accords classiques.

- Cliquez sur **Afficher/Masquer la configuration des joueurs** pour ouvrir la **Configuration des joueurs**, puis dans le menu local **Modes de joueurs**, sélectionnez **Accords classiques**.



Voici les options disponibles :

### Chevauchements

Permet de déterminer comment doivent être traitées les notes du premier accord quand vous jouez un accord sans avoir relâché l'accord précédent.

- **Maintenir le premier** : les notes du premier accord sont maintenues. Aucun message Note-Off n'est envoyé. Si les accords ont des notes en commun, elles ne sont pas redéclenchées.
- **Legato** : toutes les notes du premier accord sont relâchées à l'exception des notes communes. Celles-ci sont maintenues et ne sont pas redéclenchées.

- **Arrêter le premier** : toutes les notes du premier accord sont relâchées, y compris les notes communes.

#### Filtrer les notes

Permet de sélectionner les touches qui seront filtrées.

- **Éteint** : rien n'est filtré.
- **Du canal MIDI Thru** : les touches non assignées et les touches qui sont assignées en tant que touches de télécommande pour les Voicings, les tensions et les transpositions sont filtrées.

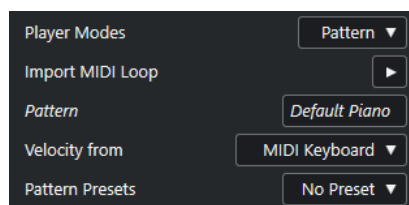
#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Configuration des pads d'accords](#) à la page 607

## Modes de joueurs—Pattern

Quand vous sélectionnez **Pattern** dans le menu local **Modes de joueurs**, les notes qui constituent l'accord sont lues l'une après l'autre suivant un pattern.

- Cliquez sur **Afficher/Masquer la configuration des joueurs** pour ouvrir la **Configuration des joueurs**, puis dans le menu local **Modes de joueurs**, sélectionnez **Pattern**.



Voici les options disponibles :

Dans la section **Paramètres du joueur sélectionné**, voici les options que vous pouvez trouver :

#### Importer la boucle MIDI

Permet de sélectionner la boucle MIDI qui sera utilisée en tant que pattern.

#### Pattern

Permet de faire glisser à partir de l'affichage d'événements le conteneur MIDI devant être utilisé en tant que pattern. Le nom de la boucle ou du conteneur sélectionné est indiqué.

#### Vélocité depuis

- **Pattern** : ce sont les valeurs de vélocité de la boucle ou du conteneur MIDI sélectionné en tant que pattern qui sont utilisées.
- **Clavier MIDI** : les valeurs de vélocité sont déterminées d'après la force avec laquelle vous appuyez sur les touches de votre clavier MIDI.

#### Préréglages de patterns

Permet d'enregistrer des préréglages de patterns.

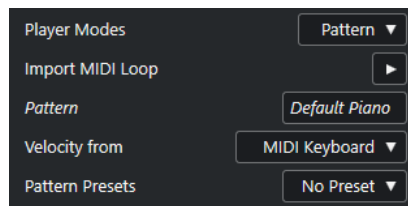
## Utilisation du Joueur de patterns

Vous pouvez lire le pattern d'une boucle MIDI ou d'un conteneur MIDI avec des pads d'accords. Le pattern sera joué avec les notes qui constituent l'accord.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. À gauche des pads d'accords, activez **Afficher/Masquer la configuration des joueurs**.
2. Dans la section **Paramètres du joueur sélectionné**, ouvrez le menu local **Modes de joueurs** et sélectionnez **Pattern**.



3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez sur **Importer la boucle MIDI** pour sélectionner la boucle MIDI que vous souhaitez utiliser en tant que pattern.
  - Faites glisser un conteneur MIDI à partir de l'affichage d'événements et déposez-le dans le champ **Pattern**.

#### À NOTER

La boucle ou le conteneur doit comporter entre trois et cinq voix. Dans la **MediaBay**, le nombre de voix est indiqué dans la colonne **Voix** de la liste **Résultat**.

La boucle ou le conteneur sert de référence et détermine la manière de laquelle l'accord doit être joué.

4. Dans le champ **Vélocité depuis**, sélectionnez une source de vélocité pour les notes.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Assigner des voix à des notes](#) à la page 588

[Configuration des colonnes de la liste de résultats](#) à la page 418

## Utiliser différents joueurs sur plusieurs pistes

Vous pouvez configurer plusieurs joueurs utilisant des sons différents sur des pistes différentes. Quand vous activez l'enregistrement sur ces pistes et jouez avec les pads d'accords, chaque piste utilise un joueur différent.

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des contrôles de piste globaux de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une piste**.
2. Cliquez sur **Instrument**.
3. Dans le champ de valeur **Nombre**, sélectionnez le nombre de pistes que vous souhaitez ajouter.
4. Ouvrez le menu local **Instrument** et sélectionnez un instrument VST.
5. Cliquez sur **Ajouter une piste**.  
Les pistes d'Instrument sont ajoutées à la liste des pistes et les interfaces de l'instrument VST sélectionné s'ouvrent.
6. Sélectionnez **Projet > Pads d'accords > Afficher/Masquer les pads d'accords** pour ouvrir les **Pads d'accords**.
7. Activez le **Mode de sortie des pads d'accords**.
8. Cliquez sur **Afficher/Masquer la configuration des joueurs**.
9. Sélectionnez la première piste d'Instrument, sélectionnez un son dans l'instrument VST, puis configurez un joueur.  
Par exemple, vous pouvez sélectionner un son de piano et activer l'option **Pianiste**.

#### À NOTER

Quand vous configurez le joueur sur une piste, veillez à ce que la fonction **Activer l'enregistrement** ou **Monitor** soit activée uniquement sur cette piste.

---

10. Sélectionnez la deuxième piste d'Instrument, sélectionnez un son dans l'instrument VST, puis configurez un autre joueur.  
Par exemple, vous pouvez sélectionner un son de guitare et activer l'option **Guitariste**.
  11. Sélectionnez la piste d'Instrument suivante et procédez de la même manière qu'avec les deux autres pistes.  
Par exemple, sélectionnez un son de cordes, cliquez sur **Options des joueurs** et sélectionnez **Ajouter un joueur de base**.
  12. Sélectionnez toutes les pistes d'Instrument et cliquez sur **Activer l'enregistrement**.
- 

#### RÉSULTAT

Vous pouvez maintenant jouer les pads d'accords et utiliser les paramètres de télécommande des tensions et des transpositions pour modifier simultanément tous les symboles d'accord de chaque joueur. Toutefois, si vous modifiez le **Voicing**, seul le joueur sélectionné sera affecté.

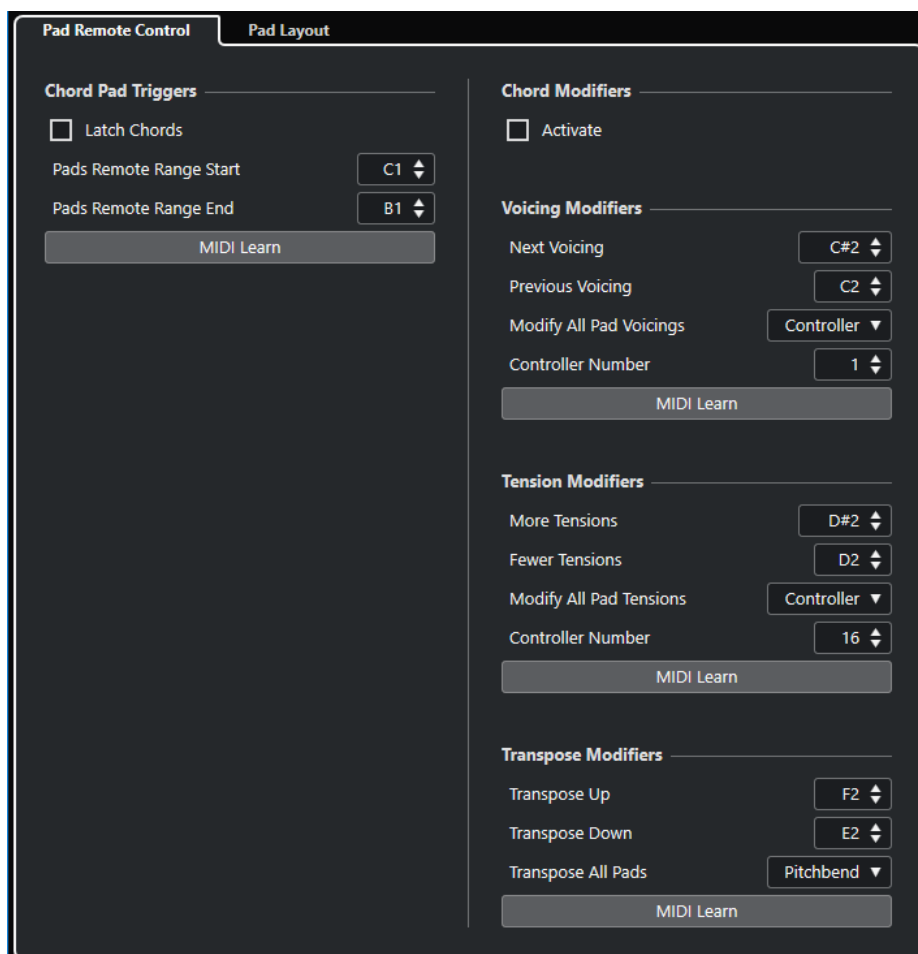
#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Instrument](#) à la page 104

## Boîte de dialogue Configuration des pads d'accords

La boîte de dialogue **Configuration des pads d'accords** permet de modifier les assignations des touches de télécommande et la disposition des pads d'accords.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration des pads d'accords**, cliquez sur **Configurer les pads d'accords**.



### Télécommande des pads

Permet de définir une plage de touches de télécommande qui déclencheront les accords assignés aux pads d'accords. Permet également de configurer des modificateurs d'accords qui déterminent comment les accords doivent être lus.

### Disposition des pads

Permettent de modifier la disposition des pads d'accords.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Télécommande des pads](#) à la page 608

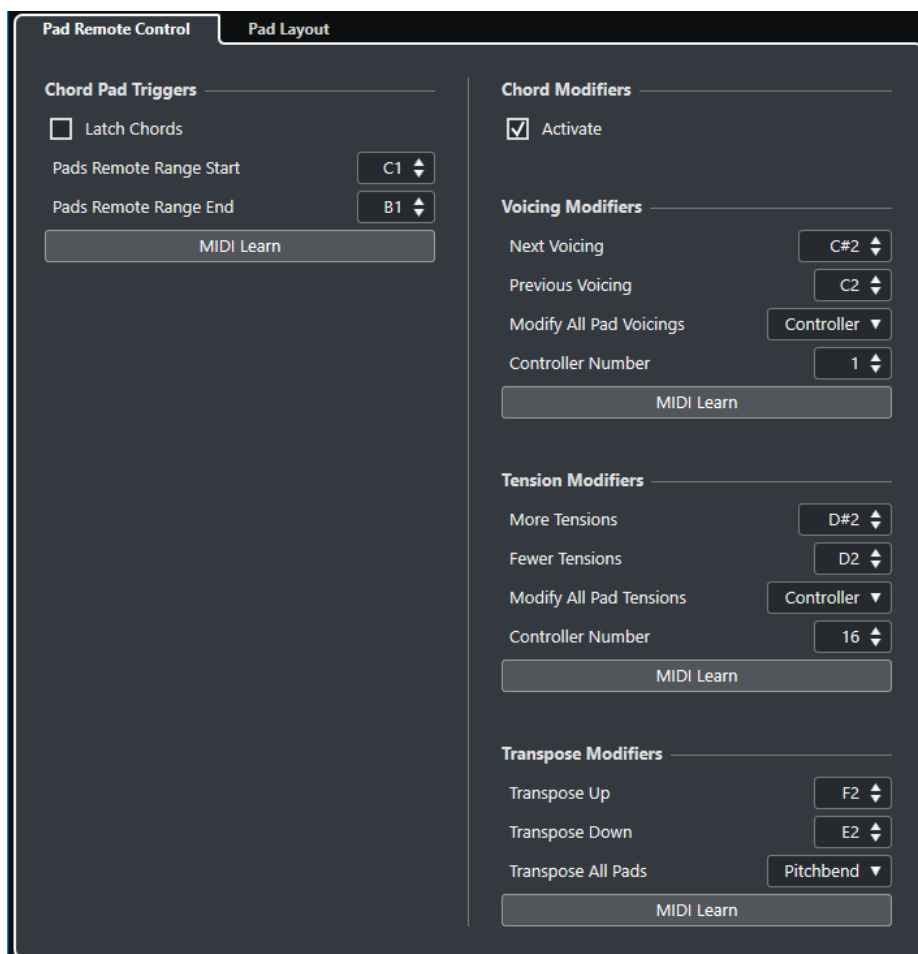
[Onglet Disposition des pads](#) à la page 611

## Onglet Télécommande des pads

L'onglet **Télécommande des pads** de la boîte de dialogue **Configuration des pads d'accords** permet de définir une plage de touches de télécommande qui déclencheront les accords assignés aux pads d'accords.

- Pour ouvrir l'onglet **Télécommande des pads**, cliquez sur **Configurer les pads d'accords**, puis dans la boîte de dialogue **Configuration des pads d'accords**, cliquez sur **Télécommande des pads**.





Voici les options disponibles dans la section **Déclencheurs de pads d'accords** :

#### **Verrouiller les accords**

Activez cette option si vous souhaitez que le pad d'accords continue de jouer jusqu'à ce qu'il soit redéclenché.

#### **Début de la plage de télécommande des pads**

Permet de configurer la note de début de la plage de télécommande. Par défaut, cette note est le Do1 (C1).

#### **Fin de la plage de télécommande des pads**

Permet de configurer la note de fin de la plage de télécommande. Par défaut, cette note est le Si1 (B1).

#### **Acquisition MIDI**

Permet d'activer/désactiver la fonction **Acquisition MIDI** afin d'assigner l'entrée MIDI à la plage de télécommande des pads.

Voici les options disponibles dans la section **Modificateurs d'accords** :

#### **Activer**

Permet d'activer/désactiver l'assignation des touches de télécommande des paramètres Voicings, Tensions et Transposition. Quand cette option est désactivée, seule l'assignation des touches de la plage de télécommande des pads est active.

#### À NOTER

Quand vous utilisez les touches de télécommande qui contrôlent les voicings, les tensions ou la transposition après avoir relâché la touche de télécommande du pad d'accords, le dernier pad d'accords qui a été joué est affecté.

Voici les options disponibles dans la section **Modificateurs de voicings** :

#### **Voicing suivant**

Permet de jouer le voicing suivant du dernier accord joué.

#### **Voicing précédent**

Permet de jouer le voicing précédent du dernier accord joué.

#### **Modifier tous les voicings des pads**

Permet de définir les voicings de tous les pads d'accords en utilisant l'un des modificateurs suivants :

- **Pas de modificateur**
- **Aftertouch**
- **Pitchbend**
- **Contrôleur**

Quand vous sélectionnez **Contrôleur**, vous pouvez définir le numéro du contrôleur dans le champ **Numéro de contrôleur**.

#### **Acquisition MIDI**

Permet d'activer/désactiver la fonction **Acquisition MIDI** grâce à laquelle il est possible d'assigner l'entrée MIDI aux paramètres de contrôle des voicings.

Voici les options disponibles dans la section **Modificateurs de tension** :

#### **Davantage de tensions**

Permet de jouer le dernier accord joué avec davantage de tensions.

#### **Moins de tensions**

Permet de jouer le dernier accord joué avec moins de tensions.

#### **Modifier toutes les tensions des pads**

Permet de définir les tensions de tous les pads d'accords en utilisant l'un des modificateurs suivants :

- **Pas de modificateur**
- **Aftertouch**
- **Pitchbend**
- **Contrôleur**

Quand vous sélectionnez **Contrôleur**, vous pouvez définir le numéro du contrôleur dans le champ **Numéro de contrôleur**.

#### **Acquisition MIDI**

Permet d'activer/désactiver la fonction **Acquisition MIDI** afin d'assigner l'entrée MIDI aux paramètres de modification des tensions.

Voici les options disponibles dans la section **Modificateurs de transposition** :

#### **Transposer vers le haut**

Permet de rejouer le dernier accord joué en le transposant vers le haut.

#### **Transposer vers le bas**

Permet de rejouer le dernier accord joué en le transposant vers le bas.

### Transposer tous les pads

Permet de transposer tous les pads d'accords en utilisant l'un des modificateurs suivants :

- **Pas de modificateur**
- **Afretouch**
- **Pitchbend**
- **Contrôleur**

Quand vous sélectionnez **Contrôleur**, vous pouvez définir le numéro du contrôleur dans le champ **Numéro de contrôleur**.

### Acquisition MIDI

Permet d'activer/désactiver la fonction **Acquisition MIDI** afin d'assigner l'entrée MIDI aux paramètres de modification de la transposition.

## Modification de la plage de télécommande des pads

Vous pouvez agrandir la plage de télécommande des pads afin d'accéder à un plus grand nombre de pads d'accords. Si vous souhaitez disposer d'un plus grand nombre de touches pour jouer des notes normales sur votre clavier MIDI, vous pouvez réduire la plage de télécommande des pads.

---

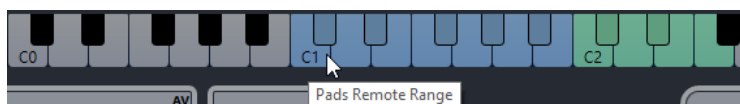
#### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Configurer les pads d'accords**.
2. Ouvrez l'onglet **Télécommande des pads** pour accéder aux assignations de la télécommande.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez sur **Acquisition MIDI** de manière à allumer le bouton, puis appuyez sur les deux touches de votre clavier MIDI que vous souhaitez définir en tant que début et fin de la plage.
  - Saisissez une nouvelle valeur dans les champs **Début de la plage de télécommande des pads** et **Fin de la plage de télécommande des pads**.

---

#### RÉSULTAT

Sur le clavier, la représentation de la plage de télécommande des pads a changé.



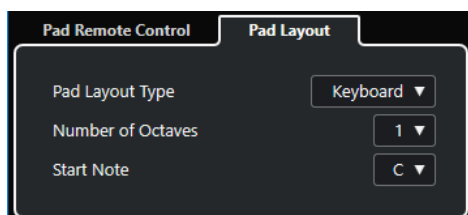
## Onglet Disposition des pads

L'onglet **Disposition des pads** de la boîte de dialogue **Configuration des pads d'accords** vous permet de modifier la disposition des pads d'accords.

#### À NOTER

Par défaut, c'est la disposition sous forme de clavier qui est utilisée, mais vous pouvez afficher les pads dans une grille si vous préférez. Après avoir modifié la disposition des pads, il est parfois nécessaire de revoir la configuration de télécommande.

- Pour ouvrir l'onglet **Disposition des pads**, cliquez sur **Configurer les pads d'accords**, puis dans la boîte de dialogue **Configuration des pads d'accords**, cliquez sur **Disposition des pads**.



### Type de disposition des pads

Activez **Clavier** pour afficher les pads d'accords sous la forme d'un clavier.

Activez **Grille** pour afficher les pads d'accords sous la forme d'une grille.

### Nombre d'octaves/Nombre de lignes

En mode **Clavier**, vous pouvez sélectionner le nombre d'octaves devant être affichées.

En mode **Grille**, vous pouvez sélectionner le nombre de lignes devant être affichées.

### Note début

En mode **Clavier**, vous pouvez sélectionner la note de début du premier pad d'accords.

### Nombre de colonnes

En mode **Grille**, vous pouvez sélectionner le nombre de colonnes devant être affichées.

## Préréglages de pads d'accords

Les **Préréglages de pads d'accords** sont des modèles qui peuvent être appliqués à des pads d'accords nouveaux ou existants.

Les **Préréglages de pads d'accords** intègrent les accords assignés aux pads d'accords, mais également les configurations du joueur, notamment les données relatives aux patterns que vous avez importées via la **MediaBay** ou par glisser-déplacer. Les **Préréglages de pads d'accords** vous permettent de charger des accords ou de réutiliser des configurations du joueur en un clin d'œil. Le menu **Préréglages de pads d'accords** se trouve à gauche des pads d'accords. Les **Préréglages de pads d'accords** sont classés dans la **MediaBay** et vous pouvez les réorganiser en fonction de leurs attributs.

- Pour enregistrer/charger un préréglage de pads d'accords, cliquez sur **Préréglages de pads d'accords** et sélectionnez **Enregistrer le préréglage de pads d'accords/Charger un préréglage de pads d'Accords**.

Vous pouvez également charger uniquement les accords assignés d'un préréglage de pads d'accords, sans nécessairement charger les configurations du joueur. Vous pourrez ainsi utiliser des accords que vous avez enregistrés dans un préréglage sans modifier les paramètres que vous avez configurés pour le joueur.

- Pour charger uniquement les accords d'un **Préréglage de pads d'accords**, cliquez sur **Préréglages de pads d'accords** et sélectionnez **Charger les accords du préréglage**.

De même, vous pouvez choisir de ne charger que les configurations de joueurs des **Préréglages de pads d'accords**. Si vous avez configuré des paramètres très complexes pour le joueur, vous pourrez ainsi les réutiliser sur d'autres pads d'accords sans changer les accords assignés.

- Pour charger uniquement les paramètres de **Préréglages de pads d'accords**, cliquez sur **Préréglages de pads d'accords** et sélectionnez **Charger les joueurs du préréglage**.

## Enregistrement de pré réglages de pads d'accords

Après avoir configuré des pads d'accords, vous pouvez les enregistrer sous forme de **Préréglages de pads d'accords**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. À gauche des pads d'accords, cliquez sur **Préréglages de pads d'accords** et sélectionnez **Enregistrer le pré réglage de pads d'accords**.
2. Dans la section **Nouveau pré réglage**, saisissez le nom du nouveau pré réglage.

### À NOTER

Vous pouvez également définir des attributs pour le pré réglage.

3. Cliquez sur **OK** pour enregistrer le pré réglage et quitter la boîte de dialogue.
- 

## Créer des événements d'accords à partir de pads d'accords

Vous pouvez utiliser les accords assignés aux pads d'accords pour créer des événements d'accords dans la fenêtre **Projet**.

---

### PROCÉDER AINSI

- Cliquez sur un pad d'accords et faites-le glisser sur la piste d'Accords.

---

### RÉSULTAT

Un événement d'accord est créé.

### LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrement d'événements d'accords à partir d'un clavier MIDI](#) à la page 589

## Créer des conteneurs MIDI à partir de pads d'accords

Vous pouvez utiliser les accords assignés aux pads d'accords pour créer des conteneurs MIDI dans la fenêtre **Projet**.

---

### PROCÉDER AINSI

- Cliquez sur un pad d'accords et faites-le glisser sur une piste MIDI ou d'Instrument.

---

### RÉSULTAT

Un conteneur MIDI est créé. Il contient les événements MIDI qui constituent l'accord et sa longueur est d'une mesure.

# Éditer le tempo et le chiffrage de mesure

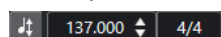
## Modes de tempo du projet

Vous pouvez définir un mode de tempo différent pour chaque projet, selon que votre morceau a un tempo fixe ou que son tempo évolue au fil du projet.

Voici les modes de tempo qui vous sont proposés dans la palette **Transport** :

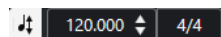
- **Mode de tempo fixe**

Si vous souhaitez travailler avec un tempo fixe, qui ne change donc pas pendant le projet, désactivez **Activer piste Tempo** dans la palette **Transport**. Vous pouvez modifier la valeur de tempo de manière à définir un tempo de répétition fixe.



- **Mode Piste Tempo**

Si le tempo change pendant votre morceau, activez **Activer piste Tempo** dans la palette **Transport**. Vous pouvez modifier la valeur de tempo afin de changer le tempo au niveau du curseur. Si votre projet ne comporte pas de changements de tempo, le tempo est modifié au début du projet.



LIENS ASSOCIÉS

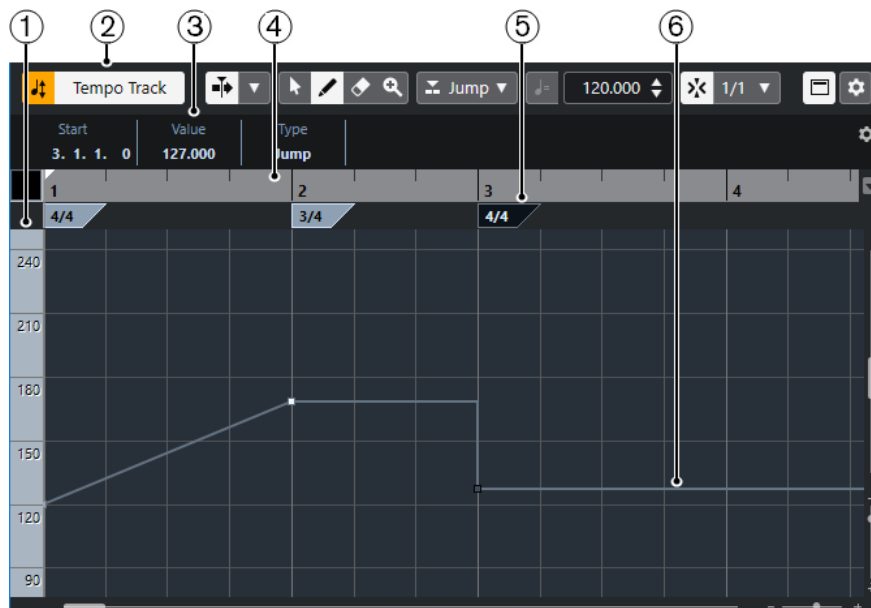
[Configurer des projets pour les changements de tempo](#) à la page 618

## Éditeur de piste Tempo

L'**Éditeur de piste Tempo** offre un aperçu de la configuration du tempo dans le projet. Il vous permet de créer et d'éditer des événements de tempo.

Pour ouvrir l'**Éditeur de piste Tempo**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez **Projet > Piste Tempo**.
- Appuyez sur **Ctrl/Cmd-T**.



L'Éditeur de piste Tempo comprend plusieurs sections :

- 1 Échelle de tempo**  
Indique l'échelle de tempo en BPM.
- 2 Barre d'outils**  
Regroupe des outils qui permettent de sélectionner, de créer et de modifier les événements de tempo et de mesure.
- 3 Ligne d'infos**  
Indique des informations sur l'événement de tempo ou de mesure sélectionné.
- 4 Règle**  
Montre l'axe temporel et le format d'affichage du projet.
- 5 Chiffrage de mesure**  
Événements de mesure du projet.
- 6 Affichage de la courbe de tempo**  
Quand le tempo de votre projet est fixe, le graphique ne contient qu'un seul événement de tempo et indique un tempo fixe.  
Quand votre projet est en mode Piste Tempo, le graphique montre la courbe de tempo et les événements de tempo du projet.

## Barre d'outils de l'Éditeur de piste Tempo

La barre d'outils regroupe des outils qui permettent de sélectionner, de créer et de modifier les événements de tempo et de mesure.

Voici les outils disponibles :

### Activer piste Tempo

#### Activer piste Tempo



Permet de configurer le projet en mode Piste Tempo au lieu du mode de tempo fixe.

## Diviseur gauche

### Diviseur gauche



Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

## Défilement automatique

### Défilement automatique



Permet de faire en sorte que le curseur de projet reste toujours visible pendant la lecture.

### Sélectionner les paramètres de défilement automatique



Permet d'activer l'option **Défilement de page** ou **Curseur stationnaire** et l'option **Suspendre défilement automatique lors de l'édition**.

## Boutons des outils

### Sélectionner



Permet de sélectionner des événements.

### Dessiner



Permet de dessiner des événements.

### Effacer



Permet de supprimer des événements.

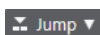
### Zoom



Zoom avant Maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez pour faire un zoom arrière.

## Nouveau type de tempo

### Type des nouveaux points de tempo



Permet de sélectionner le type des points de tempo créés. Sélectionnez **Rampe** si vous souhaitez que le tempo évolue progressivement du précédent point de la courbe au nouveau. Sélectionnez **Saut** si vous souhaitez que la courbe passe sans transition du précédent point au nouveau. Sélectionnez **Automatique** pour que les nouveaux points de tempo soient du même type que le précédent point sur la courbe.

## Tempo actuel

### Tempo actuel



En mode de tempo fixe, permet de modifier le tempo actuel.



## Calage

### Calage actif/inactif



Permet de restreindre les déplacements et positionnements horizontaux aux positions qui correspondent au **Type de calage** défini. Les événements de chiffrage de mesure se calent toujours sur le début des mesures.

### Type de calage



Permet de définir les positions auxquelles vous souhaitez que les événements se calent.

## Diviseur droit

### Diviseur droit



Les outils placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

## Afficher ligne d'infos

### Afficher/Masquer infos



Permet d'ouvrir/fermer la ligne d'infos.

## Configurer la barre d'outils

### Configurer la barre d'outils



Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

# Modifications de tempo dans les projets

Quand la piste Tempo est activée, vous pouvez créer des changements de tempo dans votre projet.

### À NOTER

Quand vous travaillez en mode Piste Tempo, veillez à configurer le format d'affichage de la règle de la fenêtre **Projet** sur **Mesure**. Faut de quoi, vous pourriez obtenir des résultats inattendus.

Quand vous activez l'option **Activer piste Tempo** dans la palette **Transport**, la courbe de la piste Tempo s'affiche dans le graphique de la courbe de tempo.

Voici comment définir des valeurs de tempo :

- En ajoutant des événements de tempo dans l'**Éditeur de piste Tempo**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Configurer des projets pour les changements de tempo](#) à la page 618

## Configurer des projets pour les changements de tempo

Quand vous créez un projet, son tempo est automatiquement configuré en mode de tempo fixe. Si votre projet contient des changements de tempo, vous devez le configurer en mode Piste Tempo.

---

### PROCÉDER AINSI

- Pour configurer votre projet en mode Piste Tempo, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans la palette **Transport**, activez l'option **Activer piste Tempo**.
  - Sélectionnez **Projet > Piste Tempo** et activez l'option **Activer piste Tempo**.

---

### RÉSULTAT

Le tempo du projet est maintenant configuré pour suivre la piste Tempo.

### LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur de piste Tempo](#) à la page 614

## Configurer une piste Tempo en y créant des changements de tempo

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Tempo**.  
La piste Tempo est ajoutée à la liste des pistes.
2. Sur la piste Tempo, ouvrez le menu local **Type des nouveaux points de tempo** et sélectionnez une option.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Sélectionner** et cliquez sur la courbe de tempo.
  - Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil **Dessiner** puis cliquez et dessinez sur le graphique de la courbe de tempo.

### À NOTER

Quand le **Calage** est activé, les points créés sur la courbe de tempo sont placés en fonction de la grille de calage.

---

### RÉSULTAT

L'événement de tempo est créé sur la courbe de tempo.

## Éditer des événements de tempo

Dans l'**Éditeur de piste Tempo**, vous pouvez éditer les événements de tempo sélectionnés.

Vous pouvez procéder de la sorte :

- Avec l'outil **Sélectionner**, cliquez et faites glisser la souris dans le sens horizontal et/ou vertical.
- Dans la **Ligne d'infos**, modifiez la valeur de tempo dans le champ **Valeur**.

#### À NOTER

Quand vous éditez des événements de tempo sur les courbes de tempo, assurez-vous que le format d'affichage de la règle de la fenêtre **Projet** est configuré sur **Mesure**. Faute de quoi, vous pourriez obtenir des résultats inattendus.

---

Pour supprimer des événements de tempo, procédez de la sorte :

- Avec l'outil **Effacer**, cliquez sur l'événement de tempo.
- Sélectionnez l'événement de tempo et appuyez sur **Retour arrière**.

#### À NOTER

Vous ne pouvez pas supprimer le premier événement de tempo.

---

Voici comment modifier le type de la courbe de tempo :

- Dans la **Ligne d'infos**, modifiez le type de la courbe de tempo dans le champ **Type**.

## Définir un tempo de projet fixe

Si votre morceau ne contient pas de changements de tempo et que la piste Tempo est désactivée, vous pouvez définir un tempo fixe pour votre projet.

Quand la piste Tempo est désactivée, la courbe de cette piste est grisée. Le tempo fixe est représenté par une ligne horizontale dans le graphique de la courbe de tempo.

Si vous connaissez le tempo de votre morceau, vous pouvez définir la valeur du tempo dans les champs suivants :

- Le champ **Tempo** dans le panneau **Transport**
- Le champ **Tempo actuel** dans la barre d'outils de l'**Éditeur de piste Tempo**

Si vous ne connaissez pas le tempo de votre morceau, vous pouvez vous servir de l'un des outils suivants pour le calculer et le définir :

- **Calculatrice de tempo**
- **Défini le tempo du projet à partir d'une boucle**

#### LIENS ASSOCIÉS

[Aligner le tempo du projet sur celui d'un enregistrement](#) à la page 619

[Aligner le tempo du projet sur celui d'une boucle audio](#) à la page 620

## Aligner le tempo du projet sur celui d'un enregistrement

Vous pouvez vous servir de la **Calculatrice de tempo** pour calculer le tempo de signaux audio ou MIDI enregistrés librement, puis affecter ce tempo à tout le projet.

#### PRÉAMBULE

La **Piste Tempo** est désactivée, ce qui signifie que le tempo est en mode **Fixe**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, sélectionnez l'outil **Sélectionner un intervalle**.
2. Dans l'affichage d'événements, sélectionnez une section de l'enregistrement qui couvre exactement un certain nombre de temps entiers.
3. Sélectionnez **Projet > Calculatrice de tempo**.
4. Saisissez dans le champ de valeur **Temps** le nombre de temps compris dans la sélection.

Le tempo calculé est indiqué dans le champ **BPM**.

5. Dans la section **Insérer tempo dans la piste Tempo**, cliquez sur **Au début de la piste Tempo**.
- 

#### RÉSULTAT

Le tempo du projet s'aligne sur le tempo détecté dans votre enregistrement.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Calculatrice de tempo](#) à la page 621

## Définir le tempo du projet en battant la mesure

Vous pouvez définir le tempo de signaux audio ou MIDI enregistrés sans métronome en battant la mesure.

#### PRÉAMBULE

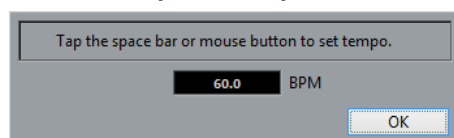
La piste Tempo est désactivée, ce qui signifie que le tempo est en mode **Fixe**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Lancez la lecture.
2. Sélectionnez **Projet > Calculatrice de tempo**.
3. Cliquez sur **Taper le tempo**.

La fenêtre **Taper le tempo** s'ouvre.



4. Utilisez **Espace** pour définir le tempo de l'enregistrement qui est lu en battant la mesure. Le tempo calculé est actualisé dans le champ **BPM** à chacun de vos battements.
  5. Cliquez sur **OK** pour refermer la fenêtre. Le tempo ainsi défini est indiqué dans le champ **BPM** de la **Calculatrice de tempo**.
  6. Cliquez sur l'un des boutons de la section **Insérer tempo dans la piste Tempo** pour insérer le tempo calculé sur la piste Tempo.
- 

#### RÉSULTAT

Le tempo du projet est aligné sur le tempo que vous avez défini en battant la mesure.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Définir un tempo de projet fixe](#) à la page 619

## Aligner le tempo du projet sur celui d'une boucle audio

Il est possible d'aligner le tempo du projet sur celui d'une boucle audio.

#### PRÉAMBULE

Votre projet contient une boucle audio qui n'est pas en **Mode Musical**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la règle de la fenêtre **Projet**, placez le délimiteur gauche sur le début de la boucle audio.

2. Placez le délimiteur droit sur la fin de la dernière mesure.  
Cette position ne correspond pas forcément à la fin de la boucle, la fin de la mesure pouvant se trouver avant la fin de cette boucle.
  3. Sélectionnez la boucle audio.
  4. Sélectionnez **Audio > Avancé > Utiliser tempo de l'événement**.  
Il vous est demandé si vous souhaitez définir le tempo global du projet.
  5. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Cliquez sur **Oui** pour définir le tempo global du projet.
    - Cliquez sur **Non** pour définir uniquement le tempo sur la section concernée de l'événement audio.
- 

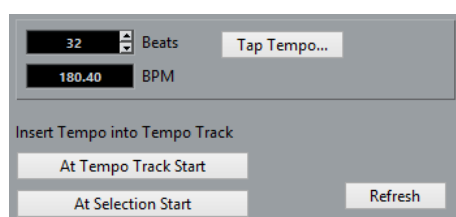
#### RÉSULTAT

Le tempo du projet s'aligne sur le tempo détecté dans la boucle audio.

## Calculatrice de tempo

La **Calculatrice de tempo** est un outil permettant de calculer le tempo de l'audio ou d'un morceau MIDI enregistré sans référence. Elle permet également de régler le tempo en le « donnant » physiquement.

- Pour ouvrir la **Calculatrice de tempo** pour un enregistrement audio ou MIDI, sélectionnez **Projet > Calculatrice de tempo**.



#### Temps

Permet de saisir le nombre de temps compris dans la section sélectionnée de votre enregistrement.

#### BPM

Indique le tempo détecté dans la sélection.

#### Taper le tempo

Permet d'accéder à une fenêtre dans laquelle vous pouvez définir le tempo en battant la mesure.

#### Au début de la piste Tempo

Si votre projet est en mode de tempo piste, le tempo calculé est attribué au premier point de la courbe de tempo. Si votre projet est en mode de tempo Fixe, le tempo calculé est attribué au projet dans son ensemble.

#### Au début de la sélection

Si votre projet est en mode de tempo Piste, un événement de tempo utilisant le tempo calculé est créé au début de la sélection.

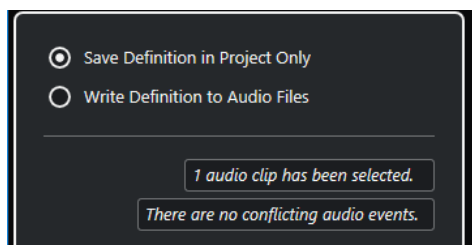
#### Rafraîchir

Permet de recalculer le tempo. Il est nécessaire de le faire si la sélection est modifiée, par exemple.

## Boîte de dialogue Régler définition en fonction du tempo

La boîte de dialogue **Régler définition en fonction du tempo** vous permet d'aligner des signaux audio enregistrés sans métronome sur un tempo spécifique.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Régler définition en fonction du tempo** pour un enregistrement audio, sélectionnez **Audio > Avancé > Régler définition en fonction du tempo**.



### Enregistrer définition seulement dans le projet

Permet de n'enregistrer les données de tempo que dans le fichier de projet.

### Écrire définition dans les fichiers audio

Permet d'inscrire les données de tempo dans les fichiers audio sélectionnés. Vous pouvez ainsi utiliser ces fichiers dans d'autres projets avec les données de tempo correspondantes.

## Aligner le tempo de signaux audio sur celui du projet

Vous pouvez aligner le tempo de signaux audio enregistrés sans métronome sur le tempo du projet.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les événements audio que vous souhaitez aligner sur le tempo du projet.
2. Sélectionnez **Audio > Avancé > Régler définition en fonction du tempo**.
3. Facultatif : Configurez les paramètres.
4. Cliquez sur **OK**.

---

### RÉSULTAT

Les informations de tempo sont copiées sur les données audio et les pistes sont configurées en base de temps musicale. Cette opération s'appuie sur un traitement Warp des événements. Le **Mode Musical** est activé pour les événements audio. Les pistes audio suivent maintenant tous les changements de tempo du projet.

## Événements de mesure

Vous pouvez configurer un ou plusieurs chiffrages de mesure au sein d'un même projet.

Vous pouvez configurer le premier événement de mesure de votre projet dans la palette **Transport**. Vous pouvez créer d'autres événements de mesure dans l'**Éditeur de piste Tempo**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

[Barre de transport](#) à la page 44

[Créer des événements de mesure dans l'Éditeur de piste Tempo](#) à la page 623

## Créer des événements de mesure dans l'Éditeur de piste Tempo

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Piste Tempo** pour ouvrir l'**Éditeur de piste Tempo**.
2. Sélectionnez **Dessiner** dans la barre d'outils, puis dans l'affichage du chiffrage de mesure, cliquez sur la position temporelle où vous souhaitez insérer l'événement de mesure.
3. Modifiez le numérateur et le dénominateur afin de changer la valeur de l'événement de mesure.

### À NOTER

Vous pouvez également sélectionner l'événement de mesure et modifier le chiffrage de mesure dans la ligne d'infos.

---

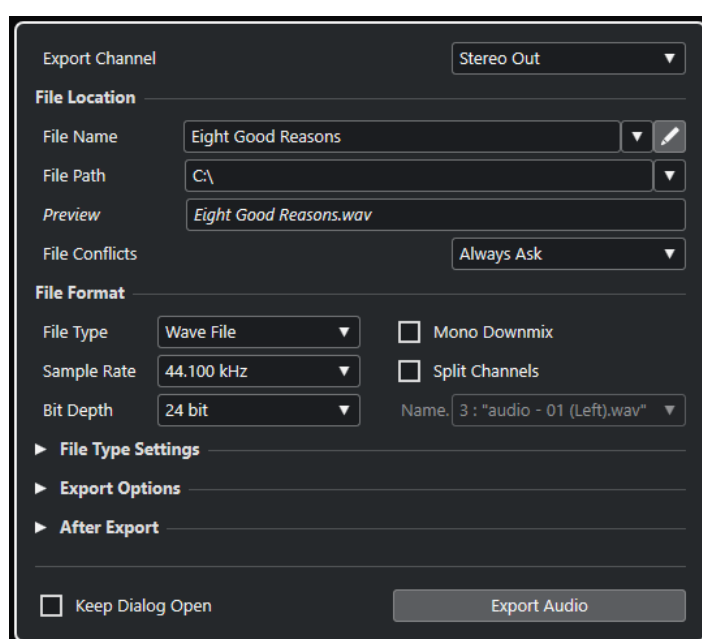
### RÉSULTAT

L'événement de mesure est ajouté à la position temporelle définie. Ces modifications sont répercutées sur l'axe temporel et dans l'affichage des événements de la fenêtre **Projet** et des éditeurs.

# Exporter un mixage audio

La fonction **Exporter mixage audio** vous permet d'exporter le mixage de toutes les données audio comprises entre les délimiteurs gauche et droit d'un projet.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Exporter mixage audio**, sélectionnez **Fichier > Exporter > Mixage Audio**.



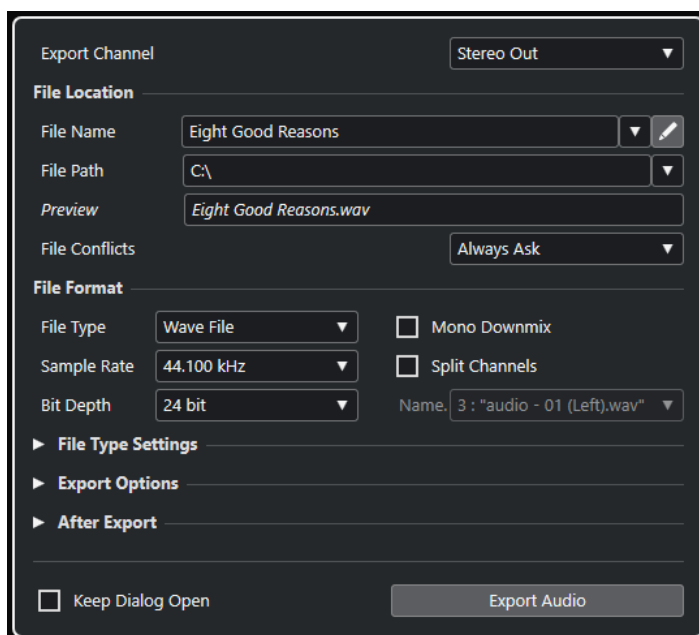
## Boîte de dialogue Exporter mixage audio

La boîte de dialogue **Exporter mixage audio** vous permet de configurer les options de mixage et d'exportation du signal audio.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Exporter mixage audio**, sélectionnez **Fichier > Exporter > Mixage Audio**.

La boîte de dialogue **Exporter mixage audio** comprend plusieurs sections :





## Exporter la voie

Le menu local **Exporter la voie** vous permet de sélectionner une voie de sortie pour l'exportation.

## Emplacement du fichier

Voici les options disponibles dans la section **Emplacement du fichier** :

### Nom du fichier

Permet de définir le nom du fichier d'exportation.

Cliquez sur **Options de nom de fichier** pour ouvrir un menu local contenant des options concernant les noms :

- **Utiliser le nom du projet** : permet d'insérer le nom du projet dans le champ **Nom du fichier**.
- **Actualisation automatique du nom** : permet d'ajouter un numéro au nom du fichier. Ce numéro augmente chaque fois que vous exportez un fichier.

Cliquez sur **Configurer le schéma de nom** pour ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez définir un schéma de nom.

### Emplacement du fichier

Permet de définir l'emplacement du fichier d'exportation.

Cliquez sur **Options d'emplacement** pour ouvrir un menu local contenant des options d'emplacement de fichier :

- **Sélectionner** : permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez définir l'emplacement du fichier.
- **Utiliser dossier audio du projet** : insère l'emplacement du dossier **Audio** de votre projet en tant que chemin.
- **Emplacements récents** : permet de sélectionner les emplacements de fichiers récemment sélectionnés.
- **Supprimer emplacements récents** : permet de supprimer tous les emplacements de fichiers récemment sélectionnés.

### Prévisualisation

Exemple du nom de fichier avec le schéma de nom appliqué.

### Conflits de fichiers

L'exportation de données audio engendre des conflits de noms de fichier avec les fichiers existants qui portent le même nom. Vous pouvez configurer la gestion des conflits de noms de fichier :

- **Toujours demander** : il vous est demandé si vous souhaitez remplacer le fichier existant ou ajouter un nombre croissant au nom du fichier.
- **Créer un nom de fichier unique** : un nom unique est créé en ajoutant un nombre croissant au nom du fichier.
- **Toujours remplacer** : le fichier existant est toujours remplacé.

### Format de fichier

Voici les options disponibles dans la section **Format de fichier** :

#### Type de fichier

Permet de sélectionner le type du fichier d'exportation.

#### Fréquence d'échantillonnage

Permet de sélectionner la fréquence d'échantillonnage du fichier d'exportation.

##### À NOTER

- Ce paramètre est uniquement disponible pour les formats de fichiers audio non compressés et les fichiers FLAC.
- Si vous configurez une valeur inférieure à la fréquence d'échantillonnage du projet, la qualité audio sera dégradée et les fréquences élevées seront réduites. Si vous configurez une valeur supérieure à la fréquence d'échantillonnage du projet, la taille du fichier sera plus importante sans pour autant que la qualité audio soit meilleure. Pour la gravure sur CD, sélectionnez 44 100 Hz car c'est la fréquence utilisée sur ce support.

#### Résolution en bits

Permet de sélectionner la résolution du fichier d'exportation.

##### À NOTER

Ce paramètre est uniquement disponible pour les formats de fichiers audio non compressés et les fichiers FLAC.

Vous avez le choix entre 8 bits, 16 bits, 24 bits, 32 bits à virgule flottante et 64 bits à virgule flottante. Si vous comptez réimporter le fichier du mixage dans Cubase, sélectionnez 32 bits à virgule flottante. Il s'agit de la résolution utilisée pour le traitement audio dans Cubase. Les fichiers en 32 bits à virgule flottante sont deux fois plus volumineux que les fichiers en 16 bits. Pour la gravure sur CD, choisissez l'option 16 bits, car c'est la résolution utilisée sur les CD. Dans ce cas, nous recommandons le Dithering.

#### Downmix mono

Permet d'exporter les deux voies d'un bus stéréo dans un seul fichier mono.

#### Séparer canaux

Permet d'exporter les deux canaux d'un bus stéréo dans des fichiers mono séparés.

#### Nom

Permet de définir un schéma de nom pour les fichiers des canaux séparés.

## Paramètres de type de fichier

La section **Paramètres de type de fichier** contient les paramètres du type de fichier sélectionné.

## Options d'exportation

Voici les options disponibles dans la section **Options d'exportation** :

### Exportation en temps réel

Permet d'exporter le mixage audio en temps réel. L'exportation dure au moins aussi longtemps que la lecture normale. Activez cette option si vous utilisez des effets ou des instruments externes, ou encore, des plug-ins VST dont les modifications sont basées sur le temps pendant l'exportation. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la documentation des plug-ins en question.

#### À NOTER

- Si vous exportez des effets ou des instruments externes en temps réel, vous devrez également activer la fonction **Monitor** sur les voies audio concernées.
- Quand la puissance du processeur et la vitesse du disque de votre ordinateur ne sont pas suffisantes pour une exportation de toutes les voies à la fois en temps réel, le programme arrête le traitement, réduit le nombre de voix et reprend le processus. Ensuite, le lot de fichiers suivant est exporté. Ceci sera répété aussi souvent que nécessaire pour exporter toutes les voies sélectionnées.

### Actualiser l'affichage

Permet d'actualiser les vumètres pendant l'opération d'exportation. Ceci vous permet de vérifier qu'il n'y a pas d'écrtage, par exemple.

### Désactiver entrées MIDI externes

Permet de désactiver les entrées MIDI des périphériques externes pendant l'opération d'exportation.

## Après l'exportation

Voici les options disponibles dans la section **Après l'exportation** :

### Créer une piste Audio

Permet de créer un événement audio qui lit le clip sur une nouvelle piste Audio en démarrant au délimiteur gauche. Quand vous activez cette option, l'option **Bibliothèque** est également activée.

### Insérer dans la Bibliothèque

Permet de réimporter automatiquement le fichier audio exporté dans la **Bibliothèque** sous forme de clip. Quand vous désactivez cette option, l'option **Créer une piste Audio** est également désactivée.

### Post-traitement

- Avec l'option **Ne rien faire**, il ne se passe rien à l'issue de l'exportation.
- L'option **Ouvrir dans WaveLab** permet d'ouvrir le fichier d'exportation dans WaveLab à l'issue de l'exportation. Pour cela, WaveLab doit être installé sur votre ordinateur.

### Dossier bibliothèque

Permet de définir un dossier **Bibliothèque** pour le clip.

## Options générales

Voici les options disponibles dans la section inférieure :

### Garder la boîte de dialogue ouverte

Activez cette option si vous souhaitez que la boîte de dialogue reste ouverte après que vous avez cliqué sur **Exporter les données audio**.

### Exporter les données audio

Permet d'exporter votre signal audio conformément aux paramètres configurés.

LIENS ASSOCIÉS

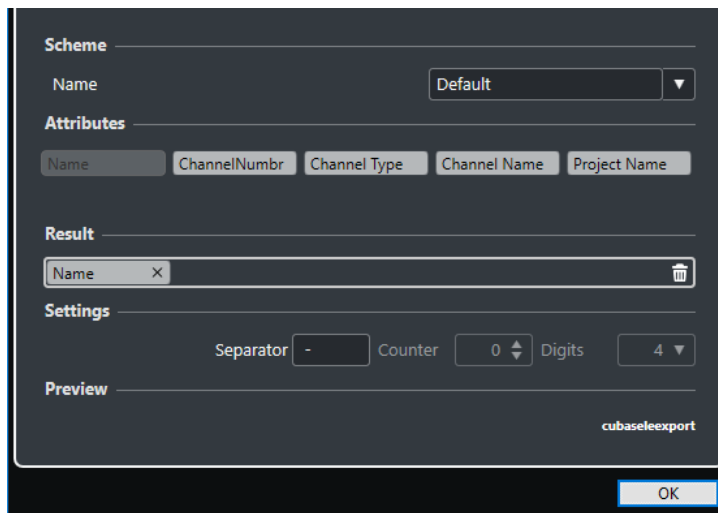
[Formats de fichiers](#) à la page 630

## Boîte de dialogue Schéma de nom

La boîte de dialogue **Schéma de nom** vous permet de définir le format de nom des fichiers audio que vous souhaitez exporter.

Les attributs de noms qui sont disponibles dans cette boîte de dialogue changent en fonction de la voie que vous avez sélectionnée pour l'exportation.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Schéma de nom**, ouvrez la boîte de dialogue **Exporter mixage audio** et cliquez sur **Configurer le schéma de nom**.



### Schéma

Permet d'enregistrer et de supprimer des schémas de noms.

### Attributs

Contient les attributs de schéma de nom suivants :

- **Nom**  
Permet d'ajouter le nom au nom du fichier de destination.
- **Numéro de voie**  
Permet d'ajouter le numéro de voie au nom du fichier de destination.
- **Type de canal**  
Permet d'ajouter le type de canal au nom du fichier de destination.
- **Nom du canal**  
Permet d'ajouter le nom du canal au nom du fichier de destination.
- **Nom du projet**  
Permet d'ajouter le nom du projet au nom du fichier de destination.

### Résultat

Permet de faire glisser des attributs et de les réorganiser par glisser-déplacer.

### Paramètres

Permet de sélectionner des paramètres de séparateur et de compteur.

- **Séparateur**  
Élément qui sépare les attributs les uns des autres.
- **Compteur**  
Valeur à partir de laquelle le compteur commence son décompte.
- **Chiffres**  
Nombre de chiffres qui précèdent la valeur définie par le compteur.

**Preview**  
Car\_Engine--Ferrari F340 Spider--003

### Prévisualisation

Permet de prévisualiser la configuration actuelle.

## Définition des schémas de noms

Vous pouvez définir un format de nom en combinant des attributs qui détermineront la structure des noms des fichiers audio exportés.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Schéma de nom**, faites glisser jusqu'à cinq attributs dans la section **Résultat**.  
Vous pouvez également double-cliquer sur un attribut pour l'ajouter dans la section **Résultat**.
2. Dans la section **Réglages**, double-cliquez sur le champ **Séparateur** et saisissez un séparateur.  
La section **Prévisualisation** montre un aperçu du format de nom de fichier que vous obtiendrez avec les paramètres configurés.
3. Facultatif : cliquez sur le champ de valeur **Nom** dans la section **Schéma** et saisissez le nom d'un préréglage. Appuyez sur **Entrée** pour enregistrer vos paramètres dans un préréglage.

### À NOTER

Le préréglage est uniquement disponible pour les voies sélectionnées dans la section **Sélection de canal**.

---

## Exportation du mixage dans des fichiers audio

---

### PROCÉDER AINSI

1. Placez les délimiteurs gauche et droit de manière à englober la section que vous désirez exporter.
2. Configurez les pistes de façon à entendre ce que vous souhaitez exporter.  
Vous pouvez par exemple rendre muets les conteneurs ou pistes à exclure du mixage, régler manuellement les paramètres de la **MixConsole** et/ou activer les boutons de lecture **R** (Read) d'automatisation sur les voies de la **MixConsole**.

### IMPORTANT

La configuration du **Routage de sortie** dans l'**Inspecteur** de la piste correspondante détermine la largeur de voie du fichier exporté à l'aide de la fonction **Exporter mixage audio**. Si aucun bus de sortie principal n'a été sélectionné, le fichier audio exporté contiendra uniquement du silence.

---

3. Sélectionnez **Fichier > Exporter > Mixage audio**.
  4. Dans la boîte de dialogue **Exporter mixage audio**, apportez les modifications souhaitées.
  5. Cliquez sur **Exporter les données audio**.
- 

#### RÉSULTAT

Le fichier audio est exporté.

#### IMPORTANT

- Si vous configurez l'intervalle d'exportation de telle manière que les effets qui sont appliqués à un événement situé avant (une réverb, par exemple) se prolongent jusqu'aux événements compris dans l'intervalle, ces effets sont pris en compte dans l'exportation, même si l'événement auquel ils s'appliquent ne font pas partie de l'intervalle d'exportation. Si ce n'est pas ce que vous souhaitez, rendez muet le premier événement.
- 

## Formats de fichiers

Le menu local **Type de fichier** de la section **Exporter** permet de sélectionner un format et de configurer d'autres paramètres pour le fichier d'exportation du mixage.

### Fichier Wave

Ce format est le plus répandu sur la plate-forme PC. Les fichiers Wave portent l'extension **.wav**.

### Fichier AIFC

Ce format de fichier audio a été défini par Apple Inc. Les fichiers AIFC sont utilisés sur la plupart des plates-formes informatiques. Ils prennent en charge des taux de compression pouvant aller jusqu'à 6:1 et leurs en-têtes contiennent des balises. Ces fichiers portent l'extension **.aifc**.

### Fichier AIFF

Ce format de fichier audio a été défini par Apple Inc. Les fichiers AIFF sont utilisés sur la plupart des plates-formes informatiques. Ils peuvent intégrer des chaînes de texte. Les fichiers AIFF portent l'extension **.aif**.

### Fichier MPEG 1 Niveau 3

Cette gamme de normes est utilisée pour l'encodage de données audio-visuelles telles que des films, de la vidéo et de la musique dans un format numérique compressé. Cubase peut lire des données MPEG de Niveau 2 et de Niveau 3. Les fichiers MP3 sont des fichiers très compressés qui bénéficient néanmoins d'une bonne qualité audio. Ces fichiers portent l'extension **.mp3**.

### Fichier Windows Media Audio (Windows uniquement)

Ce format de fichier audio a été défini par Microsoft Inc. Il est possible de réduire la taille des fichiers WMA sans que cela réduise la qualité des données audio. Les fichiers portent l'extension **.wma**.

### Fichier FLAC

Ce format en standard ouvert réduit de 50 à 60 % la taille des fichiers Wave classiques. Les fichiers portent l'extension **.flac**.

### Fichier Ogg Vorbis

Cette technologie d'encodage et de diffusion audio ouverte est dans le domaine public. L'encodeur Ogg Vorbis utilise un encodage au débit variable. Il génère des fichiers audio compressés de petite taille compte tenu de leur qualité audio élevée. Ces fichiers portent l'extension **.ogg**.

### Fichier Wave 64

Ce format propriétaire a été développé par Sonic Foundry Inc. Il offre la même qualité audio que les fichiers Wave, mais les fichiers Wave 64 peuvent être bien plus volumineux. Il est particulièrement indiqué pour les longs enregistrements car les fichiers peuvent dépasser 2 Go. Ces fichiers portent l'extension .w64.

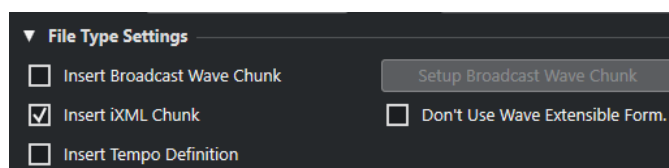
LIENS ASSOCIÉS

[Format de fichier](#) à la page 626

[Paramètres de type de fichier](#) à la page 627

## Fichiers Wave

Les fichiers Wave se reconnaissent à leur extension .wav. Ce format est le plus répandu sur la plate-forme PC.



Quand vous sélectionnez le format **Fichier Wave** pour le fichier d'exportation, vous pouvez configurer les paramètres suivants dans la section **Sélectionner attributs** :

### Insérer informations Broadcast Wave

Permet d'activer l'intégration d'autres informations sur le fichier au format Broadcast Wave.

#### À NOTER

Quand vous activez cette option, un fichier Broadcast Wave est créé. Certaines applications ne prennent pas en charge ces fichiers. Si vous avez des difficultés à utiliser le fichier dans une autre application, désactivez **Insérer informations Broadcast Wave** et réexportez le fichier.

### Insérer informations iXML

Permet d'intégrer d'autres métadonnées associées au projet, telles que le nom du projet, l'auteur et la fréquence d'images.

### Insérer définition du tempo

Cette option n'est disponible que quand l'option **Insérer informations iXML** est activée. Elle vous permet d'intégrer les informations de tempo de la piste tempo dans les informations iXML des fichiers exportés.

### Configurer les informations Broadcast Wave

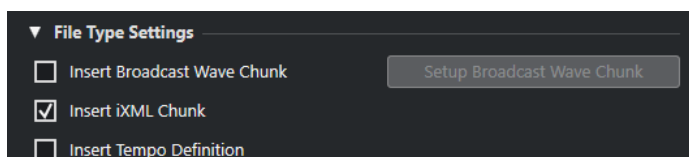
Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Informations Broadcast Wave** afin de saisir des informations.

### Ne pas utiliser le format Wave extensible

Permet de désactiver le format Wave Extensible, lequel contient des métadonnées supplémentaires, telle que la configuration de haut-parleurs.

## Fichiers AIFC

Les fichiers AIFC prennent en charge des taux de compression pouvant aller jusqu'à 6:1 et leurs en-têtes contiennent des balises. Les fichiers au format AIFC se reconnaissent à leur extension .aifc et ils sont utilisés sur la majorité des plates-formes.



Quand vous sélectionnez le format **Fichier AIFC** pour le fichier d'exportation, vous pouvez configurer les paramètres suivants dans la section **Sélectionner attributs** :

### Insérer informations Broadcast Wave

Permet d'activer l'intégration d'autres informations sur le fichier au format Broadcast Wave.

#### À NOTER

Quand vous activez cette option, un fichier Broadcast Wave est créé. Certaines applications ne prennent pas en charge ces fichiers. Si vous avez des difficultés à utiliser le fichier dans une autre application, désactivez **Insérer informations Broadcast Wave** et réexportez le fichier.

### Insérer informations iXML

Permet d'intégrer d'autres métadonnées associées au projet, telles que le nom du projet, l'auteur et la fréquence d'images.

### Insérer définition du tempo

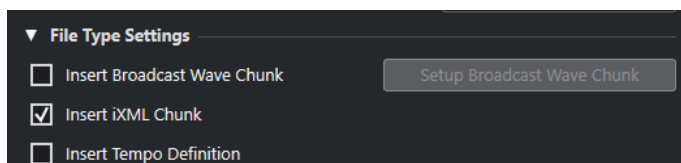
Cette option n'est disponible que quand l'option **Insérer informations iXML** est activée. Elle vous permet d'intégrer les informations de tempo de la piste tempo dans les informations iXML des fichiers exportés.

### Configurer les informations Broadcast Wave

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Informations Broadcast Wave** afin de saisir des informations.

## Fichiers AIFF

Les lettres AIFF signifient Audio Interchange File Format – soit, littéralement, format de fichier pour échange audio. Ce standard a été défini par la firme Apple Inc. Les fichiers au format AIFF se reconnaissent à leur extension .aif et ils sont utilisés sur la majorité des plates-formes.



Quand vous sélectionnez le format **Fichier AIFF** pour le fichier d'exportation, vous pouvez configurer les paramètres suivants dans la section **Sélectionner attributs** :

### Insérer informations Broadcast Wave

Permet d'activer l'intégration d'autres informations sur le fichier au format Broadcast Wave.



#### À NOTER

Quand vous activez cette option, un fichier Broadcast Wave est créé. Certaines applications ne prennent pas en charge ces fichiers. Si vous avez des difficultés à utiliser le fichier dans une autre application, désactivez **Insérer informations Broadcast Wave** et réexportez le fichier.

#### Insérer informations iXML

Permet d'intégrer d'autres métadonnées associées au projet, telles que le nom du projet, l'auteur et la fréquence d'images.

#### Insérer définition du tempo

Cette option n'est disponible que quand l'option **Insérer informations iXML** est activée. Elle vous permet d'intégrer les informations de tempo de la piste tempo dans les informations iXML des fichiers exportés.

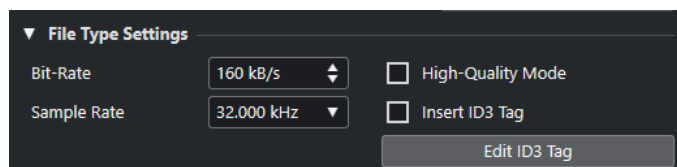
#### Configurer les informations Broadcast Wave

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Informations Broadcast Wave** afin de saisir des informations.

## Fichiers MP3 (MPEG 1 Niveau 3)

Les fichiers MP3 sont des fichiers très compressés qui bénéficient néanmoins d'une bonne qualité audio. Ils portent l'extension .mp3.

- Pour ouvrir les **Paramètres des fichiers MPEG 1 Niveau 3**, cliquez sur **Réglages Codec** dans la section **Sélectionner attributs**.



#### Débit numérique

Détermine la résolution en bits du fichier MP3. Plus la résolution est élevée, plus la qualité audio est bonne et plus le fichier est volumineux. Pour l'audio en stéréo, il est considéré qu'une résolution de 128 kbit/s offre une bonne qualité audio.

#### Fréquence d'échantillonnage

Détermine la fréquence d'échantillonnage du fichier MP3.

#### Haute qualité

Permet de changer le mode de rééchantillonnage de l'encodeur. Cette option peut donner de meilleurs résultats en fonction de vos paramètres. Elle ne permet cependant pas de sélectionner la **Fréquence d'échantillonnage**.

#### Insérer tag ID3

Permet d'inclure des informations de Tag ID3 dans le fichier exporté.

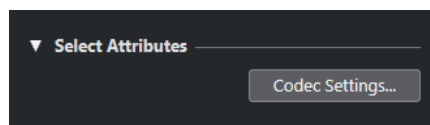
#### Éditer tag ID3

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Tag ID3** et de saisir des informations sur le fichier. Ces informations sont incorporées à l'en-tête du fichier et peuvent être affichées par la plupart des applications de lecture de MP3.

## Fichiers Windows Media Audio (Windows uniquement)

Le format Windows Media Audio de Microsoft Inc. utilise des codecs audio élaborés et une compression sans perte. Le format WMA permet de réduire la taille des fichiers sans entraîner de réduction de la qualité audio. Ces fichiers portent l'extension .wma.

- Pour ouvrir les **Paramètres des fichiers Windows Media Audio**, cliquez sur **Réglages Codec** dans la section **Sélectionner attributs**.

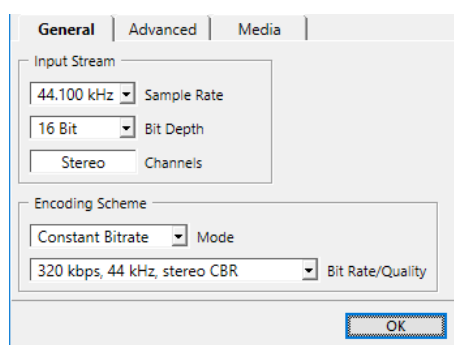


### Paramètres Codec

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Paramètres des fichiers Windows Media Audio**.

## Boîte de dialogue Paramètres des fichiers Windows Media Audio - Onglet Général

L'onglet **Général** de la boîte de dialogue **Paramètres des fichiers Windows Media Audio** permet de définir la fréquence d'échantillonnage, la résolution et les canaux du fichier encodé.



### Fréquence d'échantillonnage

Permet de configurer la fréquence d'échantillonnage sur 44 100, 48 000 ou 96 000 kHz. Choisissez une fréquence d'échantillonnage identique à celle des signaux source ou la fréquence plus élevée la plus proche de la valeur actuelle.

### Résolution en bits

Permet de configurer la résolution sur 16 ou 24 bits. Choisissez une résolution identique à celle des signaux source ou la résolution plus élevée la plus proche de la valeur actuelle.

#### À NOTER

Pour faire votre choix, pensez à l'emploi que vous ferez du fichier. Pour la publication sur Internet, il n'est pas nécessaire d'utiliser un débit trop élevé.

### Canaux

Ce paramètre est configuré en fonction de la sortie choisie. Vous ne pouvez pas le modifier manuellement.

### Mode

- Sélectionnez **Débit constant** si vous souhaitez limiter la taille des fichiers. Pour calculer la taille d'un fichier encodé avec un débit constant, multipliez le débit par la durée du fichier.

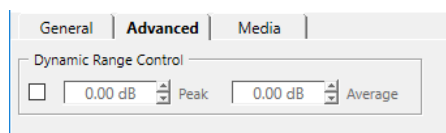
- Sélectionnez **Débit variable** si vous souhaitez que le débit fluctue en fonction du caractère et de la complexité du signal encodé. Plus il y a de passages complexes dans l'enregistrement source, plus le débit sera élevé ; et plus le fichier final sera gros.
- Sélectionnez **Sans pertes** pour encoder le fichier avec une compression sans pertes.

#### Débit numérique/qualité

- Permet de faire en sorte que le débit change en fonction du mode et/ou des voies de sortie sélectionnés. Plus la qualité ou le débit sélectionné est élevé, plus le fichier final est volumineux.

## Boîte de dialogue Paramètres des fichiers Windows Media Audio - Onglet Avancé

L'onglet **Avancé** de la boîte de dialogue **Paramètres des fichiers Windows Media Audio** vous permet de configurer le contrôle de la plage dynamique, c'est-à-dire la différence de dB entre la Loudness moyenne et les crêtes dans le signal audio (les sons les plus forts) du fichier encodé.



#### Contrôle de la dynamique

La dynamique est calculée automatiquement durant le processus d'encodage. Quand vous activez cette option, vous pouvez définir manuellement la plage dynamique.

- Quand la fonction **Contrôle de la dynamique** est activée et que le Mode silencieux est configuré sur Différence moyenne dans le Lecteur Windows Media, le niveau de crête est limité à la valeur de crête que vous avez définie. Quand la fonction **Contrôle de la dynamique** est désactivée, le niveau de crête est limité à 12 dB au-dessus du niveau moyen pendant la lecture.
- Quand la fonction **Contrôle de la dynamique** est activée et que le Mode silencieux est configuré sur Différence faible dans le Lecteur Windows Media, le niveau de crête est limité à la moyenne entre la valeur de crête et la valeur moyenne que vous avez définies. Quand la fonction **Contrôle de la dynamique** est désactivée, le niveau de crête est limité à 6 dB au-dessus du niveau moyen pendant la lecture.

#### Crête

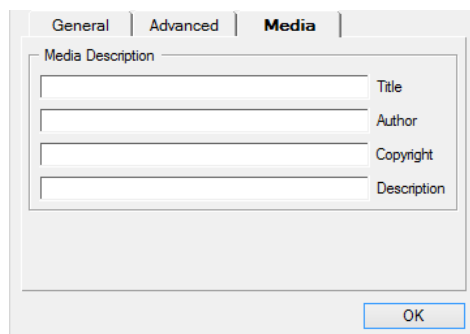
Permet de définir une valeur de crête comprise entre 0 et -90 dB.

#### Moyenne

Permet de définir une valeur de crête comprise entre 0 et -90 dB. Cependant, le niveau de volume général est affecté et la qualité audio peut s'en trouver amoindrie.

## Boîte de dialogue Paramètres des fichiers Windows Media Audio - Onglet Média

L'onglet **Média** de la boîte de dialogue **Paramètres des fichiers Windows Media Audio** vous permet de saisir des informations sur le fichier.



Saisissez la description du contenu du fichier qui figurera dans son en-tête dans les champs **Titre**, **Auteur**, **Copyright** et **Description**. Ces informations peuvent être affichées dans certaines applications de lecture Windows Media Audio.

## Fichiers FLAC

Les fichiers FLAC (Free Lossless Audio Codec) sont des fichiers audio qui font généralement 50 à 60 % de la taille des fichiers Wave classiques.

- Pour ouvrir les **Paramètres des fichiers FLAC**, cliquez sur **Réglages Codec** dans la section **Sélectionner attributs**.



### Niveau de compression

Permet de définir le niveau de compression du fichier FLAC. Comme le format FLAC n'engendre pas de perte, ce niveau a davantage d'incidence sur la vitesse de l'encodage que sur la taille du fichier.

## Fichiers Ogg Vorbis

Ogg Vorbis est une technologie d'encodage audio ouverte, du domaine public, qui génère des fichiers audio compressés de petite taille, avec une qualité audio comparativement plus élevée. Les fichiers Ogg Vorbis ont l'extension .ogg.

- Pour ouvrir les **Paramètres des fichiers OggVorbis**, cliquez sur **Réglages Codec** dans la section **Sélectionner attributs**.

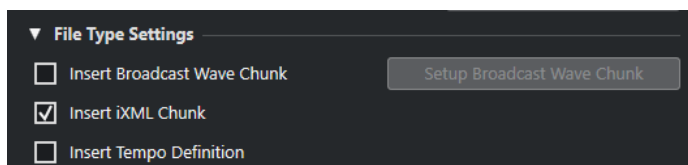


### Qualité

Détermine la qualité de l'encodage à débit variable. Ce paramètre permet de définir les limites entre lesquelles le débit varie. Plus la valeur est élevée, plus le fichier est volumineux et meilleure est la qualité audio.

## Fichiers Wave 64

Wave 64 est un format propriétaire développé par Sonic Foundry Inc. Les fichiers Wave 64 portent l'extension **.w64**.



### À NOTER

Il est recommandé de choisir le format Wave 64 pour les longs enregistrements dans lesquels la taille des fichiers dépasse 2 Go. La qualité des fichiers Wave 64 est identique à celle des fichiers Wave standard.

---

### Insérer informations Broadcast Wave

Permet d'activer l'intégration d'autres informations sur le fichier au format Broadcast Wave.

#### À NOTER

Quand vous activez cette option, un fichier Broadcast Wave est créé. Certaines applications ne prennent pas en charge ces fichiers. Si vous avez des difficultés à utiliser le fichier dans une autre application, désactivez **Insérer informations Broadcast Wave** et réexportez le fichier.

---

### Insérer informations iXML

Permet d'intégrer d'autres métadonnées associées au projet, telles que le nom du projet, l'auteur et la fréquence d'images.

### Insérer définition du tempo

Cette option n'est disponible que quand l'option **Insérer informations iXML** est activée. Elle vous permet d'intégrer les informations de tempo de la piste tempo dans les informations iXML des fichiers exportés.

### Configurer les informations Broadcast Wave

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Informations Broadcast Wave** afin de saisir des informations.

# Synchronisation

La synchronisation consiste à faire lire deux ou plusieurs périphériques en même temps, à une vitesse, une position et une phase identiques. Ces appareils peuvent aussi bien être des magnétophones que des magnétoscopes ou des stations de travail audio-numériques, des séquenceurs MIDI, des contrôleurs de synchronisation ou des appareils vidéo numériques.

Si vous connaissez la position et la vitesse du périphérique maître, vous pouvez aligner la vitesse et la position du périphérique esclave sur le périphérique maître, de sorte que les deux périphériques soient en parfaite synchronisation l'un avec l'autre.

## Position (temps)

Voici les signaux d'horloge utilisés pour définir les positions temporelles :

- Word clock audio  
Détermine les positions temporelles en échantillons.
- Timecode  
Détermine les positions temporelles en images vidéo.
- Horloge MIDI  
Détermine les positions temporelles en mesures et en temps musicaux.

## Vitesse (horloge)

Les signaux d'horloge suivants mesurent la vitesse d'un périphérique :

- Word clock audio  
Mesure la fréquence d'échantillonnage.
- Timecode  
Mesure la fréquence d'images.
- Horloge MIDI  
Mesure le tempo.

## Phase

La phase est l'alignement des composantes de position et de vitesse des périphériques l'un par rapport à l'autre. Chaque pulsation de la composante de vitesse doit être alignée sur chacune des mesures de la position pour une précision optimale. Chaque image (ou frame) du Timecode doit être parfaitement alignée sur l'échantillon audio correspondant. Pour être plus clair, la phase est la position exacte d'un périphérique synchronisé par rapport au maître (à l'échantillon près).

## Maître et esclave

Le fait de désigner un périphérique en tant que maître et l'autre en tant qu'esclave peut prêter à confusion. Il convient donc de bien faire la distinction entre les rapports de Timecode et les rapports de contrôle de machines.

- **Maître de Timecode**  
Périphérique qui génère les informations de position, c'est-à-dire le Timecode.
- **Esclave de Timecode**  
Tout périphérique recevant un Timecode et étant capable de se synchroniser ou de se caler sur ce Timecode.

## Formats de Timecode

La position des périphériques est le plus souvent désignée par un Timecode (code temporel). Le Timecode représente le temps en heures, minutes, secondes et images (ou frames) afin de définir les positions sur les différents périphériques. Chaque image correspond à un frame de film ou de vidéo.

Voici les formats de Timecode pris en charge :

- **LTC**  
Le Timecode longitudinal, ou LTC, est un signal analogique qui peut être enregistré sur bande. Il est généralement utilisé pour fournir des informations de position. Néanmoins, en dernier recours, il peut également servir à déterminer la vitesse et la phase, si aucune autre source d'horloge n'est disponible.
- **VITC**  
Le Timecode intervalle vertical, ou VITC, est un signal intégré à un signal vidéo composite. Enregistré sur la bande vidéo elle-même, il est physiquement lié à chacune des images.
- **MTC**  
Le Timecode MIDI, ou MTC, est identique au LTC à ceci près qu'il s'agit d'un signal numérique transmis en MIDI.

## Normes de Timecode

Il existe plusieurs normes de Timecode. La question des formats de Timecode peut devenir très compliquée en raison des abréviations parfois mal utilisées pour désigner les différentes normes de Timecode et de fréquences d'images. Le format de Timecode peut être décomposé en deux variables : le nombre d'images et la fréquence d'images.

### Nombre d'images (images par seconde)

Le nombre d'images du Timecode détermine sous quelle norme ce Timecode sera classé. Il existe quatre normes de Timecode :

#### Film 24 ips (F)

Ce nombre d'images est celui du film. Il est également utilisé pour les formats vidéo en HD et couramment appelé 24 p. Cependant, avec la vidéo en HD, la fréquence d'images réelle ou la vitesse de la référence de synchronisation vidéo est plus lente, avec 23,976 images par seconde. L'horloge de Timecode ne correspond donc pas au temps réel pour la vidéo HD 24 p.

#### PAL 25 ips (P)

Il s'agit là du nombre d'images standard utilisé pour la diffusion vidéo par les télévisions européennes (et celles des autres pays PAL).

### **SMPTE Non-Drop 30 ips (N)**

Il s'agit là du nombre d'images utilisé pour la diffusion de vidéo NTSC. Cependant, la fréquence d'images (ou vitesse) réelle du format vidéo est de 29,97 ips. Cette horloge de Timecode ne fonctionne pas en temps réel. Elle est légèrement plus lente (de 0,1 %).

### **SMPTE Drop-Frame 30 ips (D)**

Le format Drop-Frame 30 ips est une adaptation qui permet de faire en sorte que l'affichage de Timecode en 29,97 ips indique le temps réel de la chronologie en sautant ou ignorant un nombre précis d'images afin de rattraper le temps réel.

### **À NOTER**

Il est important de bien faire la distinction entre la norme de Timecode (c'est-à-dire le nombre d'images) et la fréquence d'images (ou vitesse).

---

## **Fréquence d'images (vitesse)**

Quel que soit le nombre d'images, la vitesse en temps réel à laquelle les images vidéo défilent est la véritable fréquence d'images.

Voici les fréquences d'images prises en charge par Cubase :

### **24 ips**

Il s'agit là de la vitesse réelle des caméras de cinéma standard.

### **25 ips**

Il s'agit de la fréquence d'images de la vidéo PAL.

### **29,97 ips/29,97 dips**

Il s'agit de la fréquence d'images de la vidéo NTSC. Ce format peut être exprimé en non-drop-frame (NDF) ou en drop-frame (DF).

### **30 ips/30 dips**

Cette fréquence d'images n'est plus utilisée en tant que norme vidéo, mais elle reste répandue dans le domaine de l'enregistrement musical. Il y a de nombreuses années, elle était utilisée pour la diffusion NTSC en noir et blanc. Elle équivaut à de la vidéo NTSC amenée à la vitesse film à l'issue d'un transfert téléciné 2-3. Ce format peut être exprimé en non-drop-frame (NDF) ou en drop-frame (DF).

### **IMPORTANT**

Les formats vidéo à fréquence d'images variable (VFR) ne sont pas pris en charge.

---

## **Nombre d'images et fréquence d'images**

Les malentendus liés au Timecode viennent en partie de l'usage du terme « images par seconde ». En effet, celui-ci est utilisé à la fois pour la norme de Timecode et pour la fréquence d'images à proprement parler. Quand ce terme fait référence à la norme de Timecode, les images par secondes correspondent au nombre d'images de Timecode indiqué sur le compteur pendant la durée d'une seconde. Quand il fait référence à la fréquence d'images, les images par seconde correspondent au nombre d'images à proprement parler qui sont lues en l'espace d'une seconde de temps réel. En d'autres termes, quel que soit le nombre d'images vidéo contenues dans une seconde de Timecode (nombre d'images), ces images peuvent défiler à des fréquences différentes en fonction de la vitesse (fréquence d'images) du format vidéo. Par exemple, le Timecode NTSC (SMPTE) comprend 30 ips. La vidéo NTSC défile pourtant à une fréquence de 29,97 ips. La norme de Timecode NTSC connue sous le nom de SMPTE est donc une norme de 30 ips qui sont lues à une fréquence de 29,97 ips en temps réel.



## Sources d'horloge

Une fois la position établie, l'un des principaux facteurs à prendre en compte pour la synchronisation est la vitesse de lecture. Quand deux périphériques commencent leur lecture à partir de la même position, ils doivent aller exactement à la même vitesse pour rester synchronisés. Il faut donc que les deux se réfèrent à une seule vitesse. Tous les périphériques du système doivent suivre cette référence. En audio numérique, la vitesse est déterminée par la fréquence de l'horloge audio. En vidéo, la vitesse est déterminée par le signal de synchronisation vidéo.

### Horloge audio

Les signaux d'horloge audio défilent à la vitesse déterminée par la fréquence d'échantillonnage qu'utilise le périphérique audio-numérique. Ils peuvent être transmis par plusieurs moyens :

#### Word Clock

L'horloge Word Clock transmet un signal dédié qui défile à la fréquence d'échantillonnage définie. Il est transmis aux périphériques via des câbles coaxiaux BNC. Il s'agit du format d'horloge audio le plus fiable et il est relativement aisé à connecter et à utiliser.

#### Audio-numérique AES/SPDIF

Une source d'horloge audio est intégrée aux signaux audio-numériques AES et SPDIF. Cette source d'horloge peut servir de référence de vitesse. Il est préférable que le signal lui-même ne contienne pas de données audio (noir numérique), mais au besoin, n'importe quelle source audio-numérique peut être utilisée.

#### ADAT Lightpipe

Développé par Alesis, le protocole audio-numérique 8 canaux ADAT Lightpipe intègre également une horloge audio et peut servir de référence de vitesse. Il est transmis d'un périphérique à l'autre via des câbles optiques.

#### À NOTER

Ne confondez pas l'horloge audio intégrée au protocole Lightpipe et l'ADAT Sync qui permet le transfert d'un Timecode et d'un contrôle de machine via une connexion DIN propriétaire.

---

### Horloge MIDI

L'horloge MIDI est un signal dans lequel les informations de position et de temps correspondent à des mesures et des temps musicaux, lesquels déterminent le positionnement et la vitesse (le tempo). Elle peut remplir la même fonction qu'une référence de position et qu'une référence de vitesse pour les autres périphériques MIDI. Cubase prend en charge la transmission d'une horloge MIDI sur des périphériques externes mais ne peut pas être esclave d'une horloge MIDI entrante.

#### IMPORTANT

L'horloge MIDI ne permet pas de synchroniser des données audio-numériques. Elle n'est utilisée que pour assurer la synchronisation musicale entre des périphériques MIDI. Cubase ne peut pas être esclave d'une horloge MIDI.

---

## Boîte de dialogue Paramètres de synchronisation du projet

La boîte de dialogue **Paramètres de synchronisation du projet** vous permet de configurer un système de synchronisation complexe à partir d'une seule fenêtre. En parallèle des paramètres de source de Timecode, des commandes de transport de base vous permettent de tester le système.

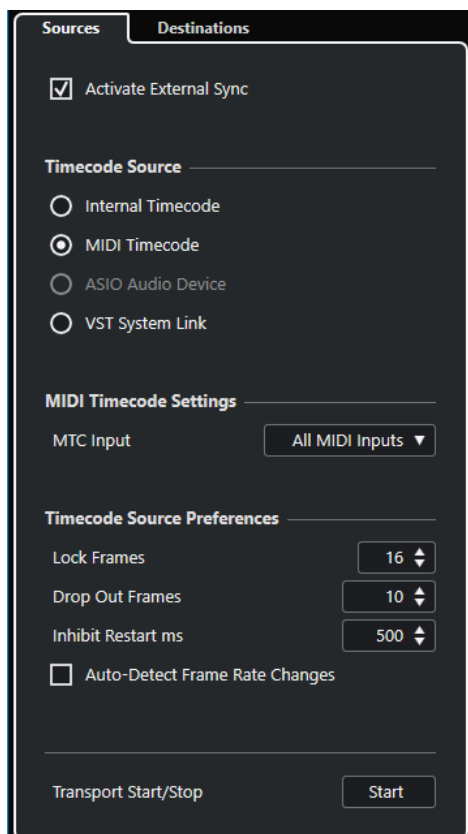
Pour ouvrir la boîte de dialogue **Réglages de synchronisation du projet**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez **Transport > Réglages de synchronisation du projet**.
- Dans la **Barre de transport**, faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur **Synchro**.

#### À NOTER

Quand vous activez la **Steinberg SyncStation** en tant que source d'entrée, vous disposez de plusieurs possibilités de routage de ces commandes au sein de la **SyncStation** elle-même. Pour de plus amples détails, reportez-vous à la documentation de la **SyncStation**.

---



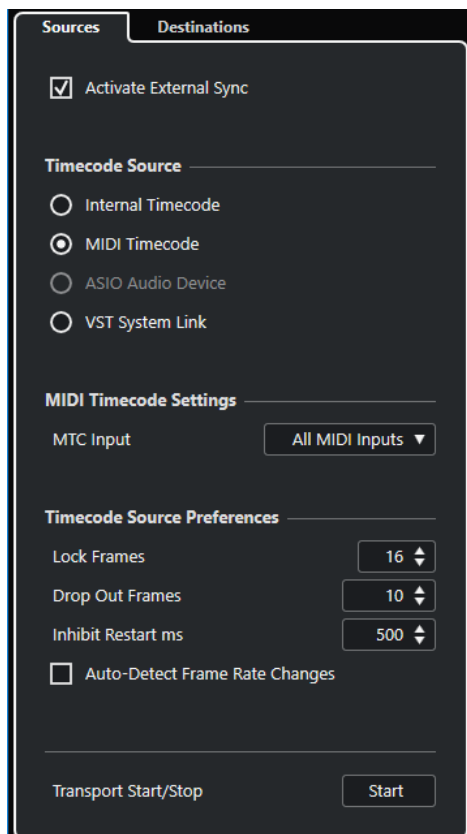
#### LIENS ASSOCIÉS

[Page Sources](#) à la page 642

[Page Destinations](#) à la page 645

## Page Sources

La page **Sources** permet de définir les entrées de synchronisation et de déterminer quels signaux externes entrent dans l'application.



Dans la section du haut, voici les options que vous pouvez trouver :

#### Activer la synchro externe

Permet d'activer/désactiver la synchronisation externe.

#### Source de Timecode

La section **Source de Timecode** permet de déterminer si Cubase fonctionne en tant que maître ou esclave du Timecode. Voici les options disponibles :

##### Timecode interne

Cubase fonctionne en tant que maître du Timecode et génère toutes les références de position des autres périphériques du système d'après la chronologie du projet et les paramètres de **Configuration du projet**.

##### Timecode MIDI

Quand l'option **Activer la synchro externe** est activée, ce paramètre permet de configurer Cubase en tant qu'esclave du Timecode pour tout Timecode MIDI entrant. Vous pouvez sélectionner les ports d'**Entrée MTC** dans la section **Configuration Timecode MIDI**.

##### Périphérique audio ASIO (Windows uniquement)

Uniquement disponible pour les cartes son qui prennent en charge le protocole de positionnement ASIO. Ces cartes intègrent un lecteur LTC ou un port de synchronisation ADAT et sont capables d'aligner la phase du Timecode et de générer une horloge audio.

##### VST System Link

Permet de faire en sorte que la source de Timecode vienne du réseau **VST System Link**. Ce protocole prend en charge tous les aspects de la synchronisation à l'échantillon près entre différents ordinateurs connectés via **VST System Link**.

#### À NOTER

Les écarts entre la **Fréquence d'images** et le Timecode entrant peuvent donner lieu à des problèmes lors de la post-production, même si Cubase est en mesure de se caler sur ce Timecode.

---

### Configuration Timecode MIDI

La **Configuration Timecode MIDI** devient disponible quand vous activez le **Timecode MIDI** en tant que **Source de Timecode**.

#### Entrée MTC

Permet de sélectionner les ports d'entrée MIDI. Pour que Cubase puisse se synchroniser sur le Timecode MIDI transmis via n'importe quelle connexion MIDI, sélectionnez **Toutes les entrées MIDI**.

### Préférences de la source de timecode

Quand vous définissez le **Timecode MIDI** en tant que **Source de Timecode**, vous pouvez configurer les **Préférences de la source de timecode** pour le Timecode externe. Voici les options disponibles :

#### Images à analyser

Détermine le nombre d'images de Timecode complètes dont Cubase a besoin pour se caler, c'est-à-dire pour établir la synchronisation.

#### À NOTER

Si le transport est contrôlé par une bande externe dont le temps de démarrage est très court, configurez le paramètre **Images à analyser** sur une valeur basse pour que la calage soit encore plus rapide.

---

#### Drop Out d'images

Détermine le nombre d'images de Timecode manquées à partir duquel Cubase s'arrête. L'utilisation du LTC sur un magnétoscope analogique peut accroître le nombre de décrochages.

#### Empêcher redémarrage

Certains systèmes de synchronisation continuent de transmettre un MTC pendant une courte période après l'arrêt du magnétoscope externe. Ces images supplémentaires de Timecode peuvent parfois entraîner un redémarrage soudain de Cubase. La fonction **Empêcher redémarrage** permet de définir la durée en millisecondes à l'issue de laquelle Cubase redémarre (sans tenir compte du MTC entrant) après un arrêt.

#### Détection des changements de fréq. d'images

Avertit des modifications de fréquence d'images ou de Timecode et interrompt la lecture ou l'enregistrement. Activez cette option si vous devez diagnostiquer des problèmes de Timecode rencontrés avec des périphériques externes.

#### Démarrage/Arrêt du transport

Permet de démarrer et d'arrêter la lecture dans Cubase.

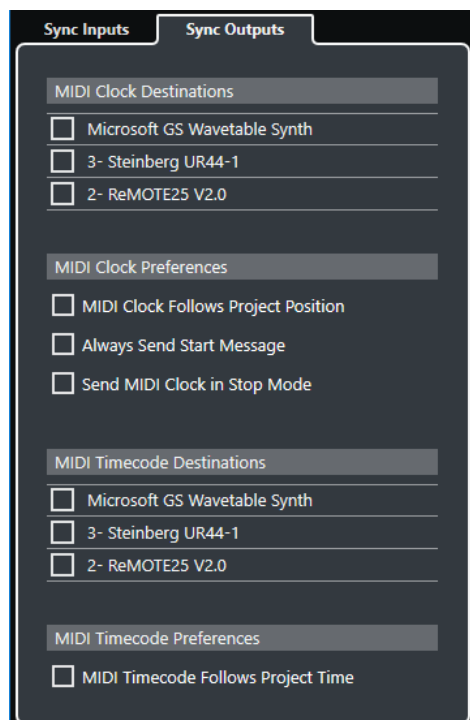
#### LIENS ASSOCIÉS

[Activer VST System Link](#) à la page 652

[Boîte de dialogue Configuration du projet](#) à la page 83

## Page Destinations

La page **Destinations** permet de définir les sorties des signaux de synchronisation et de déterminer le type de ces signaux externes.



### Destinations horloge MIDI

La section **Destinations horloge MIDI** vous permet de sélectionner les ports MIDI via lesquels l'horloge MIDI sera émise. Certains périphériques MIDI (les boîtes à rythme, par exemple) peuvent caler leur tempo et leur position sur une horloge MIDI entrante.

### Préférences d'horloge MIDI

Voici les options disponibles dans la section **Préférences d'horloge MIDI** :

#### Horloge MIDI suit position de projet

Permet de faire en sorte que l'horloge MIDI suive Cubase.

#### Toujours envoyer message Start

L'horloge MIDI transmet les commandes de démarrage, d'arrêt et de continuation. Activez cette option si le périphérique MIDI ne reconnaît pas la commande de continuation.

#### Envoyer signaux d'horloge MIDI en Stop

Activez cette option si un périphérique MIDI doit recevoir une horloge MIDI pour s'exécuter en continu afin de faire fonctionner des arpégiateurs et des générateurs de boucles.

### Destinations Timecode MIDI

Dans la section **Destinations Timecode MIDI**, vous pouvez définir les ports MIDI vers lesquels le MTC est routé.

#### À NOTER

Par défaut, certaines interfaces MIDI transmettent du signal MTC via tous leurs ports. Le cas échéant, ne sélectionnez qu'un seul port de l'interface pour le MTC.

---

### Préférences de timecode MIDI

Voici les options disponibles dans la section **Préférences de timecode MIDI** :

#### Timecode MIDI suit projet

Permet de faire en sorte que la sortie MTC suive toujours la position temporelle de Cubase.

## Synchronisation externe

Pour activer la synchronisation externe, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez **Transport > Activer la synchro externe**.
- Sélectionnez **Transport > Réglages de synchronisation du projet**, puis à la page **Sources**, activez l'option **Activer la synchro externe**.
- Cubase attend de recevoir le Timecode entrant transmis par la source de Timecode choisie dans la boîte de dialogue **Réglages de synchronisation du projet** pour lancer la lecture. Quand Cubase détecte le Timecode entrant, il se cale sur la position actuelle et lance la lecture en synchronisation avec ce Timecode.

# VST System Link

**VST System Link** est un protocole de réseau audio-numérique qui permet de relier plusieurs ordinateurs au moyen d'interfaces et de câbles audio-numériques.

En reliant deux ou plusieurs ordinateurs, vous pouvez répartir les différentes tâches et les différentes pistes entre ces ordinateurs. Il est ainsi possible d'exécuter sur un ordinateur des processus gourmands en puissance CPU, tels que des plug-ins d'effets Send ou des instruments VST, tout en enregistrant les pistes Audio sur un autre ordinateur.

Le système **VST System Link** prend en charge des commandes de transport et de synchronisation, ainsi que 16 ports MIDI de 16 canaux chacun.

Dans un réseau **VST System Link**, le signal est transmis d'une machine à la suivante, avant d'être renvoyé à la première machine.

Pour que cela fonctionne, vous devez disposer d'au moins deux ordinateurs qui exécutent des systèmes d'exploitation identiques ou différents. Par ailleurs, chaque ordinateur du réseau doit avoir :

- Une interface audio équipée d'entrées et de sorties numériques, ainsi que d'un pilote ASIO spécifique.  
Les mêmes formats et types de connexions numériques.
- Au moins un câble audio-numérique, tel que S/PDIF, ADAT, TDIF ou AES.
- Une application hôte **VST System Link**.

## À NOTER

L'utilisation d'un boîtier de commutation KVM (Keyboard, Video, Mouse) peut faciliter les choses. Un tel boîtier permet d'utiliser le même clavier, le même écran et la même souris pour contrôler tous les ordinateurs du système et changer très rapidement d'ordinateur.

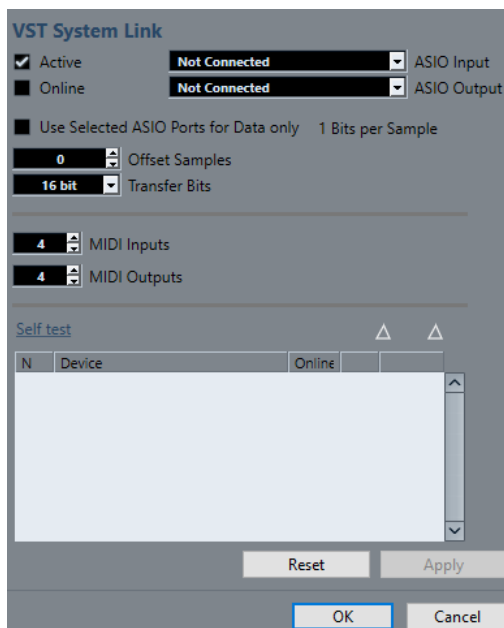
## Configurer un réseau VST System Link

Pour pouvoir travailler avec **VST System Link**, vous devez d'abord configurer le réseau, l'interface audio et les connexions audio-numériques.

### Section VST System Link

La section **VST System Link** permet de configurer le réseau **VST System Link**.

- Pour ouvrir la section **VST System Link**, sélectionnez **Studio > Configuration du studio** et sélectionnez **VST System Link** dans la liste de **Périphériques**.



### Actif

Permet d'activer **VST System Link**.

### En ligne

Permet de mettre l'ordinateur en ligne.

### Entrée ASIO

Permet de définir le canal d'entrée réseau.

### Sortie ASIO

Permet de définir le canal de sortie réseau.

### Utiliser les ports ASIO sélectionnés uniquement pour les données

Activez cette option si vous souhaitez consacrer davantage de bande passante au signal MIDI et transmettre des informations **VST System Link** sur tout le canal. Ce canal n'est alors plus disponible pour le transfert audio.

### Décaler échantillons

Permet de définir un décalage pour l'ordinateur, de sorte que sa lecture soit légèrement en avance ou retardée par rapport au reste.

### Bits de transfert

Permet de définir la résolution du transfert : 24 ou 16 bits. Vous pourrez ainsi utiliser d'anciennes cartes audio qui ne supportent pas le transfert en 24 bits.

### Entrées MIDI

Permet de définir le nombre de ports d'entrée MIDI.

### Sorties MIDI

Permet de définir le nombre de ports de sortie MIDI.

### Auto-Test

Permet de tester le réseau.

### En réception

S'illumine quand l'ordinateur est actif.

### Envoi en cours

S'illumine quand l'ordinateur est actif.



### Liste

Indique le nom de chaque ordinateur.

## Configurer un réseau

Vous pouvez configurer un réseau en connectant des ordinateurs ensemble.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Connectez la sortie numérique du premier ordinateur à l'entrée numérique du deuxième ordinateur à l'aide d'un câble audio-numérique.  
Si le réseau comprend plus de deux ordinateurs, reliez les autres un par un.
2. Connectez la sortie numérique du deuxième ordinateur à l'entrée numérique du premier ordinateur à l'aide d'un câble.

Le réseau **VST System Link** est un système en série, ce qui signifie que la sortie du premier ordinateur est reliée à l'entrée du deuxième ordinateur, la sortie du deuxième ordinateur à l'entrée du troisième ordinateur, et ainsi de suite tout au long de la chaîne. Enfin, la sortie du dernier ordinateur de la chaîne doit toujours revenir à l'entrée de l'ordinateur 1, afin de « fermer » l'anneau ainsi constitué.

### À NOTER

Si le matériel dispose de plus d'un jeu d'entrées/sorties, choisissez celui qui vous convient le mieux – pour plus de simplicité, la plupart du temps c'est le premier jeu qui convient le mieux.

---

## Configurer l'horloge audio

Pour pouvoir utiliser le protocole **VST System Link**, les signaux d'horloge de vos cartes ASIO doivent être correctement synchronisés.

### PRÉAMBULE

Pour chaque ordinateur du réseau, les conditions suivantes doivent être remplies :

- Le bon pilote audio a été sélectionné dans la boîte de dialogue **Configuration du studio**.
  - Le mode d'horloge ou mode de synchronisation se configure dans le Tableau de bord ASIO du matériel audio.
- 

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez votre interface audio.
3. Cliquez sur **Tableau de bord**.
4. Assignez la fonction d'horloge maîtresse à l'une des interfaces audio et configurez toutes les autres cartes en tant qu'esclaves de l'horloge. Consultez la documentation si nécessaire.

### IMPORTANT

Si vous configurez plus d'une carte en tant que maîtresse de l'horloge, le réseau ne pourra pas fonctionner correctement.

Cependant, si vous utilisez une horloge externe générée par une console de mixage numérique ou un système de synchronisation spécial Word Clock, par exemple, toutes vos cartes ASIO doivent rester en esclave de l'horloge ou en mode **AutoSync** et chacune

d'entre elles doit recevoir le signal transmis par le système de synchronisation. Ce signal est généralement transmis vis des câbles ADAT ou des connecteurs Word Clock en série.

---

#### RÉSULTAT

Généralement, le tableau de bord ASIO d'une carte son indique, d'une façon ou d'une autre, si la carte reçoit ou non un signal d'horloge approprié, ainsi que la fréquence d'échantillonnage de ce signal. Vous pouvez ainsi déterminer rapidement si vous avez connecté les cartes et réglé la synchronisation d'horloge correctement. Consultez la documentation de votre interface audio pour de plus amples détails.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sélectionner un pilote audio](#) à la page 14

[Page de configuration du pilote ASIO](#) à la page 18

## Définir la taille du buffer

Dans un réseau **VST System Link**, il est extrêmement important d'ajuster la taille du buffer pour limiter la latence. En effet, la latence d'un réseau **VST System Link** est la latence cumulée de toutes les cartes ASIO du système.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez votre interface audio.
3. Cliquez sur **Tableau de bord**.
4. Réduisez la taille des buffers.

Plus cette taille est basse, plus la latence est faible. Il est préférable de travailler avec des buffers de petite taille si votre système le permet. Un buffer de 12 ms ou moins donne généralement des résultats satisfaisants.

#### IMPORTANT

La latence n'affecte pas la synchronisation, mais elle peut affecter le temps nécessaire à la transmission et à la réception des signaux MIDI et audio, voire ralentir le système.

---

## Paramètres de l'interface audio affectant le fonctionnement de VST System Link

Certains paramètres de l'interface audio peuvent modifier les informations numériques et affecter le bon fonctionnement de **VST System Link**.

Vous pouvez trouver ces paramètres dans le panneau de configuration ou dans une autre application de votre interface audio. Assurez-vous que les conditions suivantes sont remplies :

- Tous les paramètres de format supplémentaires des ports numériques que vous utilisez pour les données **VST System Link** doivent être désactivés.  
Si vous utilisez une connexion S/PDIF pour le réseau **VST System Link**, par exemple, désactivez les options **Format professionnel**, **Accentuation** et **Dithering**.
- Toute application de mixage de votre interface audio permettant le réglage des niveaux des entrées et sorties numériques doit être désactivée.  
Vous pouvez également régler les niveaux des canaux **VST System Link** sur  $\pm 0$  dB.
- Les traitements numériques du signal, par exemple le panoramique ou les effets, doivent être désactivés pour le signal **VST System Link**.

- Pour l'interface audio Hammerfall DSP de RME Audio, sélectionnez le préréglage par défaut ou classique pour la fonction **Totalmix**.  
Faute de quoi, vous risquez de créer des boucles de signal et **VST System Link** ne pourra pas fonctionner.

## Configurer la fréquence d'échantillonnage

Tous les projets sur tous les ordinateurs doivent être configurés sur la même fréquence d'échantillonnage.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Configuration du projet**.
  2. Dans la section **Affichages temps du projet**, ouvrez le menu local **Fréquence d'échantillonnage** et sélectionnez une fréquence d'échantillonnage.
- 

## Configurer les connexions audio-numériques

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Connexions audio**.
  2. Cliquez sur l'onglet **Entrées**, puis cliquez sur **Ajouter bus**.
  3. Dans la boîte de dialogue **Ajouter bus d'entrée**, configurez le bus.
  4. Cliquez sur **Ajouter bus**.
  5. Cliquez sur l'onglet **Sorties**, puis cliquez sur **Ajouter bus**.
  6. Dans la boîte de dialogue **Ajouter bus de sortie**, configurez le bus.
  7. Cliquez sur **Ajouter bus**.
  8. Répétez cette procédure pour toutes les applications.  
Configurez les mêmes paramètres dans toutes les applications. Si vous avez quatre bus de sortie stéréo sur le premier ordinateur, vous aurez besoin de quatre bus d'entrée stéréo sur le deuxième ordinateur, etc.
  9. Routez les applications sur les entrées et sorties numériques.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration des bus audio](#) à la page 20

[Fenêtre Connexions audio](#) à la page 25

## Vérifier la connexion numérique

---

PROCÉDER AINSI

1. Connectez une source audio sur votre interface audio.
  2. Commencez l'enregistrement, la lecture et le mixage.
  3. Sur le premier ordinateur, lisez un signal audio.
  4. Sélectionnez **Studio > MixConsole** et routez la voie qui contient le signal audio sur l'un des bus de sortie numériques.
  5. Sur le deuxième ordinateur, sélectionnez **Studio > MixConsole** et trouvez le bus d'entrée numérique correspondant.  
Le signal audio qui est lu doit désormais apparaître dans l'application qui est exécutée sur le deuxième ordinateur et les vumètres de niveau du bus d'entrée doivent s'animer.
-

## RÉSULTAT

Vous avez ainsi vérifié si la connexion numérique fonctionnait comme prévu. Vous pouvez inverser cette procédure afin de faire en sorte que le deuxième ordinateur prenne en charge la lecture et le premier l'écoute.

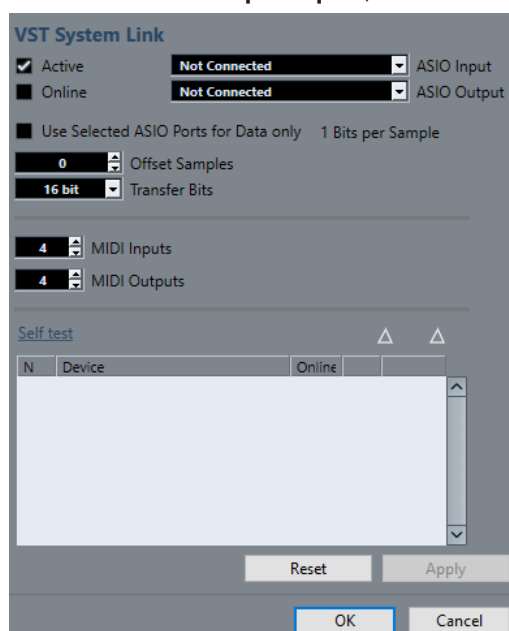
# Activer VST System Link

Vous devez activer la liaison **VST System Link** sur tous les ordinateurs du réseau pour pouvoir travailler avec le protocole **VST System Link**.

---

## PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Transport > Réglages de synchronisation du projet**, puis dans l'onglet **Sources**, activez **VST System Link** en tant que source de Timecode.
2. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
3. Dans la liste des **Périphériques**, sélectionnez **VST System Link**.



4. Utilisez les menus locaux **Entrée ASIO** et **Sortie ASIO** pour définir quel canal sera le canal réseau qui transmette les informations **VST System Link**.

## À NOTER

Le signal réseau n'est transmis que sur un seul octet d'un canal. Sur un système ADAT, sept canaux de signaux audio 24 bits et un canal de signal audio 23 bits seront utilisés pour la communication réseau. Il vous restera encore environ 138 dB de marge sur ce canal.

---

5. Cochez la case **Actif** en haut à gauche de la configuration **VST System Link**.
  6. Répétez cette procédure sur chacun des ordinateurs du réseau.
- 

## RÉSULTAT

Les témoins de transmission et de réception clignotent sur chaque ordinateur actif et les noms des ordinateurs apparaissent dans la liste de la section **Auto-Test** de la boîte de dialogue. Un numéro aléatoire est attribué à chaque ordinateur.

Le nom sera affiché dans la fenêtre **VST System Link** de chaque ordinateur du réseau. Vous pouvez double-cliquer sur le nom de l'ordinateur et en saisir un nouveau.

#### À NOTER

Si vous ne voyez pas le nom de tous les ordinateurs, répétez la procédure décrite ci-dessus puis vérifiez si toutes les cartes ASIO répondent bien aux signaux d'horloge numériques et si les bonnes entrées et sorties sont assignées au réseau **VST System Link** sur chaque ordinateur.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Page Sources](#) à la page 642

## Mettre les ordinateurs du réseau en ligne

Vous devez mettre en ligne les ordinateurs du réseau pour qu'ils puissent transmettre et recevoir des signaux de transport et de Timecode, et pour que leurs applications de séquenceur puissent être démarrées et arrêtées.

#### PRÉAMBULE

Le tempo a été configuré sur la même valeur sur tous les ordinateurs.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
  2. Dans la liste des **Périphériques**, sélectionnez **VST System Link**.
  3. Activez l'option **En ligne**.
  4. Répétez cette procédure sur chacun des ordinateurs du réseau.
- 

#### RÉSULTAT

Les ordinateurs sont à présent en ligne.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Lancez la lecture sur un ordinateur afin de vérifier si le système fonctionne et si tous les ordinateurs démarrent et lisent en parfaite synchronisation.

Le réseau **VST System Link** envoie et interprète toutes les commandes de transport. Vous pouvez donc contrôler tout le réseau à partir d'un seul ordinateur. Néanmoins, chacun des ordinateurs peut contrôler les autres. En effet, le réseau **VST System Link** fonctionnant en pair à pair, il n'y a pas d'ordinateur maître absolu.

## Activer les ports MIDI pour la liaison VST System Link

Vous pouvez activer les ports d'entrée et de sortie MIDI pour la liaison **VST System Link**. Vous pouvez ainsi assigner des pistes MIDI à des instruments VST tournant sur un autre ordinateur.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
  2. Dans la liste des **Périphériques**, sélectionnez **VST System Link**.
  3. Définissez le nombre de ports MIDI dont vous avez besoin dans les champs de valeur **Entrées MIDI** et **Sorties MIDI**.
  4. Créez une piste MIDI.
-

## RÉSULTAT



Dans la section supérieure de l'**Inspecteur** de la piste MIDI, les menus locaux **Routage d'entrée** et **Routage de sortie** indiquent maintenant les ports **VST System Link** définis.

Vous pouvez à présent assigner des pistes MIDI à des instruments VST exécutés sur un autre ordinateur.

## Exemples d'applications

Le protocole **VST System Link** permet de répartir différentes tâches entre deux ou plusieurs ordinateurs. Les exemples d'applications suivants vous donneront une idée de ce qu'il est possible de faire.

### Configurer un ordinateur de mixage principal

En configurant un ordinateur en tant qu'ordinateur de mixage principal devant recevoir le signal audio de vos autres ordinateurs, vous pourrez mixer en interne sur cet ordinateur.

Dans l'exemple suivant, nous partirons du principe que vous utilisez deux ordinateurs : le premier en tant qu'ordinateur de mixage principal et le deuxième pour deux autres pistes Audio stéréo, une piste de voie FX utilisant un plug-in de réverb et un plug-in d'instrument VST dont la sortie est stéréo.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sur le premier ordinateur, servez-vous d'un ensemble de sorties inutilisées (par exemple une sortie stéréo analogique) qui ont été connectées à votre système d'enceintes pour écouter le signal audio.
2. Sur le deuxième ordinateur, routez chacune des deux pistes Audio sur un bus de sortie séparé que vous avez connecté aux sorties numérique, les bus 1 et 2, par exemple.
3. Routez la piste de voie FX sur un autre bus **VST System Link**, le bus 3 par exemple.
4. Routez la voie de l'instrument VST sur encore un autre bus, le bus 4 par exemple.
5. Sur le premier ordinateur, observez les quatre bus d'entrée **VST System Link** correspondants.

Quand vous lancez la lecture sur le deuxième ordinateur, le signal audio doit passer sur le bus d'entrée du premier ordinateur. Cependant, pour mixer ces sources audio, vous avez besoin de voies sur la console.

6. Ajoutez quatre nouvelles pistes Audio stéréo sur le premier ordinateur et routez-les sur le bus de sortie que vous utilisez pour l'écoute, par exemple les sorties stéréo analogiques.
  7. Pour chacune des pistes Audio, sélectionnez un des quatre bus d'entrée.  
Chaque bus du deuxième ordinateur est à présent routé sur une voie audio séparée du premier ordinateur.
  8. Activez le monitoring pour les quatre pistes.
- 

#### RÉSULTAT

Si vous lancez la lecture, le signal audio du deuxième ordinateur sera transmis en direct sur les nouvelles pistes du premier ordinateur, ce qui vous permettra de les écouter avec les pistes que vous lisez sur le premier ordinateur.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Si vous remarquez un retard de traitement quand vous écoutez les signaux qui viennent de vos autres ordinateurs, essayez les solutions suivantes pour compenser les problèmes de latence :

- Si votre interface audio prend en charge cette fonction, activez l'option **Monitoring direct ASIO** sur l'interface du périphérique **Système audio VST** de votre équipement.
- Vous pouvez également essayer d'ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du studio**, puis à la page **VST System Link**, modifier la valeur du paramètre **Décaler échantillons**.

## Configurer un ordinateur en prémixeur

Si vous avez besoin de plus de pistes Audio que vous avez de bus **VST System Link**, vous pouvez utiliser la console de mixage de l'un des ordinateurs en tant que prémixeur.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Routez plusieurs voies audio sur le même bus de sortie et réglez le niveau du bus de sortie si nécessaire.

#### À NOTER

Si vos cartes son possèdent plusieurs ensembles de connecteurs d'entrée et de sortie, vous pourrez lier plusieurs liaisons ADAT, par exemple, et envoyer des signaux audio sur n'importe quels bus via n'importe quels câbles.

---

## Router des pistes MIDI sur des VSTi installés sur d'autres ordinateurs

Il est possible de router les pistes MIDI d'un ordinateur sur des instruments VST installés sur un autre ordinateur. Vous pourrez ainsi utiliser un ordinateur pour la lecture et l'enregistrement, et l'autre en tant que rack de VSTi.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Enregistrez une piste MIDI sur le premier ordinateur.
2. Quand vous avez terminé l'enregistrement, routez la sortie MIDI de cette piste sur le port MIDI **VST System Link** n° 1.
3. Sur le second ordinateur, ouvrez la fenêtre **VST Instruments** et assignez un instrument à la première case du rack.
4. Assignez la voie d'instrument VST au bus de sortie souhaité.  
Si vous utilisez le premier ordinateur en tant qu'ordinateur de mixage principal, ce bus de sortie sera l'un des bus de sortie **VST System Link** connectés au premier ordinateur.
5. Créez une nouvelle piste MIDI dans la fenêtre **Projet** du second ordinateur et assignez la sortie MIDI de la piste sur l'instrument VST que vous avez créé.
6. Assignez l'entrée MIDI de la piste au port **VST System Link** n° 1.

À présent, la piste MIDI du premier ordinateur est routée sur la piste MIDI du deuxième ordinateur, qui est elle-même routée sur l'instrument VST.

7. Activez le monitoring sur la piste MIDI du deuxième ordinateur, de façon à ce qu'elle réponde aux données MIDI entrantes.  
Dans Cubase, cliquez sur le bouton **Monitor** dans la liste des pistes ou dans l'**Inspecteur**.
8. Démarrez la lecture sur le premier ordinateur.  
Il enverra dès lors les informations MIDI enregistrées sur la piste à l'instrument VST chargé sur le deuxième ordinateur.

---

#### RÉSULTAT

Même avec un ordinateur lent, vous devriez pouvoir exécuter de la sorte de nombreux instruments VST supplémentaires, et ainsi étendre considérablement votre palette sonore. N'oubliez pas que le signal MIDI **VST System Link** bénéficie d'une précision de l'ordre de l'échantillon, ce qui veut dire que son tempo est bien plus stable que celui de n'importe quelle interface MIDI matérielle.

## Router des effets Send audio sur d'autres ordinateurs

Les effets Send d'une voie audio dans Cubase peuvent être assignés à une piste de voie FX, ou à n'importe quel bus de groupe ou de sortie activé. Vous pouvez ainsi utiliser un autre ordinateur en tant que rack d'effets virtuel.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sur le deuxième ordinateur, celui que vous allez utiliser en tant que rack d'effets, créez une nouvelle piste Audio stéréo.
2. Ajoutez l'effet désiré, sous forme d'effet d'insert pour cette piste.
3. Dans l'**Inspecteur**, sélectionnez l'un des bus **VST System Link** en tant qu'entrée de la piste Audio.
4. Routez le canal sur l'un des bus de sortie **VST System Link** connectés au premier ordinateur.
5. Activez le monitoring pour la piste.
6. Revenez sur l'ordinateur n°1 et sélectionnez une piste à laquelle vous désirez ajouter un peu de réverbération.
7. Ouvrez le rack d'**Effets Send** pour la piste dans l'**Inspecteur** ou dans la **MixConsole**.
8. Ouvrez le menu local **Routage des Sends** pour l'un des Sends et sélectionnez le bus **VST System Link** assigné à l'effet.
9. Utilisez le curseur **Send** pour régler le niveau de l'effet en procédant comme d'habitude.

---

#### RÉSULTAT

Ce signal sera transmis à la piste sur le deuxième ordinateur et traité par l'effet d'insert, sans que les ressources processeur du premier ordinateur soient sollicitées.

Vous pouvez reproduire la procédure décrite ci-dessus afin d'ajouter d'autres effets dans le rack d'effets virtuel. Le nombre d'effets ainsi disponibles n'est limité que par le nombre de ports utilisés par la connexion **VST System Link** et par les performances du deuxième ordinateur.



## Enregistrer des pistes sur d'autres ordinateurs

Vous pouvez enregistrer des pistes sur un autre ordinateur. Cela peut s'avérer utile si le disque dur de l'un des ordinateurs n'est pas assez rapide pour lire autant de pistes que souhaité.

---

### PROCÉDER AINSI

- Ajoutez des pistes sur un autre ordinateur et enregistrez sur ces pistes.

---

### RÉSULTAT

Un système RAID virtuel comprenant plusieurs disques qui fonctionnent ensemble est créé. Toutes les pistes restent parfaitement synchronisées, comme si elles étaient toutes lues depuis la même machine.

## Lire de la vidéo sur d'autres ordinateurs

Vous pouvez lire de la vidéo sur un autre ordinateur afin de libérer des ressources pour les traitements audio et MIDI de votre ordinateur principal. Cela peut s'avérer utile car la lecture de vidéos haute résolution nécessite souvent beaucoup de ressources CPU.

---

### PROCÉDER AINSI

- Transférez les pistes Vidéo sur un autre ordinateur.

---

### RÉSULTAT

Comme toutes les commandes de transport répondent sur les ordinateurs du réseau **VST System Link**, la lecture dynamique (Scrub) de la vidéo est possible, même quand elle est contrôlée à partir d'un autre ordinateur.

Lors de la lecture dynamique, il est possible que la lecture sur les systèmes connectés ne soit pas parfaitement synchronisée. Par ailleurs, la lecture dynamique via un réseau **VST System Link** est soumise à d'autres restrictions :

- Servez-vous toujours du système avec lequel vous avez commencé le scrub pour vos autres opérations de scrub.  
Si vous changez la vitesse de scrub sur un système de télécommande, cette vitesse sera uniquement modifiée sur le système local.
- Vous pouvez lancer la lecture sur tous les systèmes.  
Tous les systèmes stopperont le scrub et commenceront la lecture en synchronisation.

# Vidéo

Cubase permet de traiter des contenus vidéo.

Vous pouvez lire des fichiers vidéo de divers formats et via différents périphériques de sortie dans Cubase, extraire la bande son d'un fichier vidéo et éditer de la musique pour l'adapter à une vidéo.

## IMPORTANT

Les vidéos sont exportées à une résolution de 1920 x 1080 px (Full HD). Quand un fichier vidéo possède une résolution plus basse ou plus élevée que le format Full HD, sa résolution est accrue ou diminuée lors de l'exportation.

## LIENS ASSOCIÉS

[Compatibilité des fichiers vidéo](#) à la page 658

[Importation de fichiers vidéo](#) à la page 660

[Préparation de la lecture vidéo](#) à la page 662

[Extraire les données audio d'une vidéo](#) à la page 665

## Compatibilité des fichiers vidéo

Quand vous travaillez sur un projet qui contient un fichier vidéo, vous devez veiller à ce que le type du fichier vidéo fonctionne sur votre système Cubase.

## À NOTER

Si vous ne parvenez pas à lire un fichier vidéo, servez-vous d'une application externe pour convertir ce fichier dans un format compatible.

Pour connaître les types de fichiers vidéo compatibles, veuillez vous référer à la section de support technique du site [steinberg.net](http://steinberg.net).

## LIENS ASSOCIÉS

[Codecs](#) à la page 659

## Formats des containers vidéo

Les fichiers vidéo et autres fichiers multimédia ont un format de type container.

Ce container intègre plusieurs flux d'informations, notamment des données vidéo et audio, mais également des métadonnées, comme par exemple les informations de synchronisation qui permettent de caler l'audio sur la vidéo. Le format container peut également intégrer des données telles que la date de création, l'auteur, les marques de chapitres, etc.

Voici les formats container pris en charge par Cubase :

### MOV

Il s'agit du format de film QuickTime.

### MPEG-4

Ce format peut intégrer diverses métadonnées pour le streaming, l'édition, la lecture locale et l'échange de contenus. Son extension de fichier est .mp4.

### AVI

Il s'agit d'un format de container multimédia créé par Microsoft.

## Codecs

Les codecs sont des algorithmes de compression de données servant à réduire la taille des fichiers vidéo et audio et les rendre plus faciles à gérer par les ordinateurs.

Pour de plus amples informations, veuillez vous référer à la section consacrée au support technique sur le site [steinberg.net](http://steinberg.net).

## Fréquences d'images

Cubase prend en charge différentes fréquences d'images de vidéos et de films.

### Fréquence d'images (vitesse)

Quel que soit le nombre d'images, la vitesse en temps réel à laquelle les images vidéo défilent est la véritable fréquence d'images.

Voici les fréquences d'images prises en charge par Cubase :

#### 24 ips

Il s'agit là de la vitesse réelle des caméras de cinéma standard.

#### 25 ips

Il s'agit de la fréquence d'images de la vidéo PAL.

#### 29,97 ips/29,97 dips

Il s'agit de la fréquence d'images de la vidéo NTSC. Ce format peut être exprimé en non-drop-frame (NDF) ou en drop-frame (DF).

#### 30 ips/30 dips

Cette fréquence d'images n'est plus utilisée en tant que norme vidéo, mais elle reste répandue dans le domaine de l'enregistrement musical. Il y a de nombreuses années, elle était utilisée pour la diffusion NTSC en noir et blanc. Elle équivaut à de la vidéo NTSC amenée à la vitesse film à l'issue d'un transfert téléciné 2-3. Ce format peut être exprimé en non-drop-frame (NDF) ou en drop-frame (DF).

### IMPORTANT

Les formats vidéo à fréquence d'images variable (VFR) ne sont pas pris en charge.

---

## Périphériques de sortie vidéo

Cubase prend en charge plusieurs périphériques de sortie vidéo.

Il est suffisant dans de nombreux contextes de visionner les fichiers vidéo à l'écran dans la fenêtre **Lecteur vidéo**. Néanmoins, il est aussi parfois nécessaire d'afficher la vidéo dans un format plus grand pour bien voir certains détails ou pour la montrer aux autres personnes qui travaillent sur le projet. Pour ce faire, Cubase prend en charge plusieurs types de périphériques de sortie vidéo.

## Cartes vidéo dédiées

Vous pouvez utiliser une carte vidéo dédiée. La vidéo est directement transmise sur la sortie de ce périphérique vidéo.

Les cartes vidéo suivantes sont prises en charge :

- Périphériques de sortie vidéo Blackmagic Design

### IMPORTANT

- Vous devez installer le pilote de ce périphérique vidéo et en configurer la sortie sur la résolution de fichier vidéo utilisée dans votre projet.
  - La sortie vidéo via FireWire n'est pas prise en charge.
- 

### LIENS ASSOCIÉS

[Page Lecteur vidéo](#) à la page 662

## Préparation à la création de projets vidéo

Pour pouvoir travailler avec des vidéos dans Cubase, il vous faut procéder à quelques préparatifs.

Dans Cubase, il est possible d'intégrer sur une même piste Vidéo des fichiers vidéo de différents formats.

### À NOTER

Pour que les événements audio et vidéo soient correctement synchronisés, assurez-vous que la fréquence d'images du projet corresponde à celle du fichier vidéo.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Configuration du projet](#) à la page 83

## Importation de fichiers vidéo

Si le fichier vidéo est compatible, vous pouvez l'importer dans votre projet.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Importer > Fichier vidéo**.
  2. Dans la boîte de dialogue **Importer une vidéo**, sélectionnez le fichier vidéo que vous souhaitez importer.
  3. Facultatif : Activez **Extraire l'audio de la vidéo** pour importer les flux audio intégrés dans la vidéo.
  4. Cliquez sur **Ouvrir**.
- 

### RÉSULTAT

Cubase crée une piste Vidéo qui contient un événement vidéo. Si l'option **Extraire l'audio de la vidéo** avait été activée, une piste Audio contenant un événement audio est créée sous la piste Vidéo. Le clip audio correspondant est enregistré dans le dossier d'**Enregistrement dans la bibliothèque**.

### À NOTER

Vous pouvez également importer des fichiers vidéo en les faisant glisser de la **MediaBay** ou de l'Explorateur de fichiers/finder macOS et en les déposant dans votre projet. Si vous souhaitez

que Cubase extraie automatiquement les données audio, activez l'option **Extraire l'audio lors de l'import d'un fichier vidéo** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Vidéo**).

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Bibliothèque](#) à la page 382

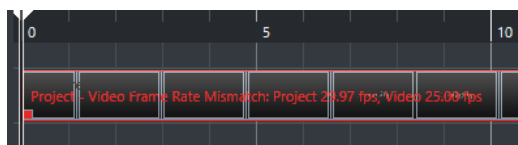
[Extraire les données audio d'une vidéo](#) à la page 665

## Adopter la fréquence d'images du projet

Pour que l'affichage temporel de Cubase corresponde aux images de la vidéo, vous devez configurer le projet sur une fréquence d'images qui corresponde à celle du fichier vidéo importé.

#### PRÉAMBULE

La fréquence d'images du fichier vidéo importé ne correspond pas à celle du projet.



---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Configuration du projet**.
  2. Dans la boîte de dialogue **Configuration du projet**, cliquez sur **Adopter la fréquence d'images de la vidéo**.
  3. Cliquez sur **OK**.
- 

#### RÉSULTAT

- Si Cubase prend en charge la fréquence d'images de la vidéo, le projet adoptera cette fréquence d'images. Si nécessaire, la position de début du projet s'ajustera automatiquement suite au changement de fréquence d'images.

Par exemple, si vous faites passer la fréquence d'images du projet de 30 à 29,97 ips, le Timecode de départ du projet sera modifié de façon à maintenir l'emplacement des événements dans le projet par rapport au temps réel.

#### À NOTER

Si vous désirez que le Timecode de début de projet reste le même, il vous faudra le remodifier manuellement après coup. Dans ce cas, vous devrez caler l'événement vidéo sur l'axe temporel pour corriger sa synchronisation et son positionnement dans le projet.

---

## Fichiers cache de vignettes

Cubase crée automatiquement un fichier cache de vignettes pour chaque fichier vidéo importé.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Génération manuelle de fichiers cache de miniatures](#) à la page 662

## Génération manuelle de fichiers cache de miniatures

Vous pouvez générer manuellement des fichiers cache de miniatures. En effet, il arrive que ces fichiers ne puissent pas être créés, soit parce que le fichier était protégé en écriture, soit parce qu'il avait été édité à l'aide d'une application d'édition vidéo externe.

---

### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans la **Bibliothèque**, faites un clic droit sur le fichier vidéo et sélectionnez **Générer fichier cache des miniatures**.
  - Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez l'événement vidéo et sélectionnez **Média > Générer fichier cache des miniatures**.

### À NOTER

Vous pouvez uniquement actualiser les fichiers de cache des miniatures à partir de la **Bibliothèque**.

---

### RÉSULTAT

Comme le fichier cache de miniatures est généré en tâche de fond, vous pouvez continuer à travailler dans Cubase pendant ce temps.

## Préparation de la lecture vidéo

Vous pouvez lire des fichiers vidéo importés dans Cubase en vous servant des commandes de transport.

Pour ce faire, il vous faut activer et configurer un périphérique de sortie vidéo.

### IMPORTANT

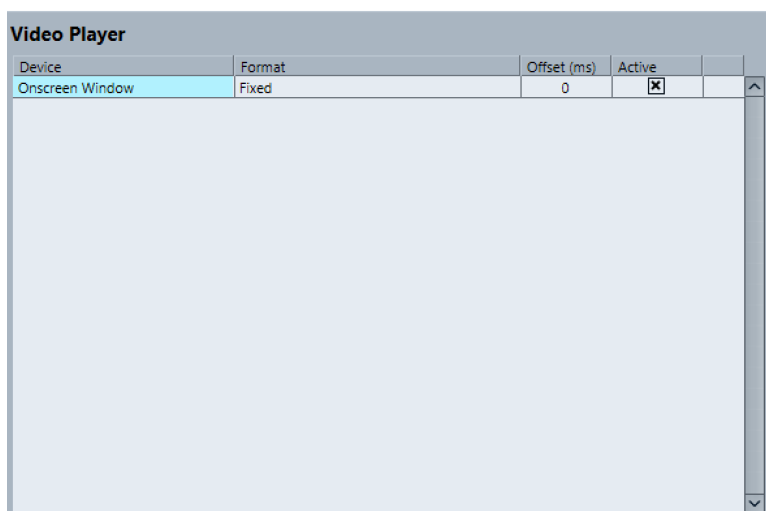
Votre carte graphique doit être compatible OpenGL 2.0 ou supérieur.

---

## Page Lecteur vidéo

La page de configuration du **Lecteur vidéo** de la boîte dialogue **Configuration du studio** vous permet de configurer votre lecteur vidéo et de vérifier si votre équipement vidéo prend en charge la lecture vidéo dans Cubase.

- Pour ouvrir la page **Lecteur vidéo**, sélectionnez **Studio > Configuration du studio** et activez **Lecteur vidéo** dans la liste des **Périphériques**.



Voici les options disponibles :

### Périphérique

Liste des périphériques de sortie vidéo disponibles sur votre système.

### Format

Permet de sélectionner un format de sortie.

#### À NOTER

Le périphérique **Fenêtre Vidéo** ne prend en charge qu'un format fixe.

---

### Décalage

Si l'image vidéo n'est pas alignée sur le signal audio, vous pouvez saisir une valeur de décalage en millisecondes afin de faire en sorte que la vidéo soit décalée de la durée correspondante. Vous pourrez ainsi compenser le retard de la vidéo. Le décalage n'est utilisé que lors de la lecture. Celle-ci est enregistrée en global pour chacun des périphériques de sortie, indépendamment du projet.

### Actif

Permet d'activer le périphérique qui va être utilisé pour lire la vidéo.

## Activer un périphérique de sortie vidéo

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste de **Périphériques**, activez l'option **Lecteur vidéo**.  
Les périphériques de sortie vidéo disponibles apparaissent dans la colonne **Périphérique**.
3. Dans la colonne **Actif**, cochez la case du périphérique que vous désirez utiliser pour lire la vidéo.

#### À NOTER

Si aucun périphérique externe n'est connecté, vous pouvez utiliser le périphérique **Fenêtre Vidéo** pour lire le fichier vidéo sur l'écran de votre ordinateur.

---

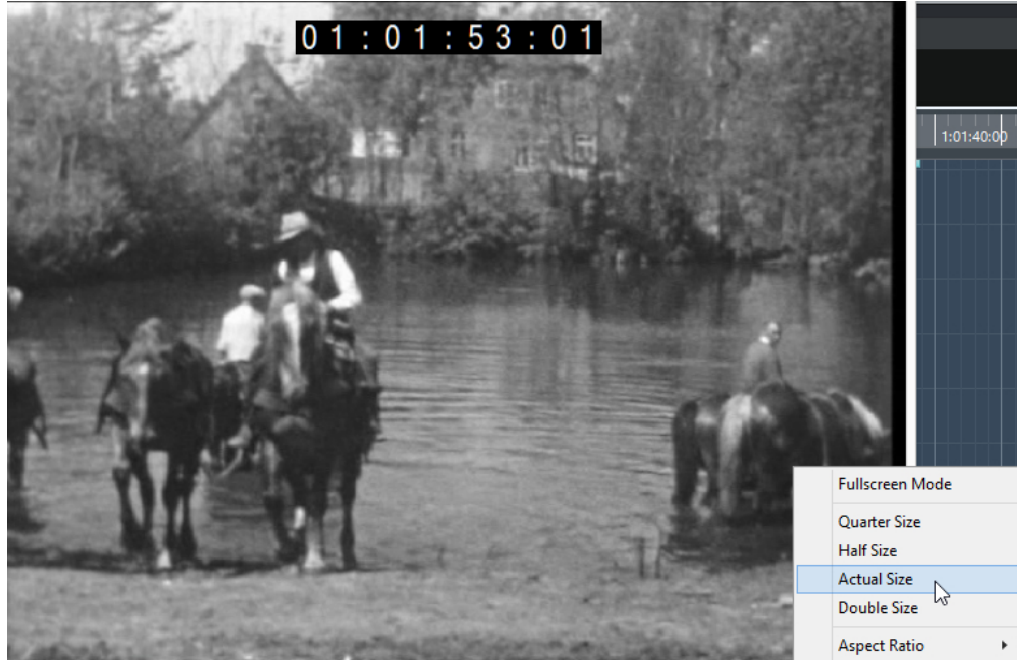
LIENS ASSOCIÉS

[Périphériques de sortie vidéo](#) à la page 659

## Fenêtre Lecteur vidéo

La fenêtre **Lecteur vidéo** peut être affichée dans différentes tailles sur l'écran de votre ordinateur. Cependant, plus elle est grande, plus la résolution d'image est élevée, ce qui veut dire que votre processeur est davantage sollicité.

- Pour ouvrir la fenêtre **Lecteur vidéo**, sélectionnez **Studio > Lecteur vidéo**.



### Mode Plein écran

Permet de passer en mode plein écran. Pour sortir de ce mode, ouvrez le menu contextuel et sélectionnez **Quitter mode Plein écran** ou appuyez sur **Échap**.

### Quart de taille

La fenêtre fait le quart de la taille réelle de la vidéo.

### Demie taille

La fenêtre fait la moitié de la taille réelle de la vidéo.

### Taille réelle

La taille de la fenêtre correspond à la taille de la vidéo.

### Taille double

La fenêtre fait le double de la taille réelle de la vidéo.

### Rapport largeur/hauteur

Vous pouvez également faire glisser les bordures de la fenêtre **Lecteur vidéo** pour la redimensionner. Cependant, l'image risque d'être déformée. Une option du menu local **Rapport largeur/hauteur** permet d'éviter cette déformation.

- Si vous sélectionnez **Aucun**, le rapport largeur/hauteur de la vidéo ne sera pas préservé quand vous redimensionnerez la fenêtre. L'image est élargie ou réduite de manière à occuper toute la fenêtre Lecteur vidéo.
- L'option **Interne** vous permet de redimensionner librement la fenêtre tout en préservant le rapport largeur/hauteur de la vidéo. Il se peut alors que des bordures apparaissent autour de l'image vidéo afin de remplir l'espace vide.



- L'option **Externe** vous permet de redimensionner la fenêtre en faisant en sorte que l'image vidéo remplisse toujours la fenêtre et que son rapport largeur/hauteur soit préservé.

- **À NOTER**

En mode plein écran, le rapport largeur/hauteur de la vidéo est toujours conservé.

---

## Scrub vidéo

Il est possible de lire les événements vidéo en mode Scrub (lecture dynamique), c'est-à-dire en avant ou en arrière.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Lecteur vidéo**.
  2. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Cliquez dans la fenêtre **Lecteur vidéo** et déplacez la souris vers la gauche ou la droite.
    - Servez-vous de la molette d'un contrôleur externe.
- 

## Montage vidéo

Des événements vidéo sont automatiquement créés quand vous importez un fichier vidéo.

Quand vous travaillez avec des événements vidéo :

- Vous pouvez afficher et éditer les événements vidéo dans la fenêtre **Projet**. Un événement vidéo déclenche la lecture du clip vidéo correspondant.
- Vous pouvez copier et rogner des événements vidéo.
- Vous ne pouvez pas dessiner, coller, ni rendre muet des événements vidéo, et vous ne pouvez pas non plus leur appliquer de fondus ou de fondus enchaînés.

## Extraire les données audio d'une vidéo

Vous pouvez extraire le flux audio d'un fichier vidéo lors de son importation.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Sélectionnez **Fichier > Importer > L'audio d'une vidéo**.  
Un clip audio est créé dans la **Bibliothèque**, mais aucun événement n'est ajouté dans la fenêtre **Projet**.
    - Sélectionnez **Média > Extraire l'audio de la vidéo**.
  2. Dans la boîte de dialogue, sélectionnez le fichier vidéo et cliquez sur **Ouvrir**.
  3. Dans la boîte de dialogue **Options d'import**, sélectionnez les options d'importation souhaitées.
- 

### RÉSULTAT

Le flux audio extrait est inséré sur une nouvelle piste Audio dans le projet. Vous pouvez éditer ce flux comme toutes les données audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Bibliothèque](#) à la page 382

[Paramètres de la section En cas d'import de fichier audio](#) à la page 221

[Importation de fichiers vidéo](#) à la page 660

# ReWire

## Introduction

Le protocole ReWire a été spécialement conçu pour le streaming audio entre deux applications informatiques.

Développé conjointement par Propellerhead Software et Steinberg, ReWire offre les fonctions et possibilités suivantes :

- Streaming de données audio en temps réel, représentant jusqu'à 48 voies audio séparées, à pleine bande passante, de l'application de synthétiseur vers l'application de table de mixage.  
Dans ce cas, l'application de table de mixage est bien sûr Cubase. Reason de Propellerhead Software est par exemple une application de synthétiseur.
- Synchronisation automatique avec une précision de l'ordre de l'échantillon entre les flux audio des deux programmes.
- Possibilité de partager une même carte audio entre deux programmes, en tirant parti des sorties multiples de cette carte.
- Mutualisation des commandes de Transport, permettant de lancer la lecture, l'avance rapide, etc. indifféremment depuis Cubase ou depuis l'application synthétiseur (en supposant qu'elle offre des fonctions de commande de Transport).
- Fonction de mixage audio automatique de voies séparées, selon les besoins.  
Pour ce qui est de Reason, par exemple, cette fonction vous permet d'utiliser des voies séparées pour les différents périphériques.
- De plus, ReWire offre la possibilité de router des pistes MIDI de Cubase vers l'autre application pour un contrôle MIDI complet.  
Pour chaque périphérique compatible ReWire, plusieurs sorties MIDI supplémentaires deviennent disponibles dans Cubase. Dans le cas de Reason, vous pouvez ainsi assigner différentes pistes MIDI issues de Cubase à différents composants de Reason, ce qui permet d'utiliser Cubase en tant que séquenceur MIDI principal.
- La charge globale pour votre système s'en trouve considérablement réduite par rapport à une utilisation des programmes ensemble comme habituellement.

## Activer des applications ReWire

Pour pouvoir utiliser les applications ReWire disponibles sur votre ordinateur dans votre projet, il vous faut les activer dans la boîte de dialogue **ReWire Configuration**.

### IMPORTANT

- L'activation des applications ReWire peut avoir des conséquences sur les performances et la stabilité de Cubase, même quand aucune connexion ReWire n'est utilisée. Il est donc recommandé de n'activer que les applications ReWire qui doivent être utilisées dans un projet.

- Quand vous désactivez une application ReWire, les voies ReWire correspondantes sont supprimées du projet. Toutes les automatisations ou configurations de paramètres associées sont perdues.
- 

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > ReWire > ReWire Configuration**.
  2. Activez les applications ReWire que vous souhaitez utiliser.
  3. Cliquez sur **Appliquer**.
- 

#### RÉSULTAT

Les applications ReWire activées apparaissent dans le sous-menu **ReWire**.

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez activer les voies ReWire dans le panneau ReWire de l'application.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Activation des voies ReWire](#) à la page 669

## Lancer et quitter

Lorsque vous utilisez ReWire, l'ordre dans lequel vous lancez et quittez les deux programmes est très important.

### Lancement pour une utilisation normale avec ReWire

Quand vous utilisez Cubase avec ReWire, l'ordre dans lequel vous lancez les deux programmes est très important.

#### PROCÉDER AINSI

1. Lancez d'abord Cubase.
  2. Activez une ou plusieurs voies ReWire dans la boîte de dialogue ReWire de l'autre application.
  3. Lancez l'autre application.  
L'application peut mettre légèrement plus longtemps à se lancer lorsque vous utilisez ReWire.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Activation des voies ReWire](#) à la page 669

### Quitter une session ReWire

Quand vous avez terminé d'utiliser ReWire, vous devez quitter les applications dans un ordre particulier.

#### PROCÉDER AINSI

1. Quittez d'abord l'application de synthétiseur.
  2. Puis quittez Cubase.
-

## Lancer les deux programmes sans utiliser ReWire

Il est possible d'exécuter simultanément Cubase et l'application de synthétiseur sur le même ordinateur sans utiliser ReWire, même si cela est rarement nécessaire.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Lancez d'abord l'application de synthétiseur.
2. Lancez ensuite Cubase.

#### À NOTER

Veillez noter que dans ce cas, les deux programmes se disputent des ressources système comme la carte audio, exactement comme c'est le cas avec d'autres applications audio non compatibles ReWire.

---

## Activation des voies ReWire

ReWire peut prendre en charge la transmission en flux de 48 canaux audio séparés. Le nombre exact de voies ReWire disponibles dépend du synthétiseur virtuel. Les interfaces des périphériques ReWire dans Cubase vous permettent d'activer les canaux que vous souhaitez utiliser.

### PRÉAMBULE

Vous avez activé l'application ReWire que vous souhaitez utiliser dans la boîte de dialogue **ReWire Configuration**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > ReWire**, puis sélectionner l'application ReWire que vous souhaitez utiliser.  
Le panneau **ReWire** correspondant apparaît. Il comprend plusieurs lignes dont chacune correspond à une voie ReWire.
  2. Cliquez sur les boutons Marche/Arrêt à gauche pour activer/désactiver des voies.  
Les boutons s'allument pour indiquer quelles voies sont actives.
  3. Facultatif : Double-cliquez sur les étiquettes de la colonne de droite et saisissez un nouveau nom.  
Ces étiquettes vous permettent d'identifier les voies ReWire dans votre projet.
- 

### RÉSULTAT

Les voies ReWire activées sont ajoutées au projet.

#### À NOTER

- Plus vous activez de voies ReWire, plus le processeur est sollicité.
  - Pour savoir exactement quels signaux sont transmis sur chaque canal, reportez-vous à la documentation du synthétiseur virtuel.
- 

#### IMPORTANT

En désactivant des canaux ReWire dans le panneau **ReWire**, vous pouvez les supprimer de votre projet. Toutes les automatisations ou configurations de paramètres associées sont perdues.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Activer des applications ReWire](#) à la page 667

## Utilisation des commandes de transport et de tempo

### IMPORTANT

Ces commandes ne sont utilisables que si l'application de synthétiseur intègre un séquenceur ou une application analogue.

---

## Commandes de transport de base

Lorsque vous faites tourner ReWire, les transports sont complètement liés dans les deux programmes. Peu importe dans lequel vous appuyez sur Lecture, Stop, Avance rapide ou Rembobinage. Toutefois, l'enregistrement (si applicable) reste complètement séparé dans les deux applications.

## Paramètres de Cycle

Si l'application synthétiseur offre une fonction de lecture en boucle, celle-ci sera complètement liée à la fonction Cycle de Cubase. Autrement dit, peu importe dans quel programme vous déplacez les points de début ou de fin, ou même activez/désactivez la fonction de lecture en boucle ; l'autre en tiendra également compte.

## Valeurs de Tempo

Au niveau du tempo, c'est Cubase qui est toujours le maître. Autrement dit, les deux programmes « tourneront » selon le tempo défini dans Cubase.

Toutefois, si vous n'utilisez pas la piste Tempo de Cubase, vous pouvez modifier le tempo dans l'un des programmes et l'autre en tiendra compte immédiatement.

### IMPORTANT

Si vous utilisez la piste Tempo dans Cubase et que le bouton **Activer piste Tempo** est activé dans la palette **Transport**, vous ne devriez pas régler le tempo dans l'application de synthétiseur car une requête de tempo émanant de ReWire désactiverait automatiquement la piste Tempo dans Cubase.

---

## Gestion des voies ReWire

Quand vous activez les canaux ReWire dans les interfaces des périphériques ReWire, les voix correspondantes sont affichées dans la **MixConsole**.

Les voies ReWire possèdent les propriétés suivantes :

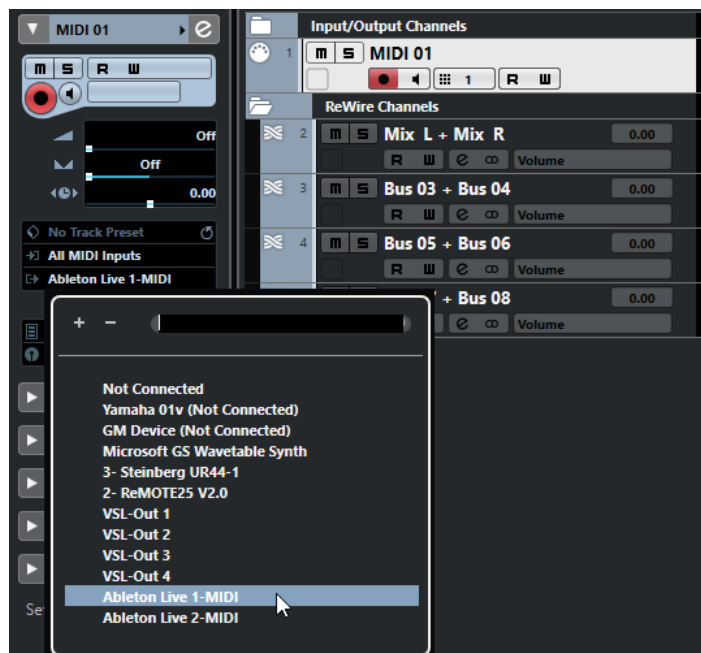
- Les voies ReWire peuvent être mono ou stéréo : tout dépend de l'application de synthétiseur.
- Les voies ReWire possèdent les mêmes fonctionnalités que les voies audio normales. Par conséquent, vous pouvez régler leur volume et leur panoramique, leur ajouter une égalisation, des effets d'insert et Send, ou encore, router les sorties de leurs voies vers des groupes ou des bus. Toutefois, les voies ReWire ne disposent pas de boutons Monitor.
- Tous les paramètres des voies peuvent être automatisés à l'aide des boutons **Lire** et **Écrire**.  
Quand vous écrivez des automatisations, les pistes des voies d'automatisation apparaissent automatiquement dans la fenêtre **Projet**. Vous pouvez ainsi voir et éditer graphiquement les automatisations, comme pour les instruments VST, etc.
- Vous pouvez convertir le signal audio des canaux ReWire dans un fichier sur votre disque dur à l'aide de la fonction **Exporter mixage audio**.

LIENS ASSOCIÉS

[Exportation du mixage dans des fichiers audio](#) à la page 629

## Routage MIDI via ReWire

Quand vous utilisez Cubase avec une application compatible ReWire, des sorties MIDI supplémentaires apparaissent automatiquement dans les menus locaux **Routage de sortie** des pistes MIDI. Vous pouvez utiliser ces pistes pour faire jouer l'application de synthétiseur via MIDI à partir de Cubase, en l'utilisant comme s'il s'agissait d'un ou plusieurs générateurs de son MIDI séparés.



- Le nombre et la configuration des sorties MIDI dépend de l'application de synthétiseur.

## Considérations et limitations à prendre en compte

### Fréquences d'échantillonnage

En lecture audio, les applications de synthétiseur peuvent être limitées à certaines fréquences d'échantillonnage. Si la valeur de la fréquence d'échantillonnage de Cubase est différente, alors l'application synthétiseur lira les données à une hauteur erronée. Pour plus de détails, reportez-vous à la documentation de l'application synthétiseur.

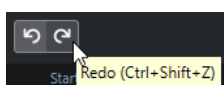
### Pilotes ASIO

ReWire fonctionne bien avec des pilotes ASIO. Le système de bus de Cubase vous permet de router les sons des applications de synthétiseurs vers les diverses sorties d'une interface audio compatible ASIO.

# Raccourcis clavier

Des raccourcis clavier sont assignés aux principaux menus et fonctions dans Cubase. Ils sont enregistrés dans les **Préférences** qui sont utilisées pour tous vos projets.

Vous pouvez afficher les raccourcis clavier et en créer de nouveaux dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**. Les raccourcis clavier assignés sont également indiqués dans les infobulles.



Quand ces infobulles indiquent un point d'exclamation, c'est qu'aucun raccourci clavier n'a encore été affecté.

Il vous est possible de sauvegarder les raccourcis clavier dans un fichier de raccourcis clavier qui peut être stocké séparément et importé dans n'importe quel projet. De cette manière, vous pouvez rapidement et facilement charger vos propres paramètres si, par exemple, vous travaillez à vos projets sur différents ordinateurs. Les paramètres sont enregistrés dans un fichier portant l'extension XML.

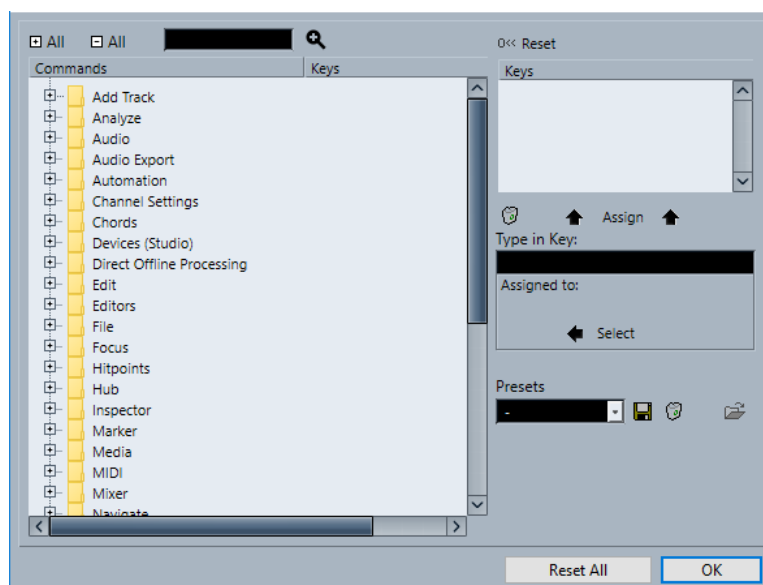
LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrer des préférences de raccourcis clavier](#) à la page 675

## Boîte de dialogue Raccourcis clavier

La boîte de dialogue **Raccourcis clavier** vous permet de voir et d'éditer les raccourcis clavier des principaux menus et fonctions de Cubase.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**, sélectionnez **Édition > Raccourcis clavier**.





Voici les options disponibles :

**+ tout**

Permet d'agrandir tous les dossiers.

**- tout**

Permet de réduire tous les dossiers.

**Rechercher**

Permet de rechercher des fonctions de Cubase. Vous pouvez ainsi savoir quels raccourcis clavier sont assignés à des fonctions spécifiques.

**Réinitialiser commande clavier actuelle**

Permet de réinitialiser le raccourci clavier sélectionné à celui défini par défaut.

**Liste de commandes**

Liste des fonctions de Cubase auxquelles vous pouvez assigner des raccourcis clavier. Elles sont classées dans des dossiers qui correspondent aux différentes catégories.

**Touches**

Champ dans lequel est affiché le raccourci clavier assigné à la fonction sélectionnée dans la liste **Commandes**.

**Supprimer commande clavier sélectionnée**

Permet de dissocier le raccourci clavier de la fonction sélectionnée dans la liste **Commandes**.

**Assigner touche**

Permet d'assigner la touche du champ de valeur **Appuyer sur** à la fonction sélectionnée dans la liste **Commandes**.

**Appuyer sur**

Champ dans lequel vous pouvez entrer la touche qui sera assignée à la fonction sélectionnée dans la liste **Commandes**.

**Assignée à :**

Indique à quelle fonction la touche du champ de valeur **Appuyer sur** est assignée. Cliquez sur le bouton **Sélectionner** pour sélectionner cette fonction dans la liste **Commandes**.

**Sélectionner préreglage**

Permet d'ouvrir un menu qui regroupe les préreglages de raccourcis clavier enregistrés.

**Enregistrer**

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle il est possible d'enregistrer un préreglage de raccourcis clavier.

**Supprimer**

Permet de supprimer le préreglage de raccourcis clavier sélectionné.

**Importer fichier des commandes clavier**

Permet d'importer des configurations de raccourcis clavier enregistrées dans une version antérieure du programme ou sur un autre ordinateur.

**Tout initialiser**

Permet de réinitialiser tous les raccourcis clavier à leurs configurations par défaut.

#### LIENS ASSOCIÉS

- [Affecter des raccourcis clavier](#) à la page 674
- [Rechercher des raccourcis clavier](#) à la page 674
- [Réinitialiser les raccourcis clavier](#) à la page 676
- [Supprimer des raccourcis clavier](#) à la page 675
- [Importer des configurations de raccourcis clavier](#) à la page 676
- [Charger des préférences de raccourcis clavier](#) à la page 675
- [Enregistrer des préférences de raccourcis clavier](#) à la page 675

## Affecter des raccourcis clavier

Vous pouvez créer des raccourcis clavier dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Édition > Raccourcis clavier**.
- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans la liste **Commandes**, cliquez sur le signe plus afin d'ouvrir un dossier de catégorie, puis sélectionnez la fonction pour laquelle vous souhaitez définir un raccourci clavier.
  - Dans le champ de recherche, saisissez le nom de la fonction pour laquelle vous souhaitez définir un raccourci clavier.

Les raccourcis clavier assignés sont affichés dans la colonne **Touches** et dans la liste **Touches** à droite.



- Cliquez sur le champ **Appuyer sur** et appuyez sur les touches que vous souhaitez utiliser pour votre raccourci clavier.  
Vous pouvez appuyer sur une seule touche ou sur une combinaison incluant une touche normale et une ou plusieurs touches mortes (**Alt**, **Ctrl/Cmd**, **Maj**).
- Cliquez sur **Affecter**.  
Le raccourci clavier est affiché dans la section **Touches**.
- Cliquez sur **OK**.

#### À NOTER

Vous pouvez configurer plusieurs raccourcis clavier différents pour une même fonction. Quand vous ajoutez un raccourci clavier pour une fonction à laquelle un autre raccourci clavier avait déjà été assigné, le premier raccourci n'est pas remplacé.

---

## Rechercher des raccourcis clavier

Vous pouvez rechercher des fonctions de Cubase dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**. Vous pouvez ainsi savoir quels raccourcis clavier sont assignés à des fonctions spécifiques.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Édition > Raccourcis clavier**.
- Dans le champ de recherche, saisissez le nom de la fonction dont vous souhaitez connaître le raccourci clavier.

3. Cliquez sur **Lancer/Reprendre la recherche**.
- 

#### RÉSULTAT

La première commande correspondante est sélectionnée et affichée dans la liste **Commandes**. La colonne **Touches** et la liste **Touches** affichent les raccourcis clavier assignés, s'il y en a.

## Supprimer des raccourcis clavier

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Édition > Raccourcis clavier**.
  2. Dans la liste **Commandes**, cliquez sur le signe plus afin d'ouvrir un dossier de catégorie, puis sélectionnez la fonction pour laquelle vous souhaitez supprimer un raccourci clavier.
  3. Sélectionnez le raccourci clavier dans la liste **Touches** et cliquez sur **Supprimer commande clavier sélectionnée**.
  4. Cliquez sur **Supprimer** pour supprimer le raccourci clavier sélectionné.
  5. Cliquez sur **OK**.
- 

## Enregistrer des préréglages de raccourcis clavier

Vous pouvez enregistrer des configurations de raccourcis clavier sous forme de préréglages.

#### PRÉAMBULE

Vous avez configuré les raccourcis clavier à votre convenance.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **Préréglages**, cliquez sur **Enregistrer**.
  2. Saisissez un nom pour le préréglage et cliquez sur **OK**.
- 

#### RÉSULTAT

Votre configuration de raccourcis clavier est à présent disponible sous forme de préréglage dans le menu local **Préréglages**.

## Charger des préréglages de raccourcis clavier

Vous pouvez charger des préréglages de raccourcis clavier.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Préréglages**, ouvrez le menu local et sélectionnez le préréglage.
- 

#### RÉSULTAT

Le préréglage de raccourci clavier remplace la configuration de raccourcis clavier et les macros précédentes.

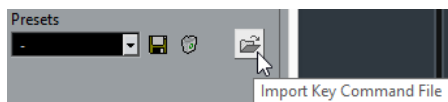
## Importer des configurations de raccourcis clavier

Vous pouvez importer des configurations de raccourcis clavier enregistrées dans des versions antérieures du programme.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Édition > Raccourcis clavier**.
2. Dans la section **Préréglages**, cliquez sur **Importer fichier des commandes clavier**.



3. Dans le sélecteur de fichier, sélectionnez le fichier que vous souhaitez importer. Vous pouvez importer des fichiers de raccourcis clavier qui portent l'extension `.key` ou des fichiers de commandes de macro portant l'extension `.mac`.
4. Cliquez sur **Ouvrir**.

---

### RÉSULTAT

Le fichier est importé.

### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

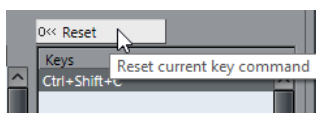
Vous pouvez enregistrer le fichier importé sous forme de préreglage.

## Réinitialiser les raccourcis clavier

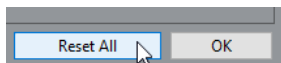
---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Édition > Raccourcis clavier**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans la liste **Commandes**, sélectionnez le raccourci clavier que vous souhaitez rétablir et cliquez sur **Réinitialiser**.



- Cliquez sur **Tout initialiser**.



---

### RÉSULTAT

Les raccourcis clavier sont réinitialisés.

### IMPORTANT

Toutes les modifications que vous avez apportées aux raccourcis clavier par défaut sont perdues. Si vous voulez pouvoir revenir à cette configuration, assurez-vous de l'avoir d'abord enregistrée.

---

## Raccourcis clavier par défaut

Les raccourcis clavier par défaut sont classés par catégories.

### À NOTER

Quand le **Clavier à l'écran** est affiché, les commandes clavier habituelles sont bloquées car elles sont réservées au **Clavier à l'écran**. Les seules exceptions sont : **Ctrl/Cmd-S** (Enregistrer), **Num \*** (Démarrer/Arrêter l'enregistrement), **Espace** (Démarrer/Arrêter la lecture), **Num 1** (Aller au délimiteur gauche), **Supprimer** ou **Retour arrière** (Supprimer), **Num /** (Activer/Désactiver la lecture en boucle), **F2** (Afficher/Masquer la palette Transport) et **Alt-K** (Afficher/Masquer le clavier à l'écran).

---

### Catégorie Ajouter une piste

Option	Raccourci clavier
Ajouter une piste	T

### Catégorie Audio

Option	Raccourci clavier
Ajuster les fondus à la sélection	A
Fondu enchaîné	X

### Catégorie Automatisation

Option	Raccourci clavier
« Lire l'automatisation » pour toutes les pistes Actif/Inactif	Alt-R
« Écrire l'Automatisation » pour toutes les pistes Actif/Inactif	Alt-W

### Catégorie Accords

Option	Raccourci clavier
Afficher/Masquer les pads d'accords	Ctrl/Cmd-Maj-C

## Catégorie Périphériques (Studio)

Option	Raccourci clavier
Connexions audio	F4
Performances audio	F12
MixConsole	F3
MixConsole dans la fenêtre Projet	Alt-F3
Clavier à l'écran	Alt-K
Lecteur vidéo	F8
Instruments VST	F11

## Catégorie Traitement hors ligne direct

Option	Raccourci clavier
Traitement hors ligne direct	F7

## Catégorie Édition

Option	Raccourci clavier
Activer/Désactiver objet actif	Alt-A
Défilement automatique actif/inactif	F
Copier	Ctrl/Cmd-C
Couper	Ctrl/Cmd-X
Couper l'intervalle	Ctrl/Cmd-Maj-X
Supprimer	Supprimer ou Retour arrière
Supprimer l'intervalle	Maj-Retour arrière
Dupliquer	Ctrl/Cmd-D
Agrandir/Réduire	Alt-E
Insérer un silence	Ctrl/Cmd-Maj-E

<b>Option</b>	<b>Raccourci clavier</b>
Inverser	Alt-F
Inverser la sélection	Ctrl/Cmd-Alt-I
Du bord gauche de la sélection jusqu'au curseur	E
Déplacer au curseur	Ctrl/Cmd-L
Placer en avant-plan (Rendre visible)	U
Rendre muet	M
Rendre muets les événements	Maj-M
Objets Muets/Non muets	Alt-M
Ouvrir	Ctrl/Cmd-E
Coller	Ctrl/Cmd-V
Coller à l'Origine	Alt-V
Coller relatif au curseur	Maj-V
Coller avec décalage	Ctrl/Cmd-Maj-V
Paramètre primaire : Diminuer	Ctrl/Cmd-Maj-Flèche descendante
Paramètre primaire : Augmenter	Ctrl/Cmd-Maj-Flèche montante
Activer l'Enregistrement	R
Rétablir	Ctrl/Cmd-Maj-Z
Répéter	Ctrl/Cmd-K
Du bord droit de la sélection jusqu'au curseur	D
Paramètre secondaire : Diminuer	Ctrl/Cmd-Maj-Flèche gauche
Paramètre secondaire : Augmenter	Ctrl/Cmd-Maj-Flèche droite
Tout sélectionner	Ctrl/Cmd-A
Désélectionner	Ctrl/Cmd-Maj-A
Calage actif/inactif	J

Option	Raccourci clavier
Solo	S
Couper au curseur	Alt-X
Scinder l'intervalle	Maj-X
Curseur stationnaire	Alt-C
Annuler	Ctrl/Cmd-Z
Rendre non muets les événements	Maj-U
Écriture	W

## Catégorie Éditeurs

Option	Raccourci clavier
Ouvrir Éditeur de partitions	Ctrl/Cmd-R
Ouvrir/Fermer éditeur	Entrée

## Catégorie Fichier

Option	Raccourci clavier
Fermer	Ctrl/Cmd-W
Nouveau	Ctrl/Cmd-N
Ouvrir	Ctrl/Cmd-O
Quitter	Ctrl/Cmd-Q
Enregistrer	Ctrl/Cmd-S
Enregistrer sous	Ctrl/Cmd-Maj-S
Enregistrer une nouvelle version	Ctrl/Cmd-Alt-S

## Catégorie Média

Option	Raccourci clavier
Ouvrir MediaBay	F5



Option	Raccourci clavier
Ouvrir/Fermer l'Inspecteur d'attributs	Ctrl-Alt-Num 6
Ouvrir/Fermer les favoris	Ctrl-Alt-Num 8
Ouvrir/Fermer l'explorateur de fichiers	Ctrl-Alt-Num 4
Ouvrir/Fermer les filtres	Ctrl-Alt-Num 5
Ouvrir/Fermer la pré-écoute	Ctrl-Alt-Num 2
Pré-écoute cycle activée/désactivée	Maj-Num /
Déclencher pré-écoute	Maj-Entrée pav. num.
Arrêter pré-écoute	Maj-Num 0
Recherche MediaBay	Maj-F5

## Catégorie MIDI

Option	Raccourci clavier
Afficher/Masquer pistes de contrôleur	Alt-L

## Catégorie Naviguer

Option	Raccourci clavier
Ajouter en descendant : Étendre/Annuler la sélection vers le bas dans la fenêtre Projet/Déplacer l'événement sélectionné d'une octave vers le bas dans l'Éditeur clavier	Maj-Flèche descendante
Ajouter à gauche : Étendre/Annuler la sélection vers la gauche dans la fenêtre Projet/l'Éditeur clavier	Maj-Flèche gauche
Ajouter à droite : Étendre/Annuler la sélection vers la droite dans la fenêtre Projet/l'Éditeur clavier	Maj-Flèche droite

Option	Raccourci clavier
Ajouter en montant : Étendre/Annuler la sélection jusqu'en haut dans la fenêtre Projet/Déplacer événement sélectionné dans l'Éditeur clavier d'une octave vers le haut	Maj-Flèche montante
Bas : Sélectionner la dernière piste dans la Liste des Pistes	Fin
Desc. : Sélectionner le suivant dans la fenêtre Projet/Déplacer événement sélectionné dans l'Éditeur clavier d'un demi-ton vers le bas	Flèche descendante
Gauche : Sélectionner le précédent dans la fenêtre Projet/l'Éditeur clavier	Flèche gauche
Droite : Sélectionner le suivant dans la fenêtre Projet/l'Éditeur clavier	Flèche droite
Inverser sélection	Ctrl/Cmd-Espace
Haut : Sélectionner la première piste dans la Liste des Pistes	Origine
Haut : Sélectionner le précédent dans la fenêtre Projet/Déplacer événement sélectionné dans l'Éditeur clavier d'un demi-ton vers le haut	Flèche montante

## Catégorie Décaler

Option	Raccourci clavier
Ajuster la fin à gauche	Alt-Maj-Flèche gauche
Ajuster la fin à droite	Alt-Maj-Flèche droite
Gauche	Ctrl/Cmd-Flèche gauche
Droite	Ctrl/Cmd-Flèche droite

Option	Raccourci clavier
Ajuster le début à gauche	Alt-Flèche gauche
Ajuster le début à droite	Alt-Flèche droite

## Catégorie Projet

Option	Raccourci clavier
Couleurs	Alt-Maj-S
Ouvrir fenêtre des marqueurs	Ctrl/Cmd-M
Ouvrir bibliothèque	Ctrl/Cmd-P
Voir la piste Tempo	Ctrl/Cmd-T
Supprimer les pistes sélectionnées	Maj-Supprimer
Définir la couleur de la piste ou de l'événement	Alt-Maj-C
Configuration	Maj-S

## Catégorie Quantification

Option	Raccourci clavier
Quantifier	Q

## Configurer la catégorie Longueur d'insertion

Option	Raccourci clavier
1/1	Alt-1
1/2	Alt-2
1/4	Alt-3
1/8	Alt-4
1/16	Alt-5
1/32	Alt-6
1/64	Alt-7

Option	Raccourci clavier
1/128	Alt-8
Pointé actif/inactif	Alt-.
Triolet actif/inactif	Alt-,

## Catégorie Outil

Option	Raccourci clavier
Activer/Désactiver la combinaison des outils de sélection	Alt-Maj-1
Outil Dessiner	8
Outil Baguette	0
Outil Gomme	5
Tube de colle	4
Outil Muet	7
Outil suivant	F10
Outil Sélectionner	1
Outil Lecture	9
Outil précédent	F9
Outil Sélectionner un intervalle	2
Outil Scinder	3
Outil Zoom	6

## Catégorie Transport

Option	Raccourci clavier
Activer la synchro externe	Alt-Maj-T
Activer le métronome	C
Activer le Punch In	I

<b>Option</b>	<b>Raccourci clavier</b>
Activer le Punch Out	O
Boucler	Num /
Entrer le délimiteur gauche	Maj-L
Saisir la durée de l'intervalle des délimiteurs	Maj-D
Entrer la position du curseur de projet	Maj-P
Entrer le délimiteur droit	Maj-R
Entrer le tempo	Maj-T
Entrer le chiffrage de mesure	Maj-C
Échanger formats de temps	.
Avance rapide	Maj-Num +
Rembobinage rapide	Maj-Num -
Avancer	Num +
Aller au délimiteur gauche	Num 1
Aller au début du projet	Num . ou Num , ou Num ;
Aller au délimiteur droit	Num 2
Insérer marqueur (Windows uniquement)	Insérer
Se Caler sur l'Événement Suivant	N
Se caler sur le repère suivant	Alt-N
Se caler sur le marqueur suivant	Maj-N
Se Caler sur l'Événement Précédent	B
Se caler sur le repère précédent	Alt-B
Se caler sur le marqueur précédent	Maj-B
Localiser le début de la sélection	L
Délimiteurs à la sélection	P

Option	Raccourci clavier
Jouer en boucle la sélection	Alt-P
Enregistrement MIDI rétrospectif : Insérer à partir de All MIDI Inputs	Maj- Num --*
Décaler le curseur vers la gauche	Ctrl/Cmd- Num -
Décaler le curseur vers la droite	Ctrl/Cmd- Num +
Palette (Transport)	F2
Jouer la sélection	Alt-Espace
Récupérer marqueurs de boucle 1 à 9	Maj-Num 1 à Num 9
Enregistrement	Num *
Rembobinage	Num -
Caler le délimiteur gauche sur le curseur de projet	Ctrl/Cmd-Num 1
Fixer le marqueur 1	Ctrl/Cmd-1
Fixer le marqueur 2	Ctrl/Cmd-2
Fixer le marqueur 3 à 9	Ctrl/Cmd-Num 3 à Num 9 ou Ctrl/Cmd-3 à 9
Caler le délimiteur droit sur le curseur de projet	Ctrl/Cmd-Num 2
Début	Entrée pav. num.
Démarrer/Arrêter	Espace
Stop	Num 0
Aller au marqueur 1	Maj-1
Aller au marqueur 2	Maj-2
Aller au marqueur 3 à 9	Num 3 à Num 9 ou Maj-3 à 9

## Catégorie Zones de fenêtres

Option	Raccourci clavier
Afficher/Masquer zone gauche	Ctrl/Cmd-Alt-L ; Alt-I

Option	Raccourci clavier
Afficher/Masquer zone droite	Ctrl/Cmd-Alt-R
Afficher/Masquer zone supérieure	Ctrl/Cmd-Alt-U
Afficher/Masquer zone inférieure	Ctrl/Cmd-Alt-E ou Ctrl/Cmd-Alt-B
Afficher/masquer barre de transport	Ctrl/Cmd-Alt-T
Afficher onglet précédent	Ctrl/Cmd-Alt-Flèche gauche
Afficher onglet suivant	Ctrl/Cmd-Alt-Flèche droite
Afficher page précédente	Ctrl/Cmd-Alt-Flèche montante ou Page précédente
Afficher page suivante	Ctrl/Cmd-Alt-Flèche descendante ou Page suivante
Afficher/Masquer Ligne d'infos	Ctrl/Cmd-I
Afficher/Masquer Aperçu	Alt-O

## Catégorie Fenêtres

Option	Raccourci clavier
Raccourcis clavier de la fenêtre	Maj-F4
Réglages de la fenêtre	Maj-F3
Disposition de la fenêtre	Maj-F2

## Catégorie Zoom

Option	Raccourci clavier
Zoom arrière complet	Maj-F
Zoom avant	H
Zoom avant vertical sur la forme d'onde	Alt-H
Zoom avant sur les pistes	Ctrl/Cmd-Flèche descendante
Zoom avant vertical	Maj-H
Zoom arrière	G

Option	Raccourci clavier
Zoom arrière vertical sur la forme d'onde	<b>Alt-G</b>
Zoom arrière sur les pistes	<b>Ctrl/Cmd-Flèche montante</b>
Zoom arrière vertical	<b>Maj-G</b>
Zoom sur l'Événement	<b>Maj-E</b>
Zoomer sur la sélection	<b>Alt-S</b>
Zoom avant sur piste sélectionnée	<b>Z</b>

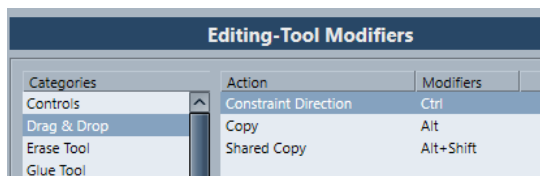
## Définir les touches mortes des outils

Vous pouvez configurer les touches mortes qui permettent d'accéder aux fonctions alternatives des outils.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la **Préférences** boîte de dialogue, sélectionner **Édition > Touches mortes outils**.



2. Sélectionnez une option dans la liste **Catégories**, et repérez l'action dont vous souhaitez éditer la touche morte.
3. Sélectionnez l'action désirée dans la liste **Action**.
4. Maintenez enfoncées les touches mortes souhaitées, puis cliquez sur **Affecter**.

### À NOTER

Si les touches mortes choisies sont déjà assignées à un autre outil, il vous sera demandé si vous souhaitez les remplacer. Si vous les remplacez, plus aucune touche morte ne sera assignée à cet autre outil.

---

5. Cliquez sur **OK**.
- 

### RÉSULTAT

La touche morte de cette action sera remplacée.



# Personnaliser

Dans Cubase vous pouvez configurer l'apparence d'éléments spécifiques.

LIENS ASSOCIÉS

[Options de configuration](#) à la page 689

## Options de configuration

Vous pouvez personnaliser l'apparence des éléments suivants :

- Palette **Transport**
- Barre d'état
- Ligne d'infos
- Barres d'outils
- **Inspecteur**

## Menus contextuels de configuration

Des menus contextuels de configuration sont disponibles dans la palette **Transport**, dans les barres d'outils, dans les lignes d'infos et dans l'**Inspecteur**.

- Pour ouvrir ces menus contextuels, faites un clic droit sur l'élément correspondant.

- **À NOTER**

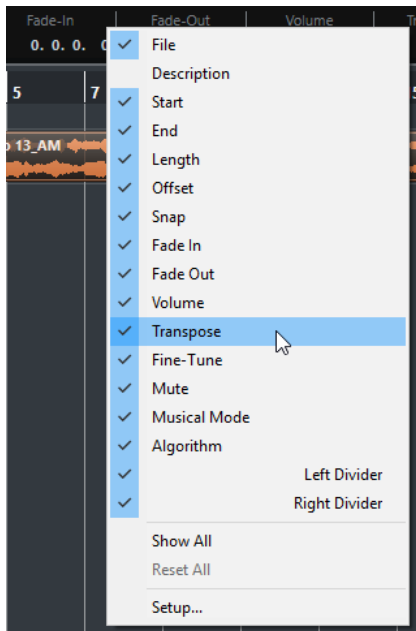
Vous pouvez également les ouvrir en cliquant sur les boutons de configuration correspondants.

---

Les options générales suivantes sont disponibles dans ces menus contextuels de configuration :

- **Tout afficher** : permet d'afficher tous les éléments.
- **Tout initialiser** : permet de réinitialiser l'interface à sa configuration par défaut.
- **Configuration** : permet d'ouvrir la boîte de dialogue de configuration.

Si des pré-réglages sont disponibles, ils peuvent être sélectionnés dans la seconde moitié du menu.

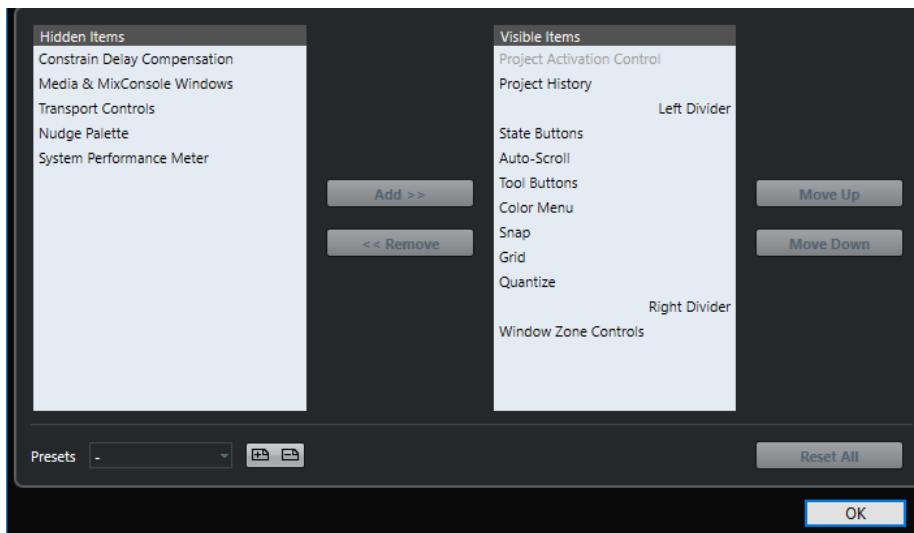


Le menu contextuel de configuration de la ligne d'infos

## Boîte de dialogue de configuration

La boîte de dialogue de configuration vous permet de définir quels éléments seront visibles/masqués et dans quel ordre ils apparaîtront. Vous pouvez enregistrer et charger des préréglages de configuration.

- Pour ouvrir une boîte de dialogue de configuration, faites un clic droit sur l'élément que vous souhaitez configurer, puis sélectionnez **Configuration**.



### Éléments masqués

Liste des éléments masqués.

### Éléments visibles

Liste des éléments visibles.

### Ajouter

Sélectionnez un élément de la liste d'**Éléments masqués** et cliquez sur **Ajouter** pour le rendre visible.

### Supprimer

Sélectionnez un élément de la liste d'**Éléments visibles** et cliquez sur **Supprimer** pour le masquer.

### Monter

Sélectionnez un élément dans la liste d'**Éléments visibles** et cliquez sur **Monter** pour réorganiser les éléments.

### Descendre

Sélectionnez un élément dans la liste d'**Éléments visibles** et cliquez sur **Descendre** pour réorganiser les éléments.

### Enregistrer

Permet de nommer la configuration actuelle et de l'enregistrer dans un préréglage.

### Supprimer

Permet de supprimer le préréglage sélectionné.

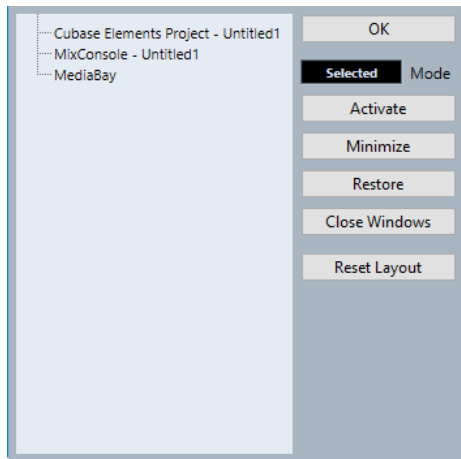
### Tout initialiser

Permet de revenir à la configuration par défaut.

## Boîte de dialogue Fenêtres

La boîte de dialogue **Fenêtres** vous permet de gérer les fenêtres ouvertes dans Cubase.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Fenêtres**, sélectionnez **Fenêtre > Fenêtres**.



Cette boîte de dialogue contient une liste de toutes les boîtes de dialogue, fenêtres et éditeurs ouverts. Voici les options disponibles :

### OK

Permet de fermer la boîte de dialogue.

### Mode

Permet de sélectionner le mode qui affecte la fonction.

- **Sélection**  
Seule la fenêtre sélectionnée est affectée.
- **En cascade**  
Les fenêtres associées sont également affectées (les éditeurs d'une fenêtre de projet, par exemple).
- **Tout**  
Toutes les fenêtres sont affectées.

**Activer**

Permet d'activer la fenêtre sélectionnée.

**Réduire**

Permet de réduire la fenêtre sélectionnée ou toutes les fenêtres.

**Rétablir**

Permet de rétablir la fenêtre sélectionnée ou toutes les fenêtres.

**Fermer fenêtres**

Permet de fermer la fenêtre sélectionnée ou toutes les fenêtres.

**Initialiser disposition**

Permet de réinitialiser la disposition de la fenêtre sélectionnée.

## Où sont enregistrés les paramètres ?

Il existe de nombreuses façons de personnaliser Cubase. Tandis que certains des paramètres sont mémorisés avec chaque projet, d'autres le sont dans des fichiers de préférences séparés.

Si vous avez besoin de transférer vos projets dans un autre ordinateur, par exemple dans un autre studio, vous pouvez « apporter » avec vous tous vos paramètres en effectuant préalablement une copie des fichiers de préférences désirés puis en les installant dans l'autre ordinateur.

### À NOTER

Il est recommandé de faire une copie de sauvegarde de vos fichiers de préférences après avoir réglé les choses à votre convenance . Ainsi, si un autre utilisateur de Cubase souhaite utiliser ses propres paramètres lorsqu'il travaille sur votre ordinateur, vous pourrez ensuite réinstaller vos propres préférences.

- Sous Windows, les fichiers de préférences s'enregistrent à l'emplacement suivant : « \Utilisateurs\\AppData\Roaming\Steinberg\\ ». Sous macOS, les fichiers de préférences s'enregistrent à l'emplacement suivant : « /Bibliothèque/Préférences/<nom du programme>/ » de votre répertoire. Vous trouverez un raccourci pour ce dossier dans le menu Démarrer, pour un accès rapide. Le chemin d'accès complet est le suivant : « /Utilisateurs/<nom de l'utilisateur>/Bibliothèque/Préférences/<nom du programme>/ ».

### À NOTER

Le fichier RAMpresets.xml contenant les divers paramètres est enregistré lorsque vous quittez le programme.

### À NOTER

Les fonctions du programme (par exemple, le fondu enchaîné) ou les configurations (par exemple les panneaux) non utilisées dans le projet ne sont pas mémorisées.

## Mise à jour à partir d'une version précédente de Cubase

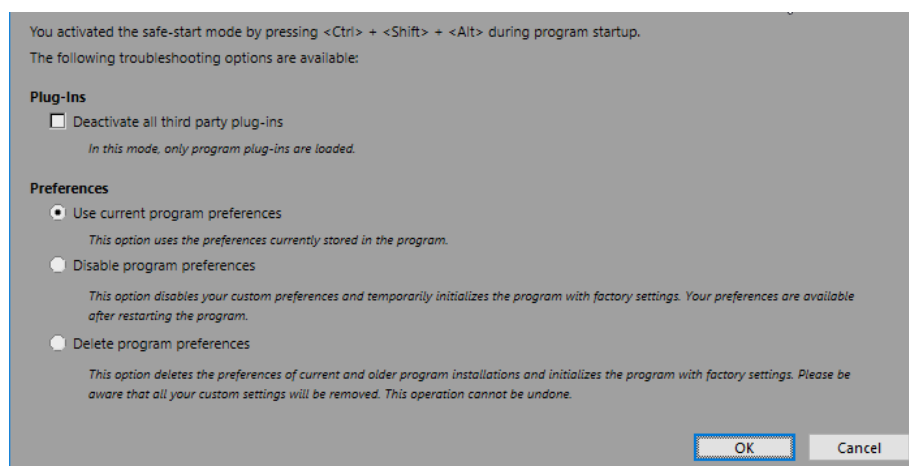
Quand vous mettez le programme à jour à partir de Cubase 6 ou supérieur, la plupart des paramètres personnalisés de votre précédente installation sont repris dans la nouvelle version de Cubase.

Quand la version précédente de Cubase est plus ancienne que Cubase 6, sa configuration est ignorée et c'est la configuration par défaut de la nouvelle version de Cubase qui est utilisée.

## Boîte de dialogue Mode sans échec

La boîte de dialogue **Mode sans échec** contient des options qui permettent de résoudre certains problèmes.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Mode sans échec**, lancez Cubase et maintenez enfoncées les touches **Ctrl/Cmd-Maj-Alt**.



Voici les options disponibles dans la section **Plug-ins** :

### Désactiver tous les plug-ins d'éditeurs tiers

Permet de désactiver provisoirement tous les plug-ins d'éditeurs tiers. Après le démarrage, seuls les plug-ins Steinberg sont disponibles.

Voici les options disponibles dans la section **Préférences** :

### Utiliser préférences actuelles

Permet d'ouvrir le programme avec les paramètres de préférence actuels.

### Désactiver préférences de programme

Permet de désactiver les préférences actuelles et d'ouvrir le programme avec les paramètres d'usine par défaut.

### Supprimer préférences de programme

Permet de supprimer les préférences et d'ouvrir le programme avec les paramètres d'usine par défaut. Ce processus est irréversible et ne peut être annulé. Toutes les versions de Cubase installées sur votre ordinateur sont affectées.

LIENS ASSOCIÉS

[Désactiver les plug-ins d'éditeurs tiers](#) à la page 694

[Désactiver les préférences](#) à la page 693

## Désactiver les préférences

Il peut arriver que la configuration des préférences donne lieu à un comportement indésirable du programme. Le cas échéant, il est recommandé d'enregistrer le projet et de relancer Cubase.

Vous pourrez alors désactiver ou supprimer les paramètres de préférence actuels et les remplacer par les paramètres d'usine par défaut.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Quittez Cubase.
  2. Lancez Cubase et maintenez enfoncées les touches **Ctrl/Cmd-Maj-Alt**.
  3. Dans la section **Préférences** de la boîte de dialogue **Démarrage en mode sans échec**, activez l'une des options de résolution de problèmes.
    - **Utiliser préférences actuelles**  
Permet d'ouvrir le programme avec les paramètres de préférence actuels.
    - **Désactiver préférences de programme**  
Permet de désactiver les préférences actuelles et d'ouvrir le programme avec les paramètres d'usine par défaut.
    - **Supprimer préférences de programme**  
Permet de supprimer les préférences et d'ouvrir le programme avec les paramètres d'usine par défaut. Ce processus est irréversible et ne peut être annulé. Notez également que toutes les versions de Cubase installées sur votre ordinateur s'en trouvent modifiées.
  4. Cliquez sur **OK**.
- 

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Si le programme fonctionne bien quand les préférences sont désactivées, vous pouvez envisager de les supprimer et de les réinitialiser.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Mode sans échec](#) à la page 693

[Préférences](#) à la page 699

## Désactiver les plug-ins d'éditeurs tiers

Si Cubase ne démarre pas ou si un projet ne se charge pas, il se peut que le problème vienne d'un plug-in d'un éditeur tiers. Le cas échéant, vous pouvez désactiver les plug-ins d'éditeurs tiers au démarrage afin de voir s'ils sont à l'origine du problème.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Quittez Cubase.
  2. Lancez Cubase et maintenez enfoncées les touches **Ctrl/Cmd-Alt-Maj**.
  3. Dans la section **Plug-ins** de la boîte de dialogue **Démarrage en mode sans échec**, activez **Désactiver tous les plug-ins d'éditeurs tiers**.
  4. Cliquez sur **OK**.
- 

#### RÉSULTAT

Seuls les plug-ins Steinberg sont disponibles après le démarrage et les plug-ins d'éditeurs tiers sont provisoirement désactivés.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Mode sans échec](#) à la page 693

# Optimisation

## Optimisation des performances audio

Cette section contient quelques astuces qui vous permettront de tirer le meilleur parti des performances de votre système Cubase.

### À NOTER

Pour obtenir de plus amples détails et vous procurer les dernières informations sur la configuration système et les propriétés matérielles, rendez-vous sur le site [steinberg.net](http://steinberg.net).

## À propos des performances

### Pistes et effets

Plus votre ordinateur est rapide, plus vous pouvez utiliser de pistes, d'effets et d'égaliseurs. Les paramètres qui déterminent la rapidité d'un ordinateur pourraient à eux seuls faire l'objet de tout un ouvrage. Néanmoins, les quelques informations ci-dessous devraient vous aider à gérer les performances.

### Temps de réponse réduit (Latence)

L'un des aspects des performances est le temps de réponse. La «latence» est liée à l'utilisation de la mémoire tampon (ou buffer), c'est-à-dire au stockage temporaire de petits blocs de données audio au cours des diverses phases des processus d'enregistrement et de lecture. Plus ces blocs sont importants et nombreux, plus la latence est élevée.

Il est particulièrement gênant d'avoir des temps de latence élevés quand on joue sur des instruments VST ou quand on écoute en direct le signal traité par l'ordinateur, c'est-à-dire la source audio traitée en temps réel par la **MixConsole** et les effets de Cubase (ce qu'on appelle le Monitoring). Un temps de latence très long (plusieurs centaines de millisecondes) peut également avoir des incidences sur d'autres processus, comme le mixage : quand vous réglez un fader, la modification ne prend effet qu'avec un certain retard.

Le mode « Direct Monitoring » et d'autres astuces permettent de réduire les problèmes provoqués par des temps de latence élevés : il n'en reste pas moins qu'un système doté d'un temps de réponse rapide sera toujours beaucoup plus agréable à utiliser.

- Sur de nombreuses interfaces audio, il est possible de réduire par paliers les temps de latence, généralement en diminuant le nombre et la taille des buffers.
- Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation de votre interface.

### Interface audio et pilote

Le choix de la carte et de son pilote peuvent avoir un effet sur les performances. Un pilote mal conçu suffit à ralentir tout l'ordinateur, mais la différence la plus sensible réside dans le temps de latence obtenu.

#### À NOTER

Il est recommandé d'utiliser une interface audio dotée d'un pilote ASIO qui lui est propre.

---

C'est particulièrement le cas quand Cubase est utilisé sous Windows :

- Sous Windows, les pilotes ASIO spécifiquement conçus pour l'interface sont plus efficaces que le pilote ASIO générique à faible latence et offrent des temps de latence plus courts.
- Sous macOS, les interfaces audio qui utilisent des pilotes macOS (Core Audio) correctement codés peuvent se révéler très efficaces et offrir des temps de latence très faibles.

Pourtant, il existe des fonctions supplémentaires qui sont uniquement disponibles avec des pilotes ASIO, comme par ex. le protocole de positionnement ASIO.

## Paramètres ayant une incidence sur les performances

### Configurations du buffer audio

Les buffers audio affectent comment l'audio est envoyé par et à la carte audio. La taille des buffers audio affecte la latence ainsi que la performance audio.

De façon générale, plus leur taille est petite, plus le temps de latence sera réduit. D'un autre côté, travailler avec de petits buffers augmentera la charge de calcul de l'ordinateur. Si les buffers de la carte audio sont trop petits, le son restitué peut par ex. être confus ou distordu ou d'autres problèmes audio peuvent apparaître.

### Définir la taille du buffer

Pour réduire la latence, vous pouvez diminuer la taille du buffer.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
  2. Sélectionnez le pilote de votre carte son dans la liste de **Périphériques**.
  3. Cliquez sur **Tableau de bord**.
  4. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Windows : Définissez la taille du buffer dans la boîte de dialogue qui s'ouvre.
    - macOS : Définissez la taille du buffer dans la boîte de dialogue **Réglages du périphérique CoreAudio**.
- 

### Multitraitement

Le multitraitement permet de distribuer la charge de traitement à parts égales entre tous les processeurs disponibles, ce qui permet à Cubase d'exploiter pleinement leur puissance combinée.

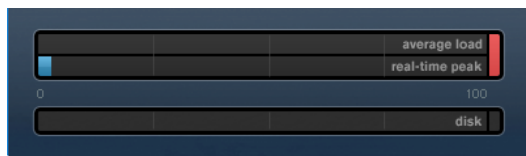
Le multitraitement est activé par défaut. Vous pouvez trouver ce paramètre dans la boîte de dialogue **Configuration du studio** (page **Système audio VST**).



## Fenêtre Performance audio

Cette fenêtre indique la charge de traitement audio imposée au processeur et le taux de transfert du disque dur. À la lumière de ces informations, vous pouvez faire éviter les problèmes de performance pouvant survenir quand vous ajoutez des effets ou des plug-ins, par exemple.

- Pour ouvrir la fenêtre **Performance audio**, sélectionnez **Studio > Performance audio**.



### Charge moyenne

Indique la part de la puissance CPU disponible consacrée au traitement audio.

### Crête temps réel

Indique la charge de traitement du moteur audio en temps réel. Plus cette valeur est élevée, plus le risque de décrochage audio augmente.

### Témoin de surcharge

Le témoin de surcharge situé à droite du témoin **Crête temps réel** et du témoin **Charge moyenne** s'allume en cas de surcharge.

Le cas échéant, essayez de réduire le nombre de modules d'égalisation (EQ), d'effets actifs et de voies audio utilisés simultanément. Vous pouvez également activer la fonction ASIO-Guard.

### Disque

Indique la charge de transfert du disque dur.

### Témoin de surcharge du disque

Le témoin de surcharge situé à droite du témoin de disque s'allume quand le disque dur ne transmet pas les données suffisamment rapidement.

En cas de surcharge, utilisez la fonction **Désactiver la piste** pour réduire le nombre de pistes en lecture. Si cela ne suffit pas, il faut utiliser un disque dur plus rapide.

### À NOTER

Il est possible d'afficher une version simplifiée du vumètre de performance sur la palette **Transport** et dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**. Ces vumètres ne contiennent que le témoin de charge moyenne (Average Load) et le témoin de disque.

## ASIO-Guard

La fonction ASIO-Guard peut prendre en charge une grande partie des opérations normalement traitées en temps réel par le moteur ASIO. Votre système gagne ainsi en stabilité.

La fonction ASIO-Guard permet de prétraiter tous les canaux et tous les instruments VST qui ne nécessitent pas un traitement en temps réel. Ceci limite les risques de coupures du son et permet à l'ordinateur de traiter davantage de pistes et de plug-ins, le tout avec un buffer réduit.

### Latence ASIO-Guard

À un niveau élevé la fonction ASIO-Guard engendre davantage de latence. Par exemple, quand vous réglez un fader, vous entendez la modification du paramètre avec un léger retard. Contrairement à la latence de l'interface audio, la latence de la fonction ASIO-Guard ne dépend pas de l'entrée en direct.

## Restrictions

La technologie ASIO-Guard ne fonctionne pas sur :

- Les signaux utilisant un traitement en temps réel
- Les instruments et les effets externes

### À NOTER

En sélectionnant **Studio > Gestionnaire de plug-ins VST** et en cliquant sur **Afficher les informations sur les plug-ins VST**, vous pouvez désactiver l'option ASIO-Guard pour les plug-ins sélectionnés.

---

Quand vous activez le monitoring pour une voie d'entrée, un instrument MIDI ou une voie d'instrument VST, la voie audio et toutes les voies qui en dépendent passent automatiquement de la fonction ASIO-Guard au traitement en temps réel et vice versa. Ceci engendre un léger fondu enchaîné sur la voie audio en question.

### LIENS ASSOCIÉS

[Paramètres de l'emplacement des plug-ins VST 2](#) à la page 466

## Activation de la fonction ASIO-Guard

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste des **Périphériques**, sélectionnez **Système audio VST**.
3. Activez l'option **Activer ASIO-Guard**.

### À NOTER

Cette option est uniquement disponible quand vous activez l'option **Activer le multitraitement**.

---

4. Sélectionnez un **Niveau ASIO-Guard**.  
Plus le niveau est élevé, plus le traitement est stable et meilleures sont les performances de traitement audio. Néanmoins, avec un niveau élevé, la fonction ASIO-Guard engendre davantage de latence et utilise plus de mémoire.
-

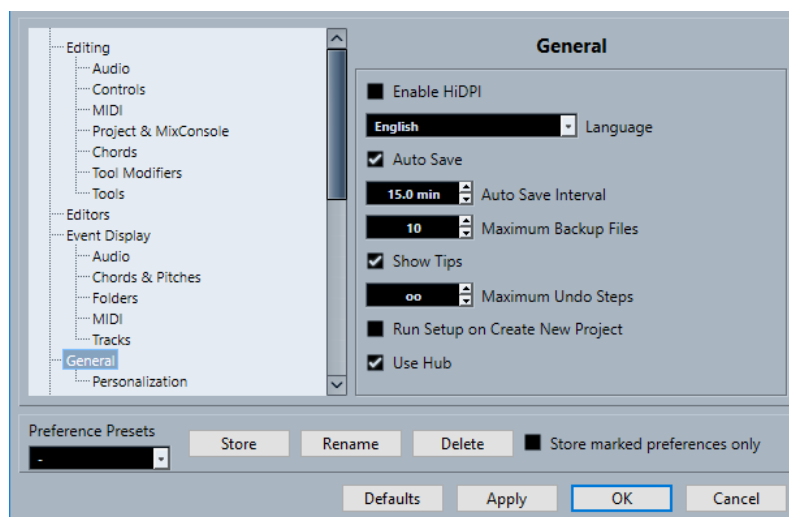
# Préférences

La boîte de dialogue **Préférences** regroupe des options et des paramètres qui déterminent le fonctionnement global du programme.

## Boîte de dialogue Préférences

La boîte de dialogue **Préférences** contient une liste de navigation et une page de paramètres. Quand vous cliquez sur l'une des entrées de la liste de navigation, une page de paramètres apparaît.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Édition > Préférences**.



En plus des paramètres, la boîte de dialogue offre les options suivantes :

### Préréglages de préférences

Permet de sélectionner un préréglage de préférences enregistré.

### Enregistrer

Permet d'enregistrer les préférences actuelles dans un préréglage.

### Renommer

Permet de renommer un préréglage.

### Supprimer

Permet de supprimer un préréglage.

### Enregistrer seulement les préréglages sélectionnés

Permet de sélectionner les pages à prendre en compte dans le préréglage.

### Réinitialiser

Permet de réinitialiser les options de la page active à leurs valeurs par défaut.

### Appliquer

Permet d'appliquer les modifications que vous avez effectuées sans pour autant fermer la boîte de dialogue.

### OK

Permet d'appliquer les modifications que vous avez effectuées et de fermer la boîte de dialogue.

### Annuler

Permet de fermer la boîte de dialogue sans enregistrer les modifications.

## Enregistrer des préréglages de préférences

Vous pouvez enregistrer des configurations de préférences complètes ou partielles dans des préréglages.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, apportez les modifications souhaitées.
2. Cliquez sur **Enregistrer** dans la section située en bas à gauche de la boîte de dialogue.
3. Saisissez un nom pour votre préréglage et cliquez sur **OK**.

---

### RÉSULTAT

Vos paramètres figurent désormais dans le menu local **Préréglages**.

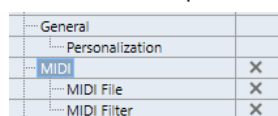
## Enregistrer des paramètres de préférences partiels

Vous pouvez enregistrer des paramètres de préférences partiels. Ceci est utile lorsque vous avez configuré des paramètres qui n'ont de lien qu'avec un certain projet ou dans certaines situations. Lorsque vous appliquez un préréglage de préférences partiel, vous ne modifiez que les paramètres enregistrés. Toutes les autres préférences restent inchangées.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, apportez les modifications souhaitées.
2. Activez l'option **Enregistrer seulement les préréglages sélectionnés**.  
Dans la liste de préférences, la colonne **Enregistrer** est affichée.



General	
Personalization	
MIDI	X
MIDI File	X
MIDI Filter	X

3. Cliquez dans la colonne **Enregistrer** des pages de préférences que vous souhaitez enregistrer.
4. Cliquez sur **Enregistrer** dans la section située en bas à gauche de la boîte de dialogue.
5. Saisissez un nom pour votre préréglage et cliquez sur **OK**.

---

### RÉSULTAT

Vos paramètres sont maintenant proposés dans le menu local **Préréglages**.

## Édition

### 'Édition solo'/'Enregistrement dans Éditeurs MIDI' suivent la fenêtre active

Permet de suspendre les fonctions **Enregistrer dans l'éditeur** et **Éditeur en mode Solo** dans l'éditeur MIDI quand la fenêtre **Projet** devient fenêtre active.

### **Afficher un avertissement avant de supprimer des pistes qui ne sont pas vides**

Un message d'avertissement apparaît quand vous supprimez des pistes qui ne sont pas vides.

### **Sélectionner piste en cliquant sur l'arrière-plan**

Permet de sélectionner une piste en cliquant dans l'arrière-plan de l'affichage d'événements.

### **Sélection automatique des événements sous le curseur**

Tous les événements sont en contact avec le curseur de projet dans la fenêtre **Projet** ou dans un éditeur sont automatiquement sélectionnés.

### **Boucle suit sélection d'intervalle**

Le délimiteur gauche se cale sur la position de début et le délimiteur droit sur la position de fin de l'intervalle sélectionné.

### **Supprimer les recouvrements**

Permet de faire en sorte que les sections recouvertes des événements superposés soient supprimées. Si vous souhaitez que cette fonction soit ignorée, maintenez la touche **Maj** enfoncée quand vous déplacez des événements.

### **Conteneurs auront noms des pistes**

Les événements prennent automatiquement le nom de la piste sur laquelle ils sont placés.

### **Zoom rapide**

Le contenu des conteneurs et événements n'est redessiné que quand vous avez terminé de modifier le zoom. Il est recommandé d'activer cette option si votre système a du mal à redéfinir l'affichage.

### **Utiliser les commandes de navigation haut/bas uniquement pour la sélection de pistes**

Permet d'utiliser les touches **Flèche montante/Flèche descendante** pour sélectionner les pistes, mais pas les événements/conteneurs.

### **Sélection de pistes suit sélection d'événements**

Quand vous sélectionnez un événement dans la fenêtre **Projet**, la piste correspondante est automatiquement sélectionnée.

### **Niveau de réduction de l'automatisation**

Permet de supprimer tous les événements d'automatisation superflus. À un niveau de réduction de 0 %, seuls les points d'automatisation qui se répètent sont supprimés. Quand le niveau de réduction est compris entre 1 et 100 %, la courbe d'automatisation est lissée. Avec la valeur par défaut, qui est de 50 %, les données d'automatisation sont considérablement réduites sans pour autant que l'automatisation soit modifiée outre mesure.

### **Afficher l'automatisation dans le projet lors de l'écriture du paramètre**

Permet de faire en sorte que la piste d'automatisation s'affiche quand des paramètres d'automatisation sont écrits. Vous pouvez ainsi observer tous les paramètres qui sont modifiés lors de l'écriture.

### **L'automatisation suit les événements**

Les événements d'automatisation suivent automatiquement quand vous déplacez, dupliquez, copiez ou collez un événement ou un conteneur sur la piste. Les automatisations restent ainsi associées aux événements ou conteneurs pour lesquels elles ont été créées, et non à des positions dans le projet.

### **Délai avant l'activation du déplacement d'objets**

Permet de définir le retard en ms utilisé lors du déplacement des événements. Ce retard vous évite de déplacer involontairement des événements quand vous cliquez dessus dans la fenêtre **Projet**.

## **Édition - Audio**

### **Traiter les événements audio muets comme s'ils étaient supprimés**

Permet de faire en sorte que l'événement sous-jacent de deux événements audio superposés soit lu quand le premier événement est rendu muet.

### **Utiliser la molette de la souris pour régler le volume et les fondus**

Permet d'utiliser la molette de la souris pour régler le volume des événements et configurer leurs fondus.

- Quand vous utilisez la molette de la souris, la courbe de volume de l'événement se déplace vers le haut ou vers le bas.
- Quand vous maintenez enfoncée la touche **Maj** tout en utilisant la molette de la souris, ce sont les courbes de fondu qui sont déplacées.
- Quand vous placez le pointeur de la souris dans la moitié gauche de l'événement, la fin du fondu d'entrée est déplacée.
- Quand vous placez le pointeur de la souris dans la moitié droite de l'événement, le début du fondu de sortie est déplacé.

### **En cas d'import de fichier audio**

Détermine ce qui se passe quand vous importez un fichier audio.

- **Ouvrir boîte de dialogue d'options**  
Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle il est possible de copier le fichier dans le dossier audio et/ou de le convertir aux paramètres du projet.
- **Utiliser les paramètres**  
Permet d'utiliser les paramètres par défaut pour l'importation audio.

### **Activer la détection automatique des repères**

Permet d'activer la détection automatique des repères pour les fichiers audio importés ou nouvellement enregistrés.

### **Supprimer régions/repères de tous les traitements hors ligne**

Permet de supprimer les régions/repères des intervalles audio lors du traitement hors ligne.

### **En cas de traitement de clips partagés**

Détermine ce qui se passe quand vous appliquez un traitement à un clip partagé qui est utilisé par plus d'un événement dans le projet.

- **Ouvrir boîte de dialogue d'options**  
Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Options** et de choisir entre créer une nouvelle version du clip et appliquer le traitement au clip existant.
- **Créer une nouvelle version**  
Permet de créer une nouvelle version d'édition du clip et d'appliquer le traitement à cette version sans rien changer au clip d'origine.
- **Traiter clip existant**  
Permet d'appliquer le traitement au clip existant. Tous les événements qui utilisent ce clip sont affectés.

### **Algorithme Warp par défaut**

Permet de configurer l'algorithme Warp pour les nouveaux clips audio dans le projet.

## Édition - Accords

### Les accords 'X' rendent muettes les pistes en mode 'Suivre piste d'Accords'

Permet de rendre la lecture muette quand une piste qui suit la piste d'Accords est lue et que le curseur atteint un événement d'accord indéfini (accord X).

### Désactiver le 'Retour acoustique' pendant la lecture

Permet de désactiver le **Retour acoustique** pendant la lecture. Cela permet d'éviter que des événements d'accords ne soient déclenchés deux fois.

### Masquer les notes muettes dans les éditeurs

Permet de masquer les notes qui sont muettes parce que leur piste MIDI suit la piste d'Accords.

## Édition - Contrôles

### Mode Champ de valeur/TimeControl

Permet de sélectionner des options pour le contrôle des champs de valeur.

- **Insertion de texte en cliquant**  
Quand vous cliquez, un champ de valeur s'ouvre pour l'édition.
- **Diminuer/Agrandir par clic gauche/droit**  
Quand vous faites un clic gauche la valeur diminue, quand vous faites un clic droit la valeur augmente. Pour saisir manuellement une valeur, double-cliquez.
- **Diminuer/Agrandir par cliquer et déplacer**  
Pour augmenter ou diminuer la valeur, cliquez et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas. Pour saisir manuellement une valeur, double-cliquez.

### Fonctionnement des potentiomètres

Permet de sélectionner des options pour le contrôle des potentiomètres.

- **Circulaire**  
Pour que la valeur change, vous devez cliquer et faire glisser le pointeur en décrivant des cercles. Quand vous cliquez sur la bordure de l'encodeur, il se cale immédiatement à l'endroit où vous avez cliqué.
- **Circulaire relatif**  
Pour changer la valeur, cliquez n'importe où sur l'encodeur et faites glisser le pointeur. Vous n'avez pas besoin de cliquer exactement sur la valeur actuelle de l'encodeur.
- **Linéaire**  
La valeur change quand vous cliquez sur un encodeur et faites glisser le pointeur vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.

### Fonctionnement des curseurs

Permet de sélectionner des options pour le contrôle des curseurs de valeur.

- **Saut**  
Quand vous cliquez sur un curseur, sa poignée se cale immédiatement sur la position où vous avez cliqué.
- **Par toucher**  
Cliquez sur la poignée du curseur et faites-la glisser pour régler le paramètre.
- **Rampe**  
Quand vous cliquez sur le curseur et faites glisser le pointeur, la poignée se déplace progressivement vers la nouvelle position.

- **Relatif**  
Quand vous cliquez et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas, la valeur change en fonction de la distance à laquelle vous faites glisser le pointeur, et non en fonction de l'endroit vous cliquez.

## Édition - MIDI

### Sélectionner les contrôleurs dans la suite de notes : Utiliser le contexte de note élargi

Permet d'utiliser le contexte de note élargi pour le déplacement de notes avec leurs messages de contrôleur. Les messages de contrôleur compris entre la dernière note sélectionnée et la note suivante ou la fin du conteneur sont également déplacés.

### Recouvrement avec Legato

Permet de définir un recouvrement pour la fonction **Legato**. La fonction **Legato** permet d'étendre les notes MIDI jusqu'à la note suivante.

Avec un recouvrement de 0 tic, chaque note sélectionnée s'étend jusqu'à la note suivante précisément. Avec une valeur positive, les notes se recouvrent du nombre de tics défini. Avec une valeur négative, les notes sont séparées par un court espace.

### Mode Legato : Seulement entre les notes sélectionnées

Permet d'ajuster la longueur des notes sélectionnées de sorte qu'elles se prolongent jusqu'à la note sélectionnée ensuite.

### Scinder les événements MIDI

Permet de faire en sorte que les événements MIDI soient scindés quand vous scindez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet** et que la ligne de coupure passe par des événements MIDI. Des notes sont alors créées au début du deuxième conteneur.

### Scinder les contrôleurs MIDI

Permet de faire en sorte que les messages de contrôleur MIDI soient scindés quand vous scindez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet** et que le conteneur contient des messages de contrôleur. Quand la valeur du message de contrôleur au niveau de la ligne de coupure est autre que zéro, un nouvel événement de contrôleur de même type et de même valeur est inséré à la position de coupure au début du deuxième conteneur.

#### À NOTER

Quand vous divisez un conteneur et lisez le résultat, le son reste le même, quelle que soit la configuration de ce paramètre. Toutefois, si vous divisez un conteneur et que vous en supprimez la première moitié ou déplacez la deuxième moitié dans le projet, il est préférable que vous activiez l'option **Scinder les contrôleurs MIDI** pour faire en sorte que tous les événements de contrôleur aient la bonne valeur au début du deuxième conteneur.

---

## Édition - Projet et MixConsole

### Solo sélectionne les voies/pistes

Permet de sélectionner les voies/pistes en cliquant sur le bouton **Solo** correspondant.

### Sélectionner voie/piste si fenêtre des Configurations de voie est ouverte

Permet de sélectionner les voies/pistes en cliquant sur le bouton **Éditer configurations de voie** correspondant.



#### Défilement à la piste sélectionnée

Permet de faire défiler la liste des pistes quand une voie de la **MixConsole** est sélectionnée et que la piste correspondante n'est pas visible.

#### Activer l'enregistrement pour les pistes MIDI sélectionnées

Permet de faire en sorte que les pistes MIDI soient activées pour l'enregistrement quand elles sont sélectionnées.

#### Activer l'enregistrement pour les pistes Audio sélectionnées

Permet de faire en sorte que les pistes Audio soient activées pour l'enregistrement quand elles sont sélectionnées.

#### Activer Solo pour les pistes sélectionnées

Permet d'activer le solo sur les pistes quand elles sont sélectionnées.

#### Élargir la piste sélectionnée

Permet de faire en sorte que la piste s'élargisse quand vous la sélectionnez. Quand vous sélectionnez une autre piste, celle-ci est élargie et la piste précédemment sélectionnée retrouve sa taille initiale.

## Édition - Touches mortes outils

Cette page vous permet de choisir les touches mortes qui seront utilisées pour ajouter des fonctionnalités aux outils.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une option dans la liste **Catégories**.
  2. Sélectionnez l'action pour laquelle vous souhaitez éditer les touches de modification dans la liste **Action**.
  3. Sur le clavier de votre ordinateur, maintenez enfoncées les touches mortes et cliquez sur **Affecter**.
- 

#### RÉSULTAT

Les touches de modification actuelles de l'action sont remplacées. Si des touches de modification ont déjà été assignées à cet outil, vous êtes invité à les remplacer.

## Édition - Outils

#### Le clic droit ouvre la boîte à outils

Permet d'ouvrir une boîte à outils en faisant un clic droit dans l'affichage d'événements et dans les éditeurs. Pour ouvrir le menu contextuel au lieu de la boîte à outils, appuyez sur n'importe quelle touche morte au moment de cliquer avec le bouton droit.

#### Curseur réticule

Permet de définir les couleurs de la ligne et du masque du curseur réticule, ainsi que sa largeur.

#### Outil Zoom en mode Standard : Zoom horizontal uniquement

Permet d'utiliser l'outil **Zoom** pour zoomer horizontalement sur la fenêtre sans modifier la hauteur des pistes.

#### Outil de Sélection : Afficher infos supplémentaires

La position actuelle du pointeur et le nom de la piste et de l'événement sur lesquels il se trouve sont indiqués quand vous utilisez l'outil **Sélectionner** dans l'affichage d'événements de la fenêtre **Projet**.

### **Afficher une notification en cas de changement de mode d'outil à l'aide d'un raccourci clavier**

Permet de faire en sorte qu'une notification s'affiche quand vous changez de mode d'outil en utilisant un raccourci clavier.

## Éditeurs

### **Utiliser Éditeur de rythme quand une Drum Map est assignée**

Afficher les symboles de notes de batterie dans les conteneurs des pistes MIDI auxquelles des Drum Maps ont été assignées. Les conteneurs s'ouvrent automatiquement dans l'**Éditeur de rythme** quand vous double-cliquez dessus. L'**Éditeur MIDI par défaut** est ignoré.

### **Éditeur MIDI par défaut**

Permet de choisir l'éditeur qui s'ouvre quand vous double-cliquez sur un conteneur MIDI ou quand vous le sélectionnez et appuyez sur **Ctrl/Cmd-E**. Ce paramètre est ignoré pour les pistes auxquelles des Drum Maps ont été assignées quand l'option **Utiliser Éditeur de rythme quand une Drum Map est assignée** est activée.

### **Le contenu de l'éditeur s'aligne sur la sélection d'événement**

Les éditeurs ouverts montrent les événements qui sont sélectionnés dans la fenêtre **Projet**.

### **Double-cliquer pour ouvrir l'éditeur dans une fenêtre/dans la zone inférieure**

Permet de déterminer où l'éditeur s'ouvre quand vous double-cliquez sur un événement audio ou un conteneur MIDI, ou quand vous utilisez le raccourci clavier assigné à la fonction **Ouvrir/Fermer éditeur**.

### **Les commandes d'ouverture des éditeurs ouvrent ces derniers dans une fenêtre/dans la zone inférieure**

Permet de déterminer où l'éditeur s'ouvre quand vous utilisez une commande d'ouverture du menu **Audio** ou **MIDI**, ou les raccourcis clavier correspondants.

## Affichage d'événements

La section **Affichage d'événements** contient plusieurs paramètres qui permettent de personnaliser l'affichage dans la fenêtre **Projet**.

### **Afficher les noms des événements**

Permet d'afficher les noms sur les conteneurs et événements.

### **Masquer les noms d'événements coupés**

Permet de faire en sorte que les noms des événements soient masqués quand ils sont trop longs.

### **Afficher chevauchements**

Détermine comment les événements superposés sont affichés.

### **Augmenter l'intensité de la grille**

Permet de configurer l'intensité des lignes de la grille.

### **Opacité lors de l'édition d'événements**

Permet de configurer l'opacité des événements qui se superposent pendant un déplacement.

### **Opacité des événements**

Permet de configurer l'opacité de l'arrière-plan des événements.

#### À NOTER

- Si vous réduisez l'opacité des événements, il vous faudra peut-être augmenter la **Brillance des formes d'onde** pour les événements audio ou la **Brillance des notes** pour les événements MIDI.
- Il se peut que l'interface utilisateur devienne moins réactive quand vous réduisez l'opacité.

#### Afficher données à partir de cette hauteur de piste

Détermine à partir de quelle hauteur de piste le contenu des pistes est affiché.

#### Afficher noms à partir de cette hauteur de piste

Détermine à partir de quelle hauteur de piste les noms des pistes sont affichés.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Brillance des formes d'onde](#) à la page 707

[Brillance des notes](#) à la page 709

## Affichage d'événements - Audio

### Interpoler les formes d'onde audio

Les valeurs d'échantillons sont interpolées pour former des courbes quand vous zoomez à un niveau d'un échantillon par pixel ou inférieur.

### Afficher toujours les courbes de volume

Permet de faire en sorte que les courbes de volume des événements soient toujours affichées, que les événements soient sélectionnés ou non.

### Afficher formes d'onde

Permet d'afficher les formes d'ondes des événements audio.

### Afficher les repères sur les événements sélectionnés

Permet d'afficher les repères sur les événements audio sélectionnés.

### Brillance des formes d'onde

Permet de configurer la brillance de la forme d'onde.

### Intensité des contours de forme d'onde

Permet de configurer l'intensité du contour des formes d'ondes.

### Brillance des poignées de fondus

Permet de configurer la brillance de la ligne des fondus dans les événements audio.

### Modulation de la couleur de fond

Permet de représenter la dynamique des formes d'ondes en arrière-plan des formes d'ondes audio.

## Affichage d'événements - Accords & Hauteurs

### Notation de hauteur de note

- **Nom de note**  
Permet de sélectionner l'affichage des symboles d'accords. Vous avez le choix entre **Anglais**, **Allemand** et **Solfège**.
- **Schéma de dénomination**  
Permet de déterminer comment les noms des notes MIDI sont représentés dans les éditeurs, etc.

- **Afficher 'Bb' comme 'B'**  
Permet d'afficher 'B' (Si) sous forme de nom de hauteur. Cette option n'est disponible que quand vous sélectionnez **Anglais** dans le menu local **Nom de note**.
- **Afficher 'B' comme 'H'**  
Permet d'afficher 'H' (Si) sous forme de nom de hauteur. Cette option n'est disponible que quand vous sélectionnez **Anglais** dans le menu local **Nom de note**.
- **Enharmonie d'après la piste d'Accords**  
Permet d'utiliser les événements d'accords de la piste d'Accords pour déterminer si les équivalents enharmoniques dans l'**Éditeur clavier** et dans l'**Éditeur en liste** doivent être affichés sous forme de dièse ou de bémol.

### Police accord

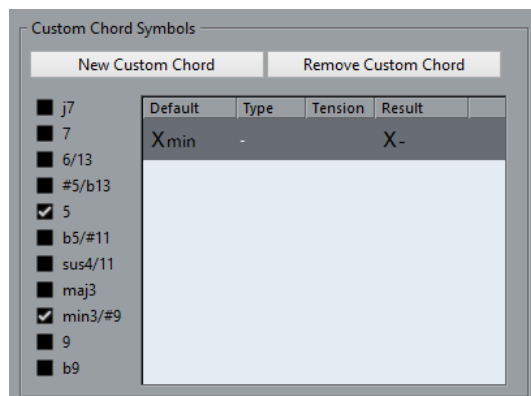
Permet de définir une police pour tous les symboles d'accords.

### Symboles d'accord

Permet de sélectionner une méthode d'affichage préférée pour les accords de septième majeure, les accords mineurs, les accords demi-diminués, les accords diminués et les accords augmentés.

### Symboles d'accords personnalisés

Permet de modifier les symboles d'accords par défaut qui sont utilisés sur la piste d'Accords, pour les pads d'accords et dans l'**Éditeur de partitions**.



- L'option **Nouvel accord personnalisé** permet d'ajouter un nouveau symbole d'accord personnalisé.
- Les options situées à gauche vous permettent de choisir l'accord dont vous allez modifier le symbole d'accord.
- Cliquez sur les colonnes **Type** et **Tension** et saisissez votre symbole personnalisé.

#### À NOTER

Vous devez définir des symboles personnalisés pour chaque ensemble de tensions.

- La colonne **Résultat** indique comment l'accord sera affiché.
- Le bouton **Supprimer l'accord personnalisé** vous permet de supprimer le symbole d'accord personnalisé qui est sélectionné dans la liste.

#### EXEMPLE

Pour faire en sorte que tous les accords mineurs ne soient plus désignés par Xmin mais par X-, cliquez sur **Nouvel accord personnalisé**, activez **5** et **min3/#9** pour définir le type d'accord, puis dans la colonne **Type**, remplacez min par - .

---

## Affichage d'événements - Dossiers

### Afficher les détails des événements

Permet d'afficher les détails des événements au lieu de blocs de données.

Ce paramètre est lié au paramètre **Afficher données sur pistes Répertoire**.

### Afficher données sur pistes Répertoire

Détermine dans quels cas les blocs de données ou les détails des événements sont affichés sur les pistes Répertoire.

- **Toujours afficher données**  
Permet de toujours afficher les blocs de données ou les détails des événements.
- **Ne jamais afficher données**  
Permet de ne rien afficher.
- **Masquer données lorsque piste est agrandie**  
Permet de masquer l'affichage d'événements quand des pistes Répertoire sont ouvertes.

## Affichage d'événements - MIDI

### Données dans conteneurs

Détermine si les événements sont affichés dans les conteneurs MIDI et comment ils sont représentés le cas échéant. Ce paramètre est ignoré pour les pistes auxquelles des Drum Maps ont été assignées quand l'option **Utiliser Éditeur de rythme quand une Drum Map est assignée** est activée.

### Afficher contrôleurs

Permet de faire en sorte que les événements autres que les notes (messages de contrôleur, etc.) soient affichés dans les conteneurs MIDI.

### Brillance des notes

Permet de configurer la brillance des événements de note.

### Brillance des contrôleurs

Permet de configurer la brillance des événements de contrôleur.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Utiliser Éditeur de rythme quand une Drum Map est assignée](#) à la page 706

## Affichage d'événements - Pistes

### Largeur par défaut des noms de pistes

Permet de configurer la largeur de nom par défaut pour tous les types de pistes.

## Général

La page **Général** contient les paramètres généraux qui s'appliquent à l'interface utilisateur du programme. Configurez-les en fonction de votre méthode de travail.

### Activer HiDPI (Windows uniquement)

HiDPI est une résolution qui donne un rendu net et précis des éléments de l'interface graphique de Cubase sur les écrans haute résolution, avec des facteurs d'échelle de 100 et 200 %.

#### À NOTER

Sous macOS, vous pouvez désactiver la prise en charge HiDPI dans le dossier de l'application Cubase en sélectionnant **Afficher info.** et en activant l'option **Ouvrir en basse résolution.**

---

### Langue

Permet de sélectionner la langue utilisée dans le programme. Après avoir changé de langue, vous devez redémarrer le programme pour que la modification prenne effet.

### Enregistrement automatique

Permet de faire en sorte que des copies de sauvegarde de tous les projets ouverts qui comportent des modifications non enregistrées soient automatiquement enregistrées. Celles-ci sont nommées Nom.bak, le nom étant celui du projet, et s'enregistrent dans le dossier de projet. Les copies de sauvegarde des projets non enregistrés sont nommées #UntitledX.bak, X étant un chiffre croissant correspondant au numéro de la sauvegarde, le dossier de projet pouvant contenir plusieurs copies de sauvegarde.

### Intervalle entre les enregistrements automatiques

Permet de définir la fréquence des sauvegardes.

### Nombre maximum de fichiers de sauvegarde

Permet de définir le nombre de fichiers de sauvegarde devant être créés. Quand le nombre maximal de fichiers de sauvegarde est atteint, les fichiers antérieurs sont remplacés, à commencer par le plus ancien.

### Afficher les infobulles

Permet de faire en sorte qu'une infobulle explicative apparaisse quand vous survolez une icône ou un bouton de Cubase avec le pointeur de la souris.

### Nombre maximum d'annulations

Permet de définir le nombre d'étapes d'annulation.

### Lancer configuration à la création d'un nouveau projet

Permet de faire en sorte que la boîte de dialogue **Configuration du projet** s'ouvre chaque fois que vous créez un nouveau projet.

### Activer Hub

Permet d'ouvrir le **Hub** au lancement de Cubase ou quand un nouveau projet est créé à partir du menu **Fichier**.

## Général - Personnalisation

### Nom par défaut d'auteur

Permet de définir le nom d'auteur par défaut des nouveaux projets. Ce nom est inclus dans les métadonnées lors de l'exportation de fichiers audio avec un bloc iXML.

### Nom par défaut d'entreprise

Permet de définir le nom d'entreprise par défaut des nouveaux projets. Ce nom est inclus dans les métadonnées lors de l'exportation de fichiers audio avec un bloc iXML.

## MIDI

Cette page contient les paramètres qui affectent l'enregistrement et la lecture MIDI.

### MIDI Thru actif

Permet de faire en sorte que toutes les pistes MIDI activées pour l'enregistrement ou le monitoring reprennent les données MIDI entrantes et les renvoient sur leurs sorties et canaux MIDI respectifs. C'est ce qui vous permet d'entendre le bon son de votre instrument MIDI pendant l'enregistrement.

#### À NOTER

Si vous utilisez le MIDI Thru, sélectionnez le mode **Local Off** sur votre instrument MIDI pour éviter que les notes soient émises deux fois.

### Rétablir en cas d'arrêt

Permet de faire en sorte que Cubase transmette des messages de réinitialisation MIDI (y compris des messages Note-Off et des messages de réinitialisation de contrôleur) à l'arrêt de la lecture.

### Ne pas réinitialiser les événements de contrôleur suivis

Permet de faire en sorte que les messages de contrôleur ne reviennent jamais à zéro quand vous arrêtez la lecture ou quand le curseur de projet est déplacé dans le projet.

### Ajustement longueur

Permet de saisir une valeur en tics pour l'ajustement de la longueur des notes qui ont la même hauteur et utilisent le même canal MIDI. La fin des notes et le début des suivantes sont ainsi toujours séparés par une courte durée. Par défaut, il y a 120 tics par double croche, mais vous pouvez modifier cette valeur à l'aide du paramètre **Résolution d'affichage MIDI**.

### Suivre évts.

Permet d'activer le suivi des types d'événements pour lesquels l'une des options de suivi a été activée quand vous changez de position dans le projet et démarrez la lecture. Vos instruments MIDI sonnent donc comme ils le doivent quand vous déplacez le curseur dans le projet et démarrez la lecture.

Quand l'option **Suivi au-delà des limites des conteneurs** est activée, les messages de contrôleur MIDI sont suivis au-delà des limites des conteneurs et le suivi concerne le conteneur sur lequel se trouve le curseur de projet ainsi que tous les conteneurs qui se trouvent à sa gauche. Désactivez cette option si votre projet est très volumineux, car elle risque de ralentir des processus tels que le positionnement et la lecture en solo.

### Résolution d'affichage MIDI

Permet de définir la résolution des données MIDI pour leur affichage et leur édition.

### Étendre l'intervalle de lecture des notes qui commencent avant le conteneur

Permet d'étendre en tics la plage de lecture des notes MIDI qui commencent avant le conteneur. Elle vous sera utile si des événements MIDI commencent peu avant le début du conteneur MIDI. Si vous n'étendez pas l'intervalle de lecture, ces événements ne seront pas lus. Ce paramètre est également pris en compte pendant la lecture en boucle.

### Insérer événement de 'Reset' à la fin d'un enregistrement

Permet d'insérer un événement de réinitialisation à la fin de chaque conteneur enregistré. Des données de contrôleur telles que **Sustain**, **Aftertouch**, **Pitchbend**, **Modulation** ou **Breath Control** sont ainsi réinitialisées. Cette option vous sera utile

si vos arrêtez l'enregistrement avant qu'une commande Note Off soit transmise, par exemple.

#### **Mode latence MIDI**

Permet de définir la latence du moteur de lecture MIDI.

**Basse** : permet de réduire la latence du moteur de lecture MIDI et d'accroître sa réactivité. En contrepartie, cette configuration peut réduire les performances de votre ordinateur si votre projet contient une grande quantité de données MIDI.

**Normal** : mode par défaut recommandé pour la plupart des contextes de travail.

**Haute** : permet d'augmenter la latence et la taille du tampon de lecture. Choisissez cette option si vous travaillez avec des bibliothèques d'instruments VST complexes ou sur des projets qui demandent beaucoup de performances.

#### **Retour MIDI max. en ms**

Ce paramètre vous permet de définir la durée maximale des notes quand vous utilisez le **Retour acoustique** dans les éditeurs MIDI.

## **MIDI - Fichier MIDI**

### **Options d'exportation**

Ces options vous permettent de choisir quelles données intégrer dans les fichiers MIDI exportés.

#### **Exporter configuration de Patch de l'Inspecteur**

Permet d'inclure les paramètres de patch MIDI de l'**Inspecteur** en tant qu'événements MIDI de sélection de banque et de changement de programme dans le fichier MIDI.

#### **Exporter configuration de volume/pan de l'Inspecteur**

Permet d'inclure les paramètres de volume et de panoramique de l'**Inspecteur** en tant qu'événements MIDI de volume et de panoramique dans le fichier MIDI.

#### **Exporter automatisations**

Permet d'inclure les automatisations en tant qu'événements de contrôleur MIDI dans le fichier MIDI.

#### **Exporter effets d'Insert**

Permet d'inclure les paramètres MIDI et les effets d'Insert MIDI dans le fichier MIDI.  
Permet d'inclure les paramètres MIDI dans le fichier MIDI.

#### **Exporter marqueurs**

Permet d'inclure les marqueurs dans le fichier MIDI en tant qu'événements de marqueurs de fichier MIDI standard.

#### **Exporter comme type 0**

Permet d'exporter un fichier MIDI de type 0 dont toutes les données sont regroupées sur une seule piste, mais réparties sur différents canaux MIDI. Quand vous désactivez cette option, c'est un fichier MIDI de type 1, dont les données se trouvent sur des pistes distinctes, qui est exporté.

#### **Résolution d'exportation**

Permet de définir une résolution MIDI comprise entre 24 et 960 pour le fichier MIDI. Ce chiffre correspond au nombre d'impulsions, ou tics, par noire (en anglais : Pulses Per Quarter Note, ou PPQN). Il détermine la précision avec laquelle vous pourrez visualiser et éditer les données MIDI. Plus la résolution est élevée, plus la précision sera grande. La résolution doit être choisie en fonction de l'application ou du séquenceur avec lequel vous utiliserez le fichier MIDI, car il est possible que



certaines applications ou séquenceurs ne soient pas compatibles avec certaines résolutions.

#### Exporter intervalle entre délimiteurs

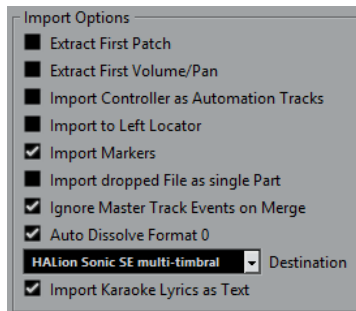
Permet d'exporter uniquement la partie située entre les délimiteurs gauche et droit.

#### Inclure délai

Permet d'inclure dans le fichier MIDI les paramètres de délai configurés dans l'**Inspecteur**.

## Options d'import

Les **Options d'importation** des fichiers MIDI vous permettent de choisir quelles données intégrer dans les fichiers MIDI importés.



#### Extraire premier Patch

Permet de convertir les premiers événements de changement de programme (**Program Change**) et de sélection de banque (**Bank Select**) de chaque piste en paramètres de l'**Inspecteur** pour cette piste.

#### Extraire premier événement de volume/pan

Permet de convertir les premiers événements de **Volume MIDI** et de **Pan** de chaque piste en paramètres de l'**Inspecteur** pour cette piste.

#### Importer Contrôleurs comme Pistes d'Automatisation

Permet de convertir les événements de contrôleur MIDI (**MIDI Controller**) présents dans le fichier MIDI en données d'automatisation pour les pistes MIDI.

#### Importer au délimiteur gauche

Permet d'aligner le fichier MIDI importé sur la position du délimiteur gauche.

#### Importer marqueurs

Permet d'importer tous les marqueurs qui ont été ajoutés.

#### Importer fichier comme un conteneur lors du Glisser-Déposer

Permet de placer le fichier MIDI sur une piste quand vous le faites glisser dans le projet.

#### Ignorer événements piste Master lors de la fusion

Permet d'ignorer les données de la piste Tempo quand vous importez un fichier MIDI dans le projet en cours. Le fichier MIDI importé suit le tempo de la piste tempo actuelle du projet.

#### Répartir format 0 automatiquement

Permet de répartir automatiquement les fichiers MIDI de type 0 qui ont été importés. Chaque canal MIDI intégré dans le fichier est placé sur une piste séparée dans la fenêtre **Projet**.

### Destination

Permet de définir ce qui se passe quand vous faites glisser un fichier MIDI dans le projet.

- **Pistes MIDI** permet de créer des pistes MIDI pour le fichier importé.
- **Pistes d'Instrument** permet de créer des pistes d'Instrument pour chaque canal MIDI du fichier MIDI et laisser le programme charger automatiquement les préréglages appropriés.
- **HALion Sonic SE multi-timbral** permet de créer plusieurs pistes MIDI, dont chacune est routée sur une instance distincte de HALion Sonic SE dans la fenêtre **VST Instruments** et de charger les préréglages appropriés.

### Importer les paroles karaoké comme texte

Permet de convertir les paroles de karaoké du fichier MIDI en un texte qui apparaîtra dans l'**Éditeur de partitions**. Quand cette option est désactivée, les paroles apparaissent uniquement dans l'**Éditeur en liste**.

## MIDI - Filtre MIDI

Cette page vous permet d'exclure certains messages MIDI de l'enregistrement et/ou de l'écho de la fonction MIDI Thru.

Elle comprend quatre sections :

### Enregistrement

Permet d'éviter que les messages MIDI du type correspondant soient enregistrés. Ils sont cependant transmis et, s'ils avaient déjà été enregistrés, lus normalement.

### Thru

Permet d'éviter que les messages MIDI du type correspondant soient transmis. Ils sont cependant enregistrés et lus normalement.

### Canaux

Permet d'éviter que les messages MIDI du canal MIDI correspondant soient enregistrés ou transmis. Les messages qui avaient déjà été enregistrés sont lus normalement.

### Contrôleur

Permet d'éviter que les messages de contrôleurs MIDI de certains types soient enregistrés ou transmis.

Pour filtrer un type de contrôleur, sélectionnez-le dans la liste située en haut de la section et cliquez sur **Ajouter**. Il figurera dans la liste en dessous.

Pour supprimer un type de contrôleur de la liste (et permettre ainsi son enregistrement et sa transmission), sélectionnez-le dans la liste du bas, puis cliquez sur **Supprimer**.

## MediaBay

### Nombre maximum d'éléments dans la liste des Résultats

Permet de définir le nombre maximal de fichiers pouvant être affichés dans la liste **Résultats**.

### Afficher extensions de fichiers dans la liste des résultats

Permet d'afficher les extensions des noms de fichiers dans la liste **Résultats**.

### Scanner les dossiers uniquement quand la MediaBay est ouverte

Permet de faire en sorte que les fichiers de médias soient uniquement scannés quand la fenêtre **MediaBay** est ouverte.

#### À NOTER

Aucune analyse n'est effectuée pendant la lecture ou l'enregistrement.

---

### Scanner types de fichiers inconnus

Permet de scanner tous les types de fichiers.

## Vumètres

### Envoyer activités vumètre du bus d'entrée vers piste Audio (Monitoring direct)

Permet de router les pistes Audio dont le monitoring est activé sur les vumètres des bus d'entrée afin de pouvoir voir le niveau d'entrée des pistes Audio à partir de la fenêtre **Projet**. Pour que cela fonctionne, activez le **Monitoring direct** dans la boîte de dialogue **Configuration du studio**.

Notez que les pistes montrent le signal du bus d'entrée, ce qui veut dire que vous voyez le même signal aux deux endroits. Lorsque vous utilisez ce type de vumètre, les fonctions (le rognage par exemple) que vous appliquez à la piste Audio ne sont pas représentées sur ce vumètre.

### Temps de maintien des crêtes des vumètres

Permet de définir la durée pendant laquelle les niveaux de crête sont maintenus sur les vumètres. Pour que cela fonctionne, désactivez l'option **Vumètres - Maintenir toujours** dans la **MixConsole**.

### Temps de maintien des vumètres

Permet de définir la rapidité à laquelle les vumètres de la **MixConsole** reviennent à des valeurs plus basses après des crêtes.

## Vumètres - Apparence

Cette page permet d'assigner des couleurs aux valeurs des vumètres de niveau afin de déterminer rapidement quand certains niveaux sont atteints.

### Ajouter

Permet d'ajouter une poignée de couleur en haut du vumètre.

### Supprimer

Permet de supprimer la poignée de couleur sélectionnée.

LIENS ASSOCIÉS

[Configurer les couleurs des vumètres](#) à la page 276

## Enregistrement

Cette page contient les paramètres relatifs à l'enregistrement et à la lecture audio et MIDI.

### Désactiver le Punch-In en cas d'arrêt

Permet de désactiver le **Punch In** dans la palette **Transport** quand vous passez en mode Stop.

#### Arrêt après Punch-Out automatique

Permet d'arrêter la lecture après le **Punch Out** automatique. Si la valeur de Post-Roll de la palette **Transport** est réglée sur une valeur autre que zéro, la lecture continuera pendant cette durée avant de s'arrêter.

## Enregistrement - Audio

#### Secondes de pré-enregistrement audio

Permet de définir la durée (en secondes) pendant laquelle les signaux audio entrants que vous lisez sont enregistrés dans la mémoire tampon pendant la lecture ou en mode Stop.

#### Si la taille des enregistrements des fichiers Wave dépasse 4 Go

Détermine ce qui se passe quand vous enregistrez des fichiers Wave de plus de 4 Go.

- Pour scinder le fichier Wave, sélectionnez **Séparer fichiers**.  
Cette option vous permet de travailler sur des systèmes de fichiers FAT32 qui ne prennent pas en charge des fichiers dont la taille dépasse 4 Go.
- Pour enregistrer le fichier Wave au format RF64, sélectionnez **Utiliser format RF64**.  
Les fichiers RF64 portent l'extension .wav. Ils ne peuvent être ouverts que dans des applications compatibles avec la norme RF64.

#### Créer images audio lors de l'enregistrement

Permet de faire en sorte qu'une image de forme d'onde soit créée et affichée pendant l'enregistrement.

#### À NOTER

Le calcul en temps réel de cette image consomme de la puissance de traitement supplémentaire.

## Enregistrement - Audio - Broadcast Wave

Cette page permet de créer des chaînes textuelles pour la **Description**, l'**Auteur** et la **Référence**. Celles-ci sont intégrées aux fichiers Broadcast Wave enregistrés. Les paramètres que vous configurez ici apparaissent également en tant que chaînes par défaut dans la boîte de dialogue **Informations Broadcast Wave** quand vous exportez les fichiers sous certains formats. Les fichiers Broadcast Wave ne sont pas les seuls à intégrer des informations, c'est également le cas des fichiers Wave, Wave 64 et AIFF.

## Enregistrement - MIDI

#### L'activation pour l'enregistrement permet le MIDI Thru

Permet de faire en sorte que les pistes MIDI ou d'Instruments activées pour l'enregistrement ne reprennent pas les données MIDI entrantes. Cela évite que les pistes activées pour l'enregistrement auxquelles un instrument VST a été assigné jouent des doubles notes.

#### Caler les conteneurs MIDI sur les mesures

Permet d'allonger les conteneurs MIDI enregistrés de sorte qu'ils commencent et se terminent sur des positions de début/fin de mesure. Si vous travaillez sur un projet divisé en mesures et en temps, les éditions (déplacement, duplication et répétition) s'en trouveront facilitées.

### Plage d'enregistrement MIDI en ms

Permet de faire en sorte que le tout début d'un enregistrement commençant au délimiteur gauche soit pris en compte.

### Taille du buffer pour l'enregistrement rétrospectif

Il est possible de récupérer les données MIDI jouées en mode **Stop** ou pendant la lecture et de les convertir en conteneur MIDI. Le paramètre **Taille du buffer pour l'enregistrement rétrospectif** détermine le volume de données MIDI pouvant être enregistrées dans la mémoire tampon.

### Compensation de latence ASIO active par défaut

Détermine l'état initial du bouton **Compensation de latence ASIO** dans la liste des pistes pour les pistes MIDI ou d'Instruments.

Pour l'enregistrement en direct des instruments VST, on compense généralement la latence de l'interface audio en jouant en avance sur le temps. De ce fait, les balisages sont enregistrés trop tôt. Quand cette option est activée, tous les événements enregistrés sont déplacés de la latence actuelle et la lecture reproduit exactement ce que vous entendiez pendant l'enregistrement.

### Ajouter de la latence au traitement du MIDI-Thru

Si vous avez configuré la taille du buffer audio sur une valeur élevée et que vous utilisez un arpégiateur en temps réel, par exemple, les notes MIDI seront jouées avec une latence accrue.

Si vous adaptez votre jeu en fonction de la latence de sortie, les notes seront enregistrées encore plus tard. Pour limiter cela, vous pouvez activer l'option **Ajouter de la latence au traitement du MIDI-Thru**. Une latence régulière est alors ajoutée à chaque note jouée en temps réel.

### Remplacer enregistrement dans les éditeurs

Affecte le résultat des enregistrements dans les éditeurs MIDI quand le mode d'enregistrement sélectionné est le mode **Remplacer** :

- **Aucun**  
Rien n'est remplacé.
- **Contrôleur**  
Seules les données de contrôleur sont remplacées, pas les notes.
- **Tout**  
Le mode **Remplacer** fonctionne de manière habituelle. Les notes et les messages de contrôleurs sont remplacés pendant l'enregistrement.

## Transport

Cette page contient les options relatives à la lecture, à l'enregistrement et au positionnement.

### Espace déclenche la pré-écoute locale

Permet d'utiliser la touche **Espace** de votre clavier pour démarrer/arrêter la lecture locale du fichier sélectionné dans l'**Éditeur d'échantillons** ou dans la **Bibliothèque**.

Quand l'**Éditeur d'échantillons** n'est pas ouvert ou qu'aucun fichier audio n'est sélectionné dans la **Bibliothèque**, la touche **Espace** permet quand même de démarrer/arrêter la lecture globale du projet.

### Afficher les Subframes du Timecode

Permet d'afficher les subframes pour tous les formats d'affichage basés sur les images.

### Retourner au début en cas d'arrêt

Le curseur de projet revient automatiquement à la position à laquelle l'enregistrement ou la lecture a été lancé en dernier quand vous arrêtez lecture.

### Arrêter lecture pendant l'Avance/le Rembobinage

Permet de faire en sorte que la lecture s'arrête quand vous cliquez sur **Rembobiner** ou sur **Avance rapide** dans la palette **Transport**.

### Vitesse de l'Avance rapide/du Rembobinage

Ces options déterminent la vitesse d'avance rapide et de rembobinage.

- Avec l'option **Ajuster au zoom**, la vitesse est adaptée en fonction du facteur de zoom horizontal.  
Si vous avez fait un zoom avant très important pour une édition détaillée, vous ne souhaitez probablement pas que cette vitesse soit élevée. Par conséquent, le **Facteur de vitesse** n'a aucun effet dans ce mode. Le **Facteur Avance/Rembobinage rapide** continue de s'appliquer.
- Avec l'option **Fixe**, la vitesse reste fixe et n'est pas affectée par le facteur de zoom horizontal.
- Le paramètre **Facteur de vitesse** permet de configurer la vitesse d'avance/rembobinage. Vous pouvez définir une valeur comprise entre 2 et 50. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse l'est également.  
Quand la fonction **Ajuster au zoom** est activée, cette option n'a aucun effet.
- Le **Facteur Avance/Rembobinage rapide** permet de multiplier la vitesse d'avance rapide/rembobinage.  
Quand vous appuyez sur **Maj** tout en faisant une avance rapide ou un rembobinage, la vitesse augmente. Cette augmentation de la vitesse est un multiple du **Facteur de vitesse**. Par exemple, si vous configurez le **Facteur Avance/Rembobinage rapide** sur 2, la vitesse sera deux fois plus rapide. Si vous le configurez sur 4, la vitesse sera quatre fois plus rapide, etc. Vous pouvez définir une valeur comprise entre 2 et 50.

### Largeur du curseur

Permet de configurer la largeur de la ligne du curseur de projet.

### Zoomer pendant le positionnement dans l'échelle temporelle

Permet de faire un zoom avant ou arrière en cliquant dans la règle et en faisant glisser le pointeur vers le bas ou vers le haut.

### Activer le mode boucle en cliquant sur l'intervalle entre les délimiteurs dans la partie supérieure de la règle

Permet d'activer/désactiver le mode boucle en cliquant sur l'intervalle entre les délimiteurs dans la partie supérieure de la règle.

### Se caler après un clic sur un espace vide

Permet de déplacer le curseur de projet en cliquant dans une zone vide de la fenêtre **Projet**.

## Transport - Scrub

### Volume Scrub

Permet de définir le volume de lecture avec l'outil **Scrub** dans la fenêtre **Projet** et dans les éditeurs audio.

#### À NOTER

Ce paramètre n'affecte pas le volume Scrub quand celui-ci est contrôlé par un périphérique connecté.

---

#### Utiliser mode Haute qualité pour le Scrubbing

Permet de faire en sorte que les effets soient activés pendant l'écoute dynamique (Scrub) et d'utiliser une qualité de rééchantillonnage élevée. En contrepartie, la fonction Scrub demande davantage de ressources processeur.

#### Inclure les Inserts lors du Scrubbing

Permet d'activer les effets d'insert pendant le scrubbing avec la commande de vitesse shuttle. Par défaut, les effets d'insert sont contournés.

## Interface utilisateur

Cette page contient les options qui vous permettent de changer les couleurs par défaut de l'interface utilisateur.

#### Thèmes de couleurs

Permet de modifier le thème de couleurs et le fond de l'application.

- Cliquez sur l'une des couleurs de la section **Choisir le thème de couleurs** pour appliquer une couleur prédéfinie.
- Cliquez dans le champ dans la section **Choisir une couleur personnalisée** pour ouvrir la **Palette de couleurs** et sélectionner une couleur personnalisée.

#### Couleurs personnalisées

Permet de définir les couleurs de la fenêtre **Projet** et des éditeurs, ainsi que de leurs différents éléments.

#### Couleurs des pistes et des voies de la MixConsole

Permet d'activer le **Mode de couleurs automatiques pour les pistes/voies** afin de colorer les commandes des pistes et les commandes des voies de la **MixConsole**, ainsi que de régler la brillance des voies sélectionnées.

#### Couleurs par défaut des types de pistes

Permet de définir les couleurs des différents types de pistes.

## Personnaliser les couleurs de l'interface utilisateur

Vous pouvez changer les couleurs de la fenêtre principale de Cubase, des types de pistes, de la fenêtre **Projet** et des éléments des éditeurs.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Interface utilisateur > Thèmes de couleurs**.
  2. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Activez un thème de couleurs par défaut en cliquant dessus.
    - Cliquez sur **Choisir une couleur personnalisée** puis sélectionnez une nouvelle couleur dans la **Palette de couleurs**.
- 

#### RÉSULTAT

Le thème de couleurs est instantanément appliqué.

## Interface utilisateur - Couleurs des pistes et des voies de la MixConsole

Permet d'activer le **Mode de couleurs automatiques pour les pistes/voies** afin de colorer les commandes des pistes et les faders des voies, ainsi que de régler la brillance des voies sélectionnées.

### Mode de couleurs automatiques pour les pistes/voies

Permet de définir un mode automatique d'assignation des couleurs pour les nouvelles pistes ou les nouvelles voies :

#### Utiliser la couleur par défaut de la piste

Les nouvelles pistes prennent la couleur d'événement par défaut.

#### Couleur de la piste précédente

Les nouvelles pistes prennent la couleur de la piste située au-dessus d'elles dans la liste des pistes.

#### Couleur de la piste précédente + 1

Cette option est identique à l'option **Couleur de la piste précédente** si ce n'est que les nouvelles pistes prennent la couleur suivante sur la palette de couleurs.

#### Dernière couleur appliquée

Les nouvelles pistes prennent la dernière couleur que vous avez attribuée à un événement/conteneur.

#### Couleur de piste aléatoire

Les nouvelles pistes prennent des couleurs déterminées aléatoirement.

## Colorer les pistes et les voies de la MixConsole

Permet d'attribuer la couleur de la piste/voie aux commandes de la piste/voie.

### Pistes

Permet d'activer l'attribution des couleurs des pistes aux commandes des pistes.

### Pistes Répertoire

Permet d'activer l'attribution des couleurs des pistes aux commandes des pistes.

### Voies de la MixConsole

Permet d'activer l'attribution des couleurs des voies de la **MixConsole** aux commandes des voies.

### Intensité des couleurs

Permet de régler l'intensité de la couleur.

### Brillance des voies sélectionnées

Permet de régler la brillance de la voie sélectionnée dans la **MixConsole**.

### Afficher la couleur de la voie sélectionnée

Permet de colorer la voie sélectionnée et de lui attribuer une teinte plus marquée que le gris habituel.



## VST

Cette page contient les paramètres relatifs au moteur audio VST.

### Automatiquement connecter les Sends pour tous les nouveaux canaux

Permet de faire en sorte que le routage des sends pour les voies FX existantes soit automatiquement connecté quand vous créez une nouvelle voie audio ou de groupe.

### Les paramètres globaux de lecture/écriture s'appliquent aux instruments VST

Quand vous activez cette option, les statuts d'automatisation **Lire** et **Écrire** sur les interfaces des instruments VST sont affectés par les fonctions **Activer/Désactiver bouton R pour toutes les pistes** et **Activer/Désactiver bouton W pour toutes les pistes**.

### Rendre muet Pre-Send si Muet est activé

Permet de rendre muets les sends en pré-fader quand leur canaux sont rendus muets.

### Niveau Send par défaut

Permet de définir un niveau par défaut pour les effets send.

### Voies de Groupe : État muet s'applique aussi aux canaux d'origine

Permet de rendre muettes les voies qui sont directement routées sur une voie de Groupe quand cette voie de Groupe est rendue muette. Les voies qui étaient déjà muettes avant que la voie de Groupe ait été rendue muette ne conserveront pas leur statut et recommenceront à émettre du son quand la voie de Groupe ne sera plus muette.

#### À NOTER

L'écriture de l'automatisation du statut muet n'est pas affectée.

---

### Seuil compensation délai (Pour enregistrement)

Permet de limiter les effets de latence engendrés par la compensation du délai, tout en préservant autant que possible la qualité du mixage. Seuls les plug-ins dont le délai est supérieur à ce seuil défini sont affectés par la fonction **Contraindre compensation délai**. Par défaut, ce seuil est de 0,0 ms, ce qui signifie que tous les plug-ins sont affectés. Si vous jugez qu'une courte latence est acceptable, vous pouvez augmenter la valeur de seuil.

#### À NOTER

Cubase intègre une compensation totale du délai : tout délai inhérent aux plug-ins VST que vous utilisez est automatiquement compensé pendant la lecture. Cependant, quand vous jouez d'un instrument VST en temps réel ou enregistrez des signaux audio en direct (en passant par le monitoring de Cubase), cette compensation du retard peut engendrer une latence supplémentaire.

---

### Ne connectez pas les bus d'entrée/sortie pendant le chargement de projets externes

Permet d'éviter que les bus d'entrée et de sortie soient connectés aux ports ASIO de votre système lors du chargement de projets externes.

### Monitoring automatique

Détermine comment Cubase gère le monitoring. Voici les options disponibles :

- **Manuel**  
Le monitoring d'entrée est activé/désactivé quand vous cliquez sur **Monitor**.
- **Quand l'enregistrement est activé**

La source audio est connectée à l'entrée de la voie quand vous cliquez sur **Activer l'enregistrement**.

- **Quand l'enregistrement est en cours**  
Le monitoring d'entrée ne s'active que pendant l'enregistrement.
- **Façon magnétophone**  
Le monitoring d'entrée est activé en mode Stop et pendant l'enregistrement, mais pas pendant la lecture.

#### À NOTER

Les options de monitoring automatique s'appliquent pendant l'écoute via Cubase et quand vous utilisez le Monitoring direct ASIO. Si vous écoutez en externe (le signal d'entrée d'une console de mixage externe, par exemple), sélectionnez le mode **Manuel** et désactivez tous les boutons **Monitor** audio dans Cubase.

#### Afficher message d'alerte en cas d'interruptions audio

Une message d'avertissement apparaît quand le témoin de surcharge CPU de la palette **Transport** s'allume pendant l'enregistrement.

## VST - Plug-ins

#### Alerte avant la suppression d'effets modifiés

Permet de faire en sorte qu'un message d'avertissement apparaisse quand un plug-in d'effet dont les paramètres ont été modifiés est supprimé.

#### Ouvrir l'Éditeur d'effets après l'avoir chargé

Permet de faire en sorte que l'interface des effets VST ou instruments VST s'ouvre quand ils sont chargés.

#### Créer piste MIDI lors du chargement d'un VSTi

Permet de déterminer si une piste MIDI doit être créée quand un instrument de rack est ajouté.

- **Toujours**  
Une piste MIDI est systématiquement créée.
- **Jamais**  
Aucune piste MIDI n'est créée.
- **Demander toujours**  
Il vous est demandé si la piste MIDI correspondante doit être créée.

#### Synchroniser la sélection des programmes de plug-in et la sélection des pistes

Permet de synchroniser la sélection des pistes et des programmes de plug-in quand plusieurs pistes MIDI sont routées sur des instruments multitimbraux.

#### Suspendre le traitement des plug-ins VST 3 lorsqu'aucun signal audio n'est reçu

Permet de suspendre le traitement des plug-ins VST pendant les passages où ils ne traitent aucun signal audio. Les performances système peuvent s'en trouver radicalement améliorées.

#### À NOTER

Il est recommandé de ne pas activer cette option.

#### Éditeurs de plug-in "Toujours devant"

Permet de faire en sorte que les interfaces des plug-ins d'effets et des instruments VST soient toujours affichées devant les autres fenêtres.

## Vidéo

### **Extraire l'audio lors de l'import d'un fichier vidéo**

Permet d'extraire et d'enregistrer les données audio des fichiers vidéo importés dans un clip audio séparé.

### **Taille du cache de la mémoire des miniatures**

Permet de définir la taille du cache des miniatures.

# Index

[Espace] déclenche la pré-écoute locale [331](#), [717](#)

## A

Accords classiques

  Pads d'accords [603](#)

ACID® (Boucles) [370](#)

Activer l'enregistrement

  Commande de piste [96](#)

Activer l'enregistrement pour les pistes Audio sélectionnées [704](#)

Activer l'enregistrement pour les pistes MIDI sélectionnées [704](#)

Activer le projet [87](#)

Activer piste Tempo [615](#)

Activer Solo pour les pistes sélectionnées [704](#)

Actualiser les vues

  MediaBay [417](#)

Adapter au zoom [61](#)

  Type de grille [66](#)

ADAT Lightpipe

  Synchronisation [641](#)

Affichage d'événements [41](#)

  Modification sur les pistes Répertoire [136](#)

  Pistes Répertoire [136](#)

Affichage de la Partition [546](#)

Affichage des contrôleurs [509](#)

  Ajouter des événements [516](#), [518](#)

  Contrôleurs continus [514](#)

  Déplacer des événements [523](#)

  Édition d'événements avec l'outil Ligne [520](#)

Affichage des notes

  Éditeur clavier [533](#)

  Éditeur de rythme [564](#)

  Enharmonie [552](#)

Affichage temporel [187](#)

Afficher données à partir de cette hauteur de piste [706](#)

Afficher gammes [579](#)

  Commande de piste [96](#)

Afficher message d'alerte en cas d'interruptions audio [721](#)

Afficher noms à partir de cette hauteur de piste [706](#)

Agents de visibilité des percussions [556](#), [565](#)

Ajout d'accords [576](#)

Ajouter de la latence au traitement du MIDI-Thru [716](#)

Ajouter des pistes de voie de groupe à des voies sélectionnées [303](#)

Ajouter marqueur

  Commande de piste [96](#)

Ajouter marqueur de boucle

  Commande de piste [96](#)

Ajustement longueur [711](#)

Alerte avant la suppression d'effets modifiés [722](#)

Algorithme Standard [332](#)

Algorithme Warp [702](#)

Algorithmes

  Limitations [333](#)

  Modification de la durée [332](#)

Analyse de spectre [338](#)

  Comparer les valeurs de niveau [339](#)

  Fonctions audio [338](#)

Analyser

  MediaBay [416](#)

Annuler

  Enregistrement audio [207](#)

  Fenêtre Projet [33](#)

  Historique des modifications [68](#)

  Nombre maximum d'annulations [68](#), [709](#)

  Opérations de zoom [352](#)

  Traitement hors ligne [324](#)

Apparence

  Couleurs [719](#)

  Vumètres [715](#)

Archive

  Préparer [89](#)

Arrêter lecture pendant l'Avance/le Rembobinage [717](#)

ASIO Direct Monitoring [21](#), [203](#)

ASIO-Guard [697](#)

Assignation d'accords à des pads d'accords [596](#)

Assignation d'accords avec l'Éditeur d'accords [597](#)

Assignation de banques [485](#)

Assistant de projet [79](#)

Attribuer la couleur des pistes aux événements [72](#)

Attributs

  MediaBay [427](#)

Audio

  À propos [144](#)

  Chevauchement [135](#)

  Zoom [62](#)

Audio-numérique AES/SPDIF

  Synchronisation [641](#)

Augmenter l'intensité de la grille [706](#)

Automatiquement connecter les Sends pour tous les nouveaux canaux [721](#)

Automatisation [436](#)

  Courbes de Bézier [441](#)

  Courbes Rampe [436](#)

  Courbes Saut [436](#)

  Données [438](#)

  Écriture [436](#), [437](#)

Automatisation (*Suite*)

- Enregistrement des actions [436](#)
- Ligne de valeur statique [437](#)
- Lire [437](#)
- Modification rapide de l'échelle [444](#)
- Transitions progressives [441](#)

**B**

- Banques de patches [485](#)
- Barre d'outils
  - Éditeur de partitions [541](#)
- Barre d'aperçu
  - Fenêtre de projet [43](#)
- Barre d'état
  - Éditeur de partitions [544](#)
  - Fenêtre de projet [42](#)
- Barre d'outils
  - Bibliothèque [385](#)
  - Fenêtre Projet [33](#)
- Barre de transport [176](#)
- Bases de données de disque
  - Charger dans la MediaBay [434](#)
  - Créer dans la MediaBay [432](#)
  - Décharger de la MediaBay [434](#)
  - Supprimer de la MediaBay [434](#)
- Bibliothèque
  - Appliquer différentes méthodes de traitement [387](#)
  - Barre d'outils [385](#)
  - Boîte de dialogue Gérer les fichiers manquants [392](#)
  - Choix d'un nouveau répertoire d'enregistrement pour la bibliothèque [396](#)
  - Édition de clips [394](#)
  - Fichier de référence [382](#)
  - Génération automatique de nouveaux fichiers audio [400](#)
  - Gestion des bases de données de sons volumineuses [391](#)
  - Gestion des fichiers de média [382](#)
  - Organisation des fichiers dans des sous-dossiers [397](#)
  - Pistes Échantillonneur [382](#)
  - Raccourcis clavier [393](#)
  - Réduire la taille du projet [398](#)
  - Renommer des clips et des régions [386](#)
  - Traitement audio [397](#)
- Blocs-notes
  - MixConsole [287](#)
- Boîte à outils
  - Fenêtre Projet [39](#)
- Boîte de dialogue Ajouter une piste [99](#)
  - Pistes Audio [100](#)
  - Pistes d'Instrument [104](#)
  - Pistes de Groupe [111](#)
  - Pistes de voie d'effet (FX) [114](#)
  - Pistes MIDI [107](#)
  - Pistes Règle [117](#)
  - Pistes Répertoire [119](#)
- Boîte de dialogue Configuration des couleurs du projet [72-75](#)
- Boîte de dialogue Configuration du projet [83](#)
- Boîte de dialogue Fondu d'entrée [242](#)

- Boîte de dialogue Fondu de sortie [242](#)
- Boîte de dialogue Historique des modifications [68](#)
- Boucle
  - Éditeur de conteneurs audio [379](#)
- Boucle de piste
  - Éditeur de conteneurs audio [379](#)
  - MIDI [509](#)
- Boucle suit sélection d'intervalle [700](#)
- Boucler
  - Commande de piste [96](#)
- Boucles et échantillons
  - Charger dans la MediaBay [429](#)
- Boucles MIDI
  - Pré-écoute dans la MediaBay [424](#)
- Branchement
  - Audio [13](#)
  - MIDI [21](#)
- Brillance des contrôleurs [709](#)
- Brillance des formes d'onde [707](#)
- Brillance des notes [709](#)
- Brillance des poignées de fondus [707](#)
- Bus
  - Ajouter [27](#)
  - Retirer [29](#)
- Bus d'entrée
  - Ajouter [27](#)
  - Renommer [26](#)
  - Retirer [29](#)
  - Routage [280](#)
- Bus de sortie
  - Ajouter [27](#)
  - Par défaut [27](#)
  - Renommer [26](#)
  - Retirer [29](#)
  - Routage [280](#)

**C**

- Cadences d'image
  - Inadaptation [661](#)
- Calage [64](#)
  - Éditeur d'échantillons [357](#)
- Calculatrice de tempo [619-621](#)
- Caler les conteneurs MIDI sur les mesures [716](#)
- Caler sur un passage à zéro [64](#)
- Canal
  - Commande de piste [96](#)
- Canaux MIDI
  - Séparation pour les sons de Drum Map [572](#)
- Carte audio
  - Connexions [13](#)
  - Synchronisé sur une Horloge externe [19](#)
- Champ Durée d'enregistrement max. [218](#)
- Chargement de préréglages multipistes [140](#)
- Chevauchements
  - Afficher [706](#)
- Choix d'un nouveau répertoire d'enregistrement pour la bibliothèque
  - Bibliothèque [396](#)
- Chord Assistant [577, 595](#)
  - Assignation d'accords [597](#)
  - Cycle des quintes [595, 596](#)

- Chronologie
  - Règle [502](#)
- Clavier à l'écran [196](#)
  - Clavier d'ordinateur [197](#)
  - Clavier de piano [197](#)
  - Décalage d'octave [197](#)
  - Enregistrement MIDI [196](#)
  - Modulation [197](#)
  - Niveau de vélocité de note [197](#)
  - Options [197](#)
  - Pitchbend [197](#)
- Clic droit pour ouvrir la boîte à outils [705](#)
- Clips
  - Renommer [386](#)
- Collections de plug-ins VST
  - Ajouter [466](#)
- Coller
  - Événements [156](#)
- Coller à l'Origine [157](#)
- Coller relatif au curseur [157](#)
- Colorer
  - Événements [71](#)
  - Événements de note [503](#)
  - Pistes [69](#)
  - Pistes individuelles [70](#)
  - Sélectionner la couleur des pistes ou événements sélectionnés [69, 71](#)
- Colorier contrôles de piste [720](#)
- Commandes des pads d'accords [593](#)
- Commandes des pistes [96](#)
- Compensation de latence ASIO
  - Commande de piste [96](#)
- Compensation de latence ASIO active par défaut [716](#)
- Compensation du délai
  - Contraindre [458](#)
  - Seuil pour l'enregistrement [721](#)
- Compensation du délai des plug-ins [300](#)
- Composante continue
  - Supprimer [328](#)
- Compresseur
  - Module Strip [285](#)
- Comprimer droite
  - Éditeur d'événements de contrôleur [521](#)
  - Éditeur d'événements d'automatisation [442](#)
- Comprimer gauche
  - Éditeur d'événements de contrôleur [521](#)
  - Éditeur d'événements d'automatisation [442](#)
- Comprimer/Étirer
  - Éditeur d'événements de contrôleur [521](#)
  - Éditeur d'événements d'automatisation [442](#)
- Configuration de canal
  - Commande de piste [96](#)
- Configuration des couleurs du projet
  - Jeu de couleurs [73](#)
  - Options [75](#)
  - Préréglages [74](#)
- Configuration des pads d'accords
  - Disposition des pads [611](#)
  - Télécommande [607](#)
- Configuration des pistes de contrôleur [511](#)
- Configuration des ports MIDI [210](#)
- Configuration du matériel
  - Tableau de bord [14](#)
- Configuration du métronome [189](#)
  - Général [191](#)
  - Sons de clic [192](#)
- Configuration du studio
  - Boîte de dialogue [12](#)
- Configurations de voie [289](#)
  - Barre d'outils [291](#)
  - Channel Strip [293, 294](#)
  - Égaliseur [295](#)
  - Faders de voie [297](#)
  - Inserts de voie [293](#)
  - Sends de voie [296](#)
- Configurations des racks
  - Copie [279](#)
- Configurations des voies
  - Copie [279](#)
- Conformer les durées [496](#)
- Connexions audio [25](#)
  - Édition [29](#)
  - Préréglages [28](#)
- Conseils
  - Afficher [709](#)
- Conteneurs [142, 146](#)
  - Édition [147](#)
  - Faire glisser le contenu [160](#)
  - Répertoire [147](#)
- Conteneurs Audio
  - Créer [146](#)
  - Écoute [148](#)
- Conteneurs auront noms des pistes [700](#)
- Conteneurs MIDI
  - Boucle de piste [509](#)
  - Créer [147](#)
  - Gestion de plusieurs [508](#)
  - Traitement [502](#)
- Conteneurs répertoire [147](#)
- Contourner égaliseurs
  - Commande de piste [96](#)
- Contourner Insert
  - Commande de piste [96](#)
- Contourner Sends
  - Commande de piste [96](#)
- Contraindre la compensation du délai [458](#)
- Control Link [271](#)
- Contrôles instantanés de pistes [478](#)
- Contrôles instantanés VST
  - Connexion avec les contrôleurs externes [461](#)
- Contrôleurs
  - Afficher [709](#)
  - Sélection [522](#)
- Contrôleurs continus
  - Affichage des contrôleurs [514](#)
  - Ajout dans l'affichage des contrôleurs [518](#)
  - Piste de contrôleur [519](#)
- Contrôleurs externes
  - Connecter des Contrôles instantanés VST [461](#)
- Conversion d'événements d'accords en MIDI [583](#)
- Convertir en copie réelle [159](#)
- Convertir la sélection en fichier [143](#)
- Copie de sauvegarde du projet [89](#)
- Copies partagées
  - Convertir en copie réelle [159](#)
  - Créer [159](#)

- Couches
    - Éditeur de conteneurs audio [378](#)
  - Couleur
    - Mode de couleurs automatiques pour les pistes/voies [130](#)
  - Couleur de piste
    - Réinitialiser [70](#)
  - Couleurs
    - Interface utilisateur [719](#)
    - Pistes [70](#), [72](#)
    - Préférences [719](#)
    - Voies de la MixConsole [288](#)
  - Couleurs des vumètres [276](#)
  - Courber droite
    - Éditeur d'événements de contrôleur [521](#)
    - Éditeur d'événements d'automatisation [442](#)
  - Courber gauche
    - Éditeur d'événements de contrôleur [521](#)
    - Éditeur d'événements d'automatisation [442](#)
  - Courbes de Bézier
    - Automatisation [441](#)
  - Courbes de contrôleur
    - Commandes intelligentes de modification d'échelle [521](#)
  - Courbes de volume des événements
    - Afficher [707](#)
  - Créer des symboles d'accords [588](#)
  - Créer images audio lors de l'enregistrement [716](#)
  - Créer piste MIDI lors du chargement d'un VSTi [722](#)
  - Curseur réticule [67](#), [705](#)
  - Curseur stationnaire [717](#)
- D**
- Décalage [580](#)
  - Défilement à la piste sélectionnée [704](#)
  - Défilement automatique [187](#)
    - Fondus enchaînés [245](#)
    - Suspendre [187](#)
  - Délai avant l'activation du déplacement d'objets [700](#)
  - Délai de piste MIDI
    - Paramètres de piste MIDI [479](#)
  - Délimiteur droit [183](#)
    - Placer [185](#)
  - Délimiteur gauche [183](#)
    - Réglage [185](#)
  - Délimiteurs [183](#)
    - Définir des intervalles [185](#)
  - Démarrer l'enregistrement au curseur
    - Modes d'enregistrement communs [201](#)
  - Démarrer l'enregistrement au délimiteur gauche
    - Modes d'enregistrement communs [201](#)
  - Déplacement de pistes [130](#)
  - Déplacer
    - Événements [150](#)
  - Déplacer verticalement
    - Éditeur d'événements de contrôleur [521](#)
    - Éditeur d'événements d'automatisation [442](#)
  - Désactiver le 'Retour acoustique' pendant la lecture [703](#)
  - Désélectionner
    - Pistes [135](#)
  - Détails des événements
    - Afficher [709](#)
  - Détecter les silences
    - Fonctions audio [334](#)
  - Détection automatique des repères
    - Activation [702](#)
  - Diviseur
    - Barre d'outils de la fenêtre Projet [39](#)
  - Diviseur de la barre d'outils
    - Fenêtre de projet [39](#)
  - Données audio superposées [135](#)
  - Données d'automatisation
    - Édition [441](#)
    - Sélection [442](#)
    - Supprimer [445](#)
  - Données d'automatisation de piste
    - Automatisation [438](#)
  - Données dans conteneurs [709](#)
  - Données de conteneur MIDI
    - Automatisation [438](#)
  - Données de contrôleur
    - Allègement [500](#)
  - Données des pistes Répertoire
    - Afficher [709](#)
  - Dossier d'enregistrement
    - Audio [205](#)
  - Drum Map
    - Commande de piste [96](#)
  - Drum Maps [569](#), [572](#)
    - Configuration [569](#), [571](#)
    - Éditeur clavier [537](#)
    - Sélection [566](#)
  - Dupliquer
    - Événements [158](#)
    - Pistes [135](#)
  - Durée de l'intervalle des délimiteurs [185](#)
  - Durées des événements
    - Modification avec l'outil Rogner [536](#)
- E**
- Écoute
    - À l'aide des raccourcis clavier [393](#)
    - Conteneurs Audio [148](#)
    - Événements audio [148](#)
  - Écoute dynamique (Scrub)
    - Outil Scrub [148](#)
  - Écouter accords [578](#)
  - Écrire l'automatisation
    - Automatiquement [438](#)
    - Commande de piste [96](#)
    - Manuellement [438](#)
    - Outils [440](#)
  - Écrire l'Automatisation [437](#)
    - Manuellement [439](#)
  - Éditer configurations de voie
    - Commande de piste [96](#)
  - Éditer instrument
    - Commande de piste [96](#)
  - Éditeur clavier [523](#)
    - Affichage des notes [533](#)
    - Barre d'outils [525](#)
    - Barre d'état [531](#)

- Éditeur clavier (*Suite*)
  - Inspecteur [532](#)
  - Ligne d'infos [531](#)
  - Zone inférieure [52](#)
- Éditeur d'événements de contrôleur
  - Comprimer droite [521](#)
  - Comprimer gauche [521](#)
  - Comprimer/Étirer [521](#)
  - Courber droite [521](#)
  - Courber gauche [521](#)
  - Déplacer verticalement [521](#)
  - Manipuler autour du centre absolu [521](#)
  - Manipuler autour du centre relatif [521](#)
  - Manipuler verticalement [521](#)
- Éditeur d'accords [575](#)
  - Assignment d'accords [597](#)
  - Entrée MIDI [577](#)
- Éditeur d'échantillons [342](#), [351](#), [352](#)
  - Afficher plusieurs formes d'ondes [351](#)
  - Annuler des opérations de zoom [352](#)
  - Barre d'aperçu [349](#)
  - Barre d'outils [344](#)
  - Calage [357](#)
  - Inspecteur [349](#)
  - Ligne d'infos [348](#)
  - Régions [355](#)
  - Règle [350](#)
  - Zone inférieure [52](#)
- Éditeur d'événements d'automatisation
  - Comprimer droite [442](#)
  - Comprimer gauche [442](#)
  - Comprimer/Étirer [442](#)
  - Courber droite [442](#)
  - Courber gauche [442](#)
  - Déplacer verticalement [442](#)
  - Manipuler autour du centre absolu [442](#)
  - Manipuler autour du centre relatif [442](#)
  - Manipuler verticalement [442](#)
- Éditeur de conteneurs audio
  - Zone inférieure [52](#)
- Éditeur de fondu enchaîné simple [245](#)
- Éditeur de partitions [539](#)
  - Affichage [546](#)
  - Barre d'outils [541](#)
  - Barre d'état [544](#)
  - Ligne d'infos [545](#)
  - Paramètres de portée [547](#)
  - Zone inférieure [52](#)
- Éditeur de rythme [554](#)
  - Affichage des notes [564](#)
  - Barre d'outils [556](#)
  - Barre d'état [562](#)
  - Ligne d'infos [562](#)
  - Zone inférieure [52](#)
- Éditeur de tempo
  - Barre d'outils [615](#)
- Éditeur MIDI par défaut [706](#)
- Éditeurs de plug-ins Toujours devant [722](#)
- Éditeurs MIDI
  - Couper et coller [503](#)
- Édition
  - Ligne d'infos de la fenêtre Projet [43](#)
- Édition d'intervalles [162](#)
- Édition de clips
  - Bibliothèque [394](#)
- Effacer les notes
  - Boîte de dialogue [506](#)
- Effets [299](#)
  - Coller des préréglages [315](#)
  - Comparaison des configurations [311](#)
  - Compensation du délai des plug-ins [300](#)
  - Copier des préréglages [315](#)
  - Effets d'insert [299](#), [301](#)
  - Effets Send [299](#), [307](#)
  - Enregistrement de préréglages d'insert [316](#)
  - Enregistrer les préréglages [314](#)
  - Explorateur de préréglages [313](#)
  - Exporter des fichiers d'informations sur les composants système [319](#)
  - Extraire des effets d'insert des préréglages de piste [317](#)
  - Fenêtre Informations sur les composants système [317](#)
  - Gérer les composants système [318](#)
  - Préréglages [313](#)
  - Routage [309](#)
  - Sélection de préréglages [314](#)
  - Synchronisation sur le tempo [301](#)
  - Tableau de bord [310](#)
  - Traitement hors ligne direct [320](#)
  - VST 3 [300](#)
- Effets d'insert [299](#), [301](#)
  - Ajout sur des bus [302](#)
  - Ajout sur des voies de Groupe [303](#)
  - Routage [302](#)
- Effets send
  - Ajouter des pistes de voie FX à des voies sélectionnées [308](#)
  - Configuration du niveau [310](#)
- Effets Send [299](#), [307](#)
  - Ajout de pistes de Voie FX [308](#)
  - MixConsole [287](#)
- Élargir la piste sélectionnée [133](#), [704](#)
- En cas d'import de fichier audio [702](#)
- En cas de traitement de clips partagés [702](#)
- Énergies égales
  - Fondus enchaînés [245](#)
- Enharmonie [552](#)
- Enregistrement [198](#)
  - Arrêt automatique [200](#)
  - Arrêter [200](#)
  - Avec effets [207](#)
  - Boucler [201](#)
  - Modes d'enregistrement communs [201](#)
  - Niveaux [14](#)
  - Temps d'enregistrement restant [218](#)
  - Verrouiller Enregistrement [218](#)
- Enregistrement audio [206](#)
  - Annuler [207](#)
  - Avec effets [207](#)
  - Besoins en mémoire RAM [206](#)
  - Dossier d'enregistrement [205](#)
  - Format de fichier d'enregistrement [204](#)
  - Modes d'enregistrement [207](#)
  - Préparatifs [205](#)
  - Récupération [209](#)



- Enregistrement audio (*Suite*)
  - Récupération des enregistrements 208
  - Temps de pré-enregistrement 208
- Enregistrement automatique 88, 709
- Enregistrement en cycle 201
- Enregistrement MIDI
  - Canal et sortie 210
  - Définition de l'entrée MIDI 210
  - Différents types de messages 212
  - Exportation dans un fichier MIDI 573
  - Instruments et canaux 209
  - Messages continus 213
  - Messages Program Change 213
  - Messages Système exclusif 213
  - Mode d'enregistrement 214
  - Nommer les ports MIDI 210
  - Notes 212
  - Préparatifs 209
  - Récupération 216
  - Récupération des enregistrements 215
  - Récupérer dans l'éditeur 217
  - Réinitialiser 213
  - Sélection de son 211
- Enregistrement MIDI rétrospectif 215–217
  - Insérer à partir de All MIDI Inputs 216
  - Vider la mémoire tampon 217
- Enregistrement pas à pas 538
- Enregistrement rétrospectif 716
  - Mémoire tampon (Buffer) 215
  - MIDI 215
- Enregistrement Solo dans Éditeurs MIDI 716
- Enregistrer comme modèle 82
- Enregistrer des configurations partielles des préférences 700
- Enregistrer préréglage de piste 138
- Entrée MIDI
  - Éditeur d'accords 577
- Entrées
  - Options de Position des vumètres 275
- Entrées MIDI
  - Configuration 210
- Enveloppe
  - Traitement hors ligne direct 325
- Envoyer activités vumètre du bus d'entrée vers piste Audio 715
- EQ
  - Préréglages 284
  - Racks de voie 282
- Événements 142
  - Affichage sur les pistes Répertoire 136
  - Changement de taille avec déplacement des données 154
  - Changement de taille avec modification de la durée 154
  - Collage 157
  - Coller 156
  - Copier et coller 157
  - Création de nouveaux fichiers à partir d'événements 143
  - Déplacement à l'aide de la fonction Décaler 151
  - Déplacement à partir de la ligne d'infos 152
  - Déplacer 150, 152
  - Déplacer avec l'outil Sélectionner 151
- Événements (*Suite*)
  - Dupliquer 158
  - Édition 147
  - Faire glisser le contenu 160
  - Redimensionnement 153
  - Redimensionnement de base 153
  - Redimensionner avec l'outil Rogner 155
  - Redimensionner avec l'outil Scrub 155
  - Redimensionner avec l'outil Sélectionner 153, 154
  - Rendre muet 160
  - Renommer 152
  - Répétition 158
  - Scinder 155
  - Scinder de façon répétée 156
  - Supprimer 150
- Événements audio 142
  - Écoute 148
  - Inverser la phase 160
- Événements d'accords 575
  - Ajout d'accords 576
  - Ajouter 576
  - Conversion en MIDI 583
  - Décalage 580
  - Écoute 578
  - Édition 576
  - Extraction à partir d'événements MIDI 588
  - Résoudre conflits d'affichage 579
  - Tension 575
  - Type d'accord 575
  - Voicings 580
- Événements de gamme 579
  - Afficher 579
  - Ajouter 579
  - Écoute 579
  - Gammes automatiques 579
  - Modification 579
  - Suivre piste d'Accords 587
- Événements de mesure
  - Ajouter 623
  - Configuration 622
- Événements de note
  - Coller 537, 551
  - Colorer 503
  - Configuration avec le calage 507
  - Configuration des valeurs 550
  - Création dans l'Éditeur de partitions 550
  - Définition des valeurs de vélocité 508
  - Déplacer 535
  - Dessiner avec l'outil Dessiner 533
  - Dessiner avec l'outil Ligne 534
  - Dupliquer 507, 551
  - Édition 507
  - Édition via MIDI 538
  - Exclusion de la lecture 505
  - Redimensionnement 536
  - Rendre muet 505
  - Répétition 507
  - Rogner 507
  - Scinder 537, 551
  - Sélection 504
  - Supprimer 506
  - Transposer 535

- Événements de Poly Pressure
    - Ajouter [517](#)
    - Édition [518](#)
  - Événements de tempo
    - Édition [618](#)
  - Événements de vélocité
    - Ajout dans l'affichage des contrôleurs [516](#)
    - Édition [516](#)
  - Événements MIDI [145](#)
  - Explorateur de fichiers
    - Rack de Média [409](#)
  - Explorateur de pré-réglages
    - Effets [313](#)
  - Exportation du mixage dans des fichiers audio [629](#)
  - Exporter
    - Fichiers MIDI [128](#)
  - Exporter un mixage audio [624](#), [629](#)
    - Boîte de dialogue Schéma de nom [628](#)
    - Définition des schémas de noms [629](#)
    - Fichiers AIFC [632](#)
    - Fichiers AIFF [632](#)
    - Fichiers Flac [636](#)
    - Fichiers MP3 [633](#)
    - Fichiers Ogg Vorbis [636](#)
    - Fichiers Wave [631](#)
    - Fichiers Wave 64 [637](#)
    - Fichiers Wave Broadcast [631](#)
    - Fichiers Windows Media Audio [634](#)
    - Formats de fichiers [630](#)
  - Extensions de fichiers
    - Affichage dans la liste de résultats [714](#)
  - Extraction
    - Automatisation MIDI [500](#)
    - L'Audio d'une Vidéo [225](#), [665](#)
  - Extraction d'événements d'accords à partir d'événements MIDI [588](#)
  - Extraire l'audio lors de l'import d'un fichier vidéo [723](#)
- F**
- Façon magnétophone
    - Monitoring [721](#)
  - Favoris
    - Ajouter [410](#), [411](#), [417](#)
    - Rack de Média [409](#)
  - Fenêtre Affichage temps [182](#)
  - Fenêtre contextuelle Transport [182](#)
  - Fenêtre de projet
    - Affichage d'événements [41](#)
    - Afficher/masquer des zones [32](#)
    - Barre d'aperçu [43](#)
    - Barre d'état [42](#)
    - Barre de transport [44](#), [176](#)
    - Calage [64](#)
    - Caler sur un passage à zéro [64](#)
    - Fenêtre contextuelle Transport [182](#)
    - Focus du clavier [60](#)
    - Inspecteur [45](#)
    - Ligne d'infos [43](#)
    - Préréglages de zoom [63](#)
    - Règle [41](#)
    - Sous-menu Zoom [62](#)
    - Zone de projet [32](#)
  - Fenêtre de projet (*Suite*)
    - Zone droite [54](#)
    - Zone gauche [44](#)
    - Zone inférieure [49–52](#)
    - Zoom [61](#)
  - Fenêtre des Marqueurs [252](#)
    - Fonctions [253](#)
    - Liste de marqueurs [254](#)
  - Fenêtre Lecteur vidéo [664](#)
    - Définition de la taille de la fenêtre [664](#)
    - Rapport largeur/hauteur [664](#)
  - Fenêtre Projet
    - Barre d'outils [33](#)
    - Boîte à outils [39](#)
    - Historique [33](#)
    - Liste des pistes [39](#)
    - Présentation [31](#)
  - Fenêtres
    - Boîte de dialogue [691](#)
  - Fichier de référence
    - Bibliothèque [382](#)
  - Fichiers AIFC
    - Exporter [632](#)
  - Fichiers AIFF
    - Exporter [632](#)
  - Fichiers audio
    - Inverser la phase [160](#)
    - Pré-écoute dans la MediaBay [423](#)
  - Fichiers Flac
    - Exporter [636](#)
  - Fichiers FLAC
    - Importer [222](#)
  - Fichiers MIDI [128](#), [226](#)
    - Pré-écoute dans la MediaBay [424](#)
  - Fichiers MP3
    - Exporter [633](#)
    - Importer [222](#)
  - Fichiers MPEG
    - Importer [222](#)
  - Fichiers Ogg Vorbis
    - Exporter [636](#)
    - Importer [222](#)
  - Fichiers ReCycle [225](#)
  - Fichiers REX [225](#)
  - Fichiers Wave
    - Exporter [631](#)
  - Fichiers Wave 64
    - Exporter [637](#)
  - Fichiers Wave Broadcast
    - Exporter [631](#)
    - Informations intégrées [716](#)
  - Fichiers Windows Media Audio
    - Exporter [634](#)
    - Importer [222](#)
  - Filtre Attribut
    - Appliquer dans la MediaBay [428](#)
    - Recherche par menu contextuel [428](#)
  - Filtre d'attributs
    - MediaBay [427](#)
  - Filtre MIDI [714](#)
  - Fixer la vélocité [496](#)

- Focus du clavier
    - Activer pour une zone [60](#)
    - Zones [60](#)
  - Fonctionnement des curseurs [703](#)
  - Fonctionnement des potentiomètres [703](#)
  - Fonctions audio [334](#)
    - Analyse de spectre [338](#)
    - Détecter les silences [334](#)
    - Statistiques [340](#)
  - Fondu d'entrée
    - Traitement hors ligne direct [326](#)
  - Fondu de sortie
    - Traitement hors ligne direct [326](#)
  - Fondus
    - Avec l'outil Sélectionner un intervalle [241](#)
    - Édition dans la boîte de dialogue [242](#)
    - Fondus automatiques [248](#)
    - Préréglages [242](#)
  - Fondus automatiques
    - Paramètres de piste [250](#)
    - Paramètres globaux [250](#)
  - Fondus enchaînés
    - Créer [244](#)
    - Défilement automatique [245](#)
    - Éditeur de fondu enchaîné simple [245](#)
    - Édition dans la boîte de dialogue [245](#)
    - Énergies égales [245](#)
    - Fondus symétriques [245](#)
    - Gains égaux [245](#)
    - Préréglages [245](#)
    - Zoom auto. [245](#)
  - Format d’Affichage
    - Règle [41](#)
  - Format de fichier d’enregistrement
    - Audio [204](#)
  - Format de temps [187](#)
  - Format de temps primaire
    - Sélection [187](#)
  - Formes d’ondes
    - Afficher [707](#)
  - Fréquence d’échantillonnage
    - Synchronisé sur une Horloge externe [19](#)
  - Fréquences d’images
    - Synchronisation [639](#)
    - Vidéo [661](#)
- G**
- Gain
    - Traitement hors ligne direct [327](#)
  - Gains égaux
    - Fondus enchaînés [245](#)
  - Gammes automatiques [579](#)
  - Gel
    - Instruments VST [457](#)
  - Geler instrument [457](#)
  - Geler les paramètres MIDI [482](#)
  - Geler voie
    - Commande de piste [96](#)
  - Génération automatique de nouveaux fichiers audio
    - Bibliothèque [400](#)
  - Gestion des fichiers de média
    - Bibliothèque [382](#)
  - Gestionnaire de plug-ins VST [463](#)
    - Collections [464](#)
    - Fenêtre [464](#)
  - Graphique de la forme d’onde [351](#)
    - Éditeur d’échantillons [351](#)
  - Groupes de liaison [271](#)
    - Q-Link [271](#)
- H**
- Hampes des notes
    - Inversion de la direction [552](#)
  - Hauteur des pistes [133](#)
  - Historique
    - Fenêtre Projet [33](#)
    - Historique des modifications [68](#)
  - Historique des zooms
    - Fenêtre de projet [64](#)
  - Horloge audio
    - Synchronisation [641](#)
  - Horloge MIDI
    - Synchronisation [641](#)
  - Hub [77](#)
    - Désactiver [79](#)
    - Utilisation [709](#)
- I**
- I-notes (notes d’entrée) [572](#)
  - Ignorer l’automatisation
    - Commande de piste [96](#)
  - Images de piste [131](#)
    - Afficher [131](#)
    - Explorateur [131](#)
  - Images de plug-ins VST
    - Ajouter [411](#), [412](#)
  - Importation
    - Fichiers audio [221](#)
    - Fichiers audio compressés [221](#)
  - Importer
    - Audio de fichiers vidéo [225](#)
    - Fichiers FLAC [222](#)
    - Fichiers MIDI [128](#), [226](#)
    - Fichiers MP3 [222](#)
    - Fichiers MPEG [222](#)
    - Fichiers Ogg Vorbis [222](#)
    - Fichiers REX [225](#)
    - Fichiers vidéo [660](#)
    - Fichiers WMA [222](#)
  - Informations sur les composants système [317](#)
    - Exporter [319](#)
    - Gérer les composants système [318](#)
  - Insérer événement de ‘Reset’ à la fin d’un enregistrement [711](#)
  - Insérer l’enregistrement MIDI rétrospectif dans l’éditeur [217](#)
  - Inserts
    - MixConsole [281](#)
    - Préréglages de chaîne FX [281](#)
    - Utilisation pendant la lecture Scrub [718](#)

Inspecteur [45](#)  
Éditeur [47](#)  
Inspecteur de piste [46](#)  
Sections [93](#)  
Inspecteur de piste  
Ouvrir [46](#)  
Instrument  
Commande de piste [96](#)  
Instruments VST  
Configuration [447](#)  
Enregistrer les préréglages [455](#)  
Geler [457](#)  
Préréglages [454](#)  
Intensité des Contours de Forme d'Onde [707](#)  
Interface MIDI  
Branchement [21](#)  
Interfaces des plug-ins VST  
Afficher [312](#), [449](#)  
Fermer [312](#), [449](#)  
Masquer [312](#), [449](#)  
Interpoler les formes d'onde audio [707](#)  
Intervalle entre les enregistrements automatiques [709](#)  
Intervalles de sélection  
Créer [162](#)  
Édition [164](#)  
Inverser phase  
Ligne d'infos [160](#)  
Traitement hors ligne direct [327](#)  
Inversion  
Audio [329](#)  
MIDI [500](#)  
Traitement hors ligne direct [329](#)

**J**

Jeu de couleurs [73](#)

**L**

L'activation pour l'enregistrement permet le MIDI Thru [716](#)  
L'automatisation suit les événements [700](#)  
Lancer configuration à la création d'un nouveau projet [709](#)  
Langue (Préférences) [709](#)  
Largeur du curseur [717](#)  
Latence  
MixConsole [288](#)  
Optimisation [695](#)  
VST System Link [650](#)  
Latence des plug-ins  
MixConsole [288](#)  
Latences des voies  
MixConsole [288](#)  
Le contenu de l'éditeur s'aligne sur la sélection d'événement [706](#)  
Lecture  
Désactiver le Retour acoustique [703](#)  
Exclusion d'événements de note [505](#)  
Legato [496](#)  
Les paramètres globaux de lecture/écriture s'appliquent aux instruments VST [721](#)

Ligne d'infos  
Fenêtre de projet [43](#)  
Ligne d'infos  
Éditeur de partitions [545](#)  
Ligne de valeur statique  
Automatisation [437](#)  
Lire l'automatisation [437](#)  
Commande de piste [96](#)  
Liste des pistes [39](#)  
Diviser [40](#)  
Localiser  
Commande de piste [96](#)  
Longueurs des notes  
Modification [551](#)  
Loudness  
Statistiques [340](#)

## M

macOS  
Activation du port [27](#)  
Sélection du port [27](#)  
Manipuler autour du centre absolu  
Éditeur d'événements de contrôleur [521](#)  
Éditeur d'événements d'automatisation [442](#)  
Manipuler autour du centre relatif  
Éditeur d'événements de contrôleur [521](#)  
Éditeur d'événements d'automatisation [442](#)  
Manipuler verticalement  
Éditeur d'événements de contrôleur [521](#)  
Éditeur d'événements d'automatisation [442](#)  
Marqueurs [251](#)  
Attributs [254](#)  
Exportation via MIDI [258](#)  
Exporter [258](#)  
ID [256](#)  
Importation via MIDI [258](#)  
Importer [258](#)  
Marqueurs de boucle [251](#)  
Marqueurs de position [251](#)  
Paramètres [254](#)  
Marqueurs de boucle [251](#)  
Édition avec des outils [252](#)  
Utilisation [251](#)  
Zoom [64](#), [252](#)  
Marqueurs de position [251](#)  
Masquer les noms d'événements coupés [706](#)  
Masquer les notes muettes dans les éditeurs [703](#)  
MediaBay [401](#)  
Actualiser les vues [417](#)  
Affichage des sections [415](#)  
Ajouter des favoris [417](#)  
Analyser [416](#)  
Attributs [427](#)  
Barre d'outils [413](#)  
Bases de données de disque [432](#), [434](#)  
Explorateur de fichiers [415](#)  
Fenêtre [412](#)  
Filtre Attribut [428](#)  
Filtre d'attributs [427](#)  
Filtre du rating [421](#)  
Filtre Type de support [419](#)  
Filtres [427](#)

- MediaBay (*Suite*)
    - Initialiser filtre [428](#)
    - Masquer des sections [415](#)
    - Mélanger les résultats [419](#)
    - Ouvrir dans l'Explorateur/Ouvrir dans le Finder [419](#)
    - Paramètres [434](#)
    - Pré-écoute [423](#)
    - Préréglages d'instrument [455](#)
    - Recherche textuelle [421](#), [422](#)
    - Rechercher l'emplacement des fichiers [419](#)
    - Résultats [418](#), [419](#), [423](#)
    - Sélectionner un type de média [419](#)
    - Types de médias [420](#)
    - Utilisation des fichiers de médias [429](#)
  - Mélanger MIDI dans la boucle [492](#), [493](#)
  - Mémoire tampon (Buffer)
    - Réglages [696](#)
  - Mémoire tampon de l'enregistrement rétrospectif [215](#)
  - Menu Transport
    - Fonctions [171](#)
  - Métadonnées
    - Nom d'auteur [710](#)
    - Nom d'entreprise [710](#)
  - Métronome [189](#), [191](#), [192](#)
    - Fenêtre de configuration [189](#)
  - MIDI
    - Effacer les notes [506](#)
  - MIDI Thru actif [711](#)
    - Monitoring [204](#)
  - Miroir
    - MIDI [501](#)
  - Mixage principal
    - Configuration [27](#)
  - MixConsole [259](#)
    - Barre d'outils [264](#)
    - Blocs-notes [287](#)
    - Liaison de voies [271](#)
    - Ouvrir [259](#)
    - Panoramique [274](#)
    - Préréglages d'égalisation [284](#)
    - Préréglages de chaîne FX [281](#)
    - Préréglages de Strip [286](#)
    - Racks [278](#)
    - Racks de voie [270](#)
    - Réglage du volume [275](#)
    - Rendre muet [275](#)
    - Section Fader [273](#)
    - Solo [275](#)
    - Solo inactif [275](#)
    - Types de voie [268](#)
    - Visibilité [263](#)
    - Vumètres de niveau [277](#)
    - Zone gauche [263](#)
    - Zone inférieure [51](#)
  - MixConsole dans la fenêtre Projet [51](#)
  - Mode Champ de valeur/TimeControl [703](#)
  - Mode d'enregistrement MIDI [214](#)
  - Mode de couleurs automatiques pour les pistes/voies [720](#)
  - Mode Haute qualité pour le Scrubbing [718](#)
  - Mode latence MIDI [711](#)
  - Mode Legato - Seulement entre les notes sélectionnées [704](#)
  - Mode Multi-processeur [696](#)
  - Mode Musical [370](#)
  - Mode sans échec
    - Boîte de dialogue [693](#)
  - Modèles [81](#)
    - Renommer [82](#)
  - Modes de joueurs
    - Accords classiques [604](#)
    - Pattern [605](#)
  - Modes de Tempo
    - Piste tempo [614](#)
    - Tempo fixe [614](#)
  - Modification de la durée
    - Algorithmes [332](#)
    - Limitations [333](#)
    - Traitement hors ligne direct [329](#)
  - Modulation de la couleur de fond [707](#)
  - Molette de la souris pour régler le volume et les fondus [702](#)
  - Monitor
    - Commande de piste [96](#)
  - Monitoring [21](#), [202](#)
    - ASIO Direct Monitoring [203](#)
    - Externe [203](#)
    - MIDI [204](#)
    - Via Cubase [202](#)
  - Monitoring automatique
    - Façon magnétophone [721](#)
    - Manuel [721](#)
  - Monitoring externe [203](#)
- ## N
- N-olets
    - Quantification [234](#)
  - Navigation
    - MixConsole [297](#)
  - Navigation avec le clavier
    - MixConsole [297](#)
  - Ne pas réinitialiser les événements de contrôleur suivis [711](#)
  - Niveau de réduction de l'automatisation [700](#)
  - Niveau des Sends [721](#)
  - Niveaux d'entrée [14](#)
  - Nom
    - Commande de piste [96](#)
  - Nom de l'événement
    - Afficher [706](#)
  - Nombre d'images [639](#)
  - Nombre maximum d'annulations [709](#)
  - Nombre maximum d'éléments dans la liste des Résultats [714](#)
  - Nombre maximum de fichiers de sauvegarde [709](#)
  - Normaliser
    - Niveau de crête maximal [327](#)
    - Traitement hors ligne direct [327](#)
  - Notation de hauteur de note [707](#)
  - Notes MIDI
    - Transposition (fonction) [491](#)
  - Numéros de notes MIDI [571](#)

**O**

- O-notes (notes de sortie) [572](#)
- Opacité des événements [706](#)
- Opacité lors de l'édition d'événements [706](#)
- Options d'exportation MIDI [712](#)
- Options d'importation MIDI [712](#), [713](#)
- Options de crête des vumètres [275](#)
  - Maintenir les crêtes [275](#)
  - Maintenir toujours [275](#)
- Options de fusion MIDI [493](#)
- Options de Position des vumètres [275](#)
  - Entrée [275](#)
  - Post-Fader [275](#)
  - Post-Panner [275](#)
- Organisation des fichiers dans des sous-dossiers
  - Bibliothèque [397](#)
- Outil de Sélection - Afficher infos supplémentaires [705](#)
- Outil Dessiner
  - Dessiner des événements de note [533](#)
- Outil Ligne [535](#)
  - Dessiner des événements de note [534](#)
  - Édition d'événements dans l'affichage des contrôleurs [520](#)
- Outil Rogner
  - Modification de la longueur des événements [536](#)
- Outil Scrub [149](#)
- Outil Sélectionner un intervalle [162](#)
  - Création de fondus [241](#)
- Outil Zoom en mode Standard : Zoom horizontal uniquement [705](#)
- Ouvrir l'Éditeur d'effets après l'avoir chargé [722](#)

**P**

- Pads d'accords [591](#), [593–595](#)
  - Assignment d'accords [596–598](#)
  - Commandes [595](#)
  - Configuration [595](#)
  - Configuration des joueurs [603](#)
  - Copier les assignments [599](#)
  - Créer des conteneurs MIDI [613](#)
  - Créer des événements d'accords [613](#)
  - Enregistrer des accords [601](#), [602](#)
  - Enregistrer les préréglages [613](#)
  - Intervertir les assignments [599](#)
  - Joueur de patterns [605](#)
  - Joueurs [604](#)
  - Lecture [600](#)
  - Menu contextuel [594](#)
  - Menu Fonctions [594](#)
  - Modes de joueurs [603–605](#)
  - Plage de télécommande des pads [611](#)
  - Plusieurs pistes [606](#)
  - Préréglages [612](#)
  - Télécommande des pads [608](#)
  - Voicing adaptatif [604](#)
  - Voicings [604](#)
  - Zone [595](#)
- Palette de couleurs [75](#)
- Palette Transport [167](#)
  - Format d'Affichage [187](#)
  - Post-roll [188](#)
- Palette Transport (*Suite*)
  - Pre-roll [188](#)
  - Présentation [167](#)
  - Sections [167](#)
- Panneau de quantification [232](#)
  - Quantification sur un groove [236](#)
  - Quantification sur une grille [234](#)
- Panoramique
  - Contourner [274](#)
  - MixConsole [274](#)
- Panoramique MIDI
  - Paramètres de piste MIDI [479](#)
- Paramètre d'automatisation
  - Commande de piste [96](#)
- Paramètres d'égalisation [295](#)
- Paramètres de piste MIDI [479](#)
- Paramètres de rack [270](#)
- Paramètres de synchronisation du projet [641](#)
  - Destinations [645](#)
  - Sources [642](#)
- Paramètres des commandes de piste [94](#)
- Paramètres MIDI [479](#)
  - Intervalle [481](#)
  - Variations aléatoires [481](#)
- Partitions
  - Imprimer [554](#)
- Pattern
  - Pads d'accords [603](#)
- Pédales
  - À la durée de la note [497](#)
- Performance
  - À propos [695](#)
  - Optimisation [695](#)
  - Performances audio [697](#)
- Performances audio
  - Optimisation [695](#)
- Périphérique générique [473](#)
- Périphériques MIDI
  - Définir un nouveau [490](#)
  - Édition de patchs [490](#)
  - Installation [489](#)
  - Manageur de périphériques [485](#)
  - Sélectionner des patchs [489](#)
- Permutation stéréo
  - Traitement hors ligne direct [329](#)
- Personnaliser
  - Barres d'outils [689](#)
  - Couleurs [75](#)
  - Couleurs de l'interface utilisateur [719](#)
  - Couleurs des vumètres [276](#)
  - Inspecteur [689](#)
  - Ligne d'infos [689](#)
  - Palette Transport [689](#)
- Piste d'Accords [121](#), [574](#)
  - Assigner des pads [598](#)
  - Commandes des pistes [123](#)
  - Contrôle de la lecture MIDI ou audio [585](#)
  - Inspecteur [122](#)
  - Transformer en direct [585](#)
- Piste de contrôleur
  - Configuration dans un préréglage [515](#)
  - Contrôleurs continus [519](#)

- Piste de contrôleur (*Suite*)
  - Préréglages 515
  - Sélection de types d'événements 513
- Piste Marqueur 123, 256
  - Commandes des pistes 124
  - Inspecteur 124
- Piste Règle 117
  - Commandes des pistes 118
- Piste tempo 614
  - Activer 615
  - Changements de tempo 617
  - Éditeur 614
  - Mode 614
- Piste vidéo 125
- Piste Vidéo
  - Commandes des pistes 125
  - Inspecteur 125
- Pistes 92
  - Accord 121
  - Ajouter 126, 127
  - Audio 100
  - Boîte de dialogue Ajouter une piste 126
  - Colorer 70, 130
  - Déplacer 130
  - Désélectionner 135
  - Dupliquer 135
  - Groupe 111
  - Inspecteur 93
  - Instrument 104
  - Marqueur 123
  - MIDI 107
  - Personnalisation des commandes de piste 94
  - Règle 117
  - Renommer 130
  - Répertoire 118
  - Sélection 134
  - Supprimer 129, 130
  - Utiliser des préréglages de piste 127
  - Vidéo 125
  - Voie FX 114
- Pistes Audio 100
  - Boîte de dialogue Ajouter une piste 100
  - Inspecteur 102
- Pistes d'automatisation 445
  - Afficher 445
  - Assigner des paramètres 446
  - Masquer 445
  - Rendre muet 446
  - Supprimer 446
- Pistes d'Instrument 104
  - Boîte de dialogue Ajouter une piste 104
  - Inspecteur 105
- Pistes de contrôleur
  - Ajouter 513
  - Retirer 513
- Pistes de Groupe 111
  - Boîte de dialogue Ajouter une piste 111
  - Inspecteur 112
- Pistes de voie d'effet (FX) 114
  - Ajouter 308
  - Boîte de dialogue Ajouter une piste 114
  - Inspecteur 115
- Pistes Échantillonneur
  - Bibliothèque 382
- Pistes MIDI 107
  - Boîte de dialogue Ajouter une piste 107
  - Gel des paramètres MIDI 482
  - Inspecteur 109
- Pistes Règle
  - Boîte de dialogue Ajouter une piste 117
- Pistes Répertoire 118
  - Affichage des événements 136
  - Boîte de dialogue Ajouter une piste 119
  - Commandes des pistes 121
  - Inspecteur 120
  - Modification de l'affichage d'événements 136
- Plage d'enregistrement MIDI en ms 716
- Plug-ins VST
  - Afficher 467
  - Ajouter des collections 466
  - Gestion 463
  - Installation 463
  - Liste de blocage 468
  - Masquer 467
  - Réactiver 468
- Points de punch 189
- Police accord 707
- Police de partition
  - Réglage 553
- Polyphonie
  - Restreindre 499
- Ports d'Entrée 20
- Ports de Sortie 20
- Ports manquants
  - Re-routage 87
- Ports MIDI
  - Configuration 21
- Ports Périphérique
  - Sélectionner pour des bus 27
- Position EQ
  - Module Strip 285
- Post-roll
  - Palette Transport 188
- Pre-roll
  - Palette Transport 188
- Préférences
  - Boîte de dialogue 699
  - Couleurs 719
  - Désactiver 693, 694
  - Enregistrer les préréglages 700
  - Enregistrer seulement les préréglages sélectionnés 700
- Préréglages
  - Pré-écoute à l'aide de l'Enregistreur de séquence 426
  - Pré-écoute à partir d'un fichier MIDI 426
  - Pré-écoute dans la MediaBay 426
  - Pré-écoute via l'entrée MIDI 426
  - Pré-écoute via le clavier de l'ordinateur 426
- Préréglages d'instrument
  - Appliquer 138
  - Charger dans la MediaBay 430
  - Résultats 455
- Préréglages de chaîne FX 281
  - Charger dans la MediaBay 431

Préréglages de piste [137](#)  
 Appliquer [137](#), [138](#)  
 Audio [137](#)  
 Charger [140](#)  
 Charger dans la MediaBay [429](#)  
 Créer [138](#)  
 Extraire le son [139](#)  
 Instrument [139](#)  
 MIDI [137](#)  
 Multipiste [140](#)  
 Pré-écoute dans la MediaBay [425](#)  
 Préréglages VST [139](#)  
 Préréglages de plug-in d'effet  
 Charger dans la MediaBay [430](#)  
 Préréglages de Strip [286](#)  
 Charger dans la MediaBay [431](#)  
 Préréglages de zoom  
 Fenêtre de projet [63](#)  
 Préréglages VST  
 Charger [140](#)  
 Pré-écoute dans la MediaBay [425](#)  
 Programmes  
 Commande de piste [96](#)  
 Projets  
 Activation [87](#)  
 Assistant de projet [79](#)  
 Configuration [83](#)  
 Créer [77](#), [79](#)  
 Emplacement [89](#)  
 Enregistrement [87](#)  
 Enregistrement de modèles [82](#)  
 Fichiers de modèle [80](#)  
 Fichiers de projet [80](#)  
 Hub [77](#)  
 Modèles [81](#)  
 Ouvrir [86](#)  
 Ouvrir un projet récent [87](#)  
 Ports manquants [87](#)  
 Préparer l'archivage [89](#)  
 Retourner à la version précédente [88](#)  
 Sauvegarde [89](#)  
 Projets de modèle [80](#)  
 Projets récents [87](#)  
 Punch In [189](#)  
 En cas d'arrêt [715](#)  
 Punch In/Out  
 Modes d'enregistrement communs [201](#)  
 Punch Out [189](#), [200](#)  
 Arrêt après automatique [715](#)

**Q**

Q-Link [271](#)  
 Quantification [229](#)  
 Débuts des événements MIDI [300](#)  
 N-olets [234](#)  
 Position d'origine [236](#)  
 Préquantification [236](#)  
 Région Q [234](#)  
 Swing [234](#)  
 Utilisation des préréglages de groove [234](#)  
 Quantification Groove [234](#)

**R**

Raccourcis clavier [672](#)  
 Boîte de dialogue [672](#)  
 Charger [675](#)  
 Enregistrement [675](#)  
 Importer [676](#)  
 Modifier [674](#)  
 Par défaut [677](#)  
 Rechercher [674](#)  
 Réinitialiser [676](#)  
 Supprimer [675](#)  
 Rack Channel Strip [285](#)  
 Compresseur [285](#)  
 Position EQ [285](#)  
 Préréglages [286](#)  
 Rack de Média  
 Accueil [401](#)  
 Ajouter des favoris [410](#), [411](#)  
 Ajouter des images de plug-ins VST [411](#), [412](#)  
 Effets VST [407](#), [409](#)  
 Explorateur de fichiers [404](#), [409](#)  
 Favoris [403](#), [409](#)  
 Instruments VST [406](#), [409](#)  
 Préréglages de piste [410](#)  
 Résultats [403](#)  
 Zone droite [57](#), [58](#), [401](#), [403](#)  
 Rack VSTi  
 Zone droite [55](#), [56](#)  
 Racks  
 MixConsole [278](#)  
 Racks de voie [270](#), [278](#)  
 Effets Send [287](#)  
 EQ [282](#)  
 Inserts [281](#)  
 Strips [285](#)  
 Racks de voies  
 Routage [279](#)  
 RAM  
 Enregistrement [206](#)  
 Rapport largeur/hauteur  
 Fenêtre Lecteur vidéo [664](#)  
 Re-Record  
 Activation [202](#)  
 Modes d'enregistrement communs [201](#), [202](#)  
 Recouvrement avec Legato [704](#)  
 Récupération des enregistrements  
 Audio [208](#)  
 MIDI [215](#)  
 Redimensionnement des événements [153](#)  
 Réduire la taille du projet  
 Bibliothèque [398](#)  
 Rééchantillonnage  
 Traitement hors ligne direct [328](#)  
 Régions  
 Convertir les régions en événements [145](#)  
 Créer avec la fonction Détecter les silences [337](#)  
 Événement ou sélection comme région [145](#)  
 Renommer [386](#)  
 Régions audio [144](#)



- Règle
    - Chronologie [502](#)
    - Fenêtre de projet [41](#)
    - Format d’Affichage [41](#)
  - Remplacer enregistrement dans les éditeurs [716](#)
  - Remplir la boucle [159](#)
  - Rendre muet
    - Commande de piste [96](#)
    - MixConsole [275](#)
  - Rendre muet Pre-Send si Muet est activé [721](#)
  - Rendre muets des événements [160](#)
  - Renommer
    - Clips [386](#)
    - Événements [152](#)
    - Pistes [130](#)
    - Régions [386](#)
  - Repères [360](#)
    - Afficher [707](#)
  - Répéter la boucle [495](#)
  - Répéter les événements [158](#)
  - Résolution d’affichage MIDI [711](#)
  - Résoudre conflits d’affichage
    - Commande de piste [96](#)
  - Résultats dans la MediaBay
    - Configuration [418](#)
    - Gestion des fichiers de média [419](#)
    - Mélanger [419](#)
    - Réinitialiser [423](#)
  - Rétablir en cas d’arrêt [711](#)
  - Retour MIDI max. en ms [711](#)
  - Retourner au début en cas d’arrêt [717](#)
  - ReWire [667](#)
    - Activer des applications [667](#)
    - Activer les voies [669](#)
    - Configuration [667](#)
    - Routage MIDI [671](#)
    - Voies [670](#)
  - Routage
    - À travers les effets d’insert [302](#)
    - Bus d’entrée [280](#)
    - Bus de sortie [280](#)
    - MixConsole [279](#)
    - Voies de Groupe [280](#)
- S**
- Scanner les dossiers uniquement quand la MediaBay est ouverte [714](#)
  - Scanner types de fichiers inconnus [714](#)
  - Scinder
    - En événements de taille égale [156](#)
    - Événements [155](#)
    - Par intervalles [166](#)
  - Scinder les contrôleurs MIDI [704](#)
  - Scinder les événements MIDI [704](#)
  - Se caler après un clic sur un espace vide [717](#)
  - Secondes de pré-enregistrement audio [716](#)
  - Section des faders (MixConsole) [273](#)
  - Sections de l’Inspecteur
    - Afficher/Masquer [48](#)
  - Sélecteur d’effets VST [306](#)
  - Sélecteur d’instrument VST [450](#)
  - Sélection
    - Pistes [134](#)
  - Sélection automatique des contrôleurs [522](#)
  - Sélection automatique des événements sous le curseur [700](#)
  - Sélection de pistes suit sélection d’événements [700](#)
  - Sélection et fonctions de contrôleurs [511](#)
  - Sélectionner les contrôleurs dans la suite de notes [523](#)
  - Sélectionner les contrôleurs dans la suite de notes - Utiliser le contexte de note élargi [704](#)
  - Sélectionner piste en cliquant sur l’arrière-plan [700](#)
  - Sélectionner piste pour l’écoute
    - Commande de piste [96](#)
  - Sélectionner Piste pour l’Écoute [578](#)
  - Sélectionner un type de média
    - MediaBay [419](#)
  - Sélectionner voie/piste si fenêtre des Configurations de voie est ouverte [704](#)
  - Si la taille des enregistrements des fichiers Wave dépasse 4 Go [716](#)
  - Silence
    - Détection [334](#)
    - Insérer [166](#)
    - Supprimer [337](#)
    - Traitement hors ligne direct [329](#)
  - Solo
    - Commande de piste [96](#)
    - MixConsole [275](#)
  - Solo inactif
    - MixConsole [275](#)
  - Solo sélectionne les voies/pistes [704](#)
  - Sons de batterie [564](#)
    - Configuration [564](#)
    - Modification de la longueur des notes [567](#)
    - Réglages [571](#)
    - Visibilité [565](#)
  - Sons de clic
    - Sons personnalisés [194](#)
  - Sortie
    - Commande de piste [96](#)
  - Standard Compressor
    - Affichage détaillé [294](#)
    - Éditer le module [294](#)
  - Statistiques
    - Fonctions audio [340](#)
  - Sub-frames de Timecode
    - Afficher [717](#)
  - Suivre évts. [194](#), [711](#)
  - Suivre piste d’Accords [586](#)
    - Accords [586](#)
    - Auto [586](#)
    - Directement [587](#)
    - Événements de gamme [587](#)
    - Synchronisation des données de piste [587](#)
    - Utilisation [585](#)
    - Voix individuelle [586](#)
  - Supprimer
    - Contrôleurs [499](#)
    - Contrôleurs continus [499](#)
    - Contrôleurs MIDI [499](#)
    - Doubles [499](#)
    - Événements [150](#)
    - Silence [337](#)

Supprimer la composante continue  
 Traitement hors ligne direct [328](#)  
 Supprimer les pistes sélectionnées [129](#)  
 Supprimer les recouvrements [700](#)  
 Poly (MIDI) [497](#)  
 Poly (Mono) [497](#)  
 Supprimer pistes vides [130](#)  
 Supprimer régions/repères de tous les traitements  
 hors ligne [702](#)  
 Suspendre défilement automatique lors de l'édition  
[187](#)  
 Suspendre le traitement des plug-ins VST 3  
 lorsqu'aucun signal audio n'est reçu [722](#)  
 Swing  
 Quantification [234](#)  
 Symboles d'accord [707](#)  
 Symboles d'accords personnalisés [707](#)  
 Synchronisation [638](#)  
 Boîte de dialogue de configuration [641](#)  
 Horloge audio [641](#)  
 Horloge MIDI [641](#)  
 Références de vitesse [641](#)  
 Synchro externe [646](#)  
 Timecode [639](#)  
 Synchronisation des données de piste  
 Suivre piste d'Accords [587](#)  
 Synchroniser la sélection des programmes de plug-in  
 et la sélection des pistes [722](#)  
 Système audio VST [14](#)

## T

Taille du cache de la mémoire des miniatures [723](#)  
 Taper le tempo [620](#)  
 Télécommande [469](#)  
 Assignation des commandes [476](#)  
 Assigner des commandes [473](#)  
 Automatisation [472](#)  
 Configuration [470](#)  
 Configuration des ports MIDI [469](#)  
 Configuration des télécommandes MIDI [474](#)  
 Connexions [469](#)  
 Options globales [472](#)  
 Périphérique générique [473](#)  
 Réinitialiser [471](#)  
 Tempo  
 Régler définition en fonction du tempo [622](#)  
 Tempo fixe  
 Configuration [619](#)  
 Mode [614](#), [619](#)  
 Temps de maintien des crêtes des vumètres [715](#)  
 Temps de maintien des vumètres [715](#)  
 Temps de pré-enregistrement  
 Enregistrement audio [208](#)  
 Texte de partition  
 Ajouter [552](#)  
 Édition [552](#)  
 Timecode  
 Normes [639](#)  
 Synchronisation [639](#)  
 Touches mortes [688](#)  
 Touches mortes des outils [688](#), [705](#)  
 Toutes les entrées MIDI [22](#)

Track Versions  
 Section Inspecteur [93](#)  
 Traitement audio  
 Bibliothèque [397](#)  
 Traitement hors ligne direct [320](#)  
 Traitement des plug-ins  
 Suspendre [300](#)  
 Traitement hors ligne direct [320](#)  
 Agrandir plage d'édition [324](#)  
 Appliquer [323](#)  
 Appliquer à plusieurs événements [324](#)  
 Barre d'outils [322](#)  
 Bibliothèque [397](#)  
 Enveloppe [325](#)  
 Fenêtre [321](#)  
 Fondu d'entrée [326](#)  
 Fondu de sortie [326](#)  
 Gain [327](#)  
 Inverser phase [327](#)  
 Inversion [329](#)  
 Modification de la durée [329](#)  
 Modifier [324](#)  
 Normaliser [327](#)  
 Permutation stéréo [329](#)  
 Principes de fonctionnement [321](#)  
 Raccourcis clavier [331](#)  
 Rééchantillonnage [328](#)  
 Réinitialiser [324](#)  
 Silence [329](#)  
 Supprimer [324](#)  
 Supprimer la composante continue [328](#)  
 Traiter les événements audio muets comme s'ils  
 étaient supprimés [702](#)  
 Tranches [360](#)  
 Combler les silences [365](#)  
 Supprimer les superpositions [365](#)  
 Transformer en direct  
 Piste d'Accords [585](#)  
 Transport  
 Présentation [177](#)  
 Sections [177](#)  
 Transposer  
 Fonction MIDI [491](#)  
 Type de calage  
 Fenêtre Projet [65](#)  
 Type de grille  
 Fenêtre de projet [66](#)  
 Type des nouveaux points de tempo [615](#)  
 Types de voie  
 MixConsole [268](#)

## U

Utilisation des données MIDI  
 Outils et fonctions permettant de [563](#)  
 Utiliser Éditeur de rythme quand une Drum Map est  
 assignée [706](#)  
 Utiliser les commandes de navigation haut/bas  
 uniquement pour la sélection de pistes [700](#)

## V

Valeur de quantification [549](#)

- Valeurs de note
    - Configurer [550](#)
  - Vélocité MIDI
    - Édition [498](#)
  - Velocity
    - Fonction MIDI [498](#)
  - Verrouiller Enregistrement [218](#)
  - Vidéo
    - Codecs [659](#)
    - Configuration du studio [662](#)
    - Écoute dynamique (Scrub) [665](#)
    - Édition [665](#)
    - Extraire l'Audio [665](#)
    - Formats [658](#)
    - Importer [660](#)
    - Lecture [662](#)
    - Périphériques de sortie [659](#)
    - Vignettes [661](#)
  - Vignettes [661](#)
    - Fichiers cache de vignettes [661](#)
  - Visibilité
    - MixConsole [263](#)
  - Vitesse de l'Avance rapide/du Rembobinage [717](#)
  - Voicings [580](#)
    - Bibliothèque [580](#)
    - Configuration des paramètres [580](#)
    - Décalage d'octave [580](#)
    - Intervalle [580](#)
    - Piano [580](#)
    - Sous-ensemble de bibliothèque [580](#)
    - Voicings automatiques [580](#)
  - Voicings automatiques [580](#)
  - Voicings de piano [580](#)
  - Voies
    - Liaison [271](#)
  - Voies de Groupe
    - Ajout d'effets d'insert [303](#)
    - Routage [280](#)
  - Voies de Groupe - État muet s'applique aussi aux canaux d'origine [721](#)
  - Voix individuelle
    - Suivre piste d'Accords [586](#)
  - Volume
    - MixConsole [275](#)
  - Volume MIDI
    - Paramètres de piste MIDI [479](#)
  - Volume Scrub [718](#)
  - VST
    - Ports d'Entrée [20](#)
    - Ports de Sortie [20](#)
    - VST 2 [300](#)
    - VST 3 [300](#)
  - VST 3
    - Suspendre le traitement du plug-in [457](#)
  - VST System Link [647](#)
    - Activation [652](#)
    - Configuration [649](#)
    - Connexions [649](#)
    - Latence [650](#)
    - Mettre les ordinateurs en ligne [653](#)
  - Vumètres
    - Paramètres [275](#)
  - Vumètres de niveau (MixConsole) [277](#)
- 
- W**
  - Word Clock
    - Synchronisation [641](#)
- 
- Z**
  - Zone de projet [32](#)
    - Affichage d'événements [41](#)
    - Barre d'outils [33](#)
    - Liste des pistes [39](#)
    - Règle [41](#)
  - Zone de transport
    - Fenêtre de projet [44](#)
  - Zone des pads d'accords [591](#)
  - Zone droite [54](#)
    - Rack de Média [57, 58, 401, 404, 406, 407](#)
    - Rack VSTi [55, 56](#)
  - Zone gauche [44](#)
    - Inspecteur [45](#)
    - MixConsole [263](#)
  - Zone inférieure [49](#)
    - Configuration [49](#)
    - Éditeur [52](#)
    - MixConsole [51](#)
    - Pads d'accords [50](#)
    - Sélectionner un éditeur MIDI [53](#)
  - Zones
    - Focus du clavier [60](#)
    - Zone de projet [32](#)
    - Zone droite [54](#)
    - Zone inférieure [49](#)
  - Zoom
    - Adapter la grille au zoom [61](#)
    - Commande de piste [96](#)
    - Contenus audio [62](#)
    - Fenêtre de projet [61](#)
    - Marqueurs de boucle [64](#)
    - Sur des marqueurs de boucle [252](#)
  - Zoom des pistes [133](#)
  - Zoom horizontal
    - Éditeur d'échantillons [352](#)
  - Zoom rapide [700](#)
  - Zoom vertical
    - Éditeur d'échantillons [351](#)
  - Zoomer horizontalement [352](#)
  - Zoomer pendant le positionnement dans l'échelle temporelle [717](#)
  - Zoomer sur des pistes [133](#)
  - Zoomer verticalement [351](#)