

Mode d'emploi



CUBASE ARTIST 10.5
Music Production System

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 ™ ou ® de leurs propriétaires respectifs. Pour de plus amples informations, rendez-vous sur le site www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2020.

Tous droits réservés.

Cubase Artist_10.5.20_fr-FR_2020-05-26

Table des matières

8	Nouveautés	107	Boîte de dialogue Ajouter une piste
10	Introduction	108	Pistes Audio
10	Documentation et systèmes d'exploitation	112	Pistes d'Instrument
10	Documents PDF et documentation en ligne	116	Pistes Échantillonneur
11	Conventions	120	Pistes MIDI
12	Raccourcis clavier	123	Pistes de Groupe
13	Configuration du système	126	Pistes de voie FX
13	Boîte de dialogue Configuration du studio	129	Piste Règle
14	Configuration audio	131	Pistes Répertoire
21	Configuration MIDI	134	Autres types de piste
24	Synchroniseurs	146	Gestion des pistes
25	Connexions audio	146	Ajouter des pistes à partir de la boîte de dialogue Ajouter une piste
25	Fenêtre Connexions audio	147	Ajouter des pistes en utilisant les préréglages de piste
26	Renommer les entrées et les sorties de l'interface	147	Ajouter des pistes en faisant glisser des fichiers à partir de la MediaBay
27	Ajouter des bus d'entrée et de sortie	148	Exporter des pistes MIDI sous forme de fichiers MIDI standard
28	Préréglages des bus d'entrée et de sortie	150	Supprimer les pistes sélectionnées
29	Bus de monitoring	150	Supprimer les pistes vides
29	Configurations de bus	150	Déplacer des pistes dans la liste des pistes
31	Fenêtre Projet	150	Renommer des pistes
32	Afficher/masquer des zones	151	Attribuer automatiquement des couleurs aux nouvelles pistes/voies
33	Zone de projet	151	Afficher les images de piste
46	Zone gauche	153	Configuration de la hauteur des pistes
54	Zone inférieure	154	Sélectionner des pistes
60	Zone droite	155	Désélectionner des pistes
66	Focus du clavier dans la fenêtre Projet	155	Duplication de pistes
67	Zoom dans la fenêtre Projet	155	Désactiver des pistes
70	Fonction de Calage	155	Organisation des pistes dans des pistes Répertoire
73	Curseur réticule	156	Gérer des signaux audio superposés
74	Boîte de dialogue Historique des modifications	157	Menu Pliage des pistes
75	Gestion des couleurs	158	Affichage des événements sur les pistes Répertoire
84	Gestion des projets	158	Modifier l'affichage d'événements sur les pistes Répertoire
84	Création de nouveaux projets	158	Couches, prises et événements superposés
84	Hub	162	Définition de la base de temps des pistes
86	Boîte de dialogue Assistant de projet	163	Track Versions
87	Fichiers de projet	170	Préréglages de piste
87	Fichiers de modèle	178	Conteneurs et événements
90	Boîte de dialogue Configuration du projet	178	Événements
93	Ouvrir des fichiers de projet	182	Conteneurs
95	Enregistrer des fichiers de projet	183	Techniques d'édition des conteneurs et événements
96	Revenir à la dernière version enregistrée	201	Édition d'intervalles
96	Choisir l'emplacement d'un projet	201	Créer un intervalle de sélection
96	Projets autonomes		
99	Pistes		
99	Boîte de dialogue Paramètres de l'Inspecteur de pistes		
102	Boîte de dialogue Paramètres des commandes de piste		

203	Édition des intervalles de sélection	323	Marqueurs
207	Lecture et Transport	323	Marqueurs de position
207	Palette Transport	323	Marqueurs de boucle
212	Menu Transport	324	Fenêtre Marqueurs
218	Barre de transport	328	Piste Marqueur
223	Fenêtre contextuelle Transport	330	Importation et exportation de marqueurs
224	Fenêtre Affichage temps	331	MixConsole
225	Délimiteurs gauche et droit	331	MixConsole de la zone inférieure
228	Placer le curseur de projet	334	Fenêtre de la MixConsole
228	Menu des paramètres de défilement automatique	388	Effets audio
229	Formats temps	388	Effets d'insert et effets Send
230	Pre-Roll et Post-Roll	390	Effets d'insert
231	Punch In et Punch Out	395	Sélecteur d'effets VST
231	Clic du métronome	396	Effets Send
241	Suivi	401	Entrée Side-Chain
243	Clavier à l'écran	404	Effets de Dithering
243	Enregistrement MIDI avec le clavier à l'écran	404	Interfaces des effets
244	Options du Clavier à l'écran	406	Préréglages d'effet
245	Enregistrement	411	Fenêtre Informations sur les composants système
245	Méthodes d'enregistrement de base	414	Traitement hors ligne direct
250	Monitoring	415	Principes de fonctionnement du traitement hors ligne direct
252	Spécificités de l'enregistrement audio	415	Fenêtre Traitement hors ligne direct
257	Spécificités de l'enregistrement MIDI	421	Traitements audio intégrés
266	Temps d'enregistrement restant	429	Raccourcis clavier du traitement hors ligne direct
267	Verrouiller l'enregistrement	431	Algorithmes de modification de la durée et de correction de hauteur
268	Importer des fichiers audio et MIDI	431	élastique
268	Importation de fichiers audio	432	MPEX
276	Importation de fichiers MIDI	432	Standard
279	Quantification de données MIDI et audio	433	Limitations
279	Fonctions de quantification	435	Fonctions audio
280	Quantification du début des événements MIDI	435	Boîte de dialogue Détecter les silences
281	Quantifier la longueur des événements MIDI	439	Fenêtre Analyse de spectre
281	Quantification de la fin des événements MIDI	441	Fenêtre Statistiques
282	Quantification du début des événements audio	443	Éditeur d'échantillons
282	Quantifier les longueurs des événements audio (quantification AudioWarp)	445	Barre d'outils de l'Éditeur d'échantillons
283	Panneau de quantification	449	Ligne d'infos
290	Fondus, fondus enchaînés et enveloppes	450	Barre d'aperçu
291	Fondus basés sur des événements	450	Inspecteur de l'Éditeur d'échantillons
295	Créer des fondus basés sur les clips	453	Règle
296	Fondus enchaînés	454	Affichage de forme d'onde
299	Fondus et fondus enchaînés automatiques	456	Édition d'intervalles
301	Enveloppes d'événements	460	Liste de régions
304	Piste Arrangeur	462	Point de synchronisation
304	Ajouter des événements arrangeur sur la piste Arrangeur	465	Repères
305	Éditeur arrangeur	466	Calcul des repères
309	Configurer une chaîne Arrangeur et ajouter des événements	468	Naviguer entre les repères dans la fenêtre Projet
311	Mode Jump	469	Tranches
312	Arranger de la musique sur une vidéo	471	Créer une table de quantification groove
314	Fonctions de transposition	471	Créer des marqueurs
314	Tonalité de base du projet	471	Créer des régions
318	Piste de transposition	472	Créer des événements
319	Transposer dans l'intervalle d'une octave	472	Créer des marqueurs Warp
321	Transposer à partir de la ligne d'infos	473	Créer des notes MIDI
321	Exclure des conteneurs ou des événements individuels de la Transposition globale	475	Aligner un signal audio sur un tempo
		475	Préréglages d'algorithme

476	Modifier la durée d'événements audio pour les aligner sur le tempo du projet	606	Installer et gérer les plug-ins VST
476	Mode Musical	606	Plug-ins et collections
478	Réglage auto	609	Ajouter de nouvelles collections de plug-ins
479	Réglage manuel	610	Masquer des plug-ins
481	Warp libre	611	Réactiver des plug-ins de la liste de blocage
483	Mise à plat du traitement en temps réel	612	Contrôles instantanés de pistes
483	Boîte de dialogue Geler traitement temps réel	613	Assignation de paramètres
483	Réinitialiser des fichiers audio dont la durée a été modifiée	616	Contrôler des paramètres automatisables
		617	Connecter des Contrôles instantanés de pistes avec des contrôleurs externes
485	Éditeur de conteneurs audio	619	Télécommande de Cubase
487	Barre d'outils de l'Éditeur de conteneurs audio	619	Connecter des contrôleurs externes
491	Ligne d'infos	619	Supprimer l'entrée de télécommande de toutes les entrées MIDI
492	Règle	620	Configurer des contrôleurs externes
492	Couches	622	Contrôleurs externes et automatisation
492	Opérations	623	Assigner des commandes à des contrôleurs externes
496	Pistes Échantillonneur	623	Page Périphérique générique
496	Charger des échantillons audio dans les Commandes de l'échantillonneur	628	Éditeur de télécommandes
497	Charger des conteneurs MIDI dans les Commandes de l'échantillonneur	633	Joysticks
497	Créer des pistes Échantillonneur	633	Contrôles instantanés de pistes
497	Commandes de l'échantillonneur	634	Contrôles instantanés VST
507	Fonctions d'édition et de lecture des échantillons	635	Paramètres et effets MIDI en temps réel
509	Transférer des échantillons des Commandes de l'échantillonneur vers des instruments VST	635	Paramètres de piste MIDI
		637	Paramètres MIDI
511	Bibliothèque	642	Effets MIDI
511	Fenêtre Bibliothèque	646	Transposer et Vélocité sur la ligne d'infos
516	Utilisation de la Bibliothèque	647	Utilisation des périphériques MIDI
531	La MediaBay et le rack de Média	647	Messages Program Change (changement de programme) et Bank Select (sélection de banque)
531	Rack de Media de la zone droite	648	Banques de patchs
542	Fenêtre de la MediaBay	648	Gestionnaire de périphériques MIDI
571	Utilisation des bases de données de disques	654	Fonctions MIDI
573	Paramètres de la MediaBay	654	Boîte de dialogue Configuration de la transposition
575	Automatisation	655	Fusionner des événements MIDI dans un nouveau conteneur
575	Enregistrer vos actions	657	Boîte de dialogue Décomposer le conteneur
575	Courbes d'automatisation	658	Répéter les événements MIDI de boucles de pistes indépendantes
576	Ligne de valeur statique	659	Étendre des notes MIDI
576	Écrire/Lire l'automatisation	659	Fixer la longueur des notes MIDI
577	Données des conteneurs MIDI et automatisation des pistes	660	Fixer la vélocité des notes MIDI
577	Écriture des données d'automatisation	660	Convertir les données de pédale de sustain en longueurs de notes
580	Éditer les événements d'automatisation	661	Supprimer les recouvrements
584	Pistes d'Automatisation	661	Édition de la vélocité
585	Automatisation de contrôleurs MIDI	662	Supprimer les notes doubles
589	Instruments VST	662	Supprimer des données de contrôleur
589	Ajouter des instruments VST	662	Supprimer des données de contrôleur continu
590	Interfaces des instruments VST	663	Restreindre les voix de polyphonie
592	Sélecteur d'instrument VST	663	Alléger les données de contrôleur
592	Créer des pistes d'Instrument	663	Extraire des données d'automatisation MIDI
592	Instruments VST dans la zone droite	664	Inverser l'ordre de lecture des événements MIDI
593	Fenêtre VST Instruments	664	Inverser l'ordre des événements MIDI sélectionnés
594	Barre d'outils de la fenêtre VST Instruments	665	Éditeurs MIDI
594	Commandes des instruments VST	665	Fonctions communes des éditeurs MIDI
596	Préréglages d'instruments		
598	Lecture des instruments VST		
600	Latence		
601	Options d'importation et d'exportation		
603	Contrôles instantanés VST		
604	Entrée Side-Chain pour les instruments VST		

672	Affichage des contrôleurs	840	Éditer le tempo et le chiffrage de mesure
687	Éditeur clavier	840	Modes de tempo du projet
698	Opérations dans l'éditeur Clavier	840	Base de temps des pistes
706	Éditeur de partitions	841	Éditeur de piste Tempo
713	Opérations dans l'Éditeur de partitions	843	Piste Tempo
721	Éditeur de rythme	845	Modifications de tempo dans les projets
733	Opérations dans l'Éditeur de rythme	847	Définir un tempo de projet fixe
736	Drum Maps	849	Calculatrice de tempo
741	Éditeur en liste	849	Boîte de dialogue Régler définition en fonction du tempo
751	Opérations dans l'Éditeur en liste	850	Événements de mesure
756	Éditeur sur place		
759	Note Expression	853	Rendu de données audio et MIDI
760	Note Expressions VST	853	Boîte de dialogue Rendre les pistes
760	Contrôleurs MIDI	856	Boîte de dialogue Rendre la sélection
766	Section Note Expression de l'Inspecteur		
769	Outils de Note Expression	860	Exporter un mixage audio
769	Assignation des contrôleurs	860	Boîte de dialogue Exporter mixage audio
771	Enregistrement	866	Exportation du mixage dans des fichiers audio
774	Éditeur d'événements Note Expression	867	Formats de fichiers
780	Redimensionnement des données Note Expression		
780	Suppression de toutes les données Note Expression	875	Synchronisation
781	Boîte de dialogue Configuration MIDI Note Expression	876	Maître et esclave
		876	Formats de Timecode
		878	Sources d'horloge
		879	Boîte de dialogue Paramètres de synchronisation du projet
		884	Synchronisation externe
785	Fonctions d'accord	885	VST System Link
785	Piste d'Accords	885	Configurer un réseau VST System Link
786	Événements d'accords	890	Activer VST System Link
790	Événements de gamme	892	Exemples d'applications
791	Voicings		
794	Conversion d'événements d'accords en MIDI	896	Vidéo
795	Contrôler la lecture MIDI à l'aide de la piste d'Accords	896	Compatibilité des fichiers vidéo
799	Assigner des voix à des notes	897	Fréquences d'images
800	Extraction d'événements d'accords à partir d'événements MIDI	897	Périphériques de sortie vidéo
801	Enregistrement d'événements d'accords à partir d'un clavier MIDI	898	Préparation à la création de projets vidéo
		900	Préparation de la lecture vidéo
		903	Montage vidéo
		903	Exportation vidéo
		906	Extraire les données audio d'une vidéo
802	Pads d'accords	908	Échanger des fichiers avec d'autres applications
802	Zone des pads d'accords	908	Fichiers AAF
805	Menu Fonctions		
806	Chord Assistant	913	ReWire
808	Assignation d'accords	913	Introduction
811	Intervertir les assignations d'accords	913	Activer des applications ReWire
811	Copier les assignations d'accords	914	Lancer et quitter
811	Lecture et enregistrement des accords	915	Activation des voies ReWire
815	Configuration des joueurs	916	Utilisation des commandes de transport et de tempo
822	Boîte de dialogue Configuration des pads d'accords	916	Gestion des voies ReWire
827	Préréglages de pads d'accords	917	Routage MIDI via ReWire
828	Créer des événements d'accords à partir de pads d'accords	917	Considérations et limitations à prendre en compte
829	Créer des conteneurs MIDI à partir de pads d'accords		
		918	Raccourcis clavier
830	Transformer	918	Boîte de dialogue Raccourcis clavier
830	Présentation de la fenêtre	921	Affecter des raccourcis clavier
831	Conditions de filtre	922	Rechercher des raccourcis clavier
836	Sélectionner une fonction	922	Supprimer des raccourcis clavier
837	Définir des actions	923	Définir des macros
839	Préréglages	923	Enregistrer des pré réglages de raccourcis clavier

924	Charger des préférences de raccourcis clavier
924	Importer des configurations de raccourcis clavier
924	Réinitialiser les raccourcis clavier
925	Raccourcis clavier par défaut
937	Définir les touches mortes des outils
938	Personnaliser
938	Espaces de travail
941	Options de configuration
943	Boîte de dialogue Fenêtres
944	Où sont enregistrés les paramètres ?
945	Boîte de dialogue Mode sans échec
947	Optimisation
947	Optimisation des performances audio
951	Préférences
951	Boîte de dialogue Préférences
953	Édition
958	Éditeurs
959	Affichage d'événements
962	Général
964	MIDI
968	MediaBay
968	Vumètres
969	Enregistrement
970	Transport
972	Interface utilisateur
974	VST
976	Vidéo
977	Index

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

Amélioration de l'édition des intervalles et des événements

- Cubase intègre maintenant les fonctions d'édition suivantes pour les intervalles et les événements : **Déplacer l'intervalle jusqu'à l'événement suivant/Déplacer l'intervalle jusqu'à l'événement précédent**, **Étendre l'intervalle jusqu'à l'événement suivant/Étendre l'intervalle jusqu'à l'événement précédent**, **Couper le début/Couper la fin** et **Configurer l'espace entre les événements sélectionnés**. Voir [Menu Sélectionner pour les intervalles de sélection](#), [Utiliser les fonctions Couper le début et Couper la fin](#) et [Configurer des espaces entre les événements](#).

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

Combinaison des outils de sélection

- Le nouveau mode **Combinaison des outils de sélection** combine les deux outils les plus utilisés afin de vous permettre de travailler plus rapidement. Activez ce nouveau mode pour pouvoir sélectionner à la fois les objets et les intervalles sans avoir à changer d'outil.

Si vous devez travailler dans l'urgence, le mode **Combinaison des outils de sélection** deviendra votre meilleur ami. Voir [Mode Combinaison des outils de sélection](#).

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](#).

Exportation vidéo

- Exportez des vidéos et leurs données audio pour vos clients et collaborateurs directement à partir de Cubase. La nouvelle fonction d'exportation vidéo vous permet d'exporter des vidéos au format MP4 compressé en H.264, avec un signal audio stéréo en 16 bits et 44,1 ou 48 kHz. Vous pouvez exporter une vidéo tout entière ou simplement la partie comprise entre les délimiteurs et intégrer le timecode dans l'exportation pour la prochaine étape de production. Voir [Exportation vidéo](#).

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 Pro.

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. Pour vous rendre sur steinberg.help, procédez de l'une des manières suivantes :

- Saisissez 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, des instruments VST et des effets MIDI 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.

Retrologue

Ce document décrit les fonctionnalités et les paramètres de l'instrument VST intégré Retrologue.

Périphériques MIDI

Décrit comment gérer les périphériques MIDI et les interfaces des périphériques.

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**.

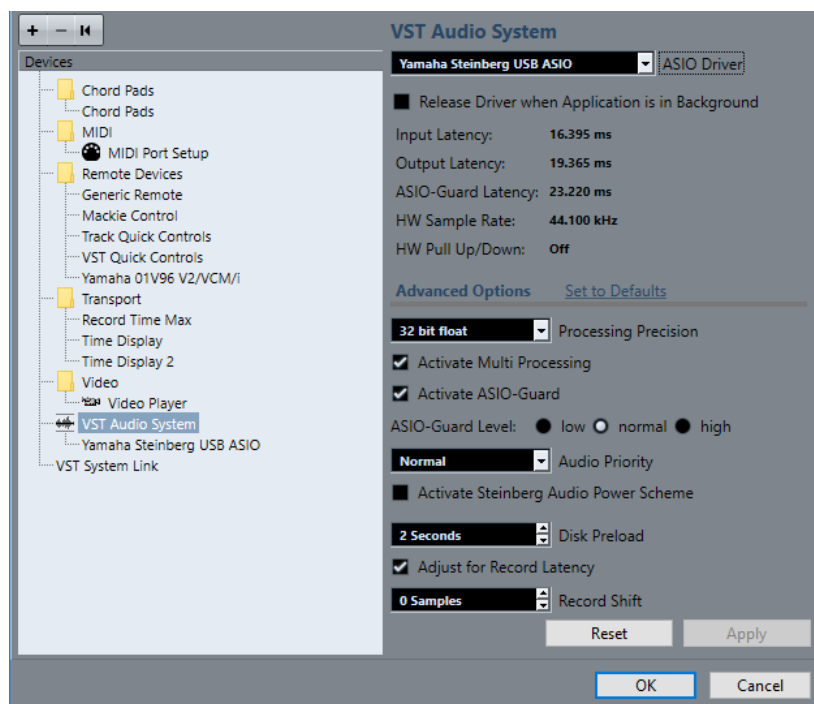
Configuration du système

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

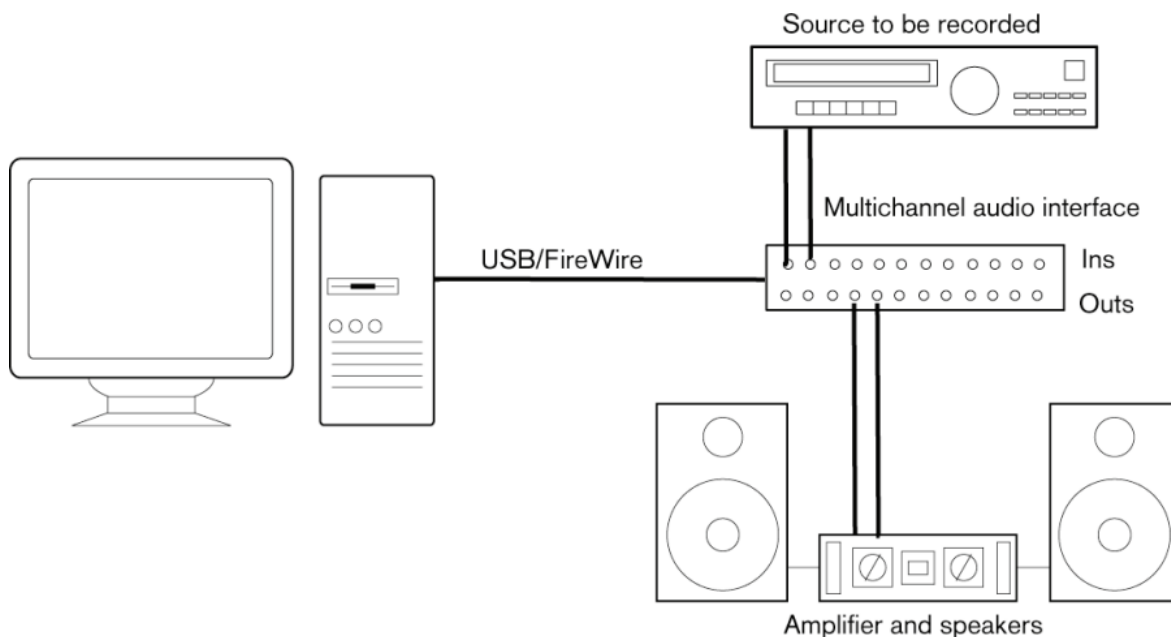
Vous devez configurer votre matériel audio avant de pouvoir l'utiliser dans Cubase.

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

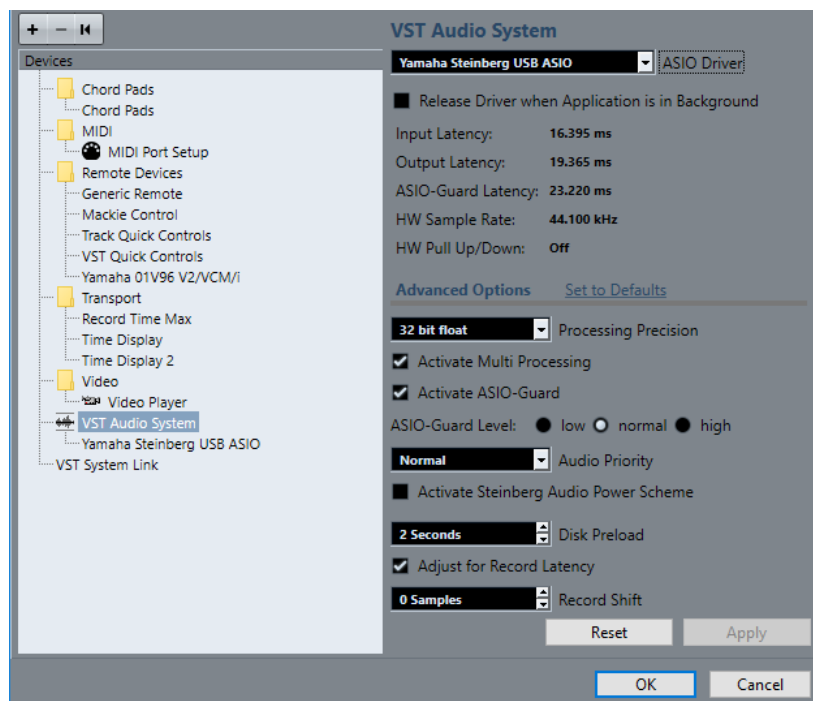
Le panneau de configuration est fourni par le fabricant de l'interface audio et il est spécifique à chaque marque et à chaque modèle d'interface. Néanmoins, les panneaux de configuration du pilote ASIO générique à faible latence (Windows uniquement) sont fournis par Steinberg.

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.

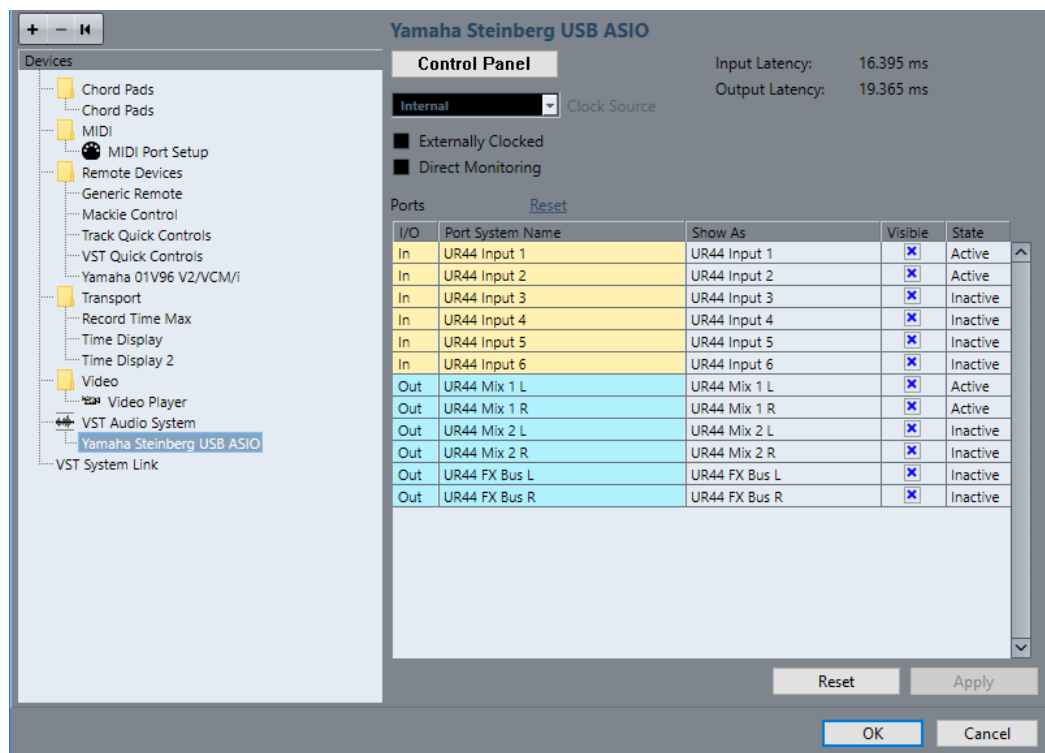
LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Gestionnaire de plug-ins VST](#) à la page 607

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 250

[Monitoring via Cubase](#) à la page 250

[ASIO Direct Monitoring](#) à la page 251

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**.
-

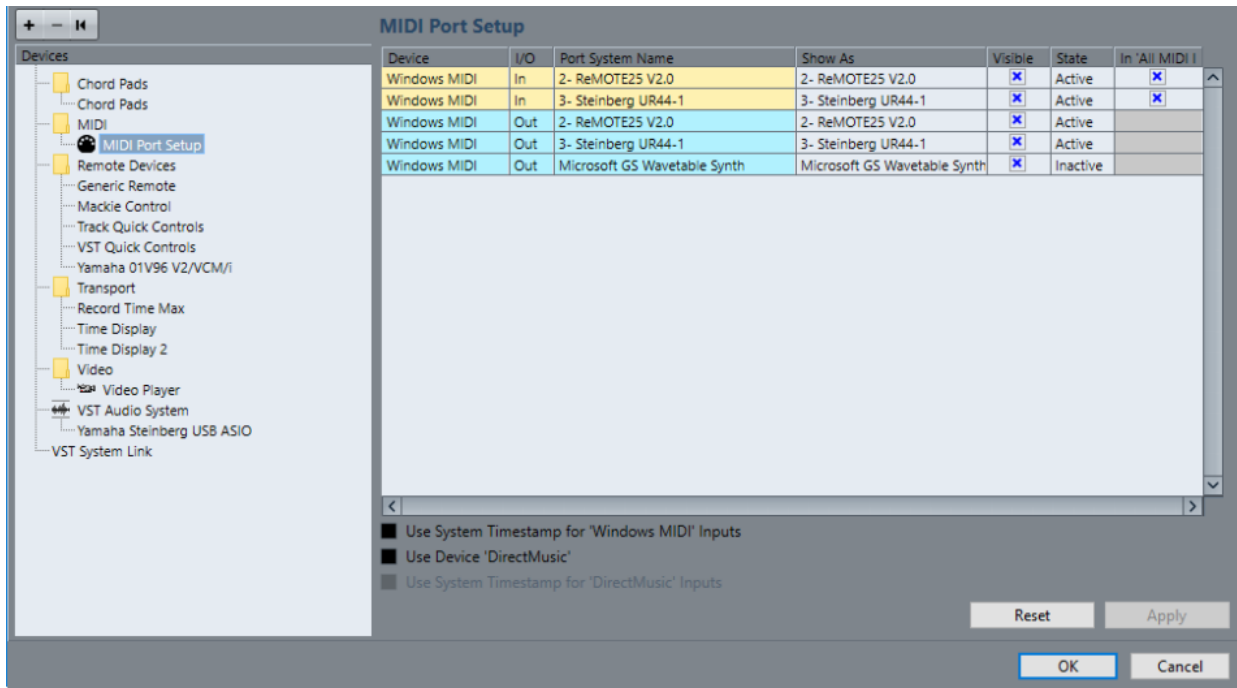
RÉSULTAT

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 875

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.

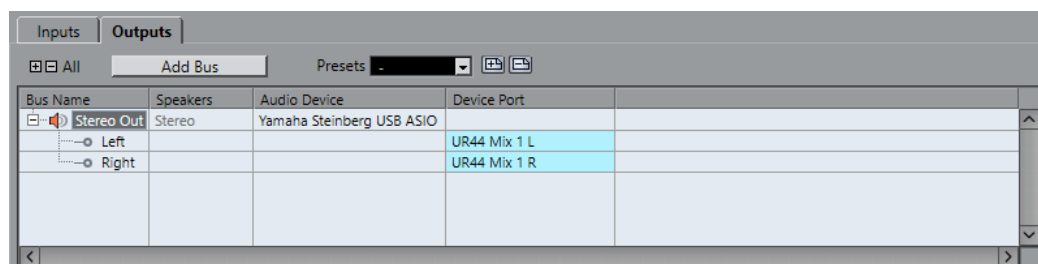
Fenêtre Connexions audio

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 94

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 331

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.

Vous pouvez également ouvrir l'onglet **Visibilité**. Celui-ci contient les onglets suivants :

- L'onglet **Piste** permet d'afficher ou de masquer certaines pistes dans la liste des pistes.
- L'onglet **Zones** permet de déterminer la position de certaines voies de la **MixConsole** et de les verrouiller 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 montre les **Pads d'accords**, l'**Éditeur**, les **Commandes de l'échantillonneur** 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 33

[Zone gauche](#) à la page 46

[Zone inférieure](#) à la page 54

[Zone droite](#) à la page 60

[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.

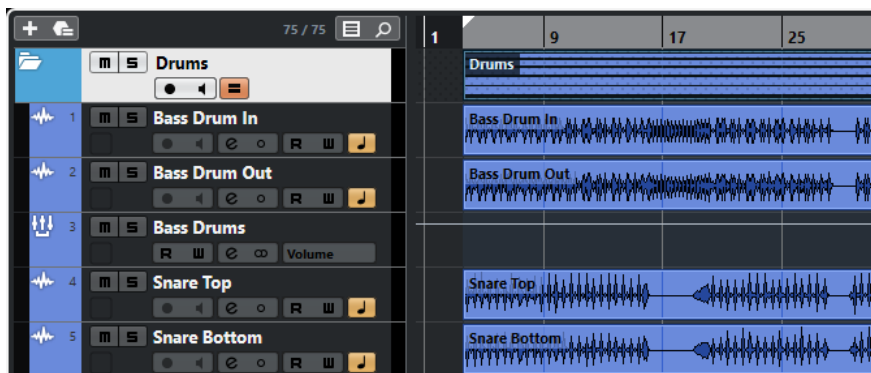
LIENS ASSOCIÉS

[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 40

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

[Contrôles de piste globaux](#) à la page 41

[Règle](#) à la page 43

[Barre d'état](#) à la page 44

[Ligne d'infos](#) à la page 45

[Barre d'aperçu](#) à la page 46

[Barre de transport](#) à la page 46

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

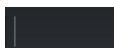
Contraindre la compensation du délai



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**.

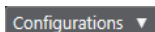
Ouvrir MixConsole



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

Configurations de visibilité des pistes

Configurations de visibilité des pistes



Permet de créer différentes configurations de visibilité afin de passer d'un affichage à un autre.

Définir le filtre de type de piste



Permet de filtrer les pistes par type. Faites un **Alt**-clic pour réinitialiser le filtre de type de piste.

Définir les agents de visibilité des pistes



Permet de définir un agent de visibilité afin de filtrer les pistes.

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.

Suspendre toute lecture/écriture d'automatisation



Permet de suspendre toute lecture/écriture des automatisations.

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**.

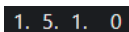
Délimiteurs

Aller à la position du délimiteur gauche



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

Position du délimiteur gauche



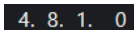
Indique la position du délimiteur gauche.

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.

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

Combinaison des outils de sélection



Permet de combiner l'outil **Sélectionner** et l'outil **Sélectionner un intervalle**.

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.

Comp



Permet d'assembler des prises.

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.

Tonalité de base du projet

Tonalité de base du projet



Permet de modifier la tonalité de base du projet.

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.

Quantification AudioWarp activée/désactivée



Permet d'activer ou de désactiver la quantification **AudioWarp**.

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 40

[Menu Types de calage](#) à la page 71

[Marqueurs](#) à la page 323

[Automatisation](#) à la page 575

[Synchronisation](#) à la page 875

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

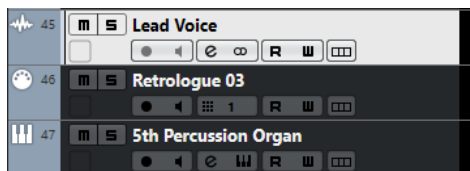
La boîte à outils vous permet d'accéder aux outils d'édition à partir de la barre d'outils qui s'affiche à côté du pointeur de la souris. Dans l'affichage d'événements et les éditeurs, il est possible d'ouvrir la boîte à outils au lieu des menus contextuels standard.



- 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 102

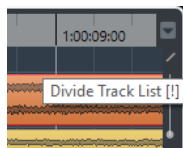
Diviser la liste des pistes

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

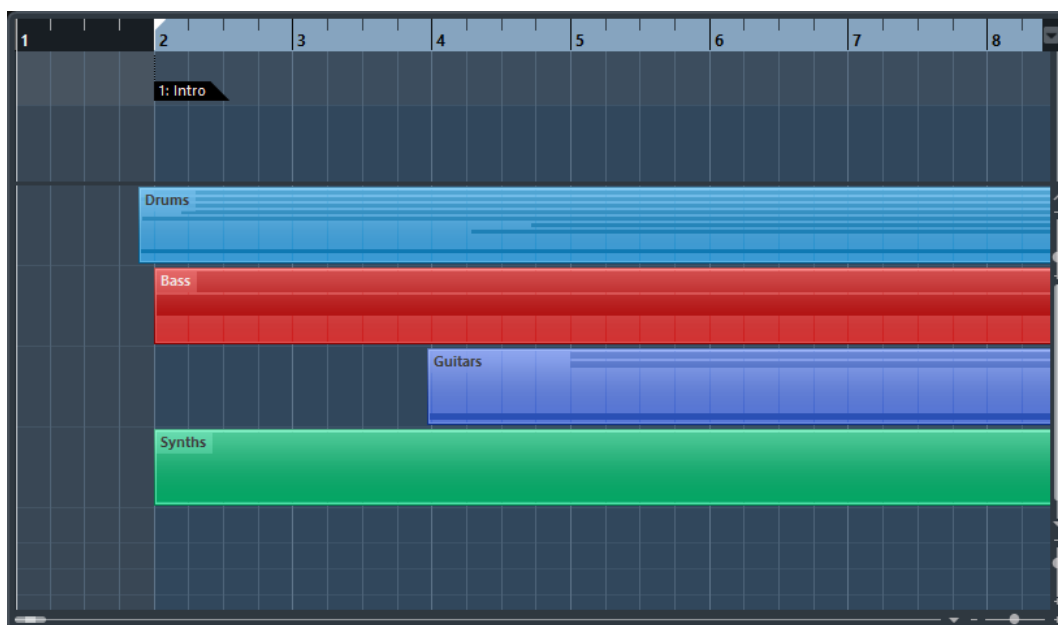
La liste des pistes est divisée et les pistes Vidéo, Marqueur ou Arrangeur sont automatiquement placées dans la liste supérieure. Tous les autres types de pistes sont placés dans la liste inférieure.

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

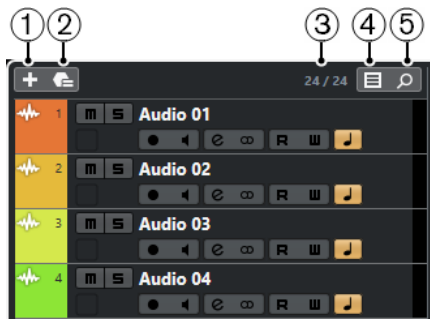
L'affichage d'événements montre les conteneurs et les événements qui sont utilisés dans le projet. Ils sont positionnés suivant un axe temporel.



Contrôles de piste globaux

Les contrôles de piste globaux vous permettent de gérer les pistes dans la liste des pistes.

- Les contrôles de piste globaux se trouvent au-dessus de la liste des pistes.



1 Ajouter une piste

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter une piste**.

2 Utiliser préréglage de piste

Permet d'ajouter une piste basée sur un préréglage de piste.

3 Nombre de pistes visibles

Indique combien de pistes sont masquées. Cliquez sur cette valeur pour afficher toutes les pistes qui ont été masquées à partir de l'onglet **Visibilité**.

À NOTER

Si la piste était en hors écran ou masquée, elle est affichée. Les pistes qui ont été masquées à l'aide de la fonction **Définir le filtre de type de piste** ne sont pas affichées.

4 Définir le filtre de type de piste

Détermine quels types de pistes sont affichés dans la liste des pistes.

5 Rechercher pistes

Permet de rechercher et de sélectionner des pistes spécifiques dans la liste des pistes.

LIENS ASSOCIÉS

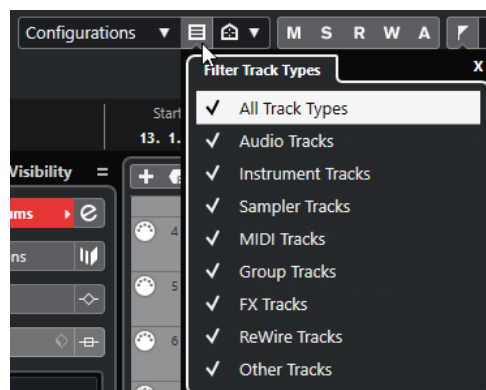
[Ouvrir l'onglet Visibilité](#) à la page 52

Filtrage des types de pistes

Vous pouvez filtrer les pistes par type de piste.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Définir le filtre de type de piste** au-dessus de la liste des pistes. Le filtre des types de pistes apparaît.



2. Décochez un type de piste pour le masquer.

RÉSULTAT

Les pistes du type filtré sont retirées de la liste des pistes et la couleur du bouton **Définir le filtre de type de piste** change afin d'indiquer qu'un type de piste est masqué.

Rechercher des pistes

La fonction **Rechercher pistes** vous permet de rechercher des pistes spécifiques. Elle s'avère utile pour retrouver des pistes masquées à partir de l'onglet **Visibilité** dans les projets comportant de nombreuses pistes.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez **Rechercher pistes** au-dessus de la liste des pistes pour ouvrir un sélecteur regroupant toutes les pistes.
2. Dans le champ de recherche, saisissez le nom de la piste recherchée.
Au cours de la saisie, le sélecteur se met automatiquement à jour.
3. Dans le sélecteur, sélectionnez la piste souhaitée et appuyez sur **Entrée**.

RÉSULTAT

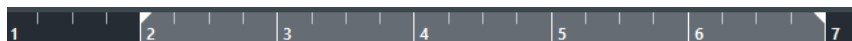
Le sélecteur se referme et la piste est sélectionnée dans la liste des pistes.

À NOTER

Si la piste était en hors écran ou masquée, elle est affichée. Les pistes qui ont été masquées à l'aide de la fonction **Définir le filtre de type de piste** ne sont pas affichées.

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.

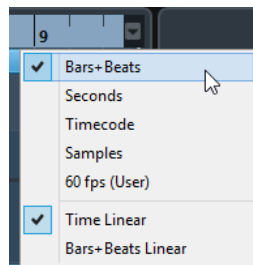
LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Configuration du projet](#) à la page 90

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.

ips (Utilisateur)

Permet de configurer la règle pour l'affichage des heures, minutes, secondes et images, avec nombre d'images par seconde pouvant être défini par l'utilisateur. Pour afficher les subframes, activez **Afficher les Subframes du Timecode** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Transport**). Vous pouvez également définir le nombre d'images par seconde.

Temps linéaire

Permet de configurer la règle linéaire en temps.

Mesure linéaire

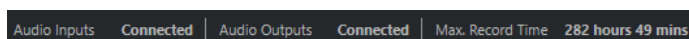
Permet de configurer la règle linéaire en mesures.

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 :



Record Format 44.1 kHz - 24 bit | Project Frame Rate 30 fps | Project Pan Law Equal Power

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
MIDI 01	1. 1. 1. 0	2. 2. 1. 0	1. 1. 0. 0	0. 0. 0. 0

Mute	Lock	Transpose	Global Transpose	Velocity	Root Key
-	-	0	Follow	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.

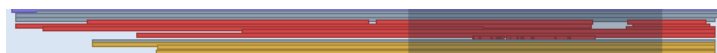
- Les modifications de valeurs s'appliquent de manière absolue aux valeurs actuelles si vous appuyez sur **Ctrl/Cmd** tout en changeant la valeur sur la ligne d'infos. Dans l'exemple précédent, les deux événements dureraient 3 mesures.

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 249

[Modes d'enregistrement audio](#) à la page 254

[Modes d'enregistrement MIDI](#) à la page 262

[Diviseurs gauche/droit de la barre d'outils](#) à la page 40

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

Zone gauche

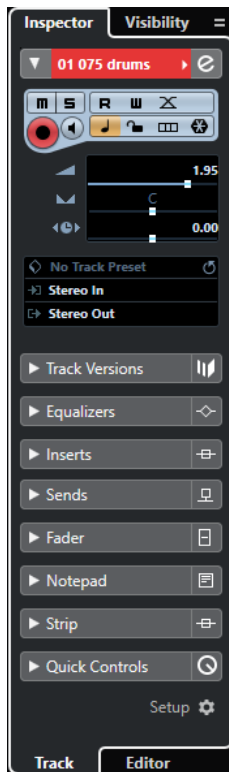
La zone gauche de la fenêtre **Projet** vous permet d'afficher l'**Inspecteur** et l'onglet **Visibilité**.

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

Le haut de la zone gauche contient les onglets suivants :

- **Inspecteur**

- **Visibilité**



LIENS ASSOCIÉS

[Inspecteur](#) à la page 47

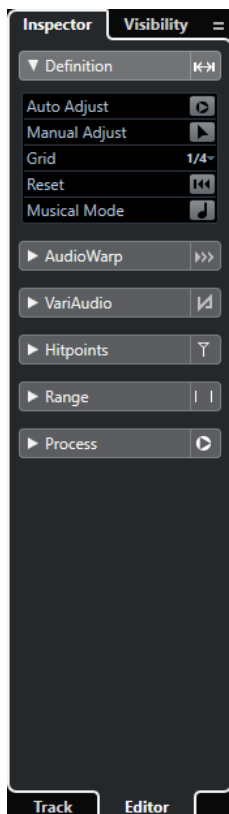
[Visibilité](#) à la page 51

[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 48

[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur](#) à la page 49

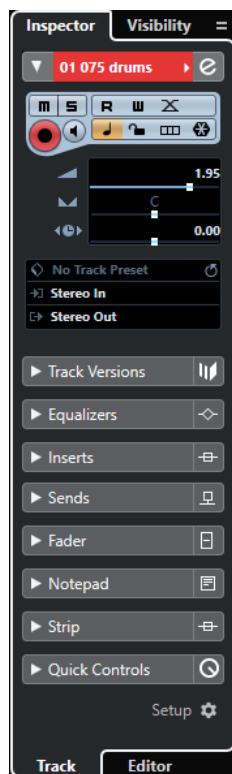
[Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure](#) à la page 58

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

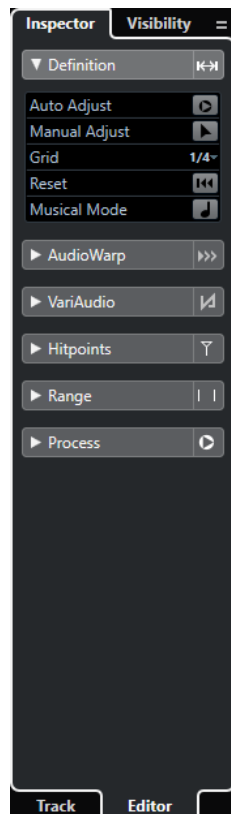
L'**Inspecteur de l'éditeur** affiche les commandes et paramètres de l'événement ou conteneur qui est affiché dans l'éditeur de la zone inférieure.

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 58

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 99

[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 100

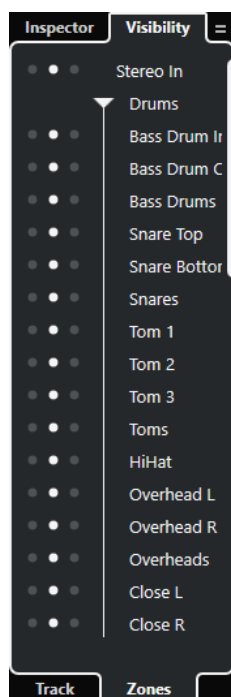
[Inspecteur des pistes Audio](#) à la page 110

- [Inspecteur des pistes d'Instrument](#) à la page 114
- [Inspecteur des pistes MIDI](#) à la page 121
- [Inspecteur de la piste Échantillonneur](#) à la page 118
- [Inspecteur de la piste Arrangeur](#) à la page 135
- [Inspecteur de la piste Marqueur](#) à la page 139
- [Inspecteur de la piste Mesure](#) à la page 140
- [Inspecteur de la piste Tempo](#) à la page 142
- [Inspecteur de la piste de Transposition](#) à la page 143
- [Inspecteur des pistes Vidéo](#) à la page 144
- [Inspecteur de l'Éditeur clavier](#) à la page 696
- [Inspecteur de l'Éditeur de rythme](#) à la page 730
- [Inspecteur de l'Éditeur d'échantillons](#) à la page 450

Visibilité

L'onglet **Visibilité** vous permet d'afficher ou de masquer certaines pistes dans la liste des pistes et de déterminer la position de certaines voies de la **MixConsole** dans la zone inférieure.

- Pour ouvrir l'onglet **Visibilité**, cliquez sur **Visibilité**.



Voici les onglets disponibles :

Piste

Permet d'afficher ou de masquer certaines pistes dans la liste des pistes.

Zones

Permet de déterminer la position de certaines voies de la **MixConsole** et de les verrouiller dans la zone inférieure.

LIENS ASSOCIÉS

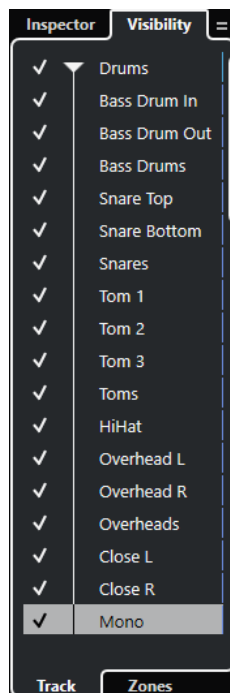
[Ouvrir la MixConsole dans la zone inférieure](#) à la page 56

Ouvrir l'onglet Visibilité

L'onglet **Visibilité** vous permet d'afficher ou de masquer certaines pistes 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 haut de la zone gauche, cliquez sur l'onglet **Visibilité**.
3. En bas de la zone gauche, cliquez sur l'onglet **Piste**.

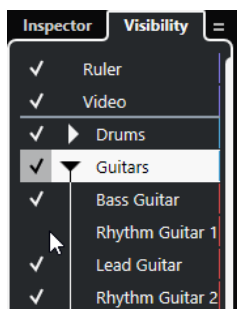


LIENS ASSOCIÉS

[Afficher/Masquer des pistes individuelles](#) à la page 52

Afficher/Masquer des pistes individuelles

L'onglet **Visibilité** contient la liste de toutes les pistes de votre projet. Cette liste permet d'afficher et de masquer des pistes individuelles.



- Pour afficher/masquer une piste dans la liste des pistes, cochez/décochez-la en cliquant à gauche de son nom.
- Pour activer/désactiver plusieurs pistes à la fois, sélectionnez-les et appuyez sur **Entrée**.
- Pour afficher exclusivement une piste masquée, cochez-la en faisant un **Maj**-clic à gauche de son nom.

- Pour développer ou réduire un dossier, cliquez sur le triangle situé à gauche d'une piste Répertoire.

À NOTER

- Les voies de la **MixConsole** de la zone inférieure sont actualisées. Ainsi, si vous masquez une piste à l'aide de l'onglet **Visibilité**, la voie correspondante est également masquée dans la **MixConsole** de la zone inférieure.
 - Si vous souhaitez synchroniser la visibilité des piste et des voies dans une fenêtre séparée de la **MixConsole**, vous devez utiliser la fonction **Synchroniser la visibilité du projet et de la MixConsole**.
-

LIENS ASSOCIÉS

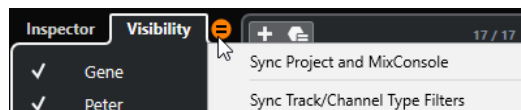
[Synchronisation de la visibilité des pistes et des voies](#) à la page 53

Synchronisation de la visibilité des pistes et des voies

Vous pouvez synchroniser la visibilité des pistes dans la fenêtre **Projet** et la visibilité des voies dans une fenêtre séparée de la **MixConsole**.

PROCÉDER AINSI

1. En haut de la zone gauche, sélectionnez l'onglet **Visibilité**.
2. En bas de la zone gauche, sélectionnez l'onglet **Piste**.
3. Cliquez sur le signe égal pour ouvrir le menu **Synchroniser la visibilité du projet et de la MixConsole : Activé/Désactivé**.



4. Sélectionnez **Synchroniser projet et MixConsole** pour synchroniser la visibilité des pistes et la visibilité des voies.
-

RÉSULTAT

Les visibilités des pistes et des voies sont synchronisées.

À NOTER

- Il n'est possible de synchroniser la visibilité des pistes de la fenêtre **Projet** qu'avec une seule version de la **MixConsole**. Si vous activez **Synchroniser la visibilité du projet et de la MixConsole : Activé/Désactivé** pour une autre version de la **MixConsole**, la première synchronisation sera perdue.
 - Si vous avez divisé la liste des pistes, la partie supérieure de la liste ne sera pas concernée par cette option. De même, les voies de la zone de gauche ou de droite de la **MixConsole** ne seront pas synchronisées.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Synchronisation de la visibilité des voies et des pistes](#) à la page 338

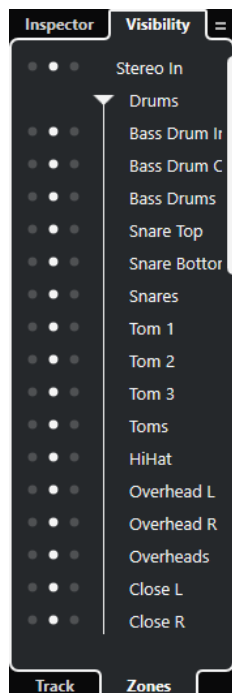
Ouvrir les zones

L'onglet **Zones** permet de déterminer la position de certaines voies de la **MixConsole** et de les verrouiller dans la zone inférieure.

PROCÉDER AINSI

1. En haut de la zone gauche, cliquez sur l'onglet **Visibilité**.

2. En bas de la zone gauche, cliquez sur l'onglet **Zones**.



RÉSULTAT

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

LIENS ASSOCIÉS

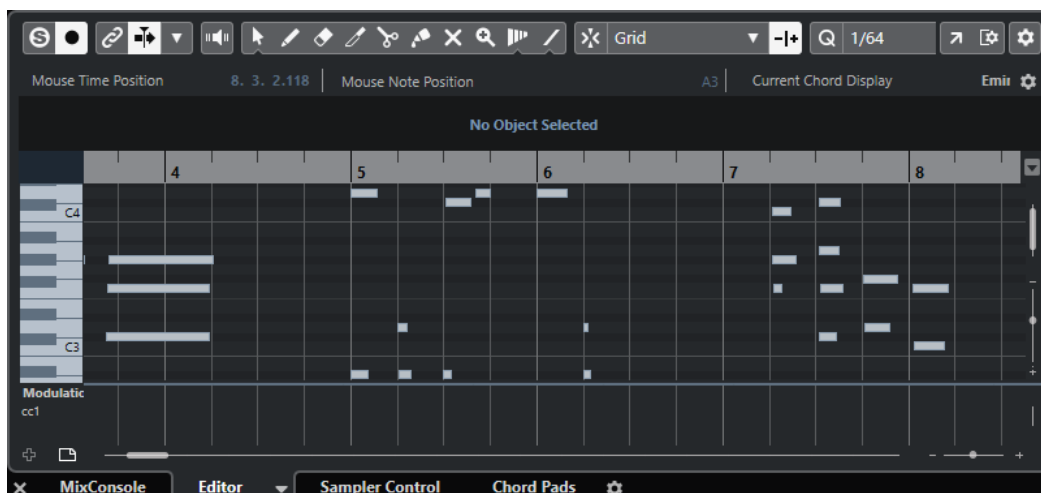
[Ouvrir la MixConsole dans la zone inférieure](#) à la page 56

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**, **Commandes de l'échantillonneur** 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 56

[Ouvrir la MixConsole dans la zone inférieure](#) à la page 56

[Ouvrir les Commandes de l'échantillonneur](#) à la page 57

[Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure](#) à la page 58

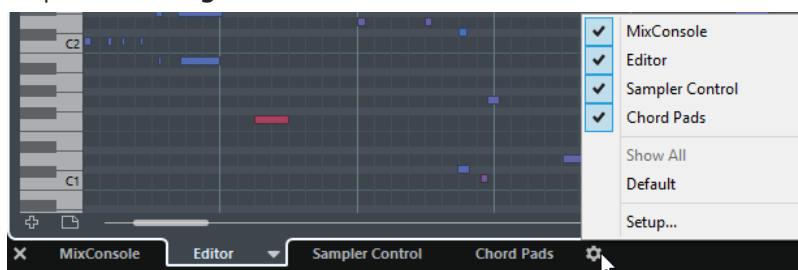
[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

Configurer la zone inférieure

La zone inférieure regroupe les onglets **MixConsole**, **Éditeur**, **Commandes de l'échantillonneur** 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

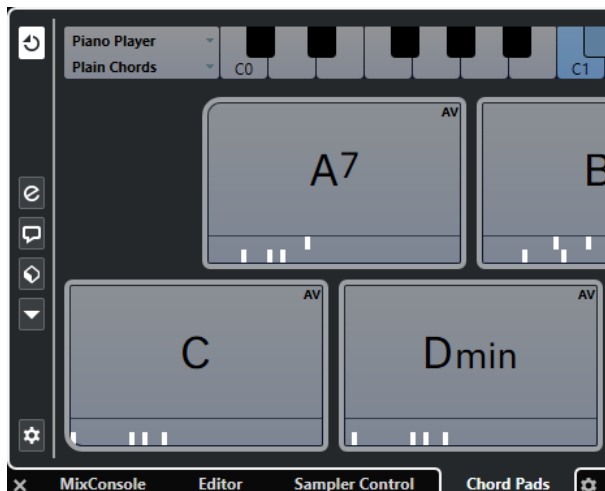
[Boîte de dialogue de configuration](#) à la page 942

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 802

[Configurer la zone inférieure](#) à la page 55

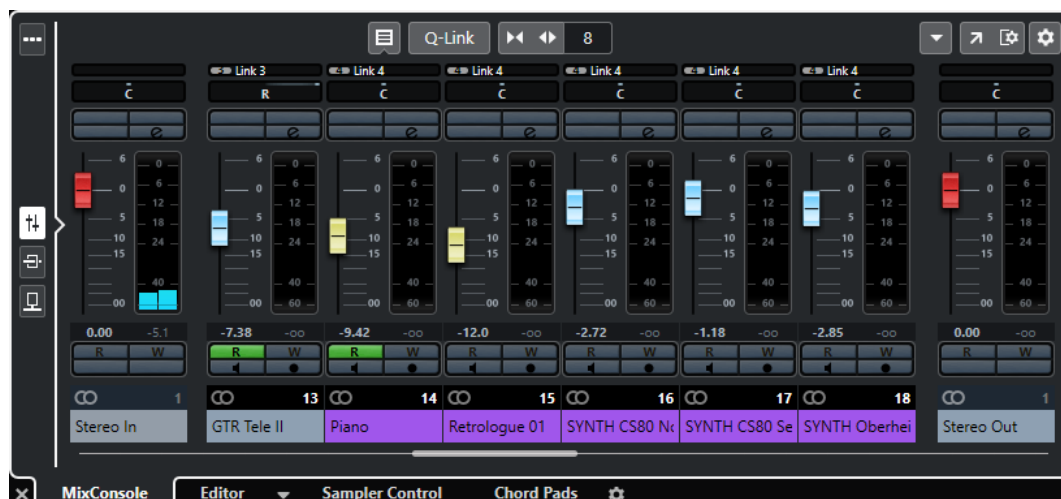
[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

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 331

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

Ouvrir les Commandes de l'échantillonneur

Les **Commandes de l'échantillonneur** permettent d'afficher et d'éditer la forme d'onde de l'échantillon audio d'une piste Échantillonneur.

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 **Commandes de l'échantillonneur**.



RÉSULTAT

Les **Commandes de l'échantillonneur** s'ouvrent.

LIENS ASSOCIÉS

[Pistes Échantillonneur](#) à la page 496

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

Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure

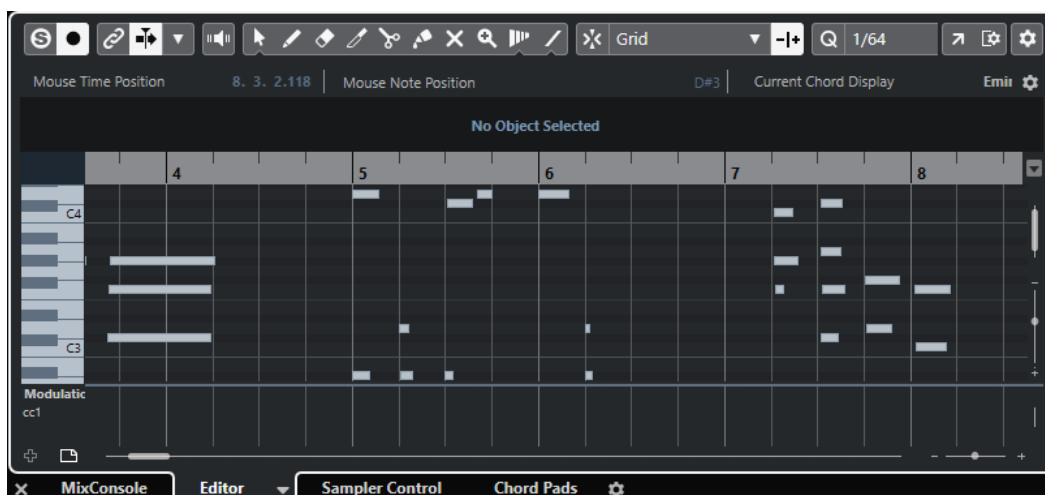
L'**Éditeur** dans la zone inférieure vous permet de réaliser des procédures d'édition d'événement à partir de la zone inférieure de la fenêtre **Projet**, tout en continuant de voir vos pistes et événements dans leur contexte.

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 59

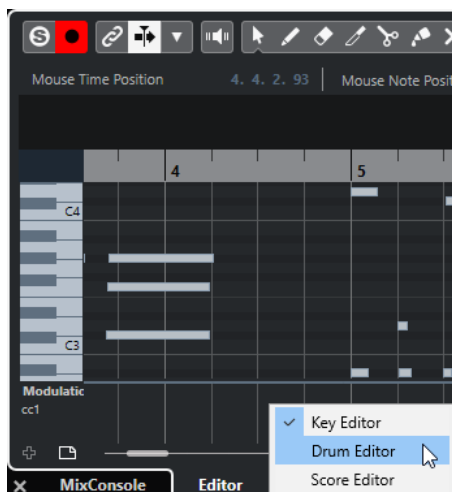
[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

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.

Lier les curseurs de projet et d'éditeur de zone inférieure

Vous pouvez lier les curseurs et les facteurs de zoom de la zone de projet avec ceux de l'**Éditeur clavier**, de l'**Éditeur de rythme** et de l'**Éditeur de conteneurs audio** de la zone inférieure.


À NOTER

L'option **Lier les curseurs de projet et d'éditeur de zone inférieure** n'est pas disponible dans l'**Éditeur d'échantillons**.

À NOTER

Le format d'affichage de la règle n'est pas affecté par cette fonction. Vous pouvez toujours sélectionner d'autres formats d'affichage de la règle pour la zone de projet et pour l'éditeur de la zone inférieure.



Quand vous activez **Lier les curseurs de projet et d'éditeur de zone inférieure** , les curseurs et les facteurs de zoom sont liés dans les affichages d'événements de la zone de projet et de la zone inférieure. Vous pouvez ainsi procéder à des éditions dans les deux zones en gardant en vue la même position.

À NOTER

Dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**, à la catégorie **Édition**, vous pouvez assigner un raccourci clavier à cette fonction.

LIENS ASSOCIÉS

[Règle](#) à la page 43

[Menu Format d'affichage de règle](#) à la page 43

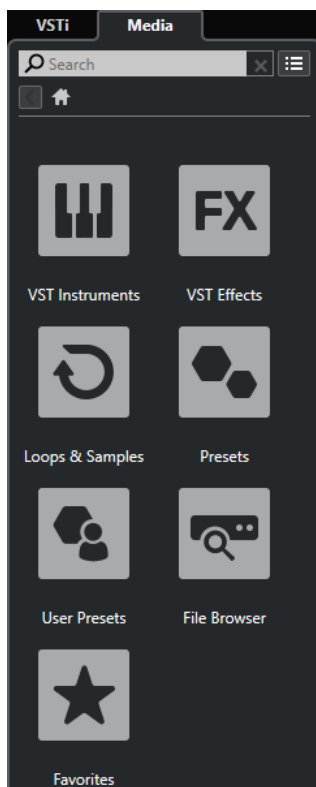
[Zoom dans la fenêtre Projet](#) à la page 67

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 62

[Rack de Média dans la zone droite](#) à la page 64

[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 62

[Instruments VST](#) à la page 589

[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

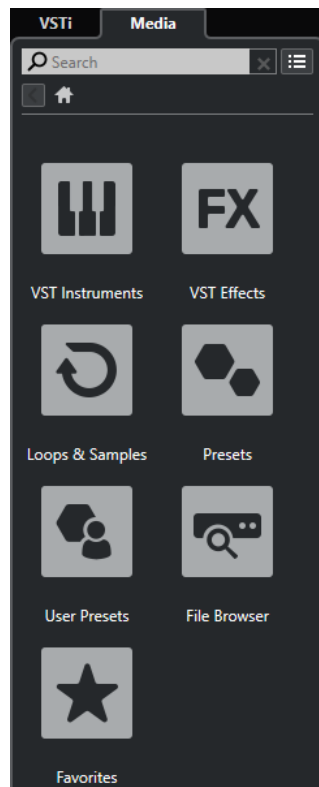
[Fenêtre VST Instruments](#) à la page 593

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 64

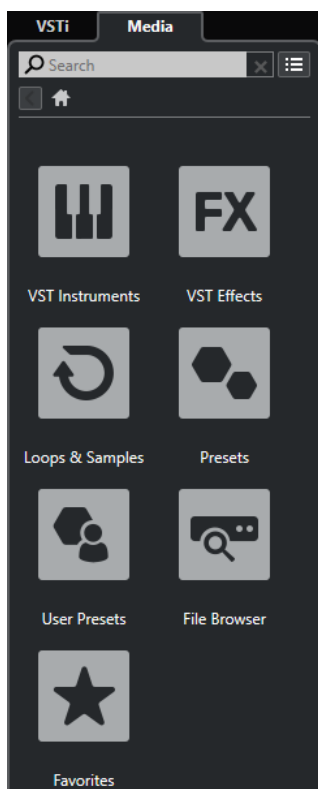
[La MediaBay et le rack de Média](#) à la page 531

[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 banques de patterns, 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 531

[La MediaBay et le rack de Média](#) à la page 531

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 33

[Zone gauche](#) à la page 46

[Zone inférieure](#) à la page 54

[Zone droite](#) à la page 60

[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 68

[Préréglages de zoom](#) à la page 69

[Zoom avant sur les marqueurs de boucle](#) à la page 70

[Historique des zooms](#) à la page 70

[Lier les curseurs de projet et d'éditeur de zone inférieure](#) à la page 59

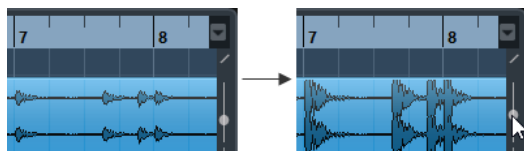
[Menu Type de grille](#) à la page 72

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.

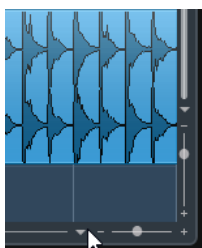
LIENS ASSOCIÉS

[Sous-menu Zoom](#) à la page 455

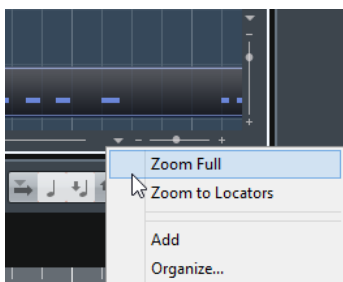
Préréglages de zoom

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

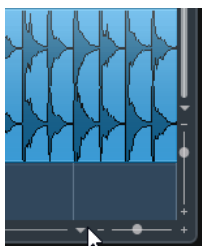
Vous pouvez faire un zoom avant sur la zone située entre les marqueurs de boucle du projet.

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 324

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.

Configuration du Point de synchronisation

Vous pouvez placer le point de synchronisation à n'importe quel endroit de l'événement audio.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'événement.

2. Placez le curseur de projet à l'endroit souhaité à l'intérieur de l'événement audio sélectionné.
 3. Sélectionnez **Audio > Point de synchronisation au curseur**.
-

RÉSULTAT

Le point de synchro est alors réglé à la position du Curseur. Le point de synchronisation d'un événement est représenté par une ligne verticale dans la fenêtre **Projet**.

À NOTER


Vous pouvez également placer le point de synchronisation dans l'**Éditeur d'Échantillons**.

LIENS ASSOCIÉS

[Modifier le point de synchronisation](#) à la page 463

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 71

[Zoom dans la fenêtre Projet](#) à la page 67

[Menu Format d'affichage de règle](#) à la page 43

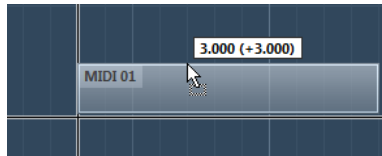
Curseur réticule

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.

À NOTER

Quand l'**Éditeur clavier**, l'**Éditeur de rythme** ou l'**Éditeur de contenus audio** est ouvert dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** et que l'option **Lier les curseurs de projet et de zone inférieure** est activée, le curseur réticule apparaît dans l'éditeur de la zone inférieure et dans la fenêtre **Projet**.

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
4	Move Selected Tracks	10:24:39 AM	Executed	Track: Groove Agent SE
5	Move Selected Tracks	10:25:07 AM	Executed	Track: Reverse Cymbal, 1
6	Colorize Events	10:25:20 AM	Executed	Track: Reverse Cymbal
7	Colorize Events	10:25:26 AM	Executed	Track: Kick
8	Colorize Events	10:25:31 AM	Executed	Track: Kick
9	Colorize Events	10:25:35 AM	Executed	Track: Kick
10	Colorize Events	10:25:40 AM	Executed	Track: Groove Agent SE
11	Add Track	1:21:26 PM	Executed	Track: Sampler Track
12	Add Track	1:44:03 PM	Undone	Track: Prologue 01

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**.
- Les traitements hors ligne que vous avez définitivement appliqués au signal audio à l'aide de la fonction **Rendre le traitement hors ligne permanent** ne peuvent pas être annulés. Ils ne figurent donc pas dans la boîte de dialogue **Historique des modifications**.

LIENS ASSOCIÉS

[Traitement hors ligne direct](#) à la page 414

[Appliquer le traitement hors ligne de façon définitive](#) à la page 420

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 82

[Boîte de dialogue Configuration des couleurs du projet](#) à la page 79

[Attribuer la couleur des pistes aux événements](#) à la page 78

[Colorer des événements à la volée](#) à la page 78

[Colorer les événements ou conteneurs sélectionnés](#) à la page 77

[Réinitialiser la couleur des pistes](#) à la page 77

[Colorer des pistes individuelles](#) à la page 76

[Colorer les pistes sélectionnées](#) à la page 75

[Gestion des couleurs](#) à la page 75

[Interface utilisateur - Couleurs des pistes et des voies de la MixConsole](#) à la page 973

[Attribuer automatiquement des couleurs aux nouvelles pistes/voies](#) à la page 151

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 78

[Onglet Options](#) à la page 82

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 78

[Onglet Options](#) à la page 82

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 78

[Onglet Options](#) à la page 82

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 77

[Onglet Options](#) à la page 82

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 78

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 82

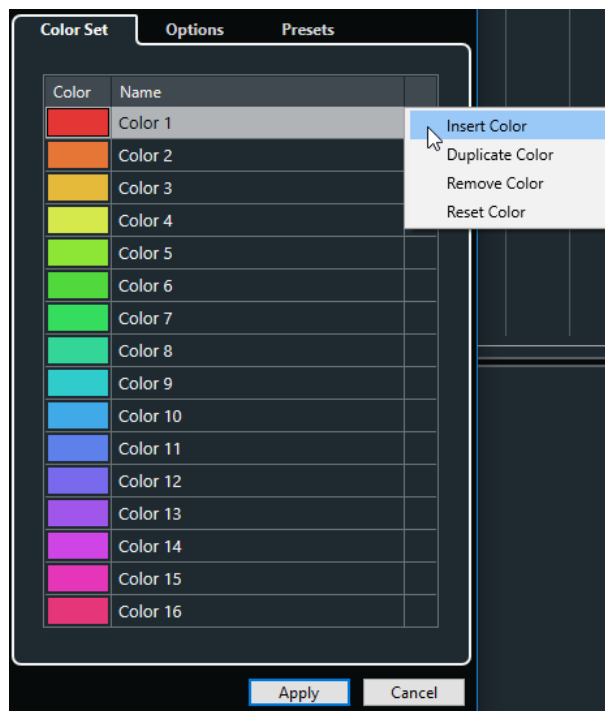
[Onglet Jeu de couleurs](#) à la page 80

[Onglet Préréglages](#) à la page 81

[Onglet Options](#) à la page 82

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

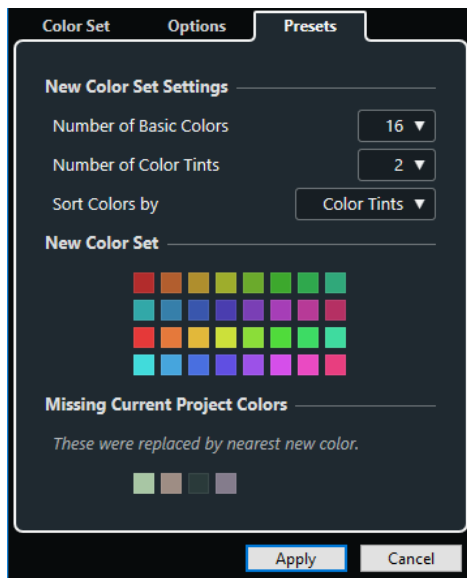
Permet d'appliquer les modifications effectuées et de fermer la boîte de dialogue.

LIENS ASSOCIÉS

[Palette de couleurs](#) à la page 82

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.

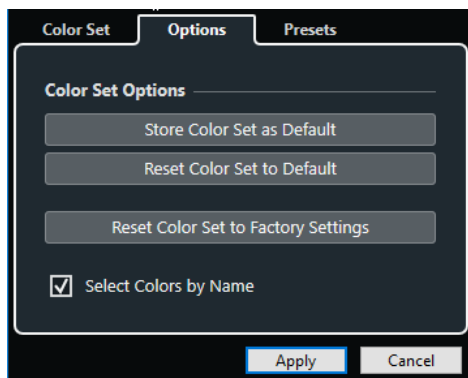
La section **Couleurs actuelles du projet manquantes** indique quelles couleurs manquantes vont être remplacées. Survolez le champ d'une couleur manquante avec le pointeur de la souris pour mettre en évidence la couleur qui sera utilisée pour la remplacer dans la section **Nouveau jeu de couleurs**.

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

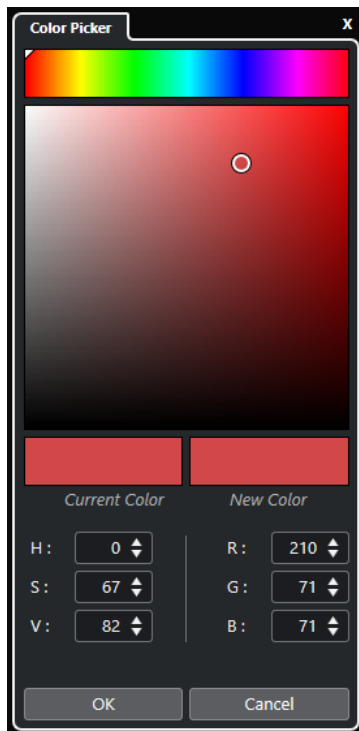
Permet d'appliquer les modifications effectuées et de fermer la boîte de dialogue.

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 **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

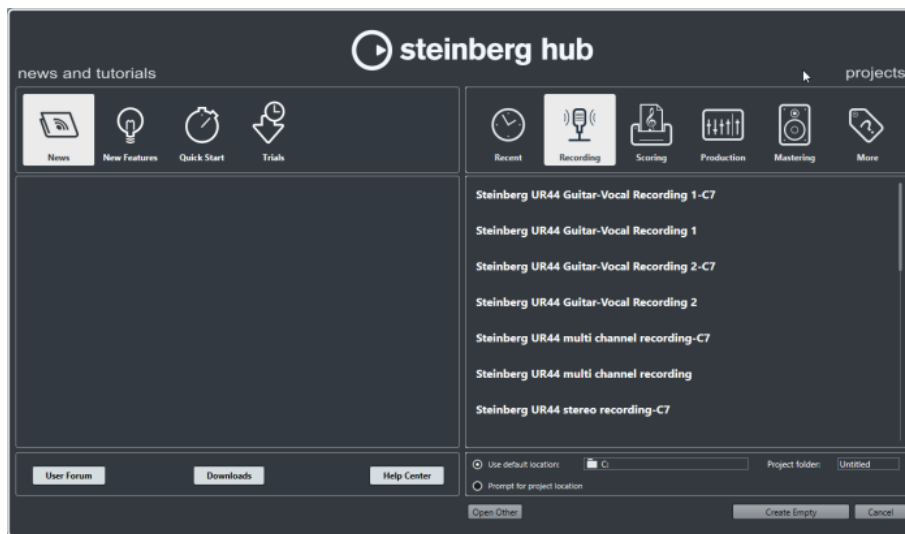
Hub

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 86

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**.

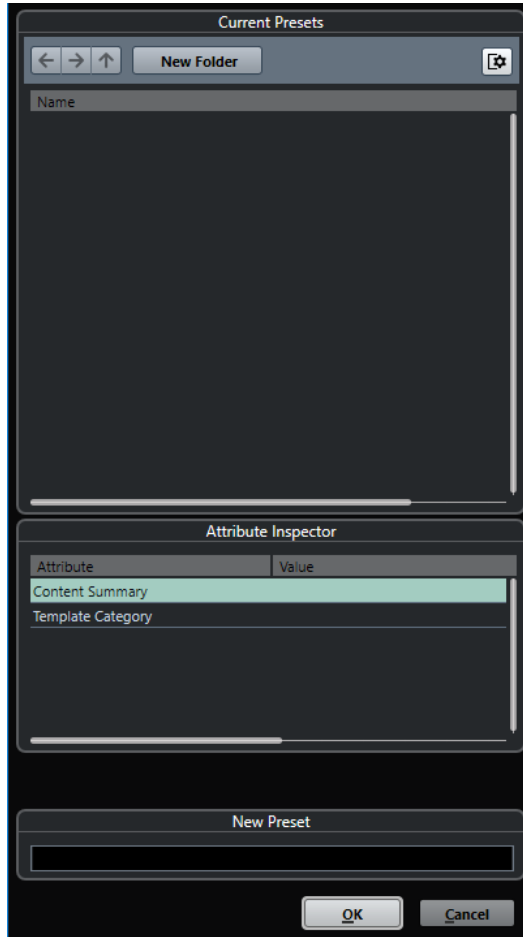
Les projets de modèle ne s'enregistrent pas dans les dossiers de projet. Ils ne contiennent pas de sous-dossiers, ni de fichiers de média.

- 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

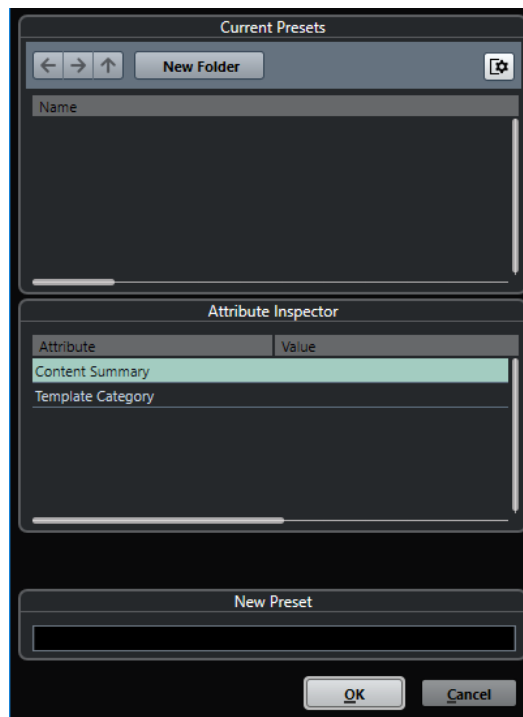
Vous pouvez enregistrer le projet actuel en tant que modèle. Quand vous créez un projet par la suite, vous pourrez sélectionner ce modèle pour vous en servir comme point de départ.

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 Length: 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
- Hermode Tuning:** HMT Type: None, HMT Depth: 100%

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.

Accordage Hermode

Voici les options disponibles dans la section **Accordage Hermode** :

Type HMT (MIDI uniquement)

Permet de choisir le mode d'accordage Hermode des notes MIDI.

Profondeur HMT (MIDI uniquement)

Permet de définir le degré global de réaccordage.

LIENS ASSOCIÉS

[Page Système audio VST](#) à la page 16

[Enregistrement - Audio](#) à la page 969

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. Vous pouvez modifier ce paramètre dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Général**).
- 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

[Espaces de travail des projets externes](#) à la page 939


[Ne connectez pas les bus d'entrée/sortie pendant le chargement de projets externes](#) à la page 975

[Activation des projets](#) à la page 94

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 « SanstitreX-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.

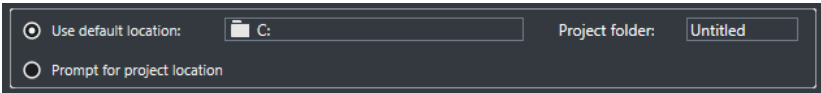
PROCÉDER AINSI

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 97

[Sauvegarder des projets](#) à la page 97

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.

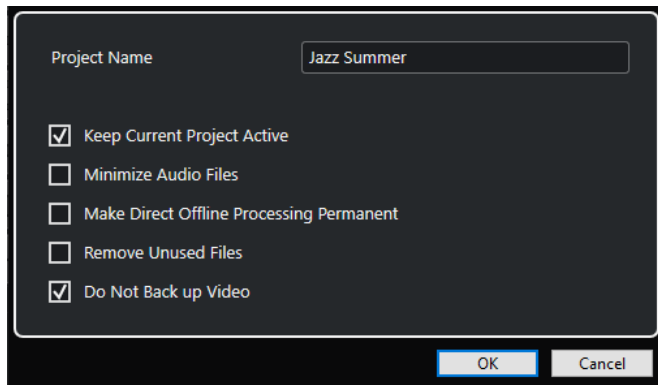
À NOTER

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.

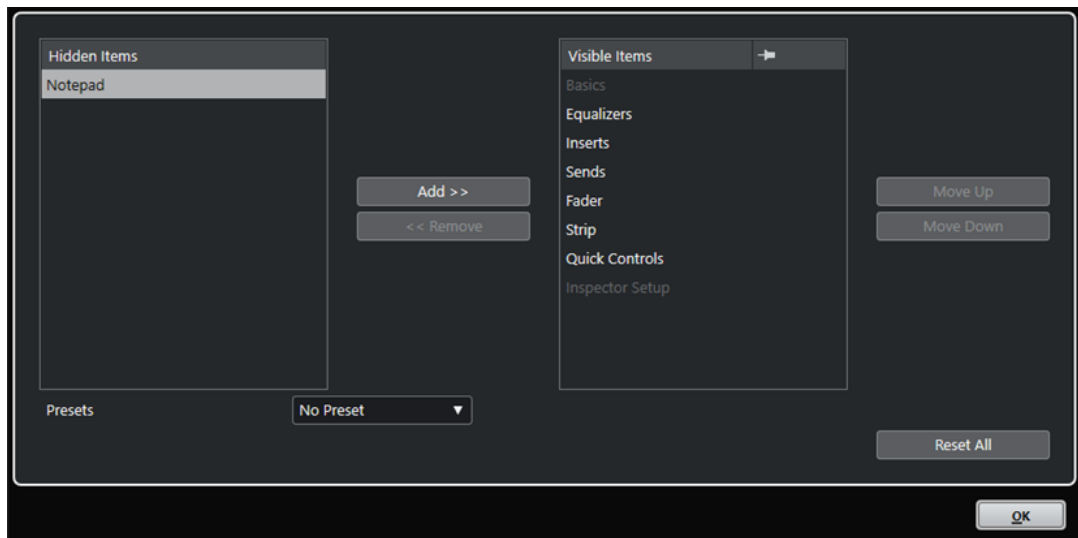


Boîte de dialogue Paramètres de l'Inspecteur de pistes

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** :

Track Versions

Permet de créer et d'éditer des **Track Versions**.

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.

Strip

Permet de configurer les modules Channel Strip.

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.

Note Expression

Permet de travailler avec les fonctions **Note Expression**.

Paramètres MIDI

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

Effets d'Insert MIDI

Permet d'ajouter des effets d'insert MIDI.

Instrument

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

Effets Send MIDI

Permet d'ajouter des effets Send MIDI.

Fader MIDI

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

LIENS ASSOCIÉS

[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 50

[Boîte de dialogue Paramètres de l'Inspecteur de pistes](#) à la page 99

[Section Track Versions](#) à la page 164

[Effets d'insert](#) à la page 390

[Effets Send](#) à la page 396

[Égaliseurs \(EQ\)](#) à la page 363

[Section Accords pour les pistes MIDI](#) à la page 795

[Channel Strips](#) à la page 366

[Contrôles instantanés de pistes](#) à la page 612

[Note Expression](#) à la page 759

[Section Paramètres MIDI](#) à la page 638

[Effets d'Insert MIDI](#) à la page 642

[Effets Send MIDI](#) à la page 644

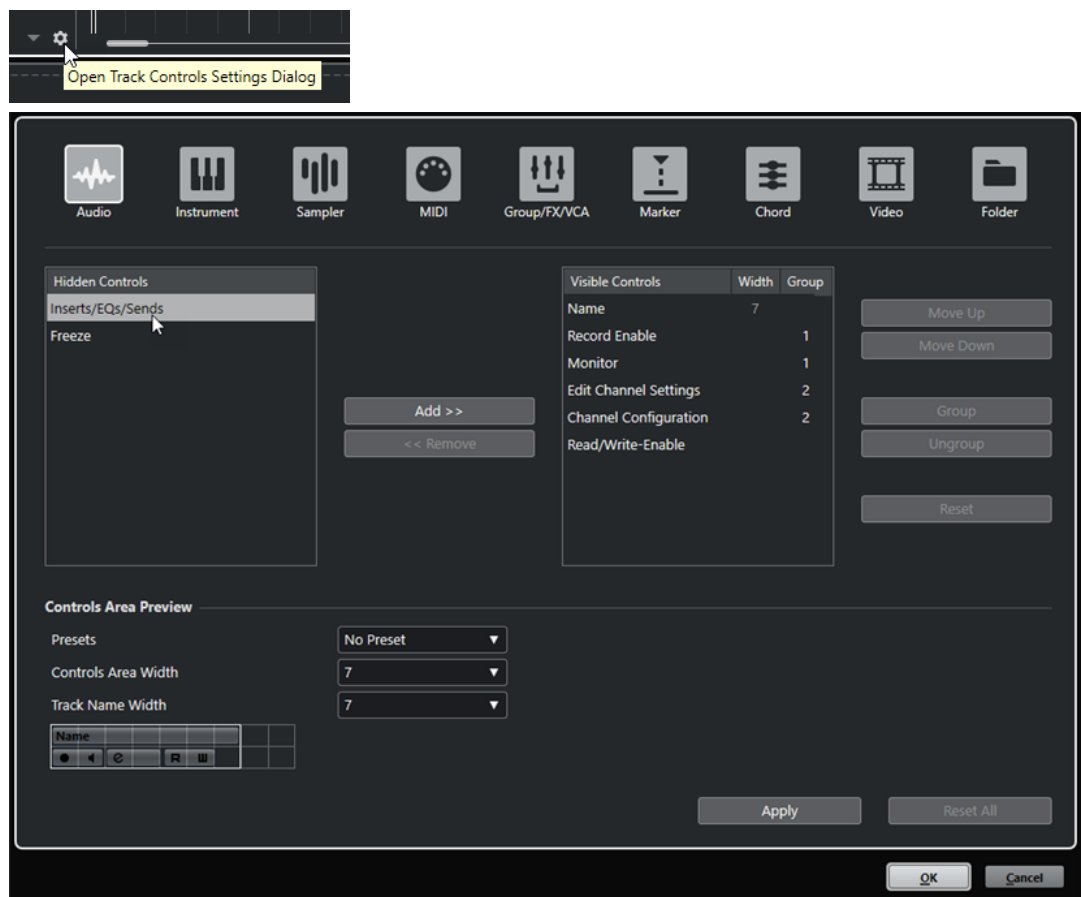
Boîte de dialogue Paramètres des commandes de piste

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 de commandes de piste**, faites un clic droit sur une piste dans la liste des pistes et sélectionnez **Paramètres de commandes de piste** dans le menu contextuel, ou cliquez sur **Ouvrir la boîte de dialogue Paramètres de 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 134

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

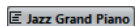
Les commandes suivantes sont spécifiques aux pistes associées à des signaux MIDI, c'est-à-dire aux pistes MIDI, aux pistes Échantillonneur et aux pistes d'Instrument :

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.

Éditer sur place



Permet d'éditer les événements et les conteneurs MIDI de la piste dans la fenêtre **Projet**.

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.

Afficher couches



Permet de diviser les pistes en couches.

Verrouiller



Permet de désactiver toutes les éditions de tous les événements 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

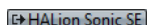
Les commandes suivantes sont spécifiques aux pistes d'Instrument :

Éditer instrument



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

Instrument



Permet de sélectionner un instrument.

Pistes Échantillonneur

Les commandes suivantes sont spécifiques aux pistes Échantillonneur :

Ouvrir/Fermer l'échantillonneur

Permet d'ouvrir/fermer les **Commandes de l'échantillonneur** dans la zone inférieure.

Pistes MIDI

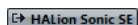
Les commandes suivantes sont spécifiques aux pistes MIDI :

Canal



Permet de définir le canal MIDI.

Sortie



Permet de définir la sortie de la piste.

Contourner Insert



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

Contourner Sends



Permet de contourner les effets Send de la piste.

Pistes Groupe/Effets/VCA

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

Ignorer l'automatisation



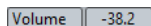
Permet de désactiver la fonction de lecture des automatisations pour le paramètre sélectionné.

Verrouiller l'automatisation



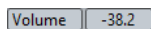
Permet de désactiver toutes les éditions de tous les événements de la piste.

Paramètre d'automatisation



Permet de sélectionner un paramètre pour l'automatisation.

Paramètre



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

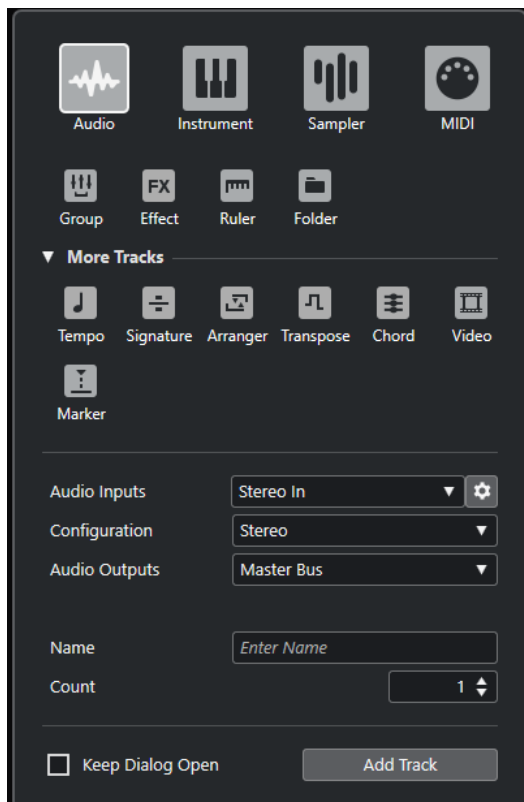


Permet de zoomer sur un marqueur de boucle.

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 108
[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Instrument](#) à la page 112
[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Échantillonneur](#) à la page 117
[Boîte de dialogue Ajouter une piste – MIDI](#) à la page 120
[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Groupe](#) à la page 124
[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Effet](#) à la page 127
[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Règle](#) à la page 130
[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Répertoire](#) à la page 132
[Autres types de piste](#) à la page 134
[Piste Tempo](#) à la page 142
[Piste Mesure](#) à la page 140
[Piste Arrangeur](#) à la page 135
[Piste de Transposition](#) à la page 143
[Piste d'Accords](#) à la page 137
[Piste Vidéo](#) à la page 144
[Piste Marqueur](#) à la page 139

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

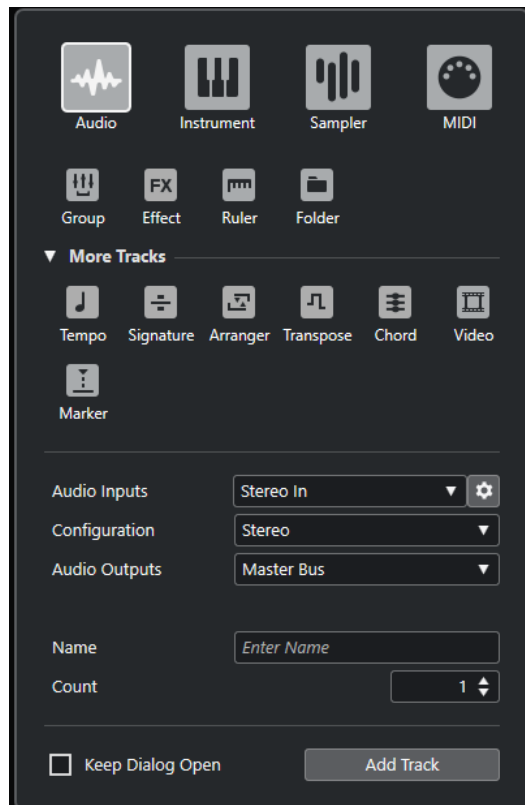
[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Audio](#) à la page 108

Boîte de dialogue Ajouter une piste – Audio

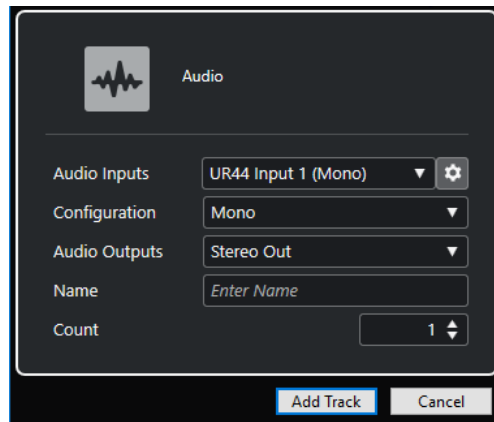
La page **Audio** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste** permet de configurer et d'ajouter des pistes Audio.

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

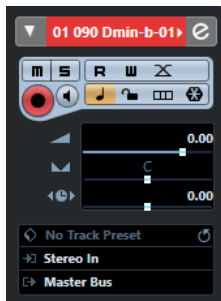
Permet d'ajouter une ou plusieurs pistes qui correspondent au type de piste et aux paramètres de la page active, après quoi la boîte de dialogue se ferme automatiquement.

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.

Basculer la base de temps



Permet d'alternier entre la base de temps musicale (basée sur le tempo) et la base de temps linéaire (basée sur le temps) pour la piste.

Verrouiller



Permet de désactiver toutes les éditions de tous les événements de la piste.

Afficher couches



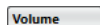
Permet de diviser les pistes en couches.

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 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.

LIENS ASSOCIÉS

[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 100

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 112

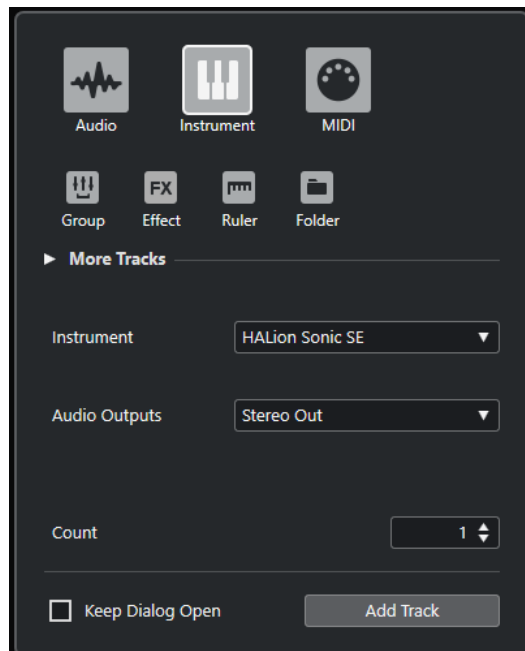
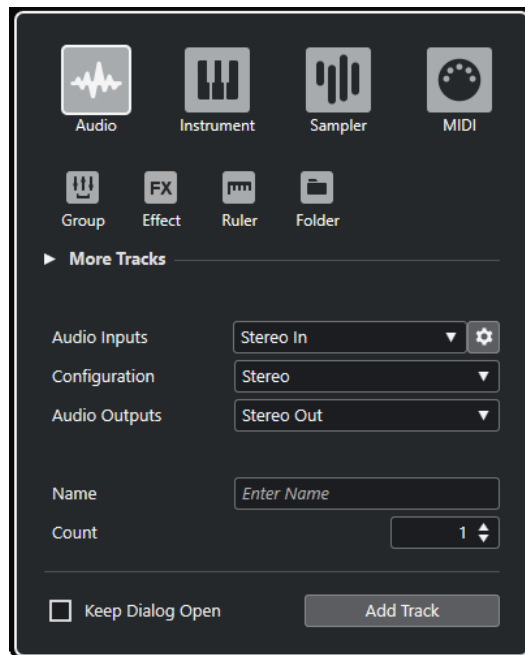
Boîte de dialogue Ajouter une piste – Instrument

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

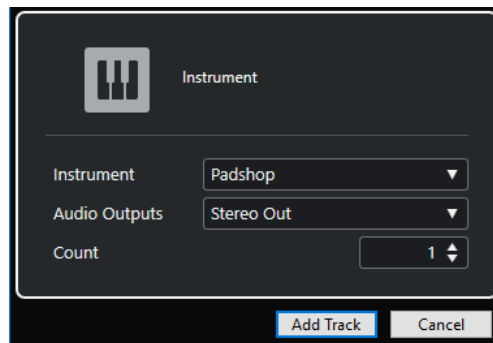
Pour ouvrir la page **Instrument** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**, procédez de l'une des manières suivantes :

- 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

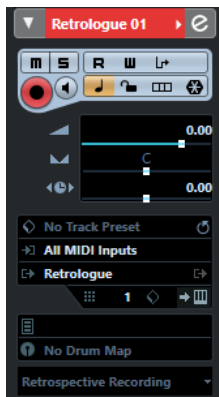
Cette option n'est disponible que quand vous ouvrez la boîte de dialogue **Ajouter une piste** à partir des commandes de piste globales.

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

HALion Sonic SE ▶

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.

Transformateur d'entrée



Permet d'ouvrir un menu local à partir duquel vous pouvez transformer en temps réel les événements MIDI entrants.

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**).

Basculer la base de temps



Permet d'alterner entre la base de temps musicale (basée sur le tempo) et la base de temps linéaire (basée sur le temps) pour la piste.

Verrouiller



Permet de désactiver toutes les éditions de tous les événements de la piste.

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.

Afficher couches



Permet de diviser les pistes en couches.

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.

Activer sorties



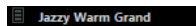
Cette commande est uniquement disponible quand l'instrument possède plus d'une sortie. Elle permet d'activer une ou plusieurs sorties pour l'instrument.

Éditer instrument



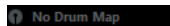
Permet d'ouvrir l'interface de l'instrument.

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 100

Pistes Échantillonneur

Vous pouvez vous servir de pistes Échantillonneur pour contrôler la lecture des échantillons audio en MIDI. À chaque piste Échantillonneur correspond une voie sur la **MixConsole**. Une piste Échantillonneur peut intégrer de nombreuses pistes d'automatisation.

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

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Échantillonneur](#) à la page 117

[Créer des pistes Échantillonneur](#) à la page 497

[Commandes de l'échantillonneur](#) à la page 497

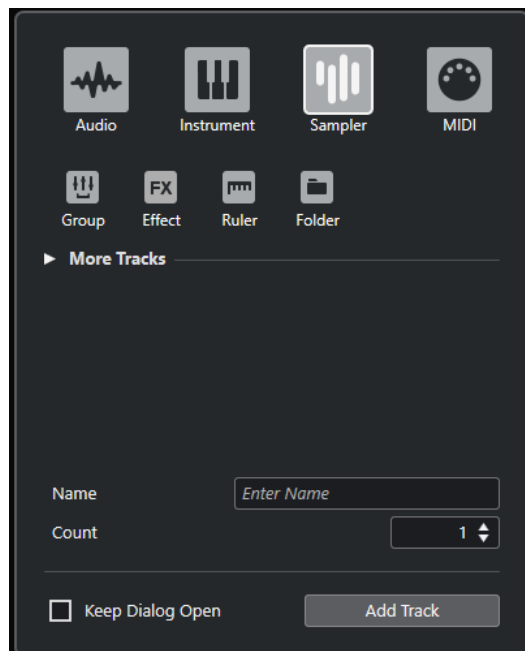
Boîte de dialogue Ajouter une piste – Échantillonneur

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

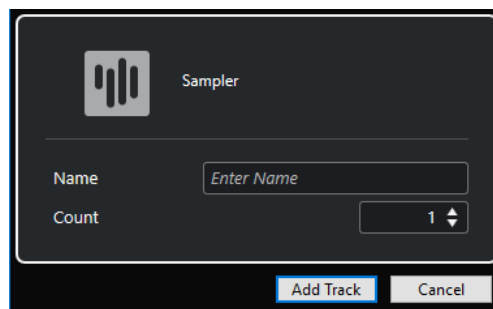
Pour ouvrir la page **Échantillonneur** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**, procédez de l'une des manières suivantes :

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

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



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

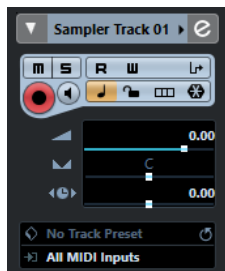
Cette option n'est disponible que quand vous ouvrez la boîte de dialogue **Ajouter une piste** à partir des commandes de piste globales.

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.

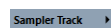
Inspecteur de la piste Échantillonneur

L'**Inspecteur** pour les pistes Échantillonneur contient des commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer ces pistes.



La section supérieure de l'**Inspecteur** de la piste Échantillonneur 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.

Transformateur d'entrée



Permet d'ouvrir un menu local à partir duquel vous pouvez transformer en temps réel les événements MIDI entrants.

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**).

Basculer la base de temps



Permet d'alternier entre la base de temps musicale (basée sur le tempo) et la base de temps linéaire (basée sur le temps) pour la piste.

Verrouiller



Permet de désactiver toutes les éditions de tous les événements de la piste.

Afficher couches



Permet de diviser les pistes en couches.

Geler voie Échantillonneur



Permet de geler la piste Échantillonneur.

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.

LIENS ASSOCIÉS

[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 100

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 120

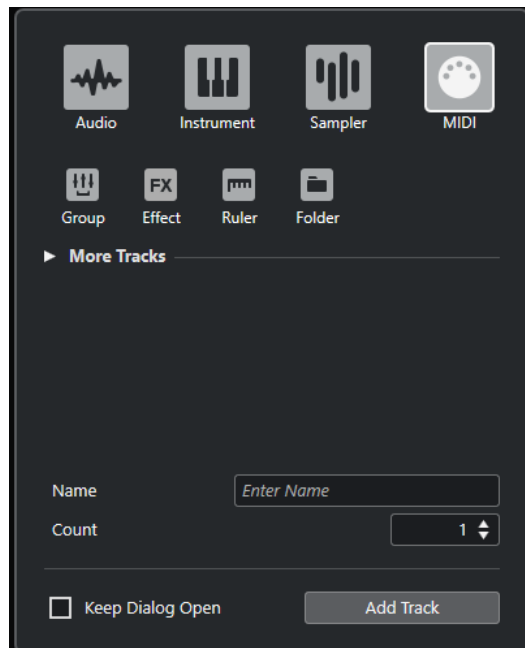
Boîte de dialogue Ajouter une piste – MIDI

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 :

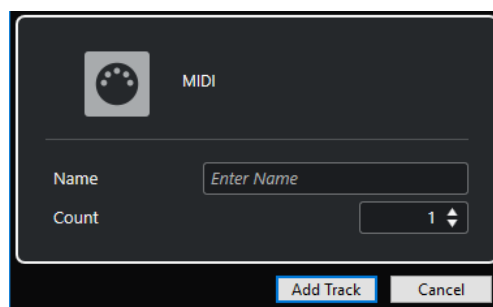
- Cliquez sur **Ajouter une piste** dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis cliquez sur **MIDI**.

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.

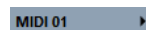
Inspecteur des pistes MIDI

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



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.

Transformateur d'entrée



Permet d'ouvrir un menu local à partir duquel vous pouvez transformer en temps réel les événements MIDI entrants.

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**).

Basculer la base de temps



Permet d'alterner entre la base de temps musicale (basée sur le tempo) et la base de temps linéaire (basée sur le temps) pour la piste.

Verrouiller



Permet de désactiver toutes les éditions de tous les événements de la piste.

Afficher couches



Permet de diviser les pistes en couches.

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 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.

Routage de sortie



Permet de définir le bus de sortie de la piste.

Voie



Permet de définir le canal MIDI.

Éditer instrument



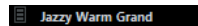
Permet d'ouvrir l'interface de l'instrument.

Sélection de banque



Permet de définir un message de sélection de banque (Bank Select) qui sera transmis à votre périphérique MIDI.

Programmes



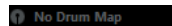
Permet de sélectionner un programme.

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 100

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 124

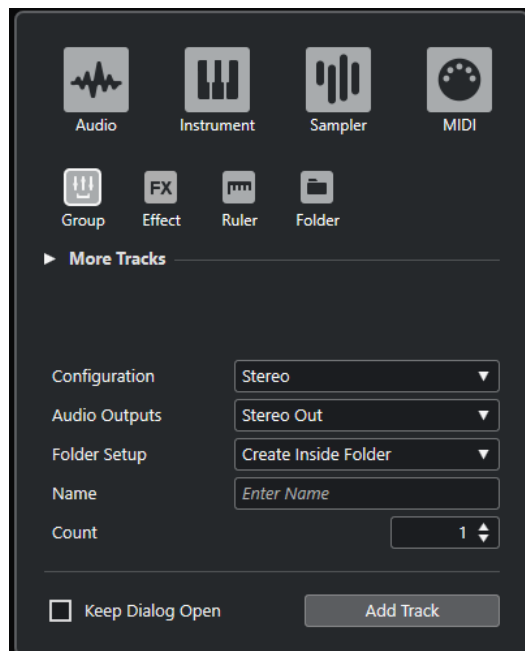
Boîte de dialogue Ajouter une piste – Groupe

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 :

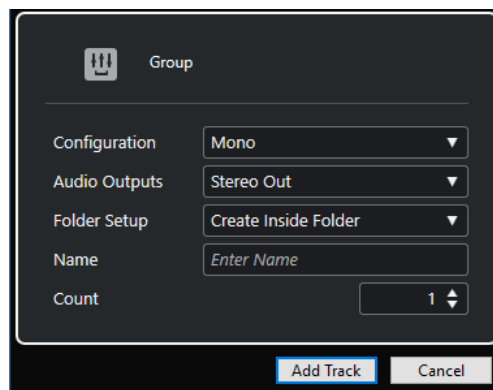
- Cliquez sur **Ajouter une piste** dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis cliquez sur **Groupe**.

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

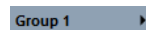
Permet d'ajouter une ou plusieurs pistes qui correspondent au type de piste et aux paramètres de la page active, après quoi la boîte de dialogue se ferme automatiquement.

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.

Basculer la base de temps



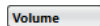
Permet d'alterner entre la base de temps musicale (basée sur le tempo) et la base de temps linéaire (basée sur le temps) pour la piste.

Verrouiller



Permet de désactiver toutes les éditions de tous les événements de 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 100

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 127

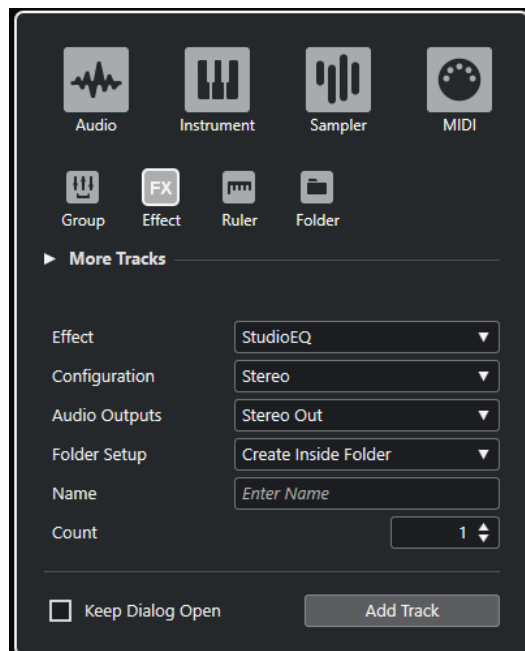
Boîte de dialogue Ajouter une piste – Effet

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

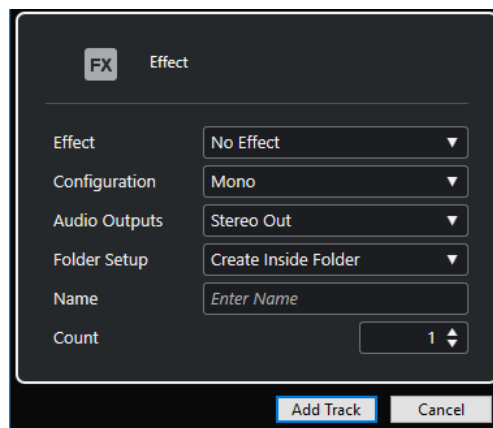
Pour ouvrir la page **Effet** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**, procédez de l'une des manières suivantes :

- 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 397

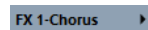
[Ajouter des voies FX aux voies sélectionnées](#) à la page 397

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 pouvez 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



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.

Basculer la base de temps



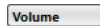
Permet d'alterner entre la base de temps musicale (basée sur le tempo) et la base de temps linéaire (basée sur le temps) pour la piste.

Verrouiller



Permet de désactiver toutes les éditions de tous les événements de 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 100

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 130

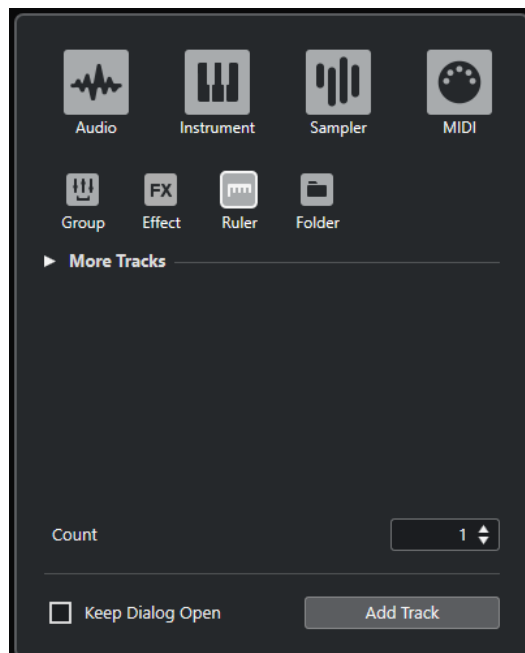
Boîte de dialogue Ajouter une piste – Règle

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

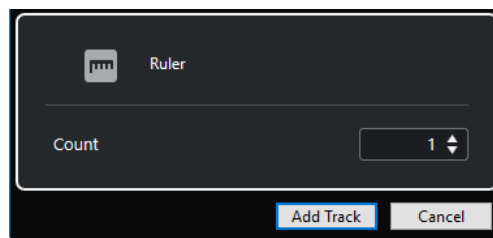
Pour ouvrir la page **Règle** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste**, procédez de l'une des manières suivantes :

- 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.

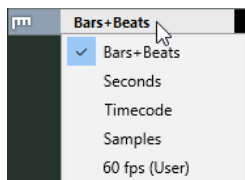
Ajouter une piste

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.

ips (Utilisateur)

Permet d'activer le format d'affichage heures, minutes, secondes et images, avec un nombre d'images par seconde personnalisable. Pour afficher les subframes, activez **Afficher les Subframes du Timecode** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Transport**). Dans la page **Transport**, vous pouvez également définir la fréquence d'images.

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 132

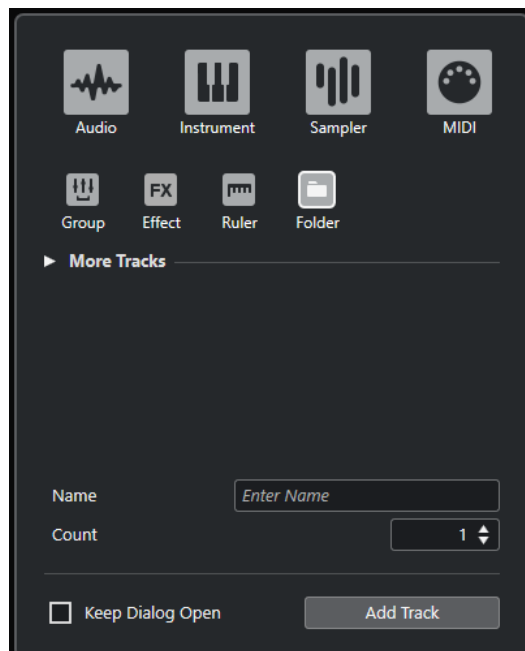
Boîte de dialogue Ajouter une piste – Répertoire

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 :

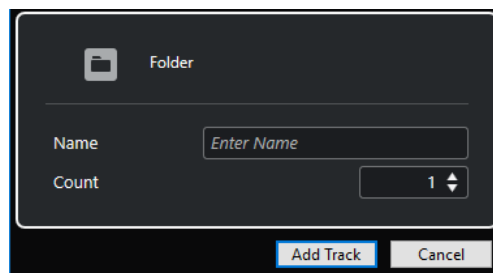
- Cliquez sur **Ajouter une piste** dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis cliquez sur **Répertoire**.

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

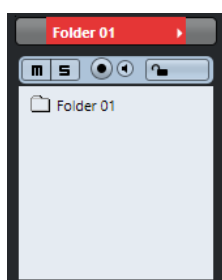
Cette option n'est disponible que quand vous ouvrez la boîte de dialogue **Ajouter une piste** à partir des commandes de piste globales.

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**).

Verrouiller



Permet de désactiver toutes les éditions de tous les événements de la piste.

LIENS ASSOCIÉS

[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 100

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

 Folder

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**).

Verrouiller



Permet de désactiver toutes les éditions de tous les événements de la piste.

Autres types de piste

Les pistes de certains types ne peuvent être ajoutées qu'une seule fois.

- Piste tempo
- Piste Mesure
- Piste Arrangeur
- Piste de Transposition
- Piste d'Accords
- Piste vidéo

À NOTER

- Piste Marqueur

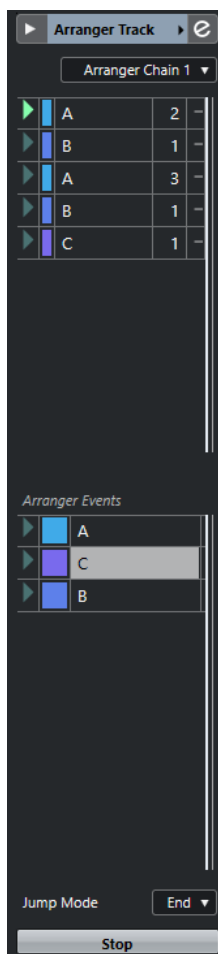
Piste Arrangeur

Vous pouvez utiliser la piste Arrangeur pour organiser la structure de votre projet en définissant des sections et en déterminant dans quel ordre elles seront jouées.

- Pour créer la piste Arrangeur dans le projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Arrangeur**.

Inspecteur de la piste Arrangeur

L'**Inspecteur** de la piste Arrangeur permet d'afficher les listes de chaînes arrangeur et d'événements arrangeur disponibles.



L'**Inspecteur** de la piste Arrangeur contient les paramètres suivants :

Nom de la piste

Arranger Track ▶

Double-cliquez pour renommer la piste.

Colorer la piste sélectionnée



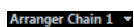
Permet de colorer la piste sélectionnée.

Ouvrir Éditeur arrangeur



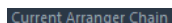
Permet d'ouvrir l'**Éditeur arrangeur**.

Sélection chaîne Arrangeur active + Fonctions



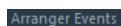
Permet de sélectionner la chaîne arrangeur active, de la renommer, d'en créer une nouvelle, de la dupliquer ou de la mettre à plat.

Chaîne Arrangeur actuelle



Indique quelle chaîne arrangeur est active.

Événements arrangeur



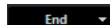
Liste de tous les événements arrangeur du projet. Cliquez sur la flèche d'un événement arrangeur pour le lire et passer en mode direct.

Stop



Permet de quitter le mode direct.

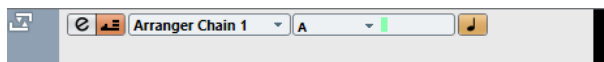
Mode Jump



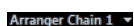
Permet de déterminer la durée pendant laquelle est lu l'événement arrangeur actif avant que la lecture passe au suivant.

Commandes de la piste Arrangeur

La section de la liste des pistes consacrée à la piste Arrangeur contient les commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer cette piste.



Sélectionner chaîne Arrangeur active



Permet de sélectionner la chaîne arrangeur active.

Objet actuel/Répétition actuelle



Indique quel événement arrangeur et quelle répétition sont actifs.

Activer mode Arrangeur



Permet d'activer et de désactiver le mode Arrangeur.

Basculer la base de temps



Permet d'alternier entre la base de temps musicale (basée sur le tempo) et la base de temps linéaire (basée sur le temps) pour la piste.

Ouvrir Éditeur arrangeur



Permet d'ouvrir l'**Éditeur arrangeur** pour la piste.

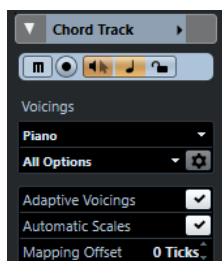
Piste d'Accords

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**.

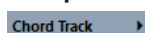
Inspecteur de la piste d'Accords

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.

Basculer la base de temps



Permet d'alternier entre la base de temps musicale (basée sur le tempo) et la base de temps linéaire (basée sur le temps) pour la piste.

Verrouiller



Permet de désactiver toutes les éditions de tous les événements de la piste.

Bibliothèque de Voicings



Permet de configurer une bibliothèque de Voicings pour la piste.

Sous-ensemble de la bibliothèque de Voicings

Rock/Easy Jazz ▾

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

Adaptive Voicings

Quand cette option est activée, les Voicings se configurent automatiquement.

Gammes automatiques

Automatic Scales

Quand cette option est activée, le programme crée automatiquement des événements de gamme.

Décalage Assignment

Mapping Offset 0 Ticks

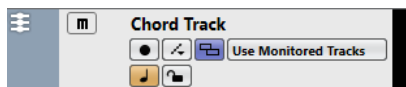
Permet de définir une valeur de décalage afin de faire en sorte que les événements d'accords affectent également les notes MIDI qui ont été déclenchées trop tôt (saisissez une valeur négative) ou trop tard (saisissez une valeur positive).

LIENS ASSOCIÉS

[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 100

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.

Verrouiller



Permet de désactiver toutes les éditions de tous les événements de la piste.

Basculer la base de temps



Permet d'alterner entre la base de temps musicale (basée sur le tempo) et la base de temps linéaire (basée sur le temps) pour la piste.

Piste Marqueur

Vous pouvez utiliser la piste Marqueur pour ajouter et éditer des marqueurs afin de situer plus facilement certaines positions.

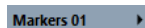
- Pour créer la piste Marqueur dans le projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Marqueur**.

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



Double-cliquez pour renommer la piste.

Colorer la piste sélectionnée



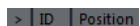
Permet de colorer la piste sélectionnée.

Ouvrir fenêtre Marqueurs



Permet d'ouvrir la fenêtre **Marqueurs**.

Attributs des marqueurs



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 100

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 Mesure

La piste Mesure vous permet de créer et d'éditer des événements de mesure et de configurer des patterns de clic pour ces événements. Le fond de la piste Mesure affiche toujours les mesures. Elle est indépendante du réglage de format d'affichage de la règle.

- Pour créer la piste Mesure dans le projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Mesure**.

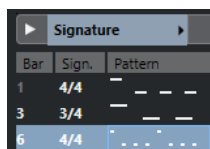
LIENS ASSOCIÉS

[Événements de mesure](#) à la page 850

[Onglet Patterns de clic](#) à la page 239

Inspecteur de la piste Mesure

L'**Inspecteur** de la piste Mesure contient la liste de tous les événements de mesure.



Colorer la piste sélectionnée



Permet de colorer la piste sélectionnée.

Mesure

Permet d'afficher le numéro de la mesure à laquelle l'événement de mesure est positionné. Double-cliquez sur le champ et saisissez une nouvelle valeur pour modifier la position de l'événement de mesure.

À NOTER

Le premier événement de mesure est toujours positionné à la mesure 1. Il n'est pas possible de changer cela.

Sign.

Indique la valeur de l'événement de mesure. Double-cliquez sur le champ et saisissez une nouvelle valeur pour modifier le chiffre de mesure.

Pattern

Indique quel pattern de clic est utilisé. Double-cliquez sur le champ pour ouvrir l'**Éditeur de patterns de clic** et modifier le pattern.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur de patterns de clic](#) à la page 233

Commandes de la piste Mesure

La section de la liste des pistes consacrée à la piste Mesure contient les commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer cette piste.



Verrouiller



Permet de désactiver toutes les éditions de tous les événements de la piste.

Options de la piste Mesure

- **Copier le pattern de clic dans le presse-papiers**
Permet de copier le pattern de clic de l'événement de mesure sélectionné dans le presse-papiers.
- **Coller le pattern de clic sur les chiffrements de mesure sélectionnés**
Permet de coller le pattern de clic enregistré dans le presse-papiers sur l'événement de mesure sélectionné.

À NOTER

Pour que cela fonctionne, les événements de mesure sélectionnés doivent être identiques.

- **Appliquer le pattern de clic aux chiffrements de mesure égaux**
Permet de coller le pattern de clic enregistré dans le presse-papiers sur les événements de mesure qui sont identiques.

À NOTER

Il n'est pas nécessaire de sélectionner les événements de mesure au préalable.

- **Rétablir le pattern de clic par défaut**
Permet réinitialiser le pattern de clic de l'événement de mesure sélectionné à sa configuration par défaut. Si aucun événement de mesure n'a été

sélectionné, ce sont les patterns de clic de tous les événements de mesure qui seront réinitialisés.

- **Afficher les patterns de clic**
Permet d'afficher/masquer les patterns de clic des événements de mesure.
- **Rendu du clic MIDI entre les délimiteurs**
Permet d'ajouter une piste MIDI dans le projet et de créer un conteneur MIDI qui contient le pattern de clic entre les délimiteurs gauche et droit.
- **Rendu du clic audio entre les délimiteurs**
Permet d'ajouter une piste Audio dans le projet et de créer un conteneur audio qui contient le pattern de clic entre les délimiteurs gauche et droit.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Patterns de clic](#) à la page 239

Piste Tempo

La piste Tempo vous permet de créer des changements de tempo dans le projet.

- Pour créer une piste Tempo dans le projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Tempo**.

Inspecteur de la piste Tempo

L'**Inspecteur** de la piste Tempo contient la liste de tous les événements de tempo.



Position	Tempo	Ty
1. 1. 1. 0	105.000	Ju
3. 1. 1.102	100.000	Ju
3. 3. 3. 66	65.000	Ju
7. 2. 1. 85	150.000	Ra

Colorer la piste sélectionnée



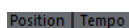
Permet de colorer la piste sélectionnée.

Ouvrir Éditeur de piste Tempo



Permet d'ouvrir l'**Éditeur de piste Tempo**.

Liste des événements de tempo



Contient tous les événements de tempo et vous permet d'éditer ces événements et leurs positions.

Commandes de la piste Tempo

La section de la liste des pistes consacrée à la piste Tempo contient les commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer cette piste.



Activer piste Tempo



Permet d'activer la piste Tempo. Dans ce mode, le tempo ne peut pas être modifié à partir de la palette **Transport**.

Verrouiller



Permet de désactiver toutes les éditions de tous les événements de la piste.

Tempo actuel



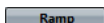
Permet de modifier le tempo à la position du curseur du projet.

Ouvrir boîte de dialogue « Calcul du tempo »



Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Calcul du tempo**.

Type de courbe pour les événements de tempo



Permet de déterminer si le tempo doit changer progressivement (**Rampe**) ou instantanément (**Saut**) entre deux points de la courbe.

Limite haute du tempo affiché/Limite basse du tempo affiché



Permet de définir la plage de mesure. L'échelle de tempo de la piste Tempo change, mais pas le tempo lui-même.

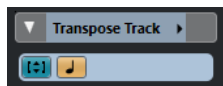
Piste de Transposition

La piste de Transposition vous permet de définir des changements de tonalité globaux.

- Pour créer la piste de Transposition dans le projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Transposition**.

Inspecteur de la piste de Transposition

L'**Inspecteur** de la piste de Transposition contient les paramètres qui permettent de contrôler la piste de Transposition.



Colorer la piste sélectionnée



Permet de colorer la piste sélectionnée.

Transposer dans l'intervalle d'une octave



Permet de faire en sorte que la transposition reste dans l'intervalle de l'octave et qu'aucune note ne soit transposée de plus de sept demi-tons.

Basculer la base de temps



Permet d'alterner entre la base de temps musicale (basée sur le tempo) et la base de temps linéaire (basée sur le temps) pour la piste.

Commandes de la piste de Transposition

La section de la liste des pistes consacrée à la piste de Transposition contient les paramètres qui vous permettent de contrôler cette piste.



Rendre muets les événements de transposition



Permet de rendre la piste muette.

Transposer dans l'intervalle d'une octave



Permet de faire en sorte que la transposition reste dans l'intervalle de l'octave et qu'aucune note ne soit transposée de plus de sept demi-tons.

Basculer la base de temps



Permet d'alterner entre la base de temps musicale (basée sur le tempo) et la base de temps linéaire (basée sur le temps) pour la piste.

Verrouiller



Permet de désactiver toutes les éditions de tous les événements de la piste.

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.

Verrouiller



Permet de désactiver toutes les éditions de tous les événements de la piste.

Afficher numéros d'images



Permet d'indiquer le numéro d'image vidéo de chaque vignette sur ces vignettes.

Afficher miniatures



Permet d'activer/désactiver les miniatures de la piste Vidéo.

LIENS ASSOCIÉS

[Sections de l'Inspecteur](#) à la page 100

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



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

Verrouiller



Permet de désactiver toutes les éditions de tous les événements de la piste.

Afficher miniatures



Permet d'activer/désactiver les vignettes d'une piste Vidéo.

Afficher numéros d'images



Permet d'indiquer le numéro d'image vidéo de chaque vignette sur ces vignettes.


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 108
[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Instrument](#) à la page 112
[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Échantillonneur](#) à la page 117
[Boîte de dialogue Ajouter une piste – MIDI](#) à la page 120
[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Effet](#) à la page 127
[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Groupe](#) à la page 124
[Piste Marqueur](#) à la page 139
[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Règle](#) à la page 130
[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Répertoire](#) à la page 132
[Piste Arrangeur](#) à la page 135
[Piste d'Accords](#) à la page 137
[Piste Mesure](#) à la page 140
[Piste Tempo](#) à la page 142
[Piste de Transposition](#) à la page 143
[Piste Vidéo](#) à la page 144

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 170

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 531

[Rack de Media de la zone droite](#) à la page 531

[Boîte de dialogue Options d'import pour les fichiers audio](#) à la page 269

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

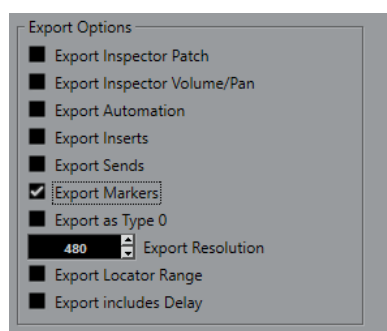
[Boîte de dialogue Options d'exportation pour les fichiers MIDI](#) à la page 148

[Fusionner des événements MIDI dans un nouveau conteneur](#) à la page 655

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. Les automatisations enregistrées avec le plug-in **MIDI Control** sont aussi prises en compte.

Si vous enregistrez un contrôleur continu (CC7, par exemple) et désactivez l'option **Lire l'automatisation** pour la piste d'automatisation, seules les données de ce contrôleur intégrées dans ce conteneur seront exportées.

Exporter effets d'Insert

Permet d'inclure les paramètres MIDI et les effets d'Insert MIDI dans le fichier MIDI.

Exporter effets Send

Permet d'inclure les effets Send 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 575

[Marqueurs](#) à la page 323

[Paramètres de piste MIDI](#) à la page 635

[Fusionner des événements MIDI dans un nouveau conteneur](#) à la page 655

[Options d'exportation](#) à la page 965

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 973

Afficher les images de piste

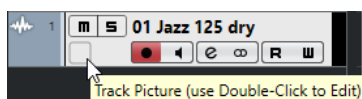
Vous pouvez attribuer des images aux pistes pour les reconnaître plus facilement. Il est ainsi possible d'utiliser des images pour les pistes Audio, d'Instrument, MIDI, de voie FX et de voie de Groupe.

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

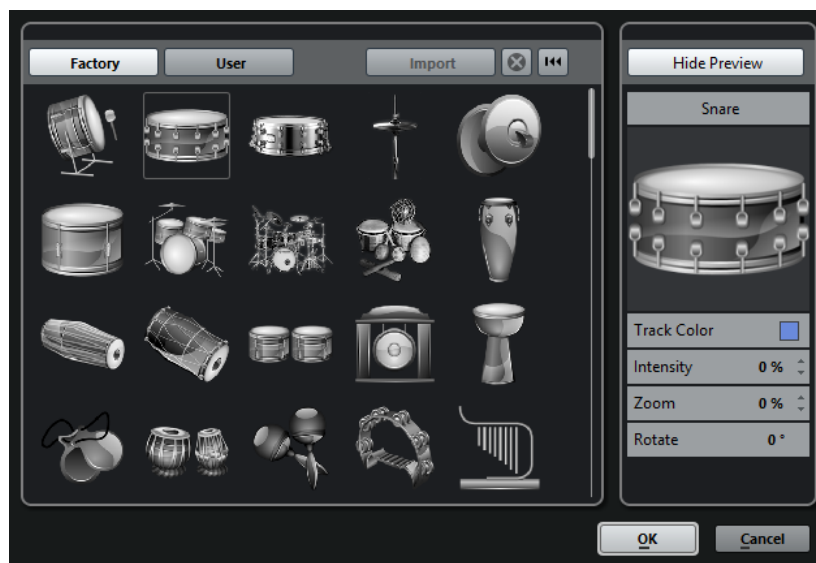
[Explorateur des images de piste](#) à la page 151

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

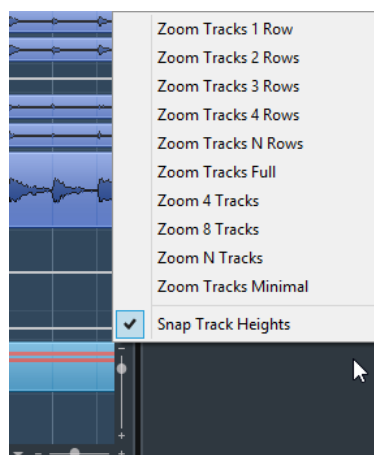
[Menu Zoom des pistes](#) à la page 153

[Boîte de dialogue Paramètres des commandes de piste](#) à la page 102

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 954

[Défilement à la piste sélectionnée](#) à la page 957

[Solo sélectionne les voies/pistes](#) à la page 957

[Sélectionner voie/piste si fenêtre des Configurations de voie est ouverte](#) à la page 957

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.

Désactiver des pistes

Vous pouvez désactiver les pistes Audio, d'Instrument, MIDI et Échantillonneur que vous ne souhaitez pas lire ni traiter pour le moment. Quand une piste est désactivée, son volume de sortie est coupé et toute activité de transfert du disque et de traitement est stoppée pour cette piste.

PROCÉDER AINSI

- Faites un clic droit dans la liste des pistes et sélectionnez **Désactiver la piste** dans le menu contextuel.

RÉSULTAT

La couleur de la piste change et la voie correspondante dans la **MixConsole** est masquée.

Pour activer à nouveau une piste désactivée et restaurer tous ses paramètres de voie, faites un clic droit dans la liste des pistes et sélectionnez **Activer la piste**.

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 créer une piste Répertoire et y placer toutes les pistes sélectionnées, ouvrez le menu **Projet**, puis dans le sous-menu **Pliage des pistes**, sélectionnez **Déplacer les pistes sélectionnées vers nouveau 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.

Placer des pistes dans des pistes Répertoire

Vous pouvez placer vos pistes dans des pistes Répertoire pour les organiser et les éditer toutes à la fois. Il est possible de placer n'importe quel type de piste dans une piste Répertoire, y compris d'autres pistes Répertoire.

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Projet** > **Pliage des pistes** > **Déplacer les pistes sélectionnées vers nouveau répertoire**.

RÉSULTAT

Un nouveau dossier est créé et toutes les pistes sélectionnées sont placées dans ce dossier.

À NOTER

Vous pouvez également faire glisser des pistes vers une piste Répertoire ou les en faire sortir.

LIENS ASSOCIÉS

[Pistes Répertoire](#) à la page 131

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.

LIENS ASSOCIÉS

[Couchés, prises et événements superposés](#) à la page 158

Menu Pliage des pistes

Vous pouvez afficher, masquer ou inverser les pistes dans l'affichage d'événements de la fenêtre **Projet**. Ceci vous permet de diviser le projet en plusieurs parties en créant des pistes Répertoire pour les différents éléments du projet, et d'afficher/masquer leur contenu en sélectionnant une des options du menu ou à l'aide d'un raccourci clavier. Vous pouvez aussi replier les pistes d'automatisation de cette manière.

- Pour ouvrir le menu **Pliage des pistes**, sélectionnez **Projet > Pliage des pistes**.

Voici les options disponibles :

Plier/Déplier piste sélectionnée

Permet d'inverser le statut de pliage de la piste sélectionnée.

Plier pistes

Permet de plier toutes les pistes Répertoire ouvertes dans la fenêtre **Projet**.

À NOTER

Cette fonction donne des résultats différents selon la configuration du paramètre **Le pliage affecte tous les niveaux subordonnés** dans la boîte de dialogue **Préférences**.

Déplier pistes

Permet de déplier toutes les pistes Répertoire dans la fenêtre **Projet**.

À NOTER

Cette fonction donne des résultats différents selon la configuration du paramètre **Le pliage affecte tous les niveaux subordonnés** dans la boîte de dialogue **Préférences**.

Inverser le pliage actuel

Permet d'inverser le statut de pliage des pistes dans la fenêtre **Projet**. En d'autres termes, toutes les pistes qui avaient été pliées seront dépliées, et vice versa.

Déplacer les pistes sélectionnées vers nouveau répertoire

Permet de placer toutes les pistes sélectionnées dans la piste Répertoire. Cette option de menu n'est proposée que si au moins une piste Répertoire est disponible.

À NOTER

- Vous pouvez assigner des raccourcis clavier à ces options de menu dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier** (catégorie **Projet**).
 - Quand vous activez l'option **Le pliage affecte tous les niveaux subordonnés** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Projet et MixConsole**), le pliage des pistes est appliqué à tous les sous-éléments des pistes.
-

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 961

Couches, prises et événements superposés

Nous allons ici nous concentrer sur les prises enregistrées en boucle. Néanmoins, vous pouvez également utiliser les couches et les méthodes d'assemblage pour assembler sur une seule piste les événements ou conteneurs qui se chevauchent.

Si vous enregistrez en boucle en utilisant les modes **Garder Historique** ou **Historique boucle + Remplacer** (audio), ou encore, les modes **Empilé** ou **Mix-Empilé** (MIDI), c'est la dernière prise des boucles enregistrées qui reste active et visible en dernier.

Le mode **Afficher couches** vous offre un bon aperçu de toutes vos prises. Quand vous activez le bouton **Afficher couches**, les prises enregistrées sont affichées sur plusieurs couches distinctes.



Les couches ne se gèrent pas de la même manière selon que vous travailliez en audio ou en MIDI :

Audio

Comme chaque piste Audio peut uniquement lire un seul événement audio à la fois, vous n'entendez que la prise activée pour la lecture (la dernière boucle enregistrée, par exemple).

MIDI

Les prises (conteneurs) MIDI superposées peuvent être lues simultanément. Si vous avez enregistré en mode **Mix-Empilé**, vous entendrez toutes les prises de tous les cycles d'enregistrement en boucle.

Il est possible de réorganiser, redimensionner et agrandir/réduire les couches comme s'il s'agissait de pistes normales.

Pour lire une couche en solo, il suffit d'activer son bouton **Solo**. Vous pouvez ainsi entendre la couche dans le contexte du projet. Si vous désirez entendre la prise sans le reste du projet, il vous faudra également activer le bouton **Solo** sur la piste principale.

Composition de la prise parfaite

Vous pouvez lire, scinder et activer les prises de manière à combiner les meilleures parties de votre enregistrement au sein d'une prise finale.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil **Comp** ou l'outil **Sélectionner**.
2. Placez une prise au premier plan afin de la sélectionner pour la lecture et écoutez-la.
3. Écoutez les différentes prises afin de les comparer.
4. Si nécessaire, scidez vos prises en sections plus petites, créez de nouveaux intervalles et placez-les au premier plan.
5. Procédez ainsi jusqu'à obtenir un résultat satisfaisant.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Après avoir assemblé la prise parfaite, vous pouvez encore l'améliorer.

- Pour nettoyer automatiquement les superpositions et les couches vides, faites un clic droit sur la piste et sélectionnez **Nettoyer couches**.

Pour les données audio, procédez ainsi :

- Appliquez des fondus et des fondus enchaînés automatiques aux prises assemblées.
- Pour réunir toutes les prises sur une seule couche et supprimer toutes les prises sous-jacentes, sélectionnez toutes les prises, puis sélectionnez **Audio > Avancé > Supprimer les recouvrements**.
- Pour créer un seul événement continu à partir de toutes les prises sélectionnées, sélectionnez **Audio > Convertir la sélection en fichier**.

Pour les données MIDI, procédez ainsi :

- Ouvrez vos prises dans un éditeur MIDI afin de les peaufiner (en supprimant ou en éditant certaines notes, par exemple).
- Pour créer un seul conteneur continu sur une seule couche à partir de toutes les prises sélectionnées, sélectionnez toutes les prises, puis sélectionnez **MIDI > Convertir données MIDI en fichier**.
- Pour créer un conteneur et le placer sur une nouvelle piste, sélectionnez **MIDI > Mélanger MIDI dans la boucle**.

Enfin, nettoyez les couches en procédant ainsi :

- Faites un clic droit sur une piste et sélectionnez **Créer pistes à partir des couches**. La couche est convertie en une nouvelle piste.

Opérations d'assemblage

Sauf indication contraire, toutes les opérations peuvent être réalisées dans la fenêtre **Projet** et dans l'**Éditeur de conteneurs audio**. Le **Calage** est pris en compte et toutes les opérations peuvent être annulées.

Pour assembler la prise parfaite, vous pouvez utiliser l'outil **Comp**, l'outil **Sélectionner** ou l'outil **Sélectionner un intervalle**.

- L'outil **Comp** modifie toutes les prises simultanément sur toutes les couches. Cet outil montre toute son efficacité quand les prises enregistrées possèdent les mêmes positions de début et de fin.
- L'outil **Sélectionner** et l'outil **Sélectionner un intervalle** affectent les prises individuelles sur les différentes couches. Si ce n'est pas ce que vous souhaitez, vous pouvez procéder à vos éditions sur la piste principale ou utiliser l'outil **Comp**.

À NOTER

Si vous assemblez des événements empilés sur une piste Audio, désactivez l'option **Traiter les événements audio muets comme s'ils étaient supprimés** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Audio**).

Vous pouvez réaliser les opérations suivantes :

Opérations d'assemblage

Opération	Outil Comp	Outil Sélectionner/ Sélectionner un intervalle
Sélectionner (fenêtre Projet uniquement)	Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur une prise.	Cliquez sur une prise.

Opération	Outil Comp	Outil Sélectionner/ Sélectionner un intervalle
En avant	Cliquez sur une prise. Cliquez deux fois pour alterner.	Survolez la bordure inférieure d'une prise en son milieu avec le pointeur de la souris de sorte qu'il prenne la forme du symbole Comp , puis cliquez. Cliquez deux fois pour alterner. S'il s'agit de données MIDI, cette opération inverse l'état Muet de la prise.
Assemblage (crée un intervalle qui est placé au premier plan, fenêtre Projet uniquement)	Cliquez sur une couche et faites glisser la souris. Toutes les prises sont scindées au début et à la fin de l'intervalle. Si les prises audio sont adjacentes, sans aucun espace ni aucun fondu, et que les données elles-mêmes correspondent, les prises fusionneront au sein de l'intervalle.	-
Audition	Appuyez sur Ctrl/Cmd pour activer l'outil Haut-parleur et cliquez à l'emplacement où vous souhaitez démarrer la lecture.	Idem.
Déplacer	Cliquez sur la piste principale et faites glisser la souris.	Cliquez sur n'importe quelle couche et faites glisser la souris.
Redimensionner	Faites glisser les poignées de redimensionnement. Toutes les prises possédant les mêmes positions de début et de fin sont affectées. Un événement ne peut être redimensionné au delà du début ou de la fin de la prise adjacente. Ceci vous évite de superposer des événements sans le vouloir.	Faites glisser les poignées de redimensionnement.

Opération	Outil Comp	Outil Sélectionner/ Sélectionner un intervalle
Corriger le temps (Déplacer données d'événement)	Sélectionnez une prise, maintenez enfoncées les touches Alt-Maj (la touche morte de l'outil Déplacer données d'événement) enfoncées et faites glisser la souris.	Idem.
Scinder	Faites un Alt -clic sur une prise. Quand vous scindez un conteneur MIDI et que cela coupe une ou plusieurs notes MIDI, le résultat obtenu dépend de l'option Scinder les événements MIDI configurée dans la boîte de dialogue Préférences (page Édition—MIDI).	Idem.
Ajuster des parties scindées	Placez le pointeur de la souris sur un point de scission et faites-le glisser vers la gauche ou vers la droite.	Idem.
Joindre des parties scindées	Placez un nouvel intervalle au premier plan.	Sélectionnez un intervalle couvrant toutes les parties scindées que vous souhaitez joindre et double-cliquez.

LIENS ASSOCIÉS

[Scinder des événements](#) à la page 193

Définition de la base de temps des pistes

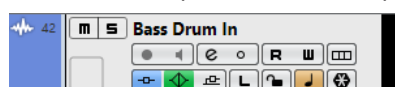
La base de temps d'une piste détermine si les événements de cette piste seront positionnés sur les mesures et les temps (base de temps musicale) ou en fonction de la chronologie (base de temps linéaire). Quand vous modifiez le tempo de lecture, seule la position temporelle des événements des pistes utilisant une base de temps musicale est affectée.

PROCÉDER AINSI

- Dans la liste des pistes, cliquez sur **Basculer la base de temps**  pour modifier la base de temps.

RÉSULTAT

La base de temps musicale est représentée par un symbole de note :



La base linéaire est représentée par un symbole d'horloge :



À NOTER

Le changement de base de temps engendre une très légère perte de précision de positionnement. Il est donc recommandé d'éviter d'alterner trop souvent entre les deux modes.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditer le tempo et le chiffrage de mesure](#) à la page 840

Track Versions

Les Track Versions vous permettent de créer et de gérer plusieurs versions des événements et conteneurs d'une même piste.

Il existe des Track Versions pour les pistes Audio, pour les pistes MIDI et pour les pistes d'Instrument. Il est également possible de créer des Track Versions pour la piste d'Accords, la piste Mesure et la piste Tempo.

Les Track Versions permettent de réaliser les tâches suivantes :

- Effectuer de nouveaux enregistrements en partant de zéro.
- Comparer des prises et des compilations de prises différentes.
- Gérer les prises d'un enregistrement multipiste.

À NOTER

Il n'existe pas de Track Versions pour les pistes d'Automatisation.

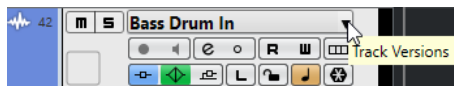
Les Track Versions sont incluses dans les archives de pistes et les sauvegardes de projets.

Les raccourcis clavier des Track Versions se trouvent dans la catégorie **Track Versions** de la boîte de dialogue **Raccourcis Clavier**.

Menu local des Track Versions

Le menu local des **Track Versions** est disponible pour tous les types de pistes qui prennent en charge les Track Versions. Il contient les plus importantes fonctions de gestion des Track Versions et de la liste de Track Versions.

- Pour ouvrir le menu local des **Track Versions** pour une piste, cliquez sur la flèche située à droite du nom de cette piste.



Voici les options disponibles :

Liste de TrackVersions

Liste de toutes Track Versions de la piste pour laquelle vous avez ouvert le menu local des **Track Versions**. Vous pouvez y activer des Track Versions.

Nouvelle version

Permet de créer une nouvelle Track Version vide pour toutes les pistes sélectionnées.

Dupliquer la version

Permet de créer une copie de la Track Version active pour toutes les pistes sélectionnées.

Renommer la version

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez changer le nom de la Track Version pour les pistes sélectionnées.

Supprimer la version

Permet de supprimer la Track Version active pour toutes les pistes sélectionnées. Cette option n'est disponible que si la piste possède plus d'une Track Version.

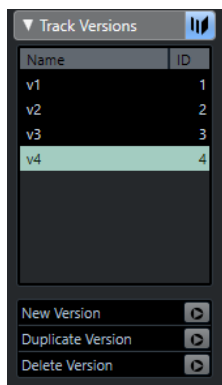
Sélectionner les pistes possédant le même identifiant de version

Permet de sélectionner toutes les pistes dont la Track Version possède le même identifiant.

Section Track Versions

La section **Track Versions** de l'**Inspecteur** permet d'afficher et de gérer les Track Versions d'une piste sélectionnée. Elle est disponible pour les pistes Audio, les pistes MIDI, les pistes d'Instrument, la piste Échantillonneur et la piste d'Accords.

- Pour ouvrir la section **Track Versions** d'une piste, sélectionnez-la, puis dans l'**Inspecteur**, cliquez sur la section **Track Versions**.



Témoin de TrackVersion

Indique qu'il y a plus d'une Track Version.

Nom

Indique le nom de la version. Double-cliquez dessus pour le modifier. Le nom sera modifié pour toutes les pistes sélectionnées.

ID

Identifiant de la Track Version.

Liste de TrackVersions

Liste de toutes les Track Versions. Vous pouvez en activer une pour toutes les pistes sélectionnées.

Nouvelle version

Permet de créer une nouvelle Track Version vide pour toutes les pistes sélectionnées.

Dupliquer la version

Permet de créer une copie de la Track Version active pour toutes les pistes sélectionnées.

Supprimer la version

Permet de supprimer la Track Version active pour toutes les pistes sélectionnées. Cette fonction n'est disponible que si la piste possède plus d'une Track Version.

Créer de nouvelles Track Versions

Vous pouvez créer de nouvelles Track Versions vides pour les pistes sélectionnées.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, sélectionnez les pistes pour lesquelles vous souhaitez créer une nouvelle Track Version.
2. Sélectionnez **Projet > Track Versions > Nouvelle version**.

À NOTER

Vous pouvez également utiliser la section **Track Versions** de l'**Inspecteur** (uniquement disponible pour les pistes Audio, MIDI, d'Instrument et pour la piste d'Accords) ou le menu local **Track Versions** de la liste des pistes pour créer une nouvelle Track Version.

RÉSULTAT

L'affichage d'événements contient une nouvelle Track Version vide. Les événements des précédentes Track Versions sont masqués. La liste des pistes indique un nom de version par défaut.

Identifiants des Track Versions

Des identifiants sont automatiquement attribués à toutes les Track Versions. Les Track Versions qui sont créées ensemble reçoivent le même identifiant de Track Version et peuvent être sélectionnées ensemble.

Dans la section **Track Versions** de l'**Inspecteur**, l'identifiant de Track Version est indiqué dans la colonne **ID** de la liste de Track Versions.

Dans la liste des pistes, vous pouvez ouvrir le menu local **Track Versions** pour voir l'identifiant d'une Track Version.

Sélectionner des pistes d'après leur identifiant de Track Version

Vous pouvez sélectionner simultanément toutes les pistes qui possèdent le même identifiant de Track Version.

PROCÉDER AINSI

1. Activez la Track Version.
 2. Sélectionnez **Projet > Track Versions > Sélectionner les pistes possédant le même identifiant de version**.
-

RÉSULTAT

Toutes les pistes qui ont des Track Versions possédant le même identifiant sont sélectionnées.

Assignment d'un identifiant commun

Les Track Versions de différentes pistes qui n'ont pas été créées ensemble possèdent des identifiants de Track Version différents. Les Track Versions qui ont des identifiants différents ne

peuvent pas être activées ensemble. Si vous souhaitez néanmoins le faire, il vous faut assigner un nouvel identifiant aux versions de ces pistes.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les pistes et activez les Track Versions auxquelles vous souhaitez attribuer le même identifiant de version.
 2. Sélectionnez **Projet > Track Versions > Assigner un identifiant de version commun**.
-

RÉSULTAT

Un nouvel identifiant est attribué à toutes les Track Versions actives sur les pistes sélectionnées. Les pistes appartiennent maintenant à la même version. Vous pouvez les activer ensemble.

Track Version active

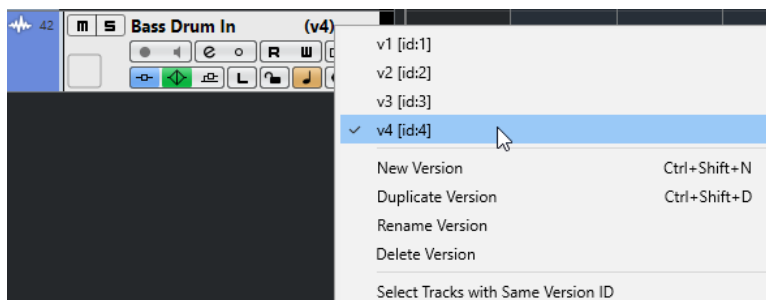
Si vous avez créé plus d'une Track Version pour une piste, vous pouvez afficher les événements d'une Track Version spécifique dans l'affichage d'événements. C'est ce qu'on appelle activer des Track Versions.

Activer des Track Versions

Vous pouvez activer l'une de vos Track Versions. Ses événements seront affichés dans l'affichage des événements.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur la flèche située à droite du nom de la piste pour ouvrir le menu local **Track Versions**.



2. Sélectionnez la Track Version que vous souhaitez activer.
-

RÉSULTAT

La version sélectionnée est activée et ses événements sont affichés dans l'affichage d'événements.

À NOTER

Si vous travaillez avec des pistes Audio, des pistes MIDI, des pistes d'Instrument, la piste Échantillonneur ou la piste d'Accords, vous pouvez également utiliser l'**Inspecteur de Track Versions** pour activer une Track Version.

Activer des Track Versions sur plusieurs pistes

Vous pouvez activer des Track Versions simultanément sur plusieurs pistes si ces Track Versions possèdent le même identifiant.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez toutes les pistes pour lesquelles vous souhaitez activer une Track Version spécifique.
2. Cliquez sur la flèche située à droite du nom d'une piste pour ouvrir le menu local **Track Versions**.
3. Sélectionnez la Track Version que vous souhaitez activer dans la liste.

RÉSULTAT

La Track Version sélectionnée est activée pour toutes les pistes sélectionnées et les événements correspondants sont affichés dans l'affichage d'événements.

À NOTER

Si vous travaillez avec des pistes Audio, des pistes MIDI, des pistes d'Instrument ou la piste d'Accords, vous pouvez également utiliser l'**Inspecteur** de **Track Versions** pour activer une Track Version.

Dupliquer des Track Versions

Vous pouvez dupliquer une Track Version en créant une nouvelle Track Version qui contient une copie de la Track Version active.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, sélectionnez les pistes et activez la Track Version que vous souhaitez dupliquer.
2. Sélectionnez **Projet > Track Versions > Dupliquer la version**.
L'affichage d'événements contient désormais une Track Version dupliquée. Dans la liste des pistes, un nom de version par défaut est attribué à ce duplicata.

À NOTER

Vous pouvez également utiliser la section **Track Versions** de l'**Inspecteur** pour les pistes Audio, MIDI, d'Instruments et d'Accords, ou le menu local **Track Versions** de la liste des pistes afin de dupliquer une Track Version.

Supprimer des Track Versions

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

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les pistes et activez les Track Versions que vous souhaitez supprimer.
2. Sélectionnez **Projet > Track Versions > Supprimer la version**.

À NOTER

Vous pouvez également utiliser la section **Track Versions** de l'**Inspecteur** pour les pistes Audio, MIDI, d'Instruments et pour la piste d'Accords, ou le menu local **Track Versions** de la liste des pistes afin de supprimer la Track Version active pour les pistes sélectionnées.

Copier et coller des intervalles de sélection entre des Track Versions

Vous pouvez copier et coller des intervalles entre différentes Track Versions, voire entre plusieurs pistes.

PRÉAMBULE

Il y a au moins deux Track Versions.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil de **Sélectionner un intervalle**.
2. Sélectionnez un intervalle sur la Track Version que vous souhaitez copier.
3. Sélectionnez **Édition > Copier**.
4. Activez la Track Version dans laquelle vous souhaitez insérer l'intervalle copié.
5. Sélectionnez **Édition > Coller**.

RÉSULTAT

L'intervalle copié à partir de la première Track Version est collé sur la seconde exactement à la même position.

À NOTER

Si vous souhaitez réaliser des tâches d'assemblage plus complexes, il est recommandé de sélectionner **Projet > Track Versions > Créer des couches à partir des versions** et d'utiliser ensuite l'outil **Comp**.

Copier et coller les événements sélectionnés d'une Track Version à une autre

Vous pouvez copier et coller les événements sélectionnés d'une Track Version à une autre, même s'ils se trouvent sur plusieurs pistes.

PRÉAMBULE

Vous disposez d'au moins deux Track Versions et vous avez scindé les événements correspondants à l'aide de l'outil **Scinder**, par exemple.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil **Sélectionner**.
2. Sélectionnez les événements que vous souhaitez copier.
3. Sélectionnez **Édition > Copier**.
4. Activez la Track Version dans laquelle vous souhaitez insérer les événements copiés.
5. Sélectionnez **Édition > Fonctions > Coller à l'origine**.
Cette option permet de faire en sorte que les événements soient insérés exactement à la même position que les événements d'origine.

RÉSULTAT

Les événements copiés à partir de la première Track Version sont collés sur la seconde exactement à la même position.

Noms des Track Versions

Chaque Track Version possède un nom de Track Version par défaut.

Quand il existe plus d'une version pour la piste, le nom de Track Version est affiché dans la liste des pistes et dans la section **Track Versions** de l'**Inspecteur**. Par défaut, les Track Versions sont nommées v1, v2, etc. Cependant, vous pouvez renommer chacune d'entre elles à votre convenance.

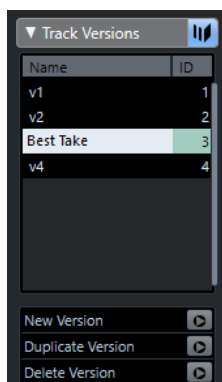
Renommer une Track Version

Vous pouvez renommer des Track Versions.

PROCÉDER AINSI

- Dans la section **Track Versions** de l'**Inspecteur**, double-cliquez sur le nom de la Track Version et saisissez un nouveau nom.

Le nom change. Si l'espace disponible dans la liste des pistes n'est pas assez grand, le nom sera automatiquement abrégé.

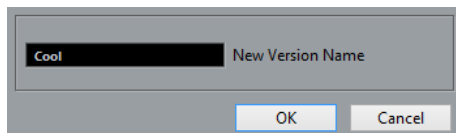


Renommer les Track Versions sur plusieurs pistes

Vous pouvez renommer des Track Versions sur plusieurs pistes.

PROCÉDER AINSI

1. Activez toutes les Track Versions que vous souhaitez renommer et sélectionnez les pistes correspondantes.
2. Sélectionnez **Projet > Track Versions > Renommer la version**.
3. Saisissez un nouveau nom pour la Track Version et cliquez sur **OK**.



RÉSULTAT

Dans la liste des pistes, la Track Version porte désormais ce nouveau nom.

À NOTER

Si vous souhaitez assigner le même identifiant aux Track Versions, sélectionnez **Projet > Track Versions > Assigner un identifiant de version commun**.

Track Versions et couches

Les Track Versions et les couches sont des éléments distincts qui se complètent. Chaque Track Version peut intégrer un ensemble de couches distinct.

Créer des couches à partir de Track Versions

Si votre projet contient des Track Versions et que vous souhaitez continuer de travailler avec des couches, en utilisant l'outil **Comp** par exemple, vous pouvez créer des couches à partir de Track Versions.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les pistes pour lesquelles vous souhaitez créer des couches.
 2. Sélectionnez **Projet > Track Versions > Créer des couches à partir des versions**. Une nouvelle Track Version intitulée **Couches à partir de version** est ajoutée. Cette Track Version regroupe toutes les Track Versions sur des couches distinctes. Les Track Versions d'origine sont conservées. Les couches que vous créez à partir de Track Versions MIDI sont muettes.
 3. Dans la liste des pistes ou dans l'**Inspecteur**, activez le bouton **Afficher couches** de la piste.
 4. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, activez l'outil **Comp** et continuez à travailler comme d'habitude.
-

Créer des Track Versions à partir de couches

Si votre projet contient des couches et que vous souhaitez continuer de travailler avec les fonctions des Track Versions, vous pouvez créer des Track Versions à partir de couches.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les pistes pour lesquelles vous souhaitez créer des Track Versions. Si vous ne souhaitez convertir que certaines couches, sélectionnez-les.
 2. Sélectionnez **Projet > Track Versions > Créer des versions à partir des couches**.
-

RÉSULTAT

Une nouvelle Track Version est ajoutée pour chacune des couches. Les couches d'origine sont conservées. Tous les fondus enchaînés créés entre les différentes couches sont ignorés.

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**. Vous pouvez les y classer en fonction de leurs attributs.

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 MIDI, 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
- Gain d'entrée et phase

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.)
- Effets d'insert MIDI
- Sortie et Canal ou Program Change
- Paramètres du Transformateur d'Entrée
- 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.

LIENS ASSOCIÉS

[Inspecteur d'attributs](#) à la page 562

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 170

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
- Gain d'entrée et phase audio
- Effets d'insert MIDI
- Paramètres de piste MIDI
- Paramètres du Transformateur d'Entrée
- 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.

Préréglages de piste Échantillonneur

Vous pouvez utiliser des préréglages de piste Échantillonneur pour réutiliser les sons créés dans d'autres projets ou sur de nouvelles pistes Échantillonneur.

Les préréglages des pistes Échantillonneur intègrent les données suivantes :

- Effets d'insert audio
- EQ Audio
- Volume et panoramique audio
- Gain d'entrée et phase audio

- Effets d'insert MIDI
- Paramètres de piste MIDI
- Paramètres du Transformateur d'Entrée
- Paramètres des couleurs


LIENS ASSOCIÉS

[Pistes Échantillonneur](#) à la page 116

Créer un préréglage de piste Échantillonneur

Vous pouvez créer un préréglage de piste Échantillonneur à partir d'une piste Échantillonneur ou vous pouvez utiliser la barre d'outils des **Commandes de l'échantillonneur**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils des **Commandes de l'échantillonneur**, cliquez sur **Organiser préréglages** .
2. Cliquez sur **Enregistrer préréglage de piste**.
3. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer préréglage de piste**, saisissez un nom pour le nouveau préréglage.
4. Cliquez sur **OK** pour enregistrer le préréglage et quitter la boîte de dialogue.

RÉSULTAT

Le nouveau préréglage de piste Échantillonneur est enregistré. Il est affiché dans le champ **Nom du préréglage** de la ligne d'infos. Les préréglages de piste Échantillonneur sont enregistrés dans le dossier de l'application, dans le sous-dossier des préréglages de piste Échantillonneur.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer un préréglage de piste](#) à la page 172

Banques de patterns

Les banques de patterns sont des préréglages créés pour l'effet MIDI **Beat Designer**.

Elles se comportent un peu comme les préréglages de piste.

LIENS ASSOCIÉS

[Pré-écoute des banques de patterns](#) à la page 558

[Préréglages de piste](#) à la page 170

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**.

- Dans la barre d'outils des **Commandes de l'échantillonneur**, cliquez sur le bouton **Organiser pré réglages** situé à côté du champ **Nom du pré réglage** et sélectionnez **Charger pré réglage de piste**.
3. Dans l'explorateur de pré réglages, sélectionnez un pré réglage de piste, VST ou de piste Échantillonneur.
 4. Double-cliquez sur le pré réglage pour le charger.
-

RÉSULTAT

Le pré réglage est appliqué.

À NOTER

Vous pouvez également faire glisser des pré réglages 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 558

Chargement d'effets d'Insert et d'égaliseurs à partir de pré réglages de piste

Au lieu de charger un pré réglage de piste tout entier, vous pouvez uniquement appliquer les effets d'insert ou les paramètres d'égalisation de ce pré réglage de piste.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une piste, ouvrez l'**Inspecteur** ou la fenêtre **Configurations de voie**, puis cliquez sur le bouton **Organiser pré réglages** de la section **Effets d'Insert** ou de la section **Égaliseur**.
 2. Sélectionnez **De pré réglage de piste**.
 3. Dans l'explorateur de pré réglages, sélectionnez un pré réglage de piste.
 4. Double-cliquez sur le pré réglage pour charger ses paramètres.
-

Préréglages de contrôles instantanés de piste

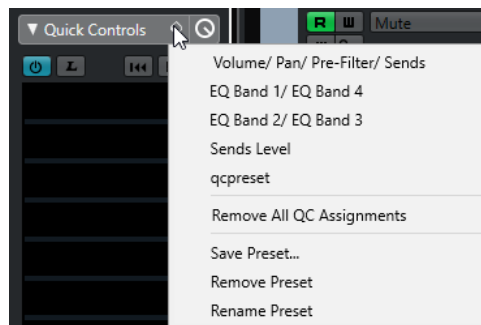
Pour les pistes Audio, d'Instrument, MIDI, FX et de Groupe, vous pouvez enregistrer et charger vos propres assignations de **Contrôle instantané** dans des pré réglages ou utiliser des pré réglages d'usine.

Enregistrer/Charger des assignations de contrôles instantanés de pistes sous forme de pré réglages

Vous pouvez enregistrer une assignation de contrôles instantanés de pistes sous forme de pré réglages pour pouvoir la charger ultérieurement ou l'utiliser dans d'autres projets.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** de la piste souhaitée, ouvrez la section **Contrôles instantanés**.
Sur les pistes d'Instrument, les contrôles instantanés sont les huit contrôles instantanés VST par défaut de l'instrument chargé.
2. Cliquez sur **Organiser pré réglages** dans le coin supérieur droit de la section **Contrôles instantanés** et sélectionnez l'un des pré réglages.



L'assignation de **Contrôles instantanés de pistes** change et vous donne accès aux paramètres des voies.

À NOTER

Vous pouvez également créer vos propres assignations et les enregistrer sous forme de préréglages, et supprimer ou renommer les préréglages, ou encore les réinitialiser aux assignations par défaut.

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 180

[Événements MIDI](#) à la page 181

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 443

[Fichiers audio et clips audio](#) à la page 180

[Méthodes d'enregistrement de base](#) à la page 245

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 245

[Importation de fichiers audio](#) à la page 268

[Importer les pistes d'un CD audio](#) à la page 272

[Importer les données audio de fichiers vidéo](#) à la page 274

[La MediaBay et le rack de Média](#) à la page 531

[Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 485

[Éditeur d'échantillons](#) à la page 443

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 291

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 511

[Régions audio](#) à la page 180

[Remplacer des clips dans des événements](#) à la page 180

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 517

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 511

[Liste de régions](#) à la page 460

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 460

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**.

L'**Éditeur sur place** vous permet d'afficher et d'éditer les événements MIDI de la fenêtre **Projet**. Vous pouvez également afficher et éditer les événements MIDI dans l'**Éditeur clavier**, dans l'**Éditeur de rythme**, dans l'**Éditeur en liste** ou dans l'**Éditeur de partitions**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Projet](#) à la page 31

[Éditeur sur place](#) à la page 756

[Éditeur en liste](#) à la page 741

[Éditeur clavier](#) à la page 687

[Éditeur de rythme](#) à la page 721

[Éditeur de partitions](#) à la page 706

[Méthodes d'enregistrement de base](#) à la page 245

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 245

[Importer des fichiers MIDI](#) à la page 277

[Éditeurs MIDI](#) à la page 665

[La MediaBay et le rack de Média](#) à la page 531

Conteneurs

Les conteneurs peuvent contenir des événements MIDI ou audio et des pistes.

LIENS ASSOCIÉS

[Conteneurs audio](#) à la page 182

[Conteneurs MIDI](#) à la page 183

[Conteneurs répertoire](#) à la page 183

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

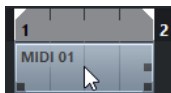
[Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 485

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 667

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 958

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 553

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

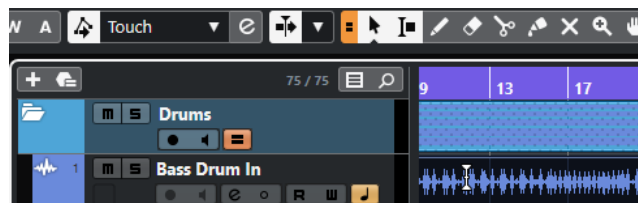
[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

Mode Combinaison des outils de sélection

Le mode **Combinaison des outils de sélection** vous permet de combiner l'outil **Sélectionner** et l'outil **Sélectionner un intervalle**. Ce mode s'avère bien pratique quand il est nécessaire d'alterner souvent entre ces deux outils.

Si vous activez le mode **Combinaison des outils de sélection** sur la barre d'outils de la fenêtre **Projet** alors que la hauteur des pistes est d'au moins deux lignes, la hauteur verticale de chaque piste sera divisée en deux zones. Le pointeur de la souris passe automatiquement de l'outil **Sélectionner** à l'outil **Sélectionner un intervalle**, et vice versa, selon l'endroit où vous cliquez sur la piste.

- Quand le pointeur de la souris se trouve dans la partie supérieure de la piste, l'outil **Sélectionner un intervalle** s'active et vous pouvez sélectionner des intervalles qui sont indépendants des limites des événements et conteneurs.



- Quand le pointeur de la souris se trouve dans la partie inférieure de la piste, l'outil **Sélectionner** s'active et vous pouvez sélectionner des événements ou conteneurs tout entiers.

À NOTER

Vous pouvez également activer/désactiver le mode **Combinaison des outils de sélection** en appuyant sur les touches **Alt-Maj-1**.

LIENS ASSOCIÉS

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

[Configuration de la hauteur des pistes](#) à la page 153

[Créer un intervalle de sélection](#) à la page 201

[Redimensionner des événements avec l'outil **Sélectionner** - Changement de taille de base](#) à la page 191

[Redimensionner des événements avec l'outil **Sélectionner** - Changement de taille avec déplacement des données](#) à la page 191

[Redimensionner des événements avec l'outil **Sélectionner** - Changement de taille avec modification de la durée](#) à la page 192

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 201

[Édition d'intervalles](#) à la page 456

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.
- Sélectionnez plusieurs événements et servez-vous de la fonction **Configurer l'espace entre les événements sélectionnés**.

LIENS ASSOCIÉS

[Déplacer des événements à l'aide de l'outil Sélectionner](#) à la page 188

[Déplacer des événements à l'aide des boutons Décaler](#) à la page 188

[Sous-menu Déplacer](#) à la page 188


[Déplacer des événements à partir de la ligne d'infos](#) à la page 189

[Configurer des espaces entre les événements](#) à la page 189

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.

Configurer des espaces entre les événements

Vous pouvez réarranger plusieurs événements d'une piste et faire en sorte qu'ils soient séparés les uns des autres d'une distance définie.

PRÉAMBULE

- Une piste qui contient plusieurs événements.
- Ces événements ne sont pas verrouillés.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez tous les événements que vous souhaitez réarranger.
2. Sélectionnez **Édition > Fonctions > Configurer l'espace entre les événements sélectionnés**.
3. Définissez la valeur **Espace en secondes**.
4. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Tous les événements sélectionnés sur la piste sont séparés les uns des autres de la distance définie.

À NOTER

- Les événements groupés sont traités comme des événements individuels.
 - Cette fonction ne fonctionne pas pour les automatisations ni pour les pistes Signature.
-

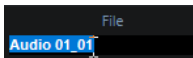
LIENS ASSOCIÉS

[Verrouillage d'événements](#) à la page 198

[Événements groupés](#) à la page 198

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

[Mode Combinaison des outils de sélection](#) à la page 185

[Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille de base](#) à la page 191

[Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille avec déplacement des données](#) à la page 191

[Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille avec modification de la durée](#) à la page 192

[Redimensionner des événements avec les outils Rogner](#) à la page 192

[Redimensionner des événements avec l'outil Scrub](#) à la page 193

[Fonction de Calage](#) à la page 70

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 et les données Note Expression 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 428

[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.

Utiliser les fonctions Couper le début et Couper la fin

Vous pouvez couper tout ce qui se trouve à gauche ou à droite du curseur ou d'un intervalle sélectionné.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez **Édition > Intervalle > Couper le début** pour supprimer tout ce qui se trouve à gauche du curseur/de l'intervalle de sélection.
 - Sélectionnez **Édition > Intervalle > Couper la fin** pour supprimer tout ce qui se trouve à droite du curseur/de l'intervalle de sélection.
-

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 197

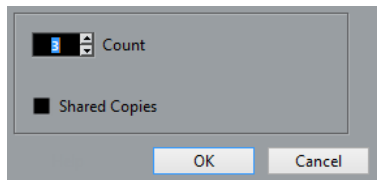
[Boîte de dialogue Répéter les événements](#) à la page 197

[Configuration de la hauteur des pistes](#) à la page 153

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 197

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 196

[Boîte de dialogue Répéter les événements](#) à la page 197

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.

Grouper des événements

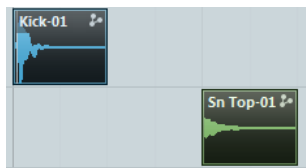
Vous pouvez traiter comme un ensemble plusieurs événements situés sur la même piste ou sur des pistes différentes en les regroupant.

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez les événements, puis sélectionnez **Édition > Grouper**.
-

RÉSULTAT

Les événements sont groupés. Une icône l'indique.



Événements groupés

Si vous éditez un des événements du groupe dans la fenêtre **Projet**, tous les autres événements du même groupe seront affectés également.

Les opérations d'édition de groupe incluent :

- Sélection
- Déplacer et dupliquer
- Redimensionnement
- Ajuster les fondus d'entrée/sortie (événements audio uniquement).
- Scinder
- Verrouiller
- Rendre muet
- Supprimer

LIENS ASSOCIÉS

[Fondus, fondus enchaînés et enveloppes](#) à la page 290

Verrouillage d'événements

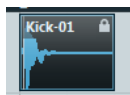
Si vous désirez être sûr de ne pas modifier ou déplacer un événement accidentellement, vous pouvez le verrouiller.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez les événements, puis sélectionnez **Édition > Verrouiller** pour verrouiller les événements sélectionnés.
 - Cliquez sur le bouton de cadenas dans la liste des pistes ou dans l'**Inspecteur** pour verrouiller tous les événements d'une piste.
-

RÉSULTAT

Les événements sont verrouillés. Un symbole de cadenas l'indique.

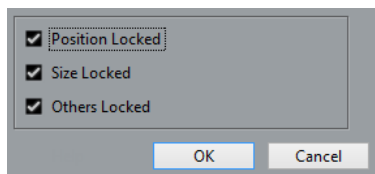


Pour déverrouiller un événement, sélectionnez cet événement et sélectionnez **Édition > Déverrouiller**.

Boîte de dialogue Attributs verrouillés

La boîte de dialogue **Attributs verrouillés** vous permet de verrouiller des attributs d'événement spécifiques.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Attributs verrouillés**, sélectionnez un événement verrouillé et sélectionnez **Édition > Verrouiller**.



Position verrouillée

Activez cette option pour que l'événement ne puisse plus être déplacé.

Taille verrouillée

Activez cette option pour que l'événement ne puisse plus être redimensionné.

Autres attributs verrouillés

Activez cette option pour que l'événement ne puisse plus être édité. Ce qui inclut les paramètres de fondus et de volume de l'événement, le traitement, etc.

À NOTER

Vous pouvez également définir ces attributs dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition**).

LIENS ASSOCIÉS

[Attributs verrouillés](#) à la page 953

Inverser la phase d'événements audio

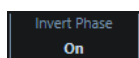
Vous pouvez inverser la phase d'événements audio dans la fenêtre **Projet**.

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 45

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 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 201

[Mode Combinaison des outils de sélection](#) à la page 185

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.

Déplacer l'intervalle jusqu'à l'événement suivant

Déplace l'intervalle de sélection sur le début ou la fin de l'événement suivant sur les pistes sélectionnées et transforme l'intervalle en sélection à zéro.

Déplacer l'intervalle jusqu'à l'événement précédent

Déplace l'intervalle de sélection sur le début ou la fin de l'événement précédent sur les pistes sélectionnées et transforme l'intervalle en sélection à zéro.

Étendre l'intervalle jusqu'à l'événement suivant

Déplace le côté droit de l'intervalle de sélection actuel sur le début ou la fin de l'événement suivant sur les pistes sélectionnées.

Étendre l'intervalle jusqu'à l'événement précédent

Déplace le côté droit de l'intervalle de sélection actuel sur le début ou la fin de l'événement précédent sur les pistes sélectionnées.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Configuration du projet](#) à la page 90

[Sélection à l'aide de l'outil Sélectionner](#) à la page 185

[Sous-menu Sélectionner](#) à la page 186

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 941

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 201

[Dupliquer des événements](#) à la page 195

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 201

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 970

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

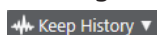
Modes d'enregistrement communs



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

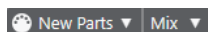
Modes d'enregistrement audio



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.

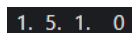
Délimiteurs

Aller à la position du délimiteur gauche



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

Position du délimiteur gauche



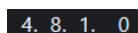
Indique la position du délimiteur gauche.

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.

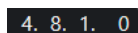
Durée de l'intervalle des délimiteurs

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

Caler les points de Punch sur les délimiteurs



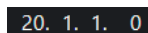
Permet de caler les positions de Punch sur les positions des délimiteurs gauche et droit.

Punch In



Permet d'activer le **Punch In**.

Position de Punch In



Permet de définir la position de Punch In. Pour cela, l'option **Caler les points de Punch sur les délimiteurs** doit être désactivée. Pour afficher/masquer cette position, cliquez sur les points sur le diviseur.

Punch Out



Permet d'activer le **Punch Out**.

Position de Punch Out



Permet de définir la position de Punch Out. Pour cela, l'option **Caler les points de Punch sur les délimiteurs** doit être désactivée. Pour afficher/masquer cette position, cliquez sur les points sur le diviseur.

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

6. 1. 1. 0

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.

Affichage temps secondaire

0:00:11.000

Indique la position du curseur de projet dans le format temporel sélectionné.

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**.

Pre-Roll et Post-Roll

Activer Pre-roll



Permet d'activer le Pre-roll.

Valeur Pre-Roll

0. 0

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

0. 0

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

120.000

Permet de définir la valeur de tempo.

Chiffrage de mesure

4/4

Permet de définir la valeur du premier chiffrage 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.

Pattern de clic



Permet de configurer un pattern de clic. Pour afficher/masquer cette option, cliquez sur les points sur le diviseur.

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 970

[Transport - Scrub](#) à la page 972

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.

Échanger formats de temps

Permet d'alterner entre l'affichage de temps primaire et l'affichage de temps secondaire.

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'invertir 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

Permet de placer le curseur de projet sur la position de Punch In.

Aller à la position de Punch Out

Permet de placer le curseur de projet sur la position de Punch Out.

Caler les points de Punch sur les délimiteurs

Permet de déverrouiller/verrouiller les positions de Punch In et de Punch Out sur celles des délimiteurs gauche et droit.

Caler le Punch In sur le curseur de projet

Permet de placer le point de Punch In sur la position du curseur de projet.

Caler le Punch Out sur le curseur de projet

Permet de placer le Punch Out sur la position du curseur de projet.

Entrer la position de Punch In

Permet de saisir manuellement la position de Punch In.

Entrer la position de Punch Out

Permet de saisir manuellement la position de Punch Out.

Caler les points de Punch sur l'intervalle de sélection

Permet de placer les positions de Punch In et de Punch Out sur l'intervalle sélectionné dans l'événement.

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.

Empilé

Chaque cycle d'enregistrement devient un conteneur MIDI distinct et la piste est divisée en couches, dont chacune correspond à un cycle. Les conteneurs sont empilés les uns au-dessus des autres, chacun sur une couche différente. À l'exception de la dernière, toutes les prises sont muettes.

Mix-empilé (Non muet)

Paramètre identique à **Empilé**, si ce n'est que les conteneurs ne sont pas muets.

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 225

[Punch In et Punch Out](#) à la page 231

[Pre-Roll et Post-Roll](#) à la page 230

[Menu Modes d'enregistrement communs](#) à la page 249

[Modes d'enregistrement audio](#) à la page 254

[Modes d'enregistrement MIDI](#) à la page 262

[Récupération des enregistrements MIDI](#) à la page 263

[Clic du métronome](#) à la page 231

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 46

[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

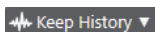
Modes d'enregistrement communs



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

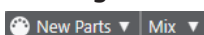
Modes d'enregistrement audio



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

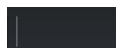
Quantification d'enregistrement MIDI automatique



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.

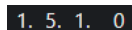
Délimiteurs

Aller à la position du délimiteur gauche



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

Position du délimiteur gauche



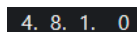
Indique la position du délimiteur gauche.

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.

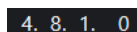
Durée de l'intervalle des délimiteurs

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**.

Caler les points de Punch sur les délimiteurs



Permet de caler les positions de Punch sur les positions des délimiteurs gauche et droit.

Position de Punch In

20. 1. 1. 0

Permet de définir la position de Punch In. Pour cela, l'option **Caler les points de Punch sur les délimiteurs** doit être désactivée. Pour afficher/masquer cette position, cliquez sur les points sur le diviseur.

Position de Punch Out

1. 1. 1. 0

Permet de définir la position de Punch Out. Pour cela, l'option **Caler les points de Punch sur les délimiteurs** doit être désactivée. Pour afficher/masquer cette position, cliquez sur les points sur le diviseur.

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

6. 1. 1. 0

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.

Affichage temps secondaire

0:00:11.000

Indique la position du curseur de projet dans le format temporel sélectionné.

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**.

Pre-Roll et Post-Roll

Activer Pre-roll



Permet d'activer le Pre-roll.

Valeur Pre-Roll

0. 0

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

0. 0

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

120.000

Permet de définir la valeur de tempo.

Chiffage de mesure

4/4

Permet de définir la valeur du premier chiffage 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.

Pattern de clic



Permet de configurer un pattern de clic. Pour afficher/masquer cette option, cliquez sur les points sur le diviseur.

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.

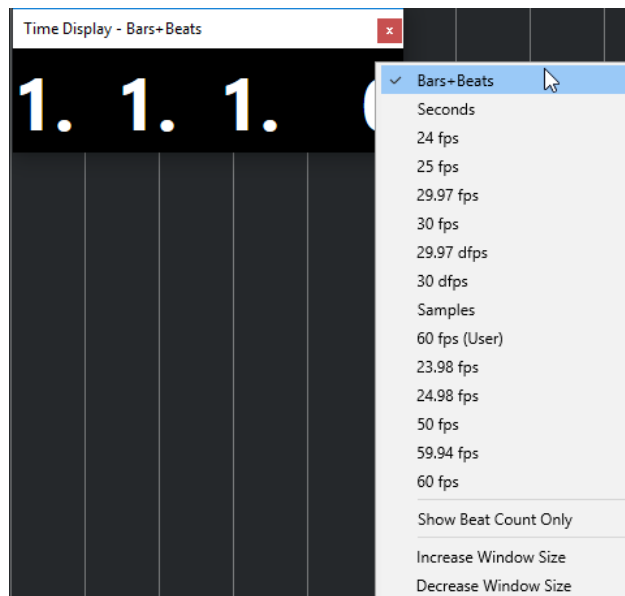
À NOTER

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 850

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 228](#)
- [Activation manuelle de l'enregistrement à la page 246](#)
- [Activation automatique de l'enregistrement à la page 246](#)
- [Enregistrement en boucle à la page 248](#)
- [Punch In et Punch Out à la page 231](#)
- [Menu Modes d'enregistrement communs à la page 249](#)
- [Options d'importation des fichiers MIDI à la page 276](#)
- [Boîte de dialogue Options d'exportation pour les fichiers MIDI à la page 148](#)
- [Exporter un mixage audio à la page 860](#)
- [Définition des délimiteurs en fonction des marqueurs de boucle à la page 323](#)
- [Sous-menu Sélectionner à la page 186](#)
- [Menu Sélectionner pour les intervalles de sélection à la page 201](#)
- [Couper, copier et coller des intervalles de sélection à la page 205](#)
- [Conteneurs audio à la page 182](#)
- [Conteneurs MIDI à la page 183](#)
- [Commandes de la piste **Mesure** à la page 141](#)
- [Remplir la boucle à la page 197](#)
- [Scinder des événements à la page 193](#)
- [Transport à la page 970](#)

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 207

[Règle](#) à la page 43

[Menu Transport](#) à la page 212

[Transport](#) à la page 970

[Barre de transport](#) à la page 218

[Délimiteurs gauche et droit](#) à la page 225

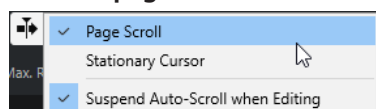
[Raccourcis clavier](#) à la page 918

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.

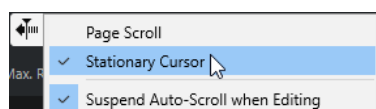
Quand vous activez le **Défilement automatique** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** ou de l'un des éditeurs, voici les modes qui sont proposés dans le menu local **Sélectionner les paramètres de défilement automatique** :

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

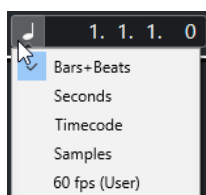
Vous pouvez définir plusieurs formats de temps.

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.

Affichages temps différents

Il est possible d'afficher les données temporelles dans des formats différents de celui de l'affichage global.

Pour sélectionner un affichage temps différent, procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans la règle de la fenêtre du **Projet** ou d'un autre éditeur, cliquez sur le bouton de flèche situé sur la droite de la règle.
- Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Règle** pour ajouter une piste Règle et faites un clic droit sur la règle.
- Dans la section **Transport principal** de la palette **Transport**, cliquez sur **Sélectionner format de temps secondaire**.

LIENS ASSOCIÉS

[Règle](#) à la page 43

[Piste Règle](#) à la page 129

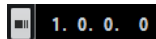
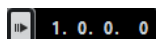
Pre-Roll et Post-Roll

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

Dans la palette **Transport**, l'option **Caler les points de Punch sur les délimiteurs** est activée.

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

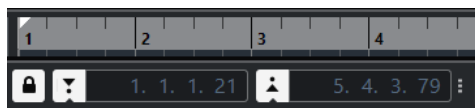
Le curseur de projet recule de la valeur de Pre-roll définie et la lecture commence. Lorsque le curseur atteint le délimiteur gauche, l'enregistrement est automatiquement activé. Quand le curseur atteint le délimiteur droit, l'enregistrement est désactivé mais la lecture continue pendant la durée définie 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**.

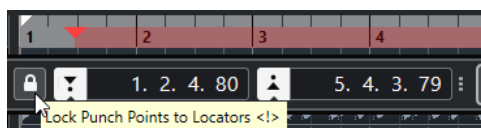
La position de Punch In est verrouillée sur la position du délimiteur gauche et la position de Punch Out sur la position du délimiteur droit. Les champs de position de Punch ne sont plus disponibles.



Pour dissocier les points de Punch des délimiteurs, désactivez l'option **Caler les points de Punch sur les délimiteurs**.

Les champs de valeur redeviennent alors disponibles et vous pouvez les utiliser pour configurer les positions de Punch indépendamment des positions des délimiteurs.

Vous pouvez également faire glisser les poignées de Punch In et de Punch Out sur la règle pour définir les positions de Punch.



LIENS ASSOCIÉS

[Activation automatique de l'enregistrement](#) à la page 246

[Arrêt automatique de l'enregistrement à la position de Punch Out](#) à la page 247

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

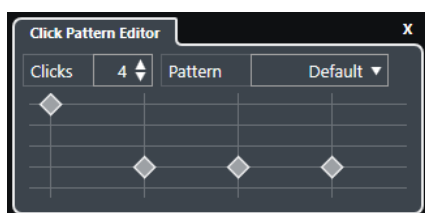
[Sections de la palette Transport](#) à la page 207

[Modes de tempo du projet](#) à la page 840

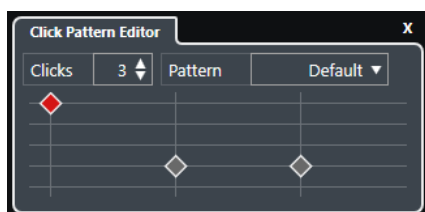
Patterns de clic

Les patterns de clic vous permettent de créer un clic personnalisé pour le métronome.

Par défaut, le clic du métronome de Cubase suit une mesure en 4/4 et comporte un nombre fixe de quatre clics. Le niveau du premier clic est plus élevé que celui des autres.



Pattern de clic de métronome par défaut : quatre clics suivent une mesure en 4/4



Pattern de clic de métronome à trois clics suivant une mesure en 3/4

En configurant des patterns de clic de métronome qui respectent la mesure actuelle, vous pouvez créer un clic de métronome personnalisé. Vous pouvez définir le nombre de clics et leur niveau conformément à vos besoins.

Si votre projet comporte plusieurs parties différentes qui ont chacune un chiffrage de mesure et un tempo qui leur sont propres, et que vous souhaitez configurer des patterns de clic différents en fonction du rythme de chaque partie, vous pouvez configurer un pattern de clic de métronome pour chaque événement de mesure de votre projet.

Vous pouvez également définir une même mesure pour les différentes parties mais utiliser des patterns différents sur chacune d'entre elles.

À NOTER

- Si vous souhaitez visualiser le pattern de clic actuel dans l'affichage des événements de la fenêtre **Projet**, de l'**Éditeur clavier** ou de l'**Éditeur de rythme**, activez l'option **Utiliser le niveau du pattern de clic du métronome pour l'accentuation des lignes de la grille** dans le menu contextuel de la règle correspondante. Cette option vous sera utile si le **Calage** est activé et le **Type de calage** configuré sur **Grille**.
- Pour que les lignes de la grille soient accentuées, elles doivent être affichées. Si vous souhaitez visualiser un pattern de clic configuré sur six **Clics** et un **Chiffrage de mesure** en 4/4, vous devez configurer le **Type de grille** sur une valeur de triolet.

L'onglet **Patterns de clic** de la boîte de dialogue **Configuration du métronome** permet de gérer les patterns de clic disponibles. Vous pouvez les supprimer et les renommer ou en créer de nouveau pour des chiffrages de mesure particuliers.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur de patterns de clic](#) à la page 233

[Configurer un pattern de clic de métronome](#) à la page 234

[Configurer des patterns de clic de métronome pour des événements de mesure](#) à la page 234

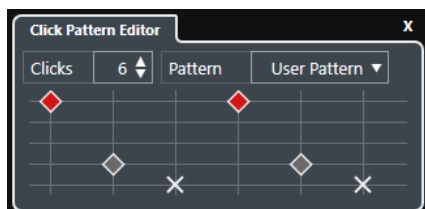
[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

Éditeur de patterns de clic

L'**Éditeur de patterns de clic** vous permet de configurer un pattern de clic pour votre projet, afin de donner un nouveau groove ou un nouveau motif au clic du métronome. Vous pourrez ainsi créer un pattern en triolet pour une mesure en 4/4, par exemple.

L'**Éditeur de patterns de clic** est accessible à partir de la **Barre de transport**. Quand vous créez une piste Mesure, elle est disponible dans l'**Inspecteur** et dans la ligne d'infos.

- Pour ouvrir l'**Éditeur de patterns de clic** dans la **Barre de transport**, cliquez sur les points situés à droite de la section **Clic et précompte et pattern de clic** et faites-les glisser tout à droite. Cliquez sur le champ du pattern pour ouvrir l'**Éditeur de patterns de clic**.



Clics

Permet de définir le nombre de clics du pattern.

Pattern

Permet de sélectionner un pré réglage de pattern ou d'en enregistrer. Les patterns proposés changent en fonction du chiffrage de mesure et des paramètres de la boîte de dialogue **Configuration du métronome** dans l'onglet **Patterns de clic**.

À NOTER

Pour afficher, éditer et renommer les pré réglages de patterns, ouvrez l'onglet **Patterns de clic** dans la boîte de dialogue **Configuration du métronome**.

Affichage d'événements

Permet d'afficher le nombre de temps qui a été défini pour le pattern sélectionné.

Vous pouvez modifier le niveau d'accent d'un temps en modifiant sa position verticale dans l'affichage des événements. Il y a quatre paramètres différents. Ils correspondent aux paramètres de la boîte de dialogue **Configuration du métronome** dans l'onglet **Sons de clic**. Vous pouvez rendre muet un temps en cliquant sur la position verticale la plus basse.

LIENS ASSOCIÉS

[Sections de la Barre de transport](#) à la page 218

[Piste Mesure](#) à la page 140

Configurer un pattern de clic de métronome

Vous pouvez configurer un pattern de clic de métronome différent pour votre projet.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la **Barre de transport**, cliquez sur les points situés à droite de la section **Clic et précompte et pattern de clic** et faites-les glisser tout à droite pour afficher la section des patterns de clic.
 2. Cliquez sur le champ du pattern pour ouvrir l'**Éditeur de patterns de clic**.
 3. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Ouvrez le menu local **Pattern** et sélectionnez l'un des pré réglages.
 - Servez-vous du paramètre **Clics** pour définir le nombre de clics que vous souhaitez entendre, puis cliquez dans l'affichage des événements pour configurer un nouveau pattern de clic.
 4. Quand vous avez terminé, cliquez en dehors de l'**Éditeur de patterns de clic** pour le fermer.
 5. Activez le clic du métronome.
-

RÉSULTAT

Le clic du métronome est joué suivant le pattern de clic défini.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur de patterns de clic](#) à la page 233

[Sections de la Barre de transport](#) à la page 218

Configurer des patterns de clic de métronome pour des événements de mesure

Il est possible de configurer un pattern de clic de métronome différent pour chaque événement de mesure d'un projet. Vous pourrez ainsi adapter les patterns de clic aux parties du projet qui utilisent des chiffreages de mesure différents. Vous pouvez également configurer un même chiffreage de mesure pour les différentes parties mais utiliser des patterns différents dans chacune d'entre elles.

PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur le signe plus pour ouvrir l'**Éditeur de patterns de clic**.
 2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Ouvrez le menu local **Pattern** et sélectionnez l'un des pré réglages.
 - Servez-vous du paramètre **Clics** pour définir le nombre de clics que vous souhaitez entendre, puis cliquez dans l'affichage des événements pour configurer un nouveau pattern de clic.
 3. Quand vous avez terminé, cliquez en dehors de l'**Éditeur de patterns de clic** pour le fermer.
 4. Répétez l'opération pour chaque événement de mesure pour lequel vous souhaitez configurer un pattern de clic.
-

RÉSULTAT

Quand vous lisez le projet en activant le clic du métronome, les différentes parties du projet utilisent les patterns de clic définis. L'**Éditeur de patterns de clic** de la **Barre de transport** indique à quel pattern est rendu le curseur de projet.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur de patterns de clic](#) à la page 233

[Piste Mesure](#) à la page 140

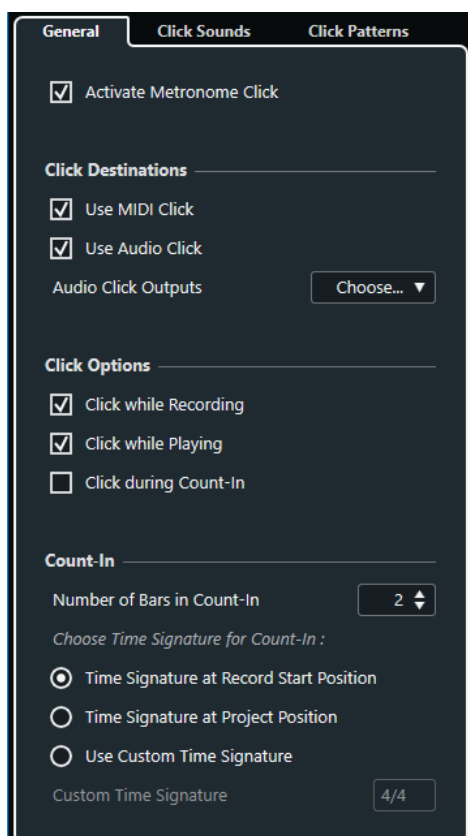
[Événements de mesure](#) à la page 850

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 pattern de clic** et cliquez sur **Ouvrir la configuration du métronome**.



LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Général](#) à la page 236

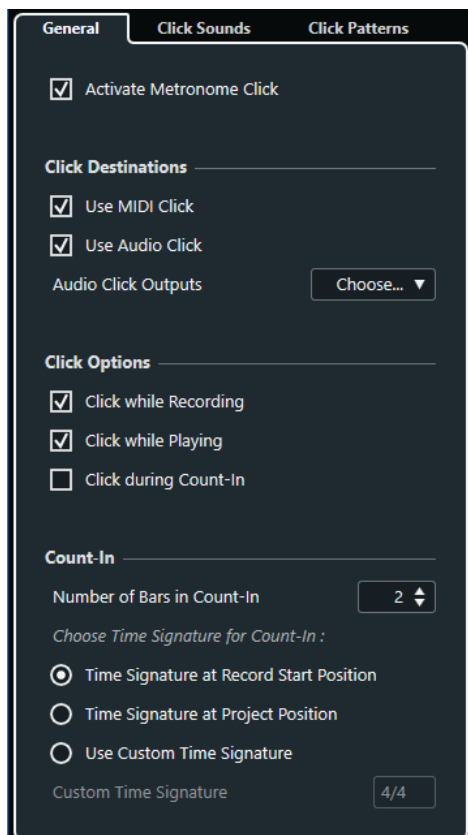
[Onglet Sons de clic](#) à la page 237

[Onglet Patterns de clic](#) à la page 239

[Sections de la Barre de transport](#) à la page 218

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.

Sorties du clic audio

Si vous utilisez plusieurs bus de sortie, ce paramètre vous permet d'activer le bus de sortie sur lequel est routé le clic du métronome.

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

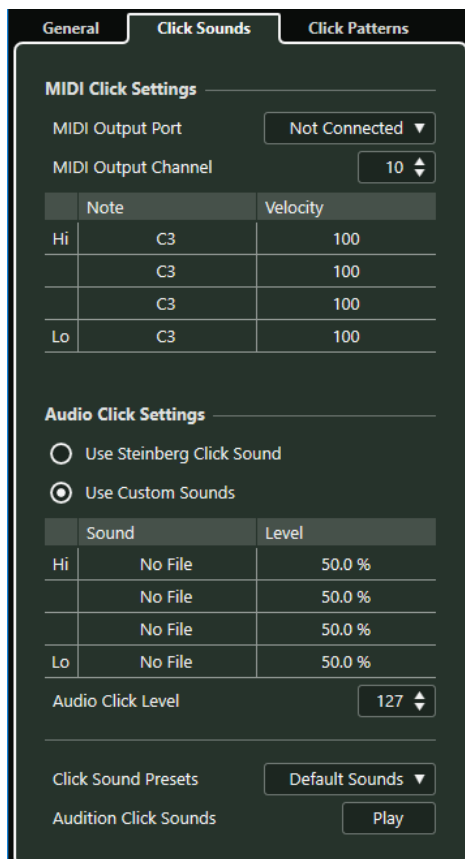
Permet d'activer un précompte musical qui est joué lorsque vous démarrez l'enregistrement en mode Stop.

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 vélocité du son de clic MIDI. Vous pouvez définir la vélocité du premier temps d'une mesure dans la rangée du haut et la vélocité 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

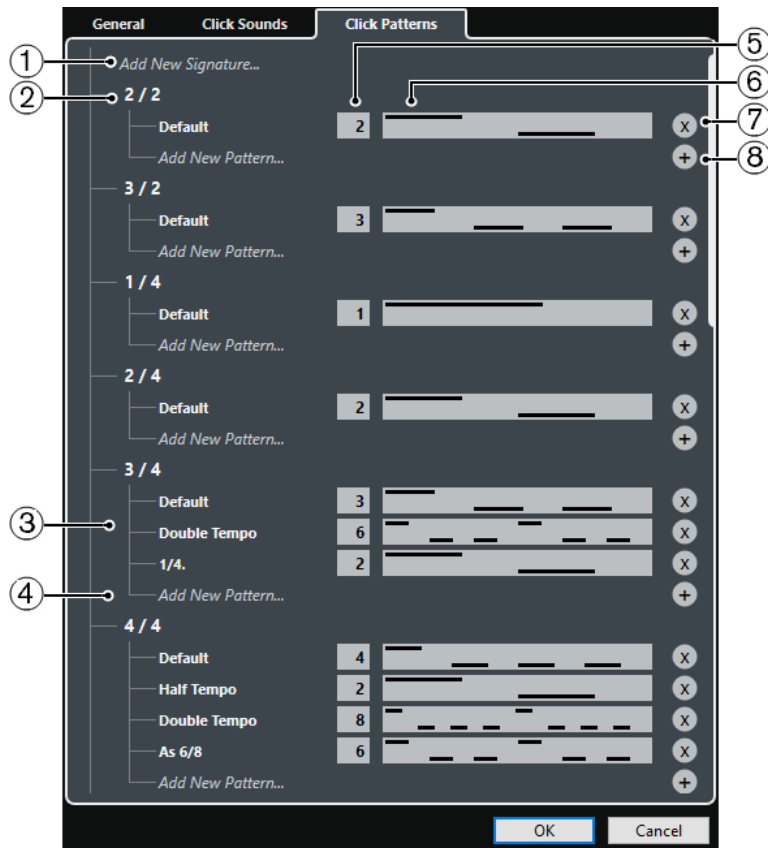
Le métronome utilise les sons personnalisés définis pour le clic audio.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Ouvrez le menu local **Préréglages de sons de clic** et enregistrez vos sons personnalisés dans un préréglage.

Onglet Patterns de clic

L'onglet **Patterns de clic** permet de gérer les patterns de clic. Les patterns de clic vous permettent d'éditer le clic du métronome par défaut.



Voici les options disponibles :

- 1 Ajouter un nouveau chiffrage de mesure**
Cliquez et saisissez une valeur de chiffrage de mesure pour ajouter un nouveau chiffrage de mesure.
- 2 Chiffrages de mesure disponibles**
Permet d'afficher les chiffrages de mesure disponibles.
- 3 Patterns disponibles**
Permet d'afficher les patterns de clic disponibles.
- 4 Ajouter un nouveau pattern**
Double-cliquez pour ajouter un nouveau pattern de clic pour le chiffrage de mesure.
- 5 Clics**
Permet de modifier le nombre de clics utilisés dans le pattern de clic.
- 6 Pattern de clic**
Permet d'afficher le pattern de clic. Vous pouvez ouvrir l'**Éditeur de patterns de clic** en cliquant sur le pattern.
- 7 Supprimer le pattern de clic**
Permet de supprimer le pattern de clic de la liste de patterns disponibles.
- 8 Ajouter un nouveau pattern**
Permet d'ajouter un nouveau pattern de clic par défaut pour le chiffrage de mesure.

À NOTER

Si vous défilez jusqu'en bas, vous pourrez réinitialiser tous les patterns de clic à leurs paramètres d'usine en cliquant sur **Rétablir les patterns d'usine**.

Vous pouvez double-cliquer sur le nom d'un pattern pour le renommer.

Créer une piste Clic

Vous pouvez créer une piste Audio ou MIDI pour le clic du métronome.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez **Projet > Piste Mesure > Rendu du clic audio entre les délimiteurs**.
 - Sélectionnez **Projet > Piste Mesure > Rendu du clic MIDI entre les délimiteurs**.
-

RÉSULTAT

- Une piste Audio qui contient un événement audio intégrant le clic est créée dans votre projet. Le niveau est celui défini grâce au paramètre **Niveau du clic audio** dans l'onglet **Sons de clic** de la boîte de dialogue **Configuration du métronome**.
- Une piste MIDI qui contient un conteneur MIDI intégrant le clic est créée dans votre projet. La sortie de la piste MIDI est routée sur le **Port de sortie MIDI** configuré dans l'onglet **Sons de clic** de la boîte de dialogue **Configuration du métronome**.

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

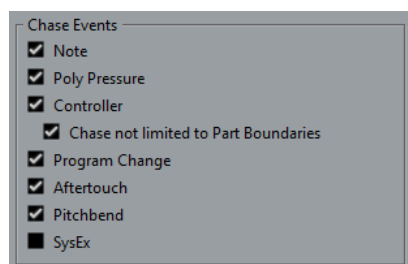
Un événement Program Change est inséré au début d'une piste MIDI. Cet événement sert à sélectionner un son de piano sur votre synthétiseur.

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 964

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.

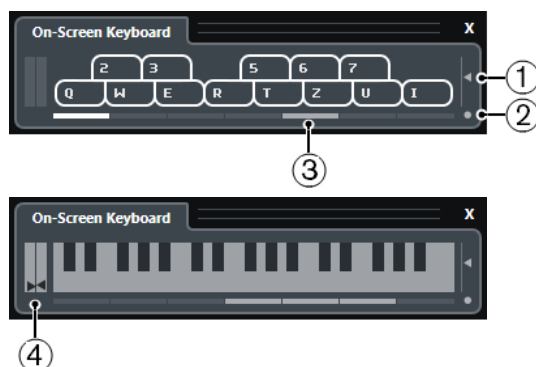
À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

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'alternier 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 14

[Configuration MIDI](#) à la page 21

[Configurer un pattern de clic de métronome](#) à la page 234

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 957

[VST](#) à la page 974

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**. La configuration du Pre-Roll ou 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.

Si vous souhaitez configurer les points de Punch indépendamment des délimiteurs, désactivez **Caler les points de Punch sur les délimiteurs** dans la palette **Transport** et définissez les positions de Punch In et de Punch Out dans les champs de valeur à droite.

2. Dans la palette **Transport**, activez **Punch-In**.
 3. Activez la lecture à partir d'une position située avant le délimiteur gauche.
-

RÉSULTAT

Quand vous désolidarisez les positions de Punch de celles des délimiteurs, l'enregistrement s'active automatiquement quand le curseur de projet atteint la position de Punch In.

Quand le mode boucle est activé, que le point de Punch In correspond à la position du délimiteur gauche et que le point de Punch Out est positionné avant le délimiteur droit, l'enregistrement s'arrête à la position de Punch Out et reprend à la position de Punch In.



Quand les positions de Punch sont associées aux délimiteurs, l'enregistrement s'active automatiquement quand le curseur de projet atteint le délimiteur gauche.

LIENS ASSOCIÉS

[Punch In et Punch Out](#) à la page 231

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.

À NOTER

Quand vous désolidarisez les positions de Punch de celles des délimiteurs, l'enregistrement s'arrête automatiquement quand le curseur de projet atteint la position de Punch Out.

À NOTER

Quand le mode Boucle est activé, le point de Punch In est placé après le délimiteur gauche et le point de Punch Out sur le délimiteur droit, l'enregistrement commence à la position de Punch In, s'arrête à la position de Punch Out et reprend à la position de Punch In.

LIENS ASSOCIÉS

[Punch In et Punch Out](#) à la page 231

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 225

[Enregistrement MIDI](#) à la page 260

[Enregistrement audio](#) à la page 254

Utilisation du Pre-roll et du Post-roll

Il est possible de configurer un Pre-Roll et un Post-Roll pour l'enregistrement.

PRÉAMBULE

Activez l'option **Arrêt après Punch-Out automatique** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Enregistrement**).

PROCÉDER AINSI

1. Placez les délimiteurs là où vous voulez commencer et arrêter l'enregistrement.
 2. Dans la palette **Transport**, activez **Punch-In** et **Punch-Out**.
 3. Activez **Pre-roll** et **Post-roll**.
 4. Définissez une **Valeur Pre-Roll** et une **Valeur Post-Roll**.
 5. Cliquez sur **Enregistrer**.
-

RÉSULTAT

Le curseur de projet revient en arrière et démarre la lecture à l'endroit défini par la valeur Pre-Roll. Lorsque le curseur atteint le délimiteur gauche, l'enregistrement est automatiquement activé. Quand le curseur atteint le délimiteur droit, l'enregistrement est désactivé et la lecture continue pendant la durée de Post-roll définie.

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 212

[Sections de la palette Transport](#) à la page 207

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. Les paramètres de Pre-roll et de précompte sont pris en compte.

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 974

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 974

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 964

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 84

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 108](#)

RAM minimale requise pour l'enregistrement

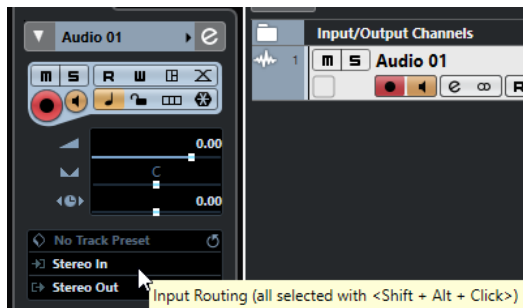
Chacune de ces pistes a besoin d'une certaine quantité de mémoire RAM. Par ailleurs, la mémoire utilisée augmente de paire avec la longueur de l'enregistrement. Pour chaque voie audio, 2,4 Mo de RAM sont nécessaires pour les paramètres de la **MixConsole**, etc. Plus l'enregistrement est long, la fréquence 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 21

[Inspecteur des pistes Audio](#) à la page 110

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 245

[Enregistrement en boucle](#) à la page 248

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 212

[Sections de la palette Transport](#) à la page 207

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.

Enregistrement d'un mixage de pistes séparées

Vous pouvez créer un mixage de pistes séparées, par exemple celle de la grosse caisse, celle de la charleston et celle de la caisse claire. Pour ce faire, choisissez un bus de sortie, de groupe ou de voie d'effet comme entrée pour l'enregistrement.

PROCÉDER AINSI

1. Configurez chacune des pistes et ajoutez une piste Groupe.
2. Pour chacune des pistes de batterie, ouvrez le menu local **Routage de sortie** et sélectionnez la piste Groupe comme sortie.
3. Créez une piste Audio, ouvrez le menu local **Routage d'entrée** et sélectionnez la piste de Groupe en tant qu'entrée de cette piste Audio.
4. Activez l'enregistrement pour cette piste Audio et démarrez l'enregistrement.

RÉSULTAT

La sortie de la piste Groupe sera enregistrée sur la nouvelle piste et vous obtiendrez un mixage de vos pistes séparées.

À NOTER

Vous pouvez aussi sélectionner une voie d'effet comme source d'enregistrement. Dans ce cas, seule la sortie de la voie FX sera enregistrée.

LIENS ASSOCIÉS

[Routage](#) à la page 358

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 511

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 969

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 257

[Enregistrement dans les éditeurs MIDI](#) à la page 259

[Modes d'enregistrement MIDI](#) à la page 262

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 121

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 689

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 245

[MIDI](#) à la page 964

[Enregistrement - MIDI](#) à la page 969

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 967

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 964

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.

Empilé

Chaque cycle d'enregistrement devient un conteneur MIDI distinct et la piste est divisée en couches, dont chacune correspond à un cycle. Les conteneurs sont empilés les uns au-dessus des autres, chacun sur une couche différente. À l'exception de la dernière, toutes les prises sont muettes.

Mix-empilé (Non muet)

Paramètre identique à **Empilé**, si ce n'est que les conteneurs ne sont pas muets.

LIENS ASSOCIÉS

[Spécificités de l'enregistrement MIDI](#) à la page 257

[Enregistrement dans les éditeurs MIDI](#) à la page 259

[Menu Transport](#) à la page 212

[Sections de la palette Transport](#) à la page 207

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 279

[Panneau de quantification](#) à la page 283

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 969

[Vider la mémoire tampon de l'enregistrement rétrospectif](#) à la page 266

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.

À NOTER

Si votre piste MIDI utilise des effets d'insert MIDI et que la fonction **Enregistrer la sortie sur la piste** est activée dans la section **Effets d'Insert MIDI**, les données de la mémoire tampon comprennent les événements créés par les effets d'insert MIDI.

LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrement d'un effet d'insert MIDI](#) à la page 644

Effets d'Insert MIDI à la page 642

Insérer un enregistrement rétrospectif de piste

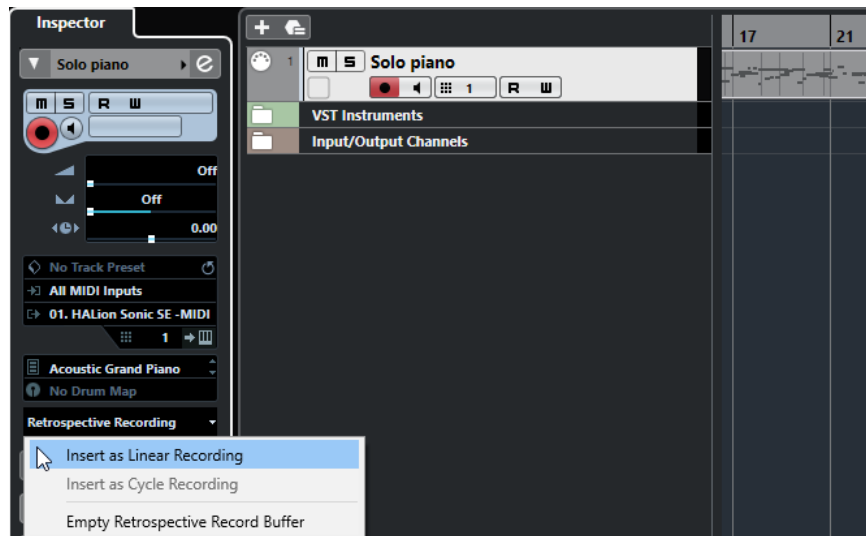
Vous pouvez insérer un enregistrement rétrospectif de piste, c'est-à-dire des données MIDI transmises sur l'entrée de la piste en mode **Stop** ou pendant la lecture, sur la piste sélectionnée.

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 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 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 271

[Importer les pistes d'un CD audio](#) à la page 272

[Importer les données audio de fichiers vidéo](#) à la page 274

[Importer des fichiers ReCycle](#) à la page 275

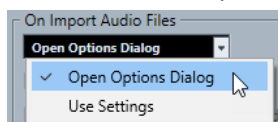
[Importer un média](#) à la page 523

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

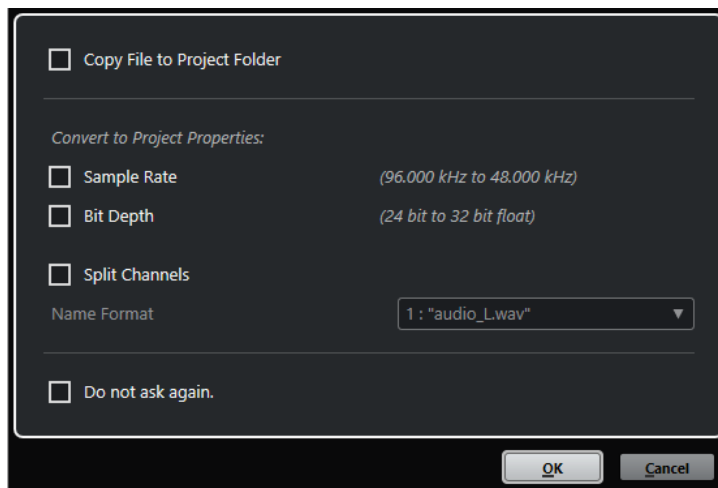
[Boîte de dialogue Options d'import pour les fichiers audio](#) à la page 269

[Paramètres de la section En cas d'import de fichier audio](#) à la page 270

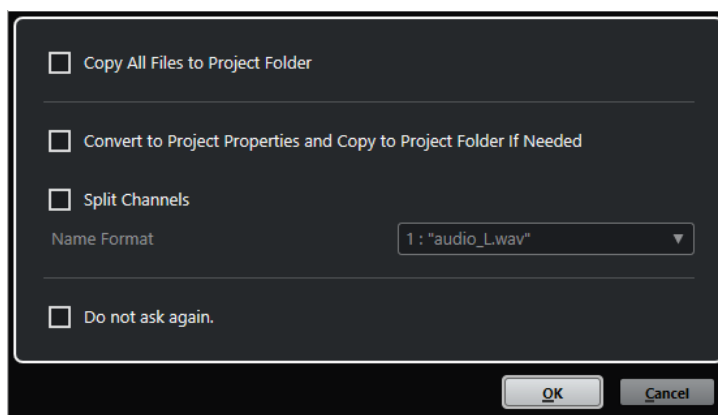
Boîte de dialogue Options d'import pour les fichiers audio

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.

Séparer canaux

Permet de séparer les canaux des fichiers audio stéréo ou multicanaux et de créer des fichiers mono pour les différents canaux. Les fichiers importés sont copiés dans le dossier **Audio** du projet.

Les fichiers séparés sont insérés dans le projet et dans la **Bibliothèque** en tant que pistes mono.

Le menu local **Format de nom** vous permet de définir comment ces fichiers séparés seront nommés. Vous pouvez ainsi faire en sorte que les fichiers audio soient compatibles avec d'autres produits pour l'échange de fichiers.

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**).

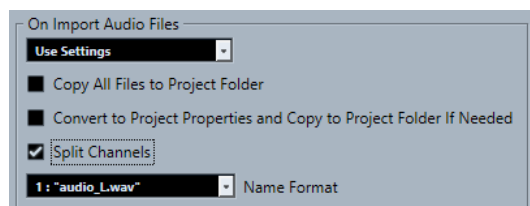
LIENS ASSOCIÉS

[Configurer les options d'importation des fichiers audio](#) à la page 268

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.

Séparer canaux

Permet de séparer les canaux des fichiers audio stéréo ou multicanaux et de créer des fichiers mono pour les différents canaux. Les fichiers importés sont copiés dans le dossier **Audio** du projet.

Les fichiers séparés sont insérés dans le projet et dans la **Bibliothèque** en tant que pistes mono.

Le menu local **Format de nom** vous permet de définir comment ces fichiers séparés seront nommés. Vous pouvez ainsi faire en sorte que les fichiers audio soient compatibles avec d'autres produits pour l'échange de fichiers.

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 268

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. Le format WMA Pro offre la possibilité de mixer en son Surround 5.1. 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**.

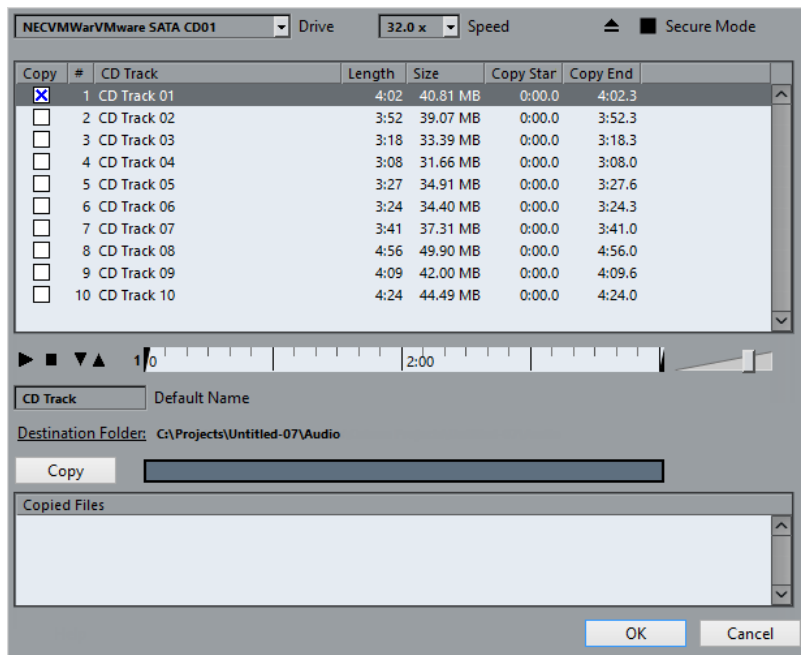
LIENS ASSOCIÉS

[Importer un média](#) à la page 523

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

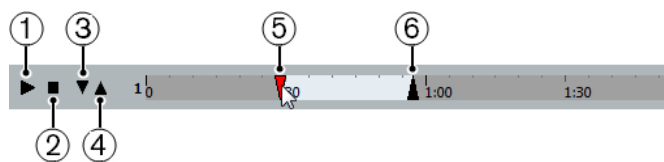
Début de la section importée. Dans la règle, faites glisser le **Marqueur gauche** vers la droite pour déplacer le début.

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 906

[Importation de fichiers vidéo](#) à la page 898

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.
Si vous configurez la piste Audio sur la base de temps musicale vous pourrez modifier le tempo par la suite et le fichier REX importé s'ajustera automatiquement.
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

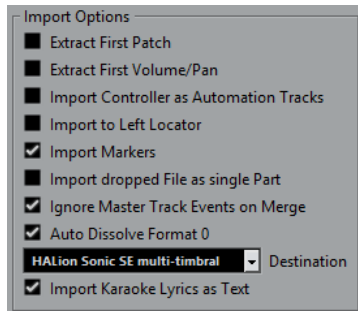
[Tranches](#) à la page 469

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 des marqueurs de fichier MIDI standard dans le fichier et de les convertir en marqueurs Cubase.

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**).

Il est également possible d'importer un fichier MIDI d'un disque en le faisant glisser de l'Explorateur de fichiers/finder macOS sur la fenêtre **Projet**. Les **Options d'import** s'appliquent aussi si vous utilisez cette méthode.

LIENS ASSOCIÉS

[Options d'importation des fichiers MIDI](#) à la page 276

[Marqueurs](#) à la page 323

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 601](#)

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 permet de caler le début des événements audio ou le contenu des données 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 282

[Quantifier les longueurs des événements audio \(quantification AudioWarp\)](#) à la page 282

[Quantification du début des événements MIDI](#) à la page 280

[Quantifier la longueur des événements MIDI](#) à la page 281

[Quantification de la fin des événements MIDI](#) à la page 281

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.

Quantification AudioWarp activée/désactivée



Permet d'activer ou de désactiver la quantification **AudioWarp**.

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.

Quantifier les longueurs des événements audio (quantification AudioWarp)

Vous pouvez quantifier un événement audio ou un intervalle de sélection audio en modifiant la durée du contenu de l'événement audio.

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez l'événement audio que vous désirez quantifier.
 - Sélectionnez un intervalle que vous souhaitez quantifier dans l'événement.
2. Dans la barre d'outils, activez l'option **Quantification AudioWarp activée/désactivée**.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Cliquez sur **Préréglages de quantification** et sélectionnez un préréglage de grille de quantification dans le menu local.
 - Cliquez sur **Ouvrir Panneau de quantification** et définissez la grille de quantification à l'aide des paramètres disponibles.
4. Sélectionnez **Édition > Quantifier**.

RÉSULTAT

L'événement audio est quantifié, c'est-à-dire que ses marqueurs Warp sont alignés sur la grille de quantification grâce à une opération de modification de la durée et que les sections audio situées entre les marqueurs Warp sont étirées ou compressées de manière à correspondre à l'intervalle temporel que vous avez configuré dans le menu local **Préréglages de quantification**.

À NOTER

Par exemple, si vous utilisez une valeur de quantification de noire (1/4) sur des données audio à la double-croche (1/16), les marqueurs Warp situés sur les noires seront quantifiés sur la grille et les autres marqueurs Warp changeront de positions tout en conservant le même écart les uns par rapport aux autres.

LIENS ASSOCIÉS

[Panneau de quantification](#) à la page 283

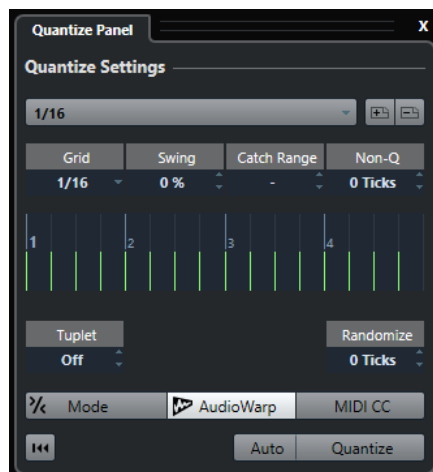
[Tranches](#) à la page 469

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.

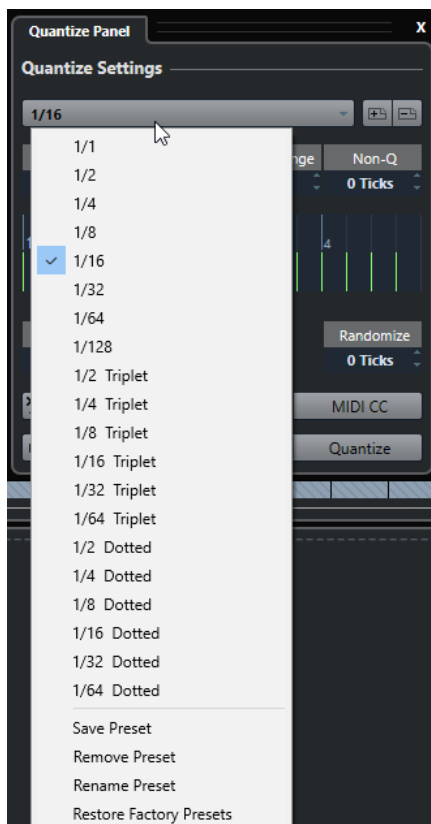
Vous avez deux possibilités pour ouvrir le **Panneau de quantification** :

- 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 pré réglages 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 pré réglage.

LIENS ASSOCIÉS

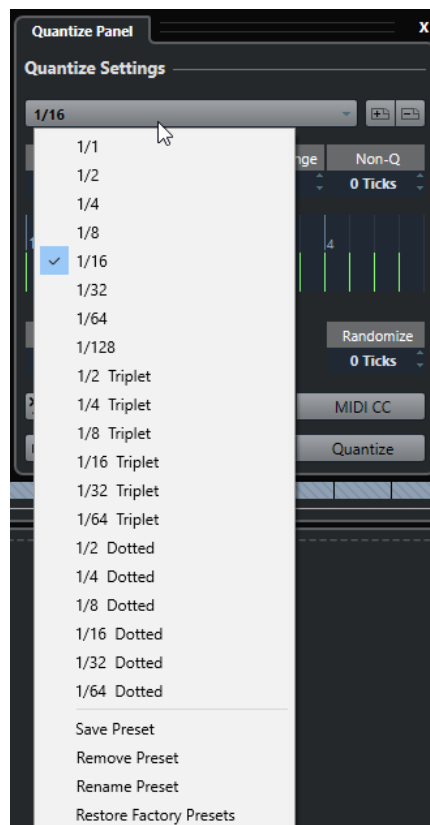
[Créer une table de quantification groove](#) à la page 471

[Préréglages de quantification](#) à la page 284

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 pré réglage** 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.

AudioWarp

Permet de quantifier le contenu de votre événement audio en appliquant la fonction de modification de la durée. Les marqueurs Warp sont alignés sur la grille de quantification définie.

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

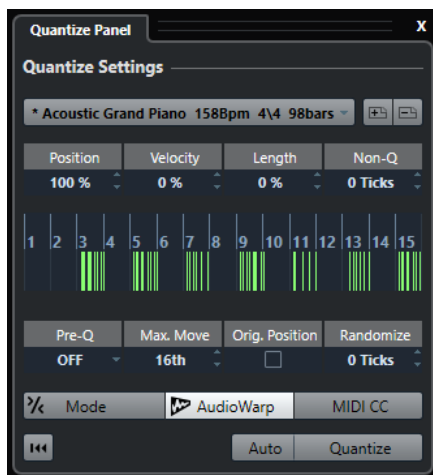
Permet d'appliquer vos paramètres.

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.

AudioWarp

Permet de quantifier le contenu de votre événement audio en appliquant la fonction de modification de la durée. Les marqueurs Warp sont alignés sur la grille de quantification définie.

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 pré-réglages de quantification groove](#) à la page 285

Fondus, fondus enchaînés et enveloppes

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.
- **Enveloppes d'événements**
Les enveloppes d'événements sont des courbes de volume d'événements ou de clips audio. Elles déterminent le volume du signal ou clip audio sur toute sa longueur. Elles peuvent être basées sur des événements ou sur des clips.

LIENS ASSOCIÉS

[Fondus basés sur des événements](#) à la page 291

[Créer des fondus basés sur les clips](#) à la page 295

[Fondus enchaînés](#) à la page 296

[Fondus et fondus enchaînés automatiques](#) à la page 299

[Enveloppes d'événements](#) à la page 301

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 291

[Créer et éditer des fondus avec l'outil Sélectionner un intervalle](#) à la page 292

[Boîte de dialogue Fondu pour les fondus basés sur les événements](#) à la page 293

Créer et éditer des fondus avec les poignées

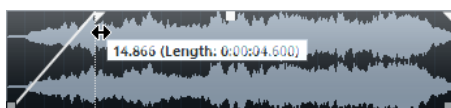
Vous pouvez créer et éditer des fondus d'entrée et de sortie basés sur les événements en utilisant les poignées des événements. Vous disposez ainsi d'un aperçu visuel et pouvez appliquer un même type de fondu à plusieurs événements sélectionnés.

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.

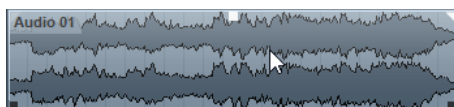
Poignées des événements

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**).



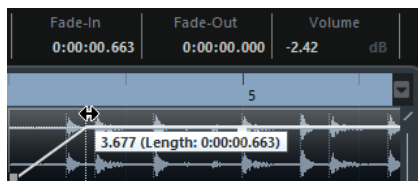
Dans les coins supérieurs gauche et droit, vous trouverez des poignées de fondu triangulaires qui vous permettent de modifier la longueur du fondu d'entrée ou du fondu de sortie. Au milieu de la bordure supérieure de l'événement, une poignée carrée vous permet de modifier le volume.

- 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**.
-

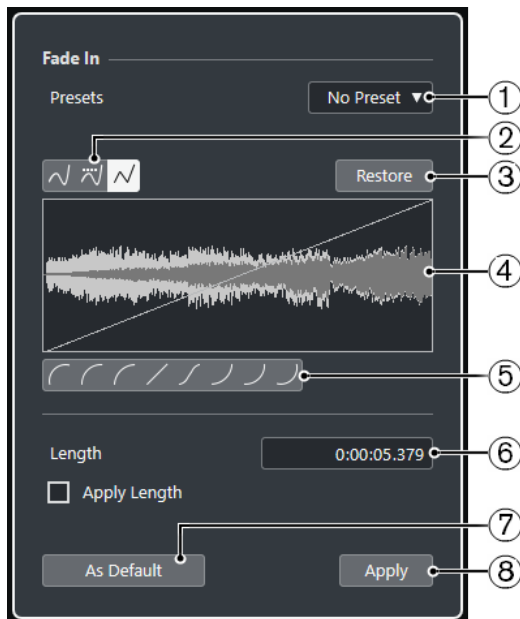
Boîte de dialogue Fondu pour les fondus basés sur les événements

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. Vous pouvez à tout moment supprimer ou modifier les fondus à partir de la fenêtre **Traitement hors ligne direct**.

LIENS ASSOCIÉS

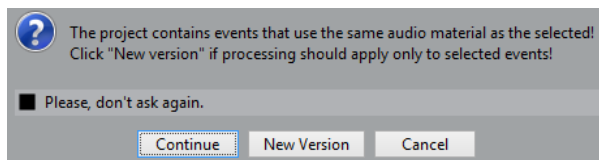
[Traitement hors ligne direct](#) à la page 414

[Fondu d'entrée/Fondu de sortie](#) à la page 422

[En cas de traitement de clips partagés](#) à la page 295

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

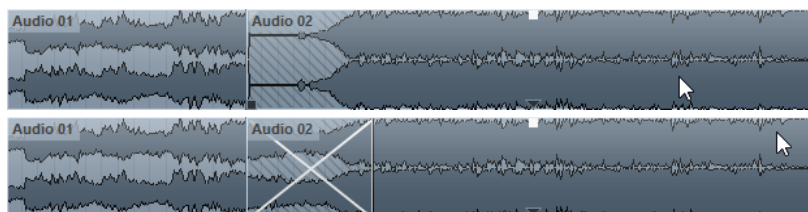
Cliquez sur **Nouvelle version** pour créer une nouvelle version distincte du clip audio pour l'événement sélectionné.

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 297

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 > Fondu enchaîné** 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**.

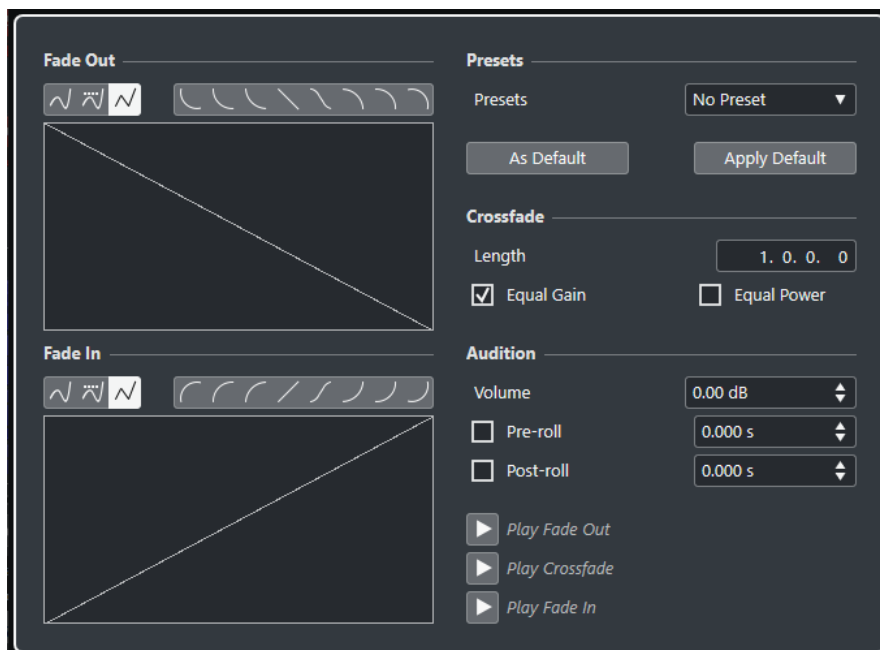
RÉSULTAT

La longueur du fondu enchaîné est alignée sur l'intervalle sélectionné.

Éditeur de fondus enchaînés

L'éditeur **Fondu enchaîné** 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 **Fondu enchaîné**, sélectionnez un événement en fondu enchaîné ou les deux, puis sélectionnez **Audio** > **Fondu enchaîné** 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 pré-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 918

[Poignées des événements](#) à la page 292

[Menu des paramètres de défilement automatique](#) à la page 228

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.

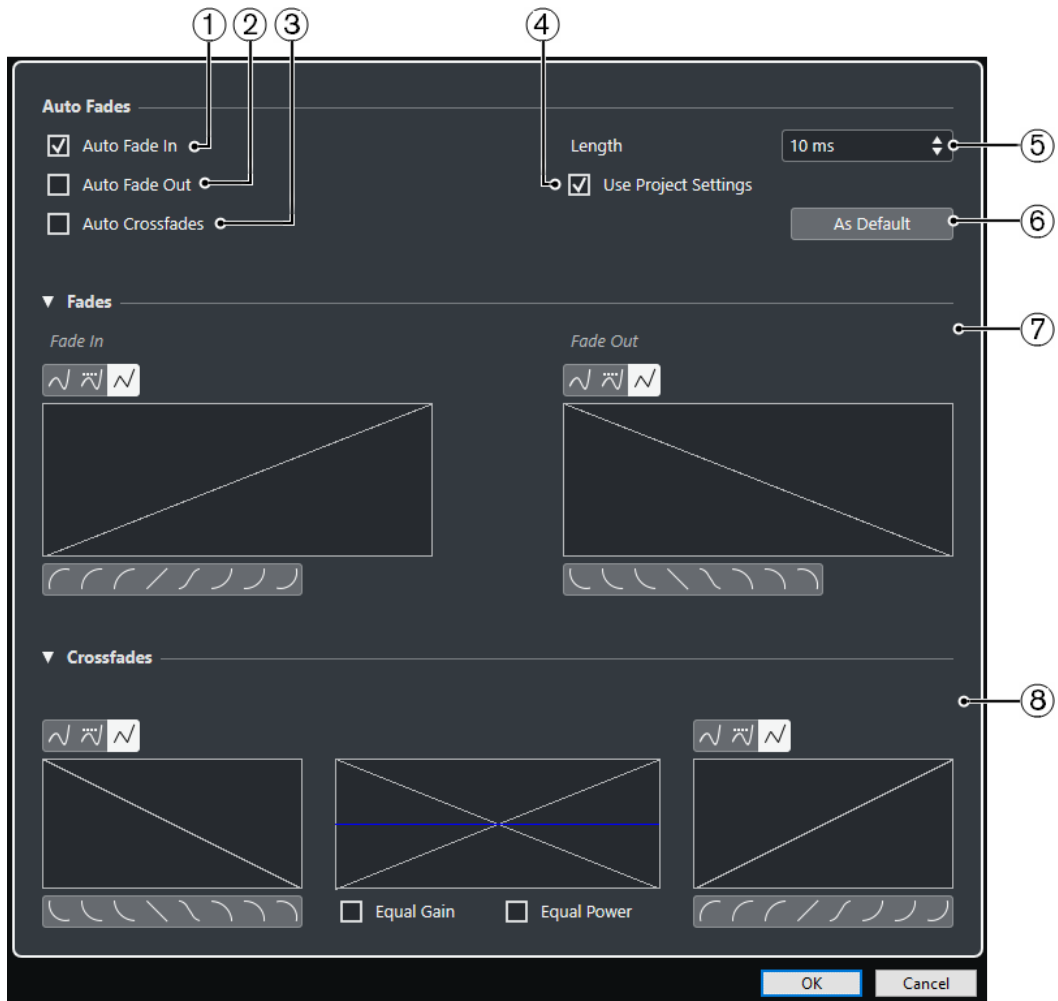
À NOTER




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 Fondus d'entrée auto.**
Permet d'activer les fondus d'entrée automatiques.
- 2 Fondus 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 293
[Éditeur de fondus enchaînés](#) à la page 297

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.

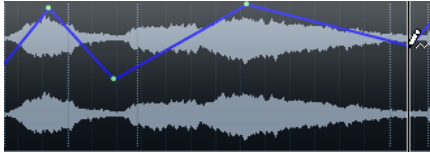
PROCÉDER AINSI

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**.

Enveloppes d'événements

Les enveloppes d'événements sont des courbes de volume d'événements audio. Elles vous permettent de créer des modifications de volume à l'intérieur d'un événement, pas uniquement à son début et à sa fin.

Vous pouvez créer des modifications de volume sur les enveloppes d'événements en y créant des points de courbe avec l'outil **Dessiner**.



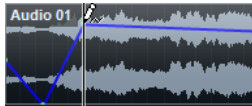
La courbe d'enveloppe fait partie intégrante de l'événement audio. Si vous déplacez ou copiez l'événement, son enveloppe suit.

Créer des modifications de volume basées sur des événements

Vous pouvez créer des modifications de volume dans les événements audio.

PROCÉDER AINSI

1. Faites un zoom avant sur l'événement afin de voir correctement sa forme d'onde.
2. Sélectionnez l'outil **Dessiner** et cliquez à l'endroit de l'événement où vous souhaitez modifier le volume.
3. Cliquez avec l'outil **Dessiner**.



Un point de courbe est ajouté sur la courbe d'enveloppe.

4. Faites glisser le point pour ajuster la courbe de volume.
-

RÉSULTAT

La modification de volume est créée. L'image de la forme d'onde de l'événement change en fonction des modifications apportées au volume.

Supprimer des enveloppes d'événements

Vous pouvez supprimer toute l'enveloppe d'un événement ou uniquement des points individuels de la courbe.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour supprimer un point de la courbe d'enveloppe, cliquez dessus et éloignez-le de l'événement.
 - Pour supprimer la courbe d'enveloppe de l'événement sélectionné, sélectionnez **Audio > Supprimer courbe de volume**.
-

Créer des modifications de volume basées sur des clips

Vous pouvez créer des modifications de volume dans les clips audio. L'événement audio est modifié en conséquence.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'événement dans la fenêtre **Projet**.
 2. Sélectionnez **Audio > Traitements > Enveloppe**.
 3. Apportez les modifications souhaitées dans la boîte de dialogue **Traitement hors ligne direct** et cliquez sur **Appliquer**.
-

RÉSULTAT

La modification de volume est créée. L'image de la forme d'onde de l'événement change en fonction des modifications apportées au volume.

LIENS ASSOCIÉS

[Enveloppe](#) à la page 421

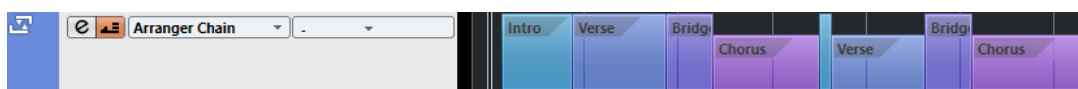
Piste Arrangeur

Grâce aux fonctions d'arrangement de Cubase, vous pouvez travailler de façon non linéaire. La piste Arrangeur vous permet de choisir comment et quand les différentes sections doivent être lues, même pendant une prestation en live. Vous n'avez donc plus besoin de déplacer, de copier ou de coller les événements dans la fenêtre **Projet**.

À NOTER

Il ne peut y avoir qu'une seule piste Arrangeur par projet.

Pour utiliser les fonctions d'arrangement, vous devez créer une piste Arrangeur et définir des événements arrangeur. Ces événements peuvent être de n'importe quelle longueur. Ils peuvent se chevaucher et ne sont pas forcément liés aux débuts/fins des événements et conteneurs existants. Vous pouvez les organiser dans une liste et créer des répétitions si vous le souhaitez.



Les événements arrangeur s'éditent à l'aide des techniques d'édition standard. Les copies d'un événement arrangeur sont indépendantes de l'événement à partir duquel elles ont été créées.

Vous pouvez créer plusieurs chaînes Arrangeur et ainsi enregistrer différentes versions d'un morceau dans un même projet.

Les chaînes Arrangeur peuvent être converties en un projet linéaire.

LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des événements arrangeur sur la piste Arrangeur](#) à la page 304

[Configurer une chaîne Arrangeur et ajouter des événements](#) à la page 309

[Mise à plat de la chaîne Arrangeur](#) à la page 310

Ajouter des événements arrangeur sur la piste Arrangeur

Vous pouvez ajouter sur la piste Arrangeur des événements arrangeur correspondant à différentes sections du projet.

PRÉAMBULE

Le **Calage** est activé et le **Type de calage** est configuré sur **Événements**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Arrangeur**.
La piste Arrangeur est créée.
2. Sélectionnez l'outil **Dessiner** et dessinez un événement arrangeur sur la piste Arrangeur.
Un événement arrangeur est créé.
3. Dessinez autant d'événements que vous le souhaitez.

RÉSULTAT

Les événements arrangeur sont créés dans votre projet.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Servez-vous des fonctions de l'**Éditeur arrangeur** pour organiser les événements.

LIENS ASSOCIÉS

[Piste Arrangeur](#) à la page 135

[Configurer une chaîne Arrangeur et ajouter des événements](#) à la page 309

[Fonction de Calage](#) à la page 70

[Menu Types de calage](#) à la page 71

Renommer les événements arrangeur

Les événements arrangeur que vous créez sont automatiquement nommés dans l'ordre alphabétique. Vous pouvez par la suite leur donner des noms qui correspondent aux différentes composantes de votre projet (Intro, Refrain, Pont, par exemple).

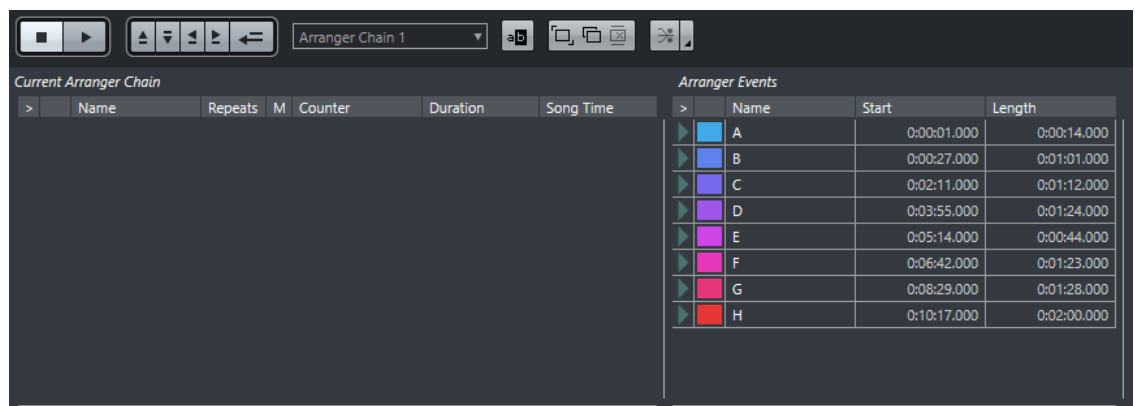
PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'événement arrangeur que vous souhaitez renommer.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez le nom de l'événement dans la ligne d'infos.
 - Maintenez enfoncée la touche **Alt** et double-cliquez sur le nom dans la chaîne Arrangeur.
3. Saisissez un nouveau nom.

Éditeur arrangeur

L'**Éditeur arrangeur** vous permet de configurer les chaînes Arrangeur.

- Pour ouvrir l'**Éditeur arrangeur**, sélectionnez une piste Arrangeur, puis cliquez sur **Ouvrir Éditeur arrangeur** dans la liste des pistes.



Barre d'outils Arrangeur

Permet d'afficher les boutons de transport, les boutons de transport de l'arrangeur et les outils d'arrangement.

Chaîne Arrangeur actuelle

Montre l'ordre dans lequel les événements sont lus, de bas en haut, et le nombre de fois qu'ils se répètent.

À NOTER


Au départ, la chaîne Arrangeur est vide. Vous devez y ajouter des événements à partir de la liste **Événements arrangeur**.

Événements arrangeur

Regroupe les événements arrangeur disponibles dans l'ordre dans lequel ils apparaissent sur l'axe temporel.

Barre d'outils de l'Éditeur arrangeur

L'**Éditeur arrangeur** contient des outils et des raccourcis qui permettent de configurer les options de mise à plat.

- Pour ouvrir l'**Éditeur arrangeur**, sélectionnez une piste Arrangeur, puis cliquez sur **Ouvrir Éditeur arrangeur**  dans la liste des pistes.

Stop



Permet d'arrêter la lecture.

Lecture



Permet de démarrer la lecture.

Maillon précédent



Permet de se caler sur l'entrée précédente de la liste Chaîne Arrangeur actuelle.

Maillon suivant



Permet de se caler sur l'entrée suivante de la liste Chaîne Arrangeur actuelle.

Première répétition du maillon actuel



Permet de se caler sur la première répétition de l'entrée actuelle dans la liste Chaîne Arrangeur actuelle.

Dernière répétition du maillon actuel



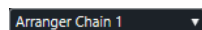
Permet de se caler sur la dernière répétition de l'entrée actuelle dans la liste Chaîne Arrangeur actuelle.

Activer mode Arrangeur



Permet d'activer la lecture en mode Arrangeur.

Sélectionner chaîne active



Permet de sélectionner et d'activer une chaîne Arrangeur.

Renommer chaîne actuelle



Permet de renommer la chaîne Arrangeur actuelle.

Créer nouvelle chaîne



Permet de créer une nouvelle chaîne Arrangeur vide.

Dupliquer chaîne actuelle



Permet de créer une copie de la chaîne Arrangeur actuelle qui contient les mêmes événements.

Supprimer chaîne actuelle



Permet de supprimer la chaîne Arrangeur sélectionnée. Cette option n'est disponible que si vous avez créé plusieurs chaînes Arrangeur.

Mettre à plat



Permet de convertir la chaîne Arrangeur actuelle en projet linéaire.

Mettre à plat (Avec Options & Préférences)



Permet de configurer les options de mise à plat.

Modes de répétition de la chaîne Arrangeur

L'**Éditeur arrangeur** offre une fonction qui vous permet de boucler et faire se répéter vos événements arrangeur. Vous pouvez ainsi créer une ébauche de structure pour votre morceau.

- Pour ouvrir l'**Éditeur arrangeur**, sélectionnez une piste Arrangeur, puis cliquez sur **Ouvrir Éditeur arrangeur** dans la liste des pistes.

Pour sélectionner un des modes de répétition, cliquez dans la colonne **Mode** de la liste **Chaîne Arrangeur actuelle**.

1 Normal

La chaîne Arrangeur est lue exactement comme vous l'avez configurée.

2 Répéter à l'infini

L'événement arrangeur actuel se répète en boucle jusqu'à ce que vous cliquiez sur un autre événement dans l'**Éditeur arrangeur** ou jusqu'à ce que vous cliquiez à nouveau sur **Lecture**.

3 Pause après répétitions

La lecture est mise en pause après chaque répétition de l'événement arrangeur actuel.

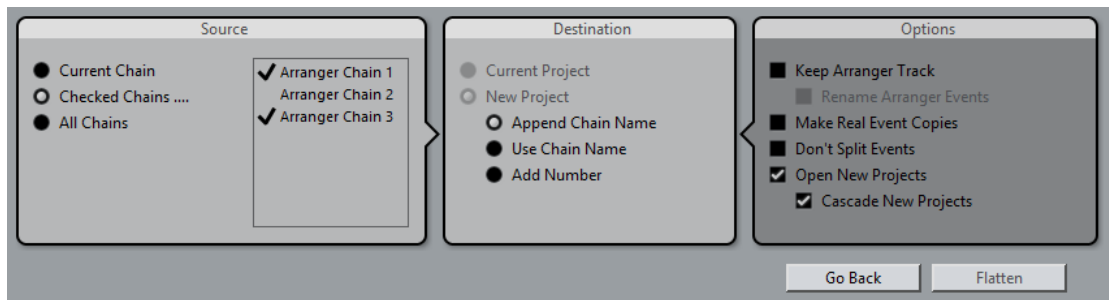
À NOTER

Pendant la lecture, la colonne **Compteur** vous indique quelle répétition de l'événement est lue.

Options et préférences de mise à plat

Les options de mise à plat vous permettent de définir ce qui se passe quand la piste Arrangeur est mise à plat.

- Pour afficher les options de mise à plat, ouvrez l'**Éditeur arrangeur** et cliquez sur **Mettre à plat (Avec Options & Préférences)**.



Dans la section **Source** vous pouvez choisir quelles chaînes Arrangeur seront mises à plat.

Chaîne actuelle

Permet de ne mettre à plat que la chaîne actuelle.

Chaînes sélectionnées

Permet d'ouvrir la liste des chaînes Arrangeur dans laquelle vous pouvez activer les pistes Arrangeur qui seront mises à plat.

Toutes les chaînes

Permet de mettre à plat toutes les chaînes Arrangeur du projet actuel.

La section **Destination** permet de choisir où sera enregistré le résultat de la mise à plat.

Projet en cours

Cette option n'est disponible que quand la **Source** est la **Chaîne actuelle**. Activez cette option si vous souhaitez enregistrer la chaîne mise à plat dans le projet actuel.

Nouveau projet

Permet de mettre à plat une ou plusieurs chaînes dans un nouveau projet en utilisant les formats de noms suivants :

- **Ajouter nom de chaîne à la fin**
Les noms des projets sont accompagnés du nom des chaînes.
- **Utiliser nom de la chaîne**
Les nouveaux projets portent le nom des chaînes Arrangeur actuelles.
- **Ajouter numéro**
Les noms des nouveaux projets sont constitués de ceux des anciens projets et d'un numéro.

La section **Options** contient d'autres paramètres.

Conserver piste Arrangeur

Permet de conserver la piste Arrangeur après la mise à plat. Activez l'option **Renommer les événements arrangeur** pour ajouter des numéros aux événements.

Faire copies réelles des événements

Permet de créer de réelles copies de la piste Arrangeur au lieu de copies partagées.

Ne pas scinder les événements

Permet d'exclure les notes MIDI qui commencent avant l'événement arrangeur ou se prolongent au-delà de cet événement. Seules les notes MIDI qui commencent et se terminent dans les limites de l'événement arrangeur sont prises en compte.

Ouvrir nouveaux Projets

Permet de créer un nouveau projet pour chaque chaîne Arrangeur mise à plat. Quand l'option **Nouveaux projets en cascade** est activée, les projets ouverts sont ouverts en cascade.

LIENS ASSOCIÉS

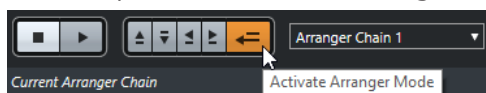
[Mise à plat de la chaîne Arrangeur](#) à la page 310

Configurer une chaîne Arrangeur et ajouter des événements

L'**Éditeur arrangeur** vous permet de configurer des chaînes Arrangeur et d'ajouter des événements sur ces chaînes.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **e** pour ouvrir l'**Éditeur arrangeur**.
2. Activez l'option **Activer mode Arrangeur**.



3. Réalisez une des opérations suivantes pour ajouter des événements arrangeur sur la chaîne Arrangeur :
 - Double-cliquez sur un événement dans la liste **Événements arrangeur**.
 - Sélectionnez un ou plusieurs événements dans la liste **Événements arrangeur**, faites un clic droit et sélectionnez **Ajouter la sélection en fin de la chaîne Arrangeur**.
 - Faites glisser un événement arrangeur de la liste **Événements arrangeur** et déposez-le dans la liste **Chaîne Arrangeur actuelle**.
 - Faites glisser un événement arrangeur de la fenêtre **Projet** et déposez-le dans la liste **Chaîne Arrangeur actuelle**.
4. Cliquez sur **Lecture**.

RÉSULTAT

Les événements arrangeur sont lus selon leur ordre dans la chaîne Arrangeur.

LIENS ASSOCIÉS

[Modes de répétition de la chaîne Arrangeur](#) à la page 307

Ajouter une nouvelle chaîne Arrangeur

Vous pouvez créer plusieurs chaînes Arrangeur de manière à configurer des versions différentes pour la lecture.

PRÉAMBULE

Le **mode Arrangeur** est activé.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez l'**Éditeur arrangeur**.
2. Cliquez sur **Créer nouvelle chaîne**.

RÉSULTAT

Une nouvelle chaîne Arrangeur vide est activée. Un nouveau nom apparaît alors dans le menu local **Sélectionner chaîne active** et une liste **Chaîne Arrangeur actuelle** vide est créée.

Éditer des événements arrangeur dans la chaîne Arrangeur

Vous pouvez éditer vos événements arrangeur dans la liste **Chaîne Arrangeur actuelle**.

Voici les opérations que vous pouvez réaliser :

- Pour sélectionner plusieurs événements, faites un **Ctrl/Cmd**-clic ou un **Maj**-clic sur ces événements.
- Pour déplacer des événements dans la liste, faites-les glisser vers le haut ou vers le bas.
- Pour copier des événements, sélectionnez-les, maintenez enfoncée la touche **Alt** et faites-les glisser.
- Pour répéter des événements, cliquez dans la colonne **Répétitions** et saisissez le nombre de répétitions souhaité.
- Pour configurer la façon dont doit se répéter l'événement, cliquez dans la colonne **Mode** et sélectionnez un **Mode de répétition** dans le menu local.
- Pour placer la position de lecture au début d'un événement, cliquez sur la flèche située à gauche de l'événement.
- Pour supprimer un événement de la liste, faites un clic droit dessus et sélectionnez **Supprimer touché** dans le menu contextuel qui apparaît.
- Pour supprimer plusieurs événements, sélectionnez-les, faites un clic droit et sélectionnez **Supprimer sélection** dans le menu contextuel.

LIENS ASSOCIÉS

[Modes de répétition de la chaîne Arrangeur](#) à la page 307

Mise à plat de la chaîne Arrangeur

Une fois que vous avez configuré une chaîne Arrangeur à votre convenance et que vous êtes certain que vous ne la modifierez plus, vous pouvez la convertir sous forme de projet linéaire.

PRÉAMBULE

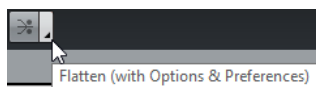
Vous avez enregistré une copie du projet avant la mise à plat de la chaîne Arrangeur.

À NOTER

La mise à plat de la chaîne Arrangeur peut supprimer des événements et des conteneurs du projet. N'utilisez la fonction **Mettre à plat** que lorsque vous êtes certain de ne plus avoir à modifier plus la piste/chaîne Arrangeur. En cas de doute, enregistrez une copie du projet avant la mise à plat de la chaîne Arrangeur.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la chaîne Arrangeur que vous souhaitez convertir en projet linéaire.
2. Facultatif : Cliquez sur **Mettre à plat (Avec Options & Préférences)**



3. Facultatif : Activez les options de mise à plat souhaitées.

À NOTER

Si vous vous rendez compte qu'il faudrait apporter d'autres modifications, cliquez sur **En arrière**. Les options de mise à plat activées sont conservées.

4. Cliquez sur **Mettre à plat**.
-

RÉSULTAT

Les événements et conteneurs compris dans le projet sont réorganisés, répétés, redimensionnés, déplacés et/ou supprimés de manière à correspondre avec exactitude à la chaîne Arrangeur.

Mode Jump

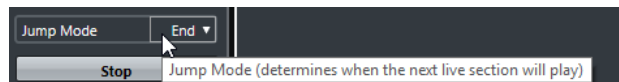
Quand vous lisez une piste Arrangeur que vous avez configurée, vous pouvez contrôler l'ordre de lecture en temps réel. Il vous est ainsi plus facile de déterminer pendant combien de temps doivent être lus les différents événements arrangeur lus en boucle.

PRÉAMBULE

Une chaîne Arrangeur a été configurée et le mode Arrangeur est activé.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Lecture** pour lire votre projet.
2. Dans la partie inférieure de l'**Inspecteur**, ouvrez le menu local **Mode Jump** et sélectionnez une option dans ce menu.



Cette option détermine la durée pendant laquelle est lu l'événement arrangeur actif avant que la lecture passe au suivant.

3. Dans la liste **Événements arrangeur** de l'**Inspecteur**, cliquez sur la flèche située à gauche de l'événement arrangeur que vous souhaitez déclencher.
-

RÉSULTAT

L'événement arrangeur est lu en boucle conformément aux paramètres configurés jusqu'à ce que vous cliquiez sur un autre événement arrangeur.

À NOTER

Vous pouvez assigner des raccourcis qui déclenchent les événements arrangeur dans la catégorie **Arrangeur** de la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

- Pour arrêter le **Mode Jump**, cliquez sur **Arrêter**.
- Pour continuer la lecture à partir d'un événement arrangeur en particulier, cliquez sur cet événement dans la liste **Chaîne Arrangeur actuelle**.

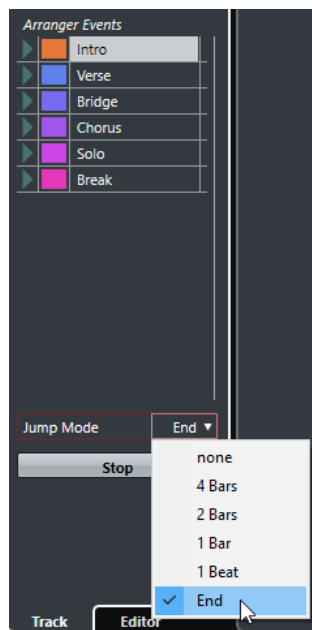
LIENS ASSOCIÉS

[Options du mode Jump](#) à la page 311

Options du mode Jump

Le menu local **Mode Jump** vous permet de définir la durée pendant laquelle est lu l'événement arrangeur actif avant que le suivant soit lu.

- Pour afficher l'**Inspecteur** de la piste Arrangeur, sélectionnez cette piste dans la liste des pistes.



Voici les options disponibles :

Néant

Passes immédiatement à la section suivante.

4 mesures, 2 mesures

La lecture passe à l'événement arrangeur suivant après 2 ou 4 mesures. Si l'événement arrangeur actuel fait moins de 2 ou 4 mesures, la lecture passe à l'événement arrangeur suivant à la fin de l'événement.

1 mesure

Permet de passer à la section qui suit à la barre de mesure suivante.

1 temps

Passes à la section qui suit, au temps suivant.

Fin

Joue la section en cours jusqu'à la fin, puis passe à la suivante.

Arranger de la musique sur une vidéo

Si vous composez la bande son d'une vidéo, vous pouvez utiliser des événements arrangeur pour ajouter de la musique sur une section vidéo précise. Voici un exemple de la façon dont vous pouvez procéder.

PRÉAMBULE

Vous avez relié un synchroniseur maître externe à votre ordinateur et vous avez correctement configuré l'ensemble. Vous avez créé un projet ne contenant qu'une piste MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Créez un conteneur MIDI qui commence à la position 00:00:00:00 et se termine à la position 00:01:00:00.
2. Créez un conteneur MIDI qui commence à la position 00:01:00:00 et se termine à la position 00:02:00:00.
3. Créez un conteneur MIDI qui commence à la position 00:02:00:00 et se termine à la position 00:03:00:00.

4. Dans la palette **Transport**, activez le bouton **Synchro**.
 5. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Arrangeur**.
La piste Arrangeur est créée.
 6. Sur la piste Arrangeur, ajoutez des événements arrangeur aux positions des conteneurs MIDI.
 7. Configurez la chaîne Arrangeur A-A-B-B-C-C.
 8. Activez le mode **Arrangeur** et cliquez sur **Lecture**.
 9. Sur votre synchroniseur maître externe, démarrez le Timecode externe à la position 00:00:10:00.
Votre projet se cale sur la position 00:00:10:00 et le conteneur d'arrangeur A est lu.
 10. Démarrez votre synchroniseur maître externe à une position autre que la position de départ du projet, par exemple 00:01:10:00.
Votre projet se cale sur la position 00:01:10:00 et le conteneur d'arrangeur A est lu.
-

RÉSULTAT

Si vous calez le synchroniseur maître externe sur une position autre que la position de départ du projet, Cubase se calera automatiquement sur la bonne position sur la piste Arrangeur.

À NOTER

La référence de Timecode externe peut être au format MIDI ou à tout autre format de Timecode pouvant être interprété par Cubase.

LIENS ASSOCIÉS

[Piste Arrangeur](#) à la page 135

Fonctions de transposition

Les fonctions de transposition audio et MIDI de Cubase vous permettent de changer les hauteurs des signaux audio et MIDI en lecture sans modifier les notes MIDI ou le signal audio eux-mêmes.

Voici les éléments qui peuvent faire l'objet d'une transposition :

- Tout un projet, en modifiant la **Tonalité de base du projet** depuis la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.
- Des parties de votre projet, en créant une piste Transposition et en ajoutant des événements de transposition.
- Des conteneurs ou des événements individuels, en changeant leur valeur de transposition dans la ligne d'infos de la fenêtre **Projet**.

IMPORTANT

En règle générale, commencez toujours par définir la fondamentale lorsque vous travaillez sur un contenu dont la fondamentale est définie.

À NOTER

Pour transposer des notes MIDI sur la piste sélectionnée, vous pouvez également utiliser des Paramètres MIDI. Si vous souhaitez modifier les notes elles-mêmes, servez-vous des fonctions de transposition MIDI de la boîte de dialogue **Configuration de la transposition** et des effets MIDI (voir le document séparé **Référence des plug-ins**).

LIENS ASSOCIÉS

[Transposer à l'aide de la tonalité de base du projet](#) à la page 315

[Transposer des sections d'un projet à l'aide d'événements de transposition](#) à la page 318

[Transposer des conteneurs ou événements individuels à partir de la ligne d'infos](#) à la page 321

[Paramètres MIDI](#) à la page 637

[Transposer et Vitesse sur la ligne d'infos](#) à la page 646

[Boîte de dialogue Configuration de la transposition](#) à la page 654

Tonalité de base du projet

La **Tonalité de base du projet** vous permet de transposer tout un projet. Les événements audio ou MIDI de votre projet l'utilisent comme référence.

Pour changer la **Tonalité de base du projet**, utilisez le menu local **Tonalité de base du projet** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.



Quand vous changez la tonalité de base du projet, les boucles qui contiennent déjà des informations de tonalité de base s'alignent automatiquement.

LIENS ASSOCIÉS

[Transposer à l'aide de la tonalité de base du projet](#) à la page 315

Transposer à l'aide de la tonalité de base du projet

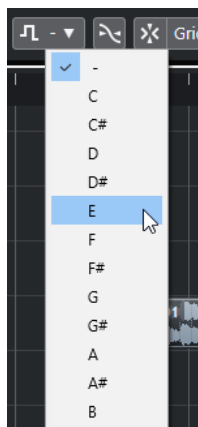
Les boucles fournies avec Cubase contiennent déjà des informations de tonalité. Si vous changez la tonalité de base du projet, ces boucles suivront automatiquement.

PRÉAMBULE

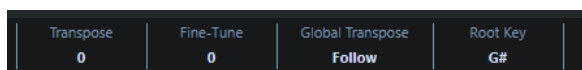
Vous avez ouvert un projet qui contient des boucles audio possédant différentes tonalités.

PROCÉDER AINSI

1. Facultatif : Sélectionnez les boucles de batterie et de percussions de votre projet et configurez le paramètre **Transposition globale** de la ligne d'infos sur **Indépendant**. Ce paramètre exclut les boucles de la transposition.
2. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, ouvrez le menu local **Tonalité de base du projet** et définissez une tonalité de base pour le projet.



La tonalité de base de tout le projet est modifiée et les boucles sont transposées sur cette tonalité.



RÉSULTAT

Les boucles suivent la tonalité de base du projet.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Enregistrez des données audio ou MIDI. Les événements enregistrés utilisent la tonalité de base du projet. Changez la tonalité de base du projet. Les événements qui intègrent des informations de tonalité suivent.

LIENS ASSOCIÉS

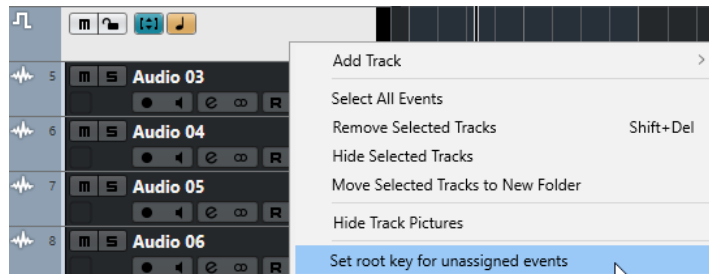
[Exclure des conteneurs ou des événements individuels de la Transposition globale](#) à la page 321
[Piste de transposition et enregistrement](#) à la page 320

Assigner la tonalité de base du projet à des conteneurs ou événements

Certains événements audio ou MIDI, ceux que vous avez créés par enregistrement par exemple, ne contiennent pas d'informations de tonalité de base. Si vous souhaitez qu'ils suivent les changements de transposition, vous devez les configurer sur la **Tonalité de base du projet**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, ouvrez le menu local **Tonalité de base du projet** et définissez une tonalité de base pour le projet.
2. Facultatif : Sélectionnez les boucles de batterie et de percussions de votre projet et configurez le paramètre **Transposition globale** de la ligne d'infos sur **Indépendant**. Ce paramètre exclut les boucles de la transposition.
3. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Transposition**.
La piste de Transposition est ajoutée à la liste des pistes. Il ne peut y avoir qu'une seule piste de transposition dans un projet.
4. Dans la liste des pistes, faites un clic droit sur la piste de transposition et sélectionnez **Définir fondamentale des événements non assignés** dans le menu contextuel.



RÉSULTAT

Tous les conteneurs ou événements qui ne contenaient pas d'informations sur la tonalité de base sont configurés sur la tonalité de base du projet.

LIENS ASSOCIÉS

[Exclure des conteneurs ou des événements individuels de la Transposition globale](#) à la page 321

Enregistrer avec une tonalité de base du projet

Quand vous enregistrez avec une tonalité de base du projet, les événements enregistrés suivent automatiquement cette tonalité. Cette fonction vous sera utile si vous souhaitez changer de tonalité par la suite et faire en sorte que les événements suivent cette tonalité.

PROCÉDER AINSI

1. Facultatif : Sélectionnez les boucles de batterie et de percussions de votre projet et configurez le paramètre **Transposition globale** de la ligne d'infos sur **Indépendant**. Ce paramètre exclut les boucles de la transposition.
 2. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, ouvrez le menu local **Tonalité de base du projet** et définissez la fondamentale du projet.
Tous les conteneurs et événements sont transposés de manière à correspondre à la tonalité choisie.
 3. Enregistrez votre musique.
-

RÉSULTAT

Tous les événements audio et les conteneurs MIDI enregistrés s'alignent sur la tonalité de base du projet. Dans la ligne d'infos, le paramètre **Transposition globale** des événements enregistrés est configuré sur **Suivre**.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Changez la tonalité de base du projet. Vos événements suivront.

Changer la tonalité de base d'événements audio individuels

Vous pouvez changer ou définir les informations de tonalité de base d'événements ou de conteneurs audio individuels depuis la **Bibliothèque**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Média > Ouvrir bibliothèque**.
2. Ouvrez le menu local **Vue/Attributs** et activez l'option **Tonalité de base**.
La colonne **Tonalité** s'affiche dans la fenêtre **Bibliothèque**.
3. Cliquez sur la colonne **Tonalité** au niveau de l'événement ou du conteneur audio auquel vous souhaitez assigner une tonalité de base différente, puis sélectionnez une tonalité dans le menu local.

RÉSULTAT

La tonalité de base de l'événement ou du conteneur audio est modifiée. Le fichier audio correspondant reste, lui, inchangé. Si vous modifiez la tonalité de base du projet, les événements ou conteneurs audio gardent leurs propres paramètres de tonalité et sont transposés sur la **Tonalité de base du projet**.

À NOTER

Vous pouvez également assigner les tonalités de base dans la **MediaBay**.

À NOTER

Pour enregistrer la tonalité de base dans le fichier audio, sélectionnez l'événement audio dans l'affichage d'événements et sélectionnez **Audio > Convertir la sélection en fichier**.

Changer la tonalité de base de conteneurs MIDI individuels

Vous pouvez changer les informations de tonalité de base de conteneurs MIDI individuels à partir de la ligne d'infos de la fenêtre **Projet**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'affichage d'événements, sélectionnez le conteneur MIDI.
2. Dans la ligne d'infos de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **Tonalité de base** et sélectionnez une tonalité dans le menu local.

RÉSULTAT

La tonalité de base du conteneur MIDI est modifiée. Si vous modifiez la tonalité de base du projet, les conteneurs MIDI gardent leurs propres paramètres de tonalité et sont transposés sur la **Tonalité de base du projet**.

Piste de transposition

La piste de transposition vous permet de transposer le projet tout entier ou seulement des parties d'un projet. Cette fonction est utile pour créer des variations harmoniques.

Pour que cette fonction donne des résultats, vous devez créer des événements de transposition. Ces événements de transposition vous permettent de transposer des parties spécifiques de votre projet par demi-tons.

EXEMPLE

Si votre chanteur/chanteuse n'arrive pas à monter assez haut, par exemple, vous pouvez transposer tout le projet en créant une piste de transposition et en y ajoutant un événement de transposition d'une valeur de -2 demi-tons. Une fois l'enregistrement terminé, reconfigurez l'événement de transposition sur 0.

EXEMPLE

Si vous souhaitez enrichir vos boucles en do majeur, vous pouvez les transposer en créant une piste de transposition et en y ajoutant un événement de transposition d'une valeur de 5. Elle sera transposée de 5 demi-tons, de sorte que c'est une sous-dominante en fa majeur qui sera jouée.

EXEMPLE

Si vous souhaitez rendre un morceau plus intéressant, vous pouvez transposer le dernier refrain en créant une piste de transposition et en y ajoutant un événement de transposition d'une valeur de 1.

Transposer des sections d'un projet à l'aide d'événements de transposition

Vous pouvez transposer des parties de votre projet en créant des événements de transposition sur une piste de transposition.

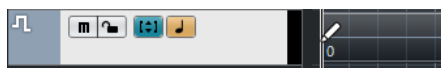
PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Transposition**.

La piste de Transposition est ajoutée à la liste des pistes. Il ne peut y avoir qu'une seule piste de transposition dans un projet.

2. Sélectionnez l'outil **Dessiner** et cliquez sur la piste de transposition.

Un événement de transposition est créé à partir du point où vous avez cliqué et jusqu'à la fin du projet.



3. Cliquez à un autre endroit pour ajouter un autre événement de transposition.



4. Cliquez sur la valeur qui figure dans le coin inférieur gauche de l'événement et saisissez une valeur de transposition comprise entre -24 et 24 demi-tons.
5. Relisez votre projet.

RÉSULTAT

Les sections de votre projet qui sont situées aux positions des événements de transposition sont transposées.

LIENS ASSOCIÉS

[Exclure des conteneurs ou des événements individuels de la Transposition globale](#) à la page 321

Rendre muets des événements de la piste de Transposition

Vous pouvez rendre muets des événements de transposition sur la piste de Transposition. Ceci vous permet de comparer le résultat de la transposition et le son d'origine, par exemple.

PROCÉDER AINSI

- Dans la liste des pistes de la piste de transposition, cliquez sur **Rendre muets les événements de transposition**.

RÉSULTAT

Les événements de transposition ne sont plus pris en compte pendant la lecture.

Verrouiller transposition

La fonction Verrouiller de la piste de transposition vous permet de faire en sorte que vos événements de transposition ne soient pas accidentellement déplacés ou modifiés.

Pour verrouiller la piste de transposition, activez **Verrouiller** dans la liste des pistes.




Transposer dans l'intervalle d'une octave

La fonction **Transposer dans l'intervalle d'une octave** sur la piste de transpositions permet de faire en sorte que la transposition reste dans une octave.

Ainsi, aucune note ne sera transposée au-delà de sept demi-tons et les hauteurs resteront dans des limites raisonnables. Nous vous recommandons également d'activer cette fonction quand vous travaillez avec des boucles audio.

EXEMPLE

Vous avez ouvert l'**Éditeur clavier** et activé l'option **Indiquer transpositions** .

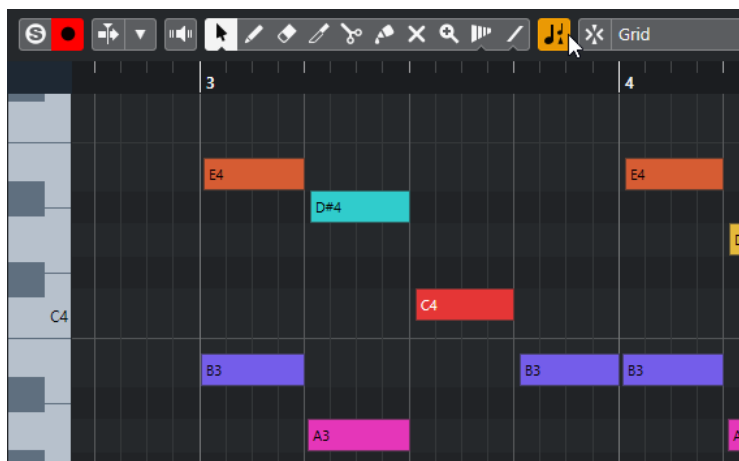
Vous avez ajouté une piste de transposition et activé l'option **Transposer dans l'intervalle d'une octave** .

Si vous ajoutez un événement de transposition d'une valeur de 8 demi-tons ou supérieure, l'accord sera transposé sur la hauteur ou l'intervalle le plus proche.

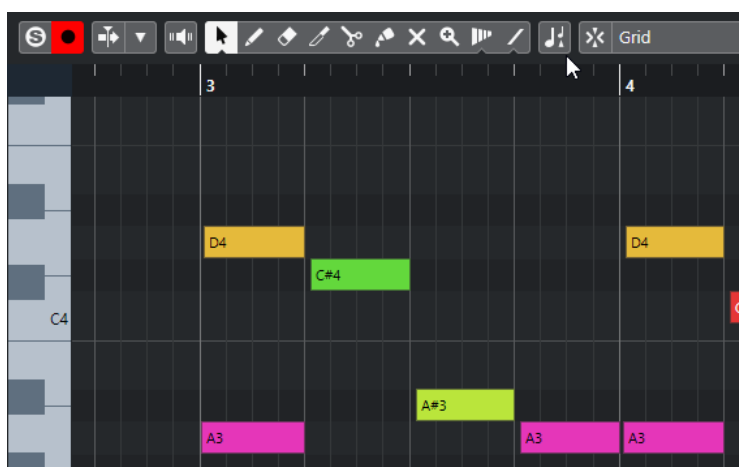
Indiquer transpositions

Pour les conteneurs MIDI, vous bénéficiez d'un aperçu visuel qui vous permet de comparer les sons d'origine et les notes transposées en lecture.

- Pour activer la fonction **Indiquer transpositions** pour un conteneur MIDI, ouvrez ce conteneur dans l'**Éditeur clavier** et cliquez sur **Indiquer transpositions**.



Quand l'option **Indiquer transpositions** est activée, les hauteurs des notes transposées sont affichées.



Quand l'option **Indiquer transpositions** est désactivée, les hauteurs d'origine des notes du contenu MIDI sont affichées.

Piste de transposition et enregistrement

La piste de transposition affecte le résultat des conteneurs ou événements enregistrés.

Si votre projet contient une piste de transposition comportant des événements de transposition et que vous enregistrez des données audio ou MIDI, voici ce qui se passe :

- La fonction **Transposition globale** est automatiquement configurée sur **Indépendant** pour les conteneurs ou événements enregistrés.
- La tonalité de base du projet n'est pas prise en compte.

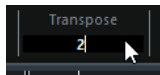
Si votre projet ne contient pas de piste de transposition ou si aucun événement de transposition n'a été créé, voici ce qui se passe :

- La fonction **Transposition globale** est automatiquement configurée sur **Suivre** pour les conteneurs ou événements enregistrés.
- Les événements ou conteneurs enregistrés utilisent la tonalité de base du projet.

Transposer à partir de la ligne d'infos

Dans la ligne d'infos de la fenêtre **Projet**, vous pouvez changer la valeur de transposition de conteneurs ou événements individuels.

Pour ce faire, changez la valeur de transposition dans le champ **Transposer** de la ligne d'infos.



Le champ Transposer indique également les transpositions créées par la modification de la **Tonalité de base du projet**.

Transposer des conteneurs ou événements individuels à partir de la ligne d'infos

Vous pouvez transposer des conteneurs MIDI et des événements audio séparés en utilisant le champ **Transposer** de la ligne d'infos.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'événement ou le conteneur que vous voulez transposer.
2. Dans la ligne d'infos de la fenêtre **Projet**, cliquez sur le champ **Transposer** et saisissez une valeur de transposition en demi-tons.

À NOTER

Quand le projet contient déjà des modifications de la transposition globale, il peut s'avérer nécessaire d'activer l'option **Transposer dans l'intervalle d'une octave**.

RÉSULTAT

L'événement est transposé en conséquence. La valeur de transposition s'ajoute aux modifications de la transposition globale qui ont pu être créées à l'aide de la tonalité de base ou de la piste Transposition.

LIENS ASSOCIÉS

[Transposer dans l'intervalle d'une octave](#) à la page 319

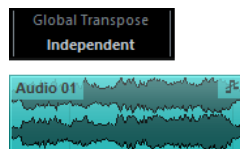
Exclure des conteneurs ou des événements individuels de la Transposition globale

Si vous créez une transposition globale, par exemple en changeant la tonalité de base ou en créant des événements de transposition, vous pouvez exclure des événements spécifiques de la transposition. Cette fonction est intéressante pour les boucles de batterie et de percussions, ainsi que pour les boucles d'effets spéciaux.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'événement ou le conteneur que vous souhaitez exclure de la transposition.
2. Dans la ligne d'infos, cliquez sur le champ **Transposition globale** pour configurer la valeur sur **Indépendant**.

Les événements qui sont exclus de la **Transposition globale** sont accompagnés d'un symbole dans leur coin supérieur droit.



RÉSULTAT

Si vous changez la tonalité de base du projet ou créez des événements de transposition, les conteneurs ou événements configurés sur **Indépendant** ne sont pas affectés.

À NOTER

Les conteneurs ou événements prêts à l'emploi qui sont étiquetés comme étant des batteries ou des effets spéciaux sont automatiquement configurés sur **Indépendant**.

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 323

[Marqueurs de boucle](#) à la page 323

[Piste Marqueur](#) à la page 328

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.

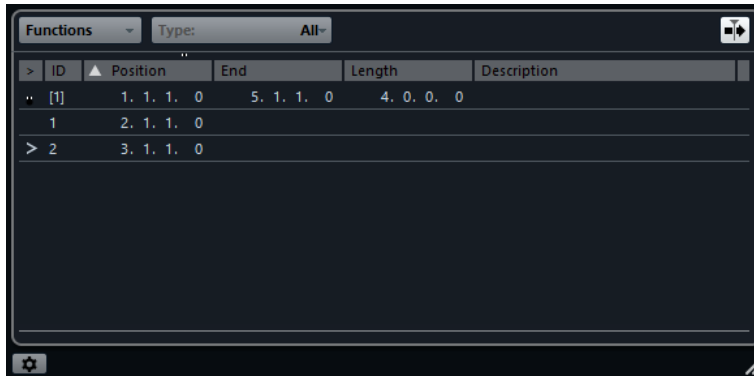
- Pour ajouter un marqueur de boucle, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et faites glisser le pointeur sur la piste Marqueur.
- Pour modifier la position de début ou de fin d'un marqueur de boucle, faites glisser la poignée de début ou de fin.
- Pour déplacer un marqueur de boucle, faites glisser sa bordure supérieure.
- 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 328

[Marqueurs de boucle](#) à la page 323

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

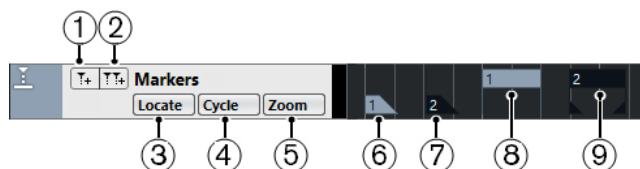
1. Ouvrez la fenêtre **Marqueurs**.
2. Ouvrez le menu local **Fonctions** et sélectionnez l'option **Réaffecter les ID des marqueurs de position** ou l'option **Réaffecter les ID des marqueurs de boucle**.

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 **Basculer la base de temps**
Détermine de la base de temps des pistes.
- 7 **Verrouiller**

Permet de verrouiller la piste Marqueur. Quand une piste Marqueur est verrouillée, vous ne pouvez plus éditer cette piste, ni ses marqueurs.

8 Événement de marqueur (inactif)

Permet d'afficher un événement de marqueur inactif.

9 Événement de marqueur (actif)

Permet d'afficher un événement de marqueur actif.

10 Événement de marqueur de boucle (inactif)

Permet d'afficher un événement de marqueur de boucle inactif.

11 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 328

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 277

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 148

MixConsole

La **MixConsole** offre un environnement commun pour le mixage stéréo et Surround. 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 à tout moment annuler/rétablir les modifications apportées aux paramètres de la **MixConsole** dans un projet ouvert.

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 331

[Fenêtre de la MixConsole](#) à la page 334

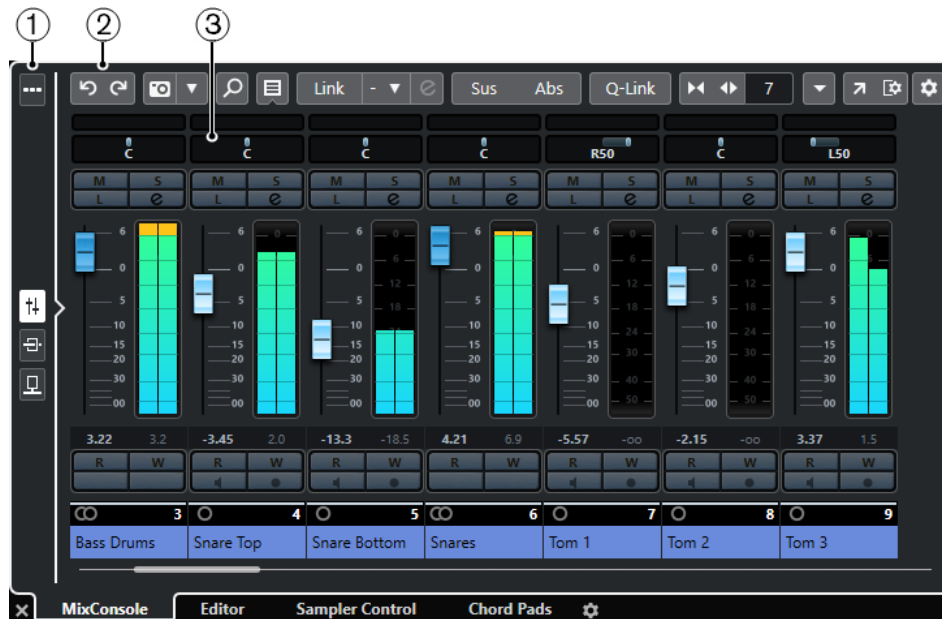
MixConsole de la zone inférieure

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 351

[Inserts](#) à la page 361

[Effets Send](#) à la page 373

[Filtrage des types de voies](#) à la page 345

[Annuler/Rétablir les modifications de paramètres de la MixConsole](#) à la page 344

[Liaison des voies](#) à la page 349

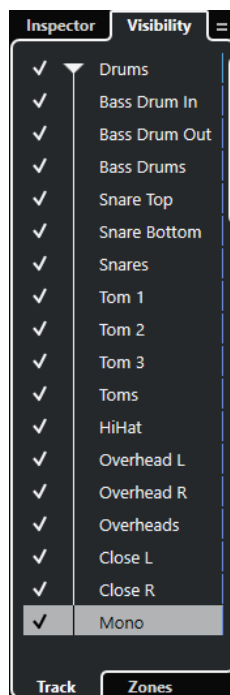
[Menu Fonctions](#) à la page 349

Afficher/Masquer des voies de la MixConsole dans la zone inférieure

Pour sélectionner les voies à afficher dans la **MixConsole** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet**, servez-vous de l'onglet **Visibilité** de la zone gauche de la fenêtre **Projet**.

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 haut de la zone gauche, cliquez sur l'onglet **Visibilité**.
3. En bas de la zone gauche, cliquez sur l'onglet **Piste**.



4. Cliquez à gauche d'un nom de piste pour activer/désactiver la visibilité d'une voie.
-

RÉSULTAT

La piste dans la liste des pistes et la voie correspondante dans la **MixConsole** sont affichées/masquées dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir l'onglet Visibilité](#) à la page 52

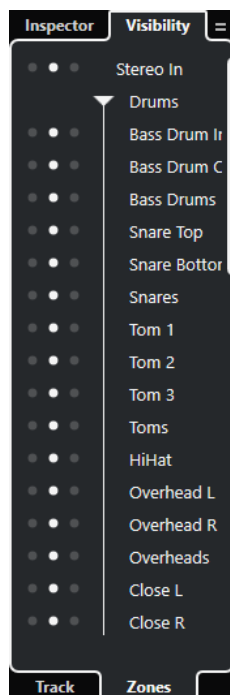
[Visibilité](#) à la page 51

Configurer l'ordre des voies de la MixConsole dans la zone inférieure

Vous pouvez choisir la position des voies et les ancrer dans la **MixConsole** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

PROCÉDER AINSI

1. En haut de la zone gauche, cliquez sur l'onglet **Visibilité**.
2. En bas de la zone gauche, cliquez sur l'onglet **Zones**.



3. Procédez de l'une des manières suivantes :
- Pour ancrer une voie à gauche de la section des faders, cliquez sur le point de gauche au niveau du nom de cette voie.
 - Pour ancrer une voie à droite de la section des faders, cliquez sur le point de droite au niveau du nom de cette voie.

RÉSULTAT

La voie est ancrée. Les voies ancrées restent toujours visibles.

LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir les zones](#) à la page 53

Fenêtre de la MixConsole

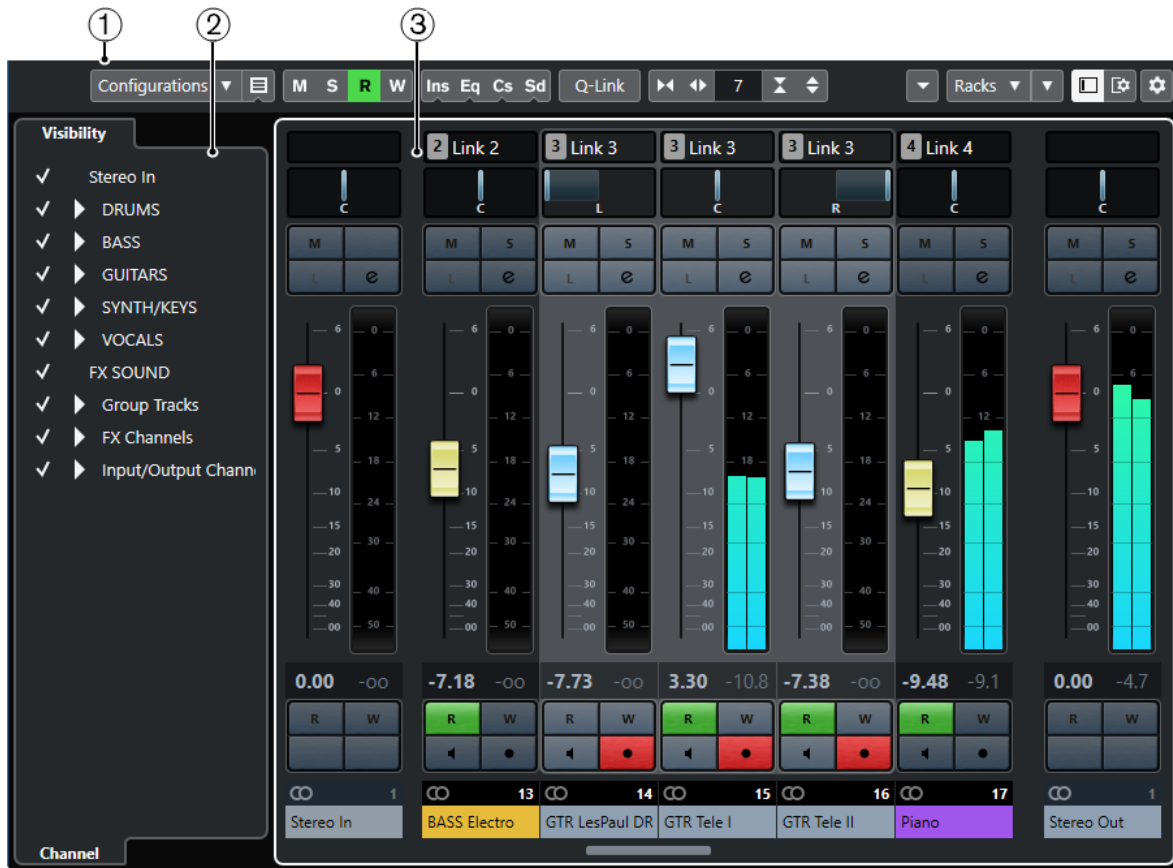
Vous pouvez ouvrir la **MixConsole** dans une autre fenêtre.

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

La zone gauche contient les onglets suivants :

- L'onglet **Visibilité**, qui contient lui-même les onglets suivants :
 - L'onglet **Voie** vous permet d'afficher/masquer des voies individuelles de la **MixConsole**.
 - L'onglet **Zones** vous permet de positionner certaines voies de la **MixConsole** et de verrouiller leur position.
- L'onglet **Historique** contient une liste de toutes les modifications de paramètres de la **MixConsole** et permet d'annuler/rétablir des modifications spécifiques.

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 Aperçu voie

Permet de voir toutes les voies sous forme de carrés. Si les voies sont trop nombreuses pour être toutes affichées dans la fenêtre, vous pouvez utiliser l'Aperçu voie pour accéder à d'autres voies et les sélectionner.

2 Meter Bridge

Permet de contrôler les niveaux des voies.

3 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.

4 Racks de voie

Permet d'afficher d'autres commandes de voie au besoin.

5 Images

Permet d'ajouter une image sur la voie sélectionnée. Les images vous aident à reconnaître rapidement les voies dans la **MixConsole**.

6 Blocs-notes

Permet de saisir des notes et des commentaires sur une voie. Chaque voie dispose de son propre bloc-notes.

7 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 337

[Barre d'outils de la MixConsole](#) à la page 339

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

[Section des faders](#) à la page 351

[Sélecteur de racks de voie](#) à la page 347

[Explorateur des images de piste](#) à la page 151

[Ajouter des notes pour une voie de la MixConsole](#) à la page 375

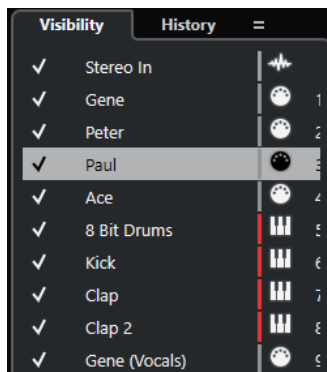
[Aperçu de la latence des voies](#) à la page 376

[Channel Strips](#) à la page 366

Zone gauche de la MixConsole

La zone gauche de la **MixConsole** regroupe plusieurs onglets qui vous permettent de configurer la visibilité et la position de voies spécifiques et d'annuler des modifications de paramètres.

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



Voici les onglets disponibles en haut de la zone gauche :

Visibilité

Affiche sous forme de liste toutes les voies que contient votre projet et permet d'afficher/masquer des voies spécifiques.

Historique

Affiche sous forme de liste toutes les modifications de paramètres de la **MixConsole** et permet d'annuler/rétablir des modifications spécifiques.

Voici les onglets disponibles en bas de la zone gauche :

Voie

Affiche sous forme de liste toutes les voies que contient votre projet.

Zones

Permet de verrouiller la position de voies spécifiques.

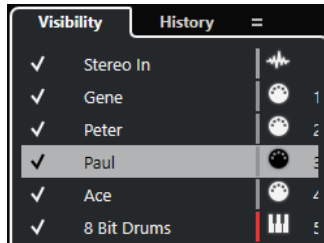
LIENS ASSOCIÉS

[Annuler/Rétablir les modifications de paramètres de la MixConsole](#) à la page 344

[Barre d'outils de la MixConsole](#) à la page 339

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.


LIENS ASSOCIÉS

[Synchronisation de la visibilité des voies et des pistes](#) à la page 338

Synchronisation de la visibilité des voies et des pistes

Vous pouvez synchroniser la visibilité des voies de la **MixConsole** et celle des pistes dans la fenêtre **Projet**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone gauche de la **MixConsole**, ouvrez l'onglet **Visibilité**.
 2. Cliquez sur **Synchroniser la visibilité du projet et de la MixConsole : Activé/Désactivé** .
 3. Sélectionnez **Synchroniser projet et MixConsole** pour synchroniser la visibilité des voies et la visibilité des pistes.
-

RÉSULTAT

Les visibilité des pistes et des voies sont synchronisées.

À NOTER

Les voies qui sont ancrées dans l'onglet **Zones** ne sont pas synchronisées.

LIENS ASSOCIÉS

[Visibilité dans la MixConsole](#) à la page 338

[Synchronisation de la visibilité des pistes et des voies](#) à la page 53

Zones de la MixConsole

L'onglet **Zones** contient la liste de toutes les voies de votre projet et permet de verrouiller la position de voies spécifiques.

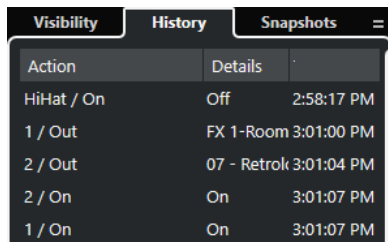
- Pour ancrer des voies à gauche ou à droite de la section des faders, cliquez sur les points de gauche ou de droite situés au niveau des noms de ces voies.
Les voies ancrées ne défilent plus quand vous faites défiler l'affichage. Elles restent visibles en permanence.

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.

Historique de la MixConsole

L'onglet **Historique** contient une liste de toutes les modifications de paramètres de la **MixConsole** et permet d'annuler/rétablir des modifications spécifiques.



Action	Details	
HiHat / On	Off	2:58:17 PM
1 / Out	FX 1-Room	3:01:00 PM
2 / Out	07 - Retrok	3:01:04 PM
2 / On	On	3:01:07 PM
1 / On	On	3:01:07 PM

- Pour annuler des modifications de paramètres de la **MixConsole**, cliquez sur la ligne orange dans la liste d'historique et faites-la glisser vers le haut.
- Pour rétablir des modifications de paramètres de la **MixConsole**, cliquez sur la ligne orange dans la liste d'historique et faites-la glisser vers le bas.

À NOTER

Vous pouvez également annuler/rétablir des modifications de paramètres de la **MixConsole** en utilisant les boutons correspondants de la barre d'outils de la **MixConsole**.

LIENS ASSOCIÉS

[Annuler/Rétablir les modifications de paramètres de la MixConsole](#) à la page 344

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** :

Historique de la MixConsole

Annuler/Rétablir



Ces boutons permettent d'annuler/rétablir les modifications apportées aux paramètres de la **MixConsole**.

Diviseur gauche

Diviseur gauche



Permet d'utiliser le diviseur gauche. Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

Rechercher

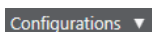
Rechercher piste/voie



Permet d'ouvrir un sélecteur regroupant toutes les pistes/voies.

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.

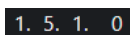
Délimiteurs

Aller à la position du délimiteur gauche



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

Position du délimiteur gauche



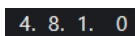
Indique la position du délimiteur gauche.

Aller à la position du délimiteur droit



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

Position du délimiteur droit



Indique la position du délimiteur droit.

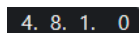
Durée de l'intervalle des délimiteurs

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.

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.

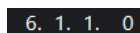
Enregistrement



Permet d'activer/désactiver l'enregistrement.

Affichages temps

Affichage temps primaire



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



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



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.

Suspendre toute lecture/écriture d'automatisation



Permet de suspendre toute lecture/écriture des automatisations.

Contourner Insert



Permet de contourner tous les effets d'Insert.

Contourner égaliseurs



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.

Rechercher des voies

La fonction **Rechercher pistes/voies** vous permet de rechercher des voies spécifiques. Elle s'avère utile pour retrouver les voies qui ont été masquées à l'aide des fonctions de visibilité dans les projets comportant de nombreuses voies.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Rechercher piste/voie** dans la barre d'outils de la **MixConsole** pour ouvrir un sélecteur regroupant toutes les voies.
2. Saisissez le nom de la voie dans le champ de recherche.
Au cours de la saisie, le sélecteur filtre automatiquement les résultats.
3. Dans le sélecteur, sélectionnez la voie souhaitée et appuyez sur **Entrée**.

RÉSULTAT

La voie est sélectionnée dans la liste des voies.

À NOTER

Si la voie était en hors écran ou masquée, elle est à présent affichée. Les voies qui ont été masquées à l'aide de la fonction **Définir le filtre de type de voie** ne sont pas affichées.

Annuler/Rétablir les modifications de paramètres de la MixConsole

Vous pouvez annuler/rétablir les modifications apportées aux paramètres de la **MixConsole** afin de comparer différentes configurations de la **MixConsole**.

À NOTER

Les modifications de paramètres de la **MixConsole** qui sont automatisées ne sont pas enregistrées dans l'historique de la **MixConsole**.

Pour annuler/rétablir un paramètre de la **MixConsole**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans la barre d'outils de la **MixConsole** dans la fenêtre **MixConsole** ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **Annuler** ou sur **Rétablir**.
- Appuyez sur **Alt-Z** pour annuler les modifications apportées aux paramètres de la **MixConsole** ou appuyez sur **Alt-Maj-Z** pour rétablir les modifications de paramètres.

Voici les modifications de paramètres de la **MixConsole** qui peuvent être annulées/rétablies :

- Modifications du volume
- Modifications du panoramique
- Modifications dans le rack de **Routage**

- Modifications de filtre, gain et phase dans le rack **Pré**
- Modifications des plug-ins dans le rack d'**Inserts**
- Modifications de l'égalisation
- Modifications dans le rack **Channel Strip**
- Modifications dans le rack **Effets Send**

IMPORTANT

L'historique de la **MixConsole** ne s'enregistre pas dans les projets.

LIENS ASSOCIÉS

[Historique de la MixConsole](#) à la page 339

[Barre d'outils de la MixConsole](#) à la page 339

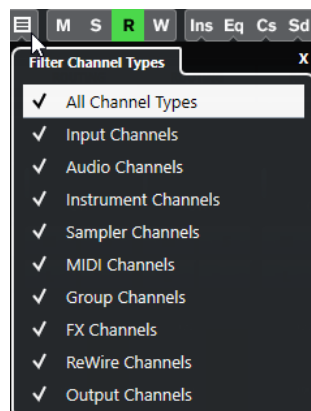
Filtrage des types de voies

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'alternier 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 des onglets Visibilité et Zone, ainsi que les statuts 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.

Agents de visibilité des voies

Les agents de visibilité des voies vous permettent d'afficher ou de masquer toutes les voies, certaines voies ou uniquement les voies possédant des propriétés particulières.

Pour ouvrir le menu local des **Agents de visibilité des voies**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur **Agents de visibilité des voies** dans la barre d'outils.
- Dans la zone gauche de la **MixConsole**, sélectionnez l'onglet **Visibilité** et faites un clic droit dans une zone vide pour ouvrir le menu contextuel.

Menu Agents de visibilité des voies

Le menu des agents de visibilité des voies regroupe des options qui vous permettent d'afficher ou de masquer toutes les voies, certaines voies ou uniquement les voies possédant des propriétés particulières.

- Pour ouvrir le menu local des **Agents de visibilité des voies**, cliquez sur **Agents de visibilité des voies** dans la barre d'outils.

Afficher toutes les voies

Permet d'afficher toutes les voies de votre projet.

N'afficher que les voies sélectionnées

Permet d'afficher uniquement les voies sélectionnées.

Masquer voies sélectionnées

Permet de masquer toutes les voies sélectionnées.

Afficher les voies qui contiennent des données

Permet d'afficher toutes les voies des pistes qui contiennent des événements ou des conteneurs.

Afficher les voies qui contiennent des données à la position du curseur

Permet d'afficher toutes les voies comportant des événements ou des conteneurs situés à la position du curseur.

Afficher les voies qui contiennent des données entre les délimiteurs

Permet d'afficher toutes les voies des pistes qui contiennent des événements ou des conteneurs entre les délimiteurs.

Afficher les voies qui sont connectées à la première voie sélectionnée

Permet d'afficher toutes les voies qui sont connectées à la voie que vous avez sélectionnée en premier.

Annuler changements de visibilité

Permet d'annuler les modifications apportées aux paramètres de visibilité.

Rétablir changements de visibilité

Permet de rétablir les modifications apportées aux paramètres de visibilité.

À NOTER

Vous pouvez assigner des raccourcis clavier aux agents de visibilité des voies dans la catégorie **Visibilité des voies et des pistes** de la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**.

Annulation et rétablissement des modifications de la visibilité

Vous pouvez annuler/rétablir jusqu'à dix modifications de la visibilité.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Agents de visibilité de voies**.
 2. Sélectionnez **Annuler changements de visibilité** ou **Rétablir changements de visibilité**.
-

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.

Pre (Filtres/Gain/Phase)

Pour les voies associées à des signaux audio, le rack contient des commandes de filtre d'entrée et de gain, ainsi que des commandes de **Phase** et de **Gain**. Pour les canaux MIDI, il contient une commande **Transformateur d'entrée**.

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.

Contrôles instantanés de pistes

Permet d'ajouter des Contrôles instantanés faciles d'accès.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la MixConsole](#) à la page 339

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 pré/filtres comme <Nom et réglage combinés>

Sélectionnez **Nom et réglage combinés** si vous souhaitez afficher le nom et le réglage sur une seule ligne.

Sélectionnez **Nom et réglage séparés** si vous souhaitez afficher le nom et le réglage sur des lignes distinctes.

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.

Afficher Contrôles instantanées comme <Destination et valeur combinées>

Sélectionnez **Destination et valeur combinées** si vous souhaitez afficher la destination et la valeur sur une seule ligne.

Sélectionnez **Destination et valeur séparées** si vous souhaitez afficher la destination et la valeur sur des lignes distinctes.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la MixConsole](#) à la page 339

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 339

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

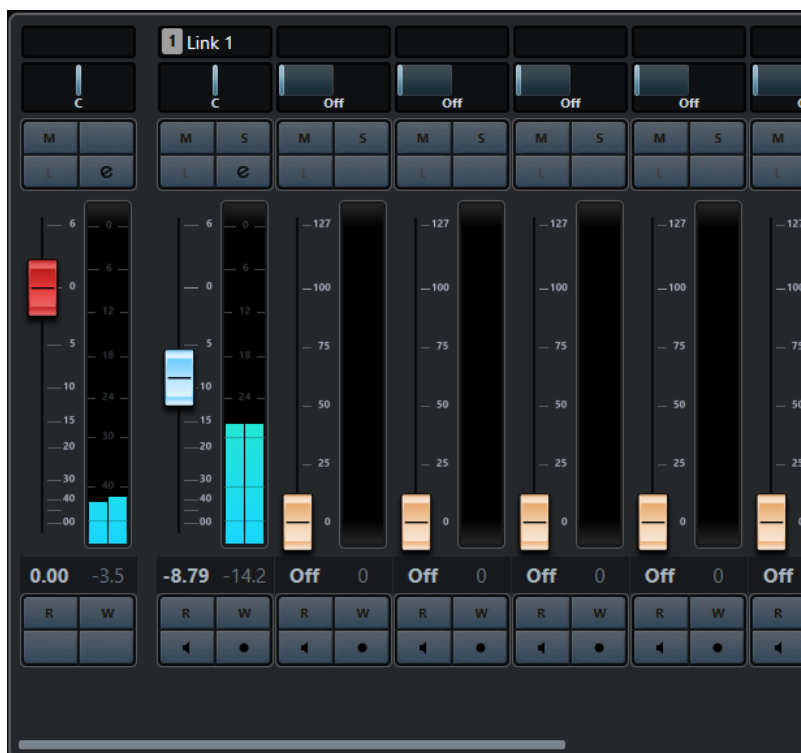
Les paramètres des voies sont alors appliqués aux voies sélectionnées.

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 377

[Écrire/Lire l'automatisation](#) à la page 576

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 84

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 le 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

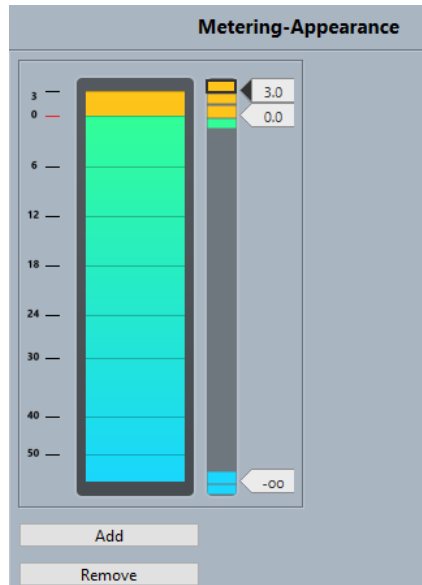
Permet de réinitialiser les vumètres.

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 968

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.
-

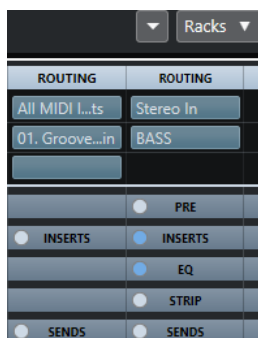
Écrêtage

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.

La retranscription du signal du bus d'entrée en fichier audio sur votre disque dur peut également donner lieu à un écrêtage. En effet, vous pouvez régler les paramètres du bus d'entrée, ajouter de l'égalisation, des effets (etc.) pendant l'enregistrement du signal. Ceci peut donner lieu à une augmentation du niveau du signal qui engendre un écrêtage dans le fichier audio enregistré.

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 358
- [Pre \(Filtres/Gain/Phase\)](#) à la page 360
- [Inserts](#) à la page 361
- [Égaliseurs \(EQ\)](#) à la page 363
- [Channel Strips](#) à la page 366
- [Effets Send](#) à la page 373
- [Contrôles instantanés de pistes](#) à la page 374

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 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 ou voies séparées au sein d'un bus d'entrée stéréo.
- Bus de sortie mono, bus de groupe de sorties mono ou bus de sortie de Voie FX mono. Ces configurations ne devraient pas engendrer de boucle de réinjection.

LIENS ASSOCIÉS

[Routage](#) à la page 358

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, bus de groupe de sorties mono ou stéréo et bus de sortie de Voie FX mono ou stéréo. Ces configurations ne devraient pas engendrer de boucle de réinjection.

LIENS ASSOCIÉS

[Routage](#) à la page 358

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.

Pre (Filtres/Gain/Phase)

Le **Pré** rack des voies associées à des signaux audio est doté de filtres passe-bas et passe-haut, ainsi que de paramètres de gain et de phase.

À NOTER

La voie de rack est uniquement disponible dans la fenêtre de la **MixConsole**.

Sur les canaux MIDI, le **Pré** rack vous permet d'accéder au **Transformateur d'entrée**.

À NOTER

Vous ne pouvez pas éditer les paramètres du **Pré** rack dans l'écran de la courbe d'égalisation.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre du Transformateur d'entrée](#) à la page 636

[Paramètres d'égalisation](#) à la page 363

Configuration des filtres

Chaque voie associée à des signaux audio est dotée de filtres passe-bas et passe-haut indépendants qui vous permettent d'atténuer les signaux dont les fréquences sont plus hautes ou plus basses que la fréquence de coupure.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Pre (Filtres/Gain/Phase)** pour afficher le **Pré** rack au-dessus de la section des faders.
 2. Cliquez à gauche du filtre passe-bas pour activer le filtre passe-bas. Vous avez le choix entre les options suivantes :
 - Faire glisser le curseur pour régler la fréquence de coupure.
La plage de sélection s'étend de 20 kHz à 50 Hz.
 - Cliquer sur **Sélectionner la pente du filtre** à droite du filtre passe-bas pour sélectionner une pente de filtre.
Vous avez le choix entre les valeurs 6, 12, 24, 36 et 48 dB. La valeur par défaut est 12 dB.
 3. Cliquez à gauche du filtre passe-haut pour activer le filtre passe-haut. Vous avez le choix entre les options suivantes :
 - Faire glisser le curseur pour régler la fréquence de coupure.
Les valeurs s'échelonnent entre 20 Hz et 20 kHz.
 - Cliquer sur **Sélectionner la pente du filtre** à droite du filtre passe-haut pour sélectionner une pente de filtre.
Vous avez le choix entre les valeurs 6, 12, 24, 36 et 48 dB. La valeur par défaut est 12 dB.
-

RÉSULTAT

Les modifications apportées sont visibles sur la courbe affichée. Quand vous désactivez les filtres passe-bas et passe-haut, les courbes de ces filtres disparaissent de l'écran. Les filtres passe-bas et passe-haut contournés sont représentés dans une autre couleur.

Configuration du gain d'entrée

Le curseur **Pre-Gain** permet de régler le niveau du signal avant qu'il atteigne les sections d'égalisation et d'effet. En effet, le traitement de certains effets change en fonction du niveau du signal entrant. Il peut s'avérer intéressant de créer une compression radicale en augmentant le gain d'entrée d'un compresseur, par exemple. Le gain permet également d'augmenter le niveau des signaux mal enregistrés.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Pre (Filtres/Gain/Phase)** pour afficher le **Pré** rack au-dessus de la section des faders.
 2. Faites glisser le curseur **Gain** vers la gauche ou la droite afin de réduire ou d'augmenter le gain.
-

Configuration de la phase

Toutes les voies associées à des signaux audio et d'entrée/sortie possèdent un bouton **Phase** qui vous permet de corriger la phase des lignes et des micros symétriques câblés à l'envers et celle des micros hors phase du fait de leur positionnement.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Pre (Filtres/Gain/Phase)** pour afficher le **Pré** rack au-dessus de la section des faders.
 2. Activez **Phase** pour inverser la polarité de la phase du signal.
-

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 388

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.

Changer le nombre de cases pré-fader/post-fader

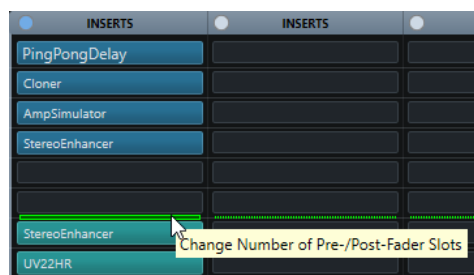
Pour chaque voie associée à des signaux audio, vous pouvez ajouter des inserts pré-fader et post-fader et modifier le nombre de ces cases.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Faites un clic droit sur un effet d'insert en pré-fader puis sélectionnez **Configurer comme dernière case pré-fader** dans le menu contextuel.
 - Cliquez et faites glisser vers le haut ou le bas le séparateur des cases pré-/post-fader.

RÉSULTAT

Le nombre de cases pré-fader et post-fader est modifié en conséquence. La couleur et la ligne de séparation indiquent quels effets sont en pré-fader et en post-fader.



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.

Activer le Side-Chain sur des inserts

Certains inserts sont dotés d'une fonction Side-Chain.

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur un effet d'insert.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Activer Side-Chain**.

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

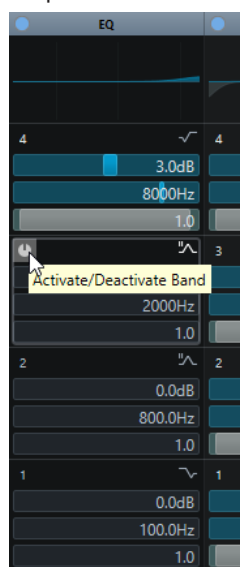
La voie de rack est uniquement disponible dans la fenêtre de la **MixConsole**.

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

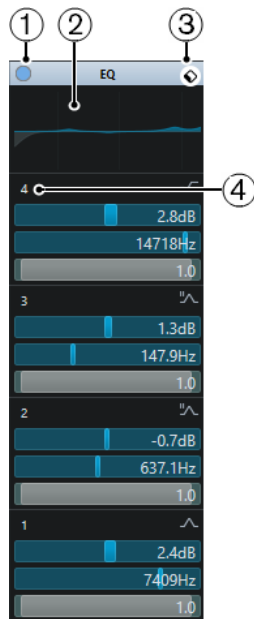
1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Égaliseurs** pour afficher le rack **EQ** au-dessus de la section des faders.
2. Cliquez sur **Activer/Désactiver bande** pour activer une bande d'EQ.



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.

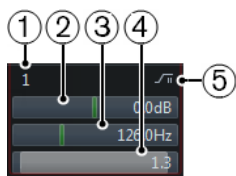
3 Sélectionner préréglage

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 ± 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.

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration des filtres](#) à la page 360

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**.

Porte de bruit

Permet de couper les signaux audio inférieurs à un certain niveau. Dès que le niveau du signal audio dépasse un seuil défini, la porte s'ouvre et laisse passer le signal.

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.

Outils

Permet d'accéder à divers outils.

Sat

Confère un son plus chaleureux à vos pistes.

Limit

Permet d'éviter tout écrêtage, même à des niveaux élevés.

Porte de bruit

Une porte de bruit coupe les signaux audio inférieurs à un certain niveau. Dès que le niveau du signal audio dépasse le seuil, la porte s'ouvre et laisse passer le signal.

Threshold

Détermine le niveau à partir duquel l'effet **Gate** s'active. Les signaux de niveau supérieur au seuil fixé déclenchent l'ouverture de la porte et les signaux inférieurs à ce seuil déclenchent sa fermeture.

Range

Permet de régler l'atténuation de la porte quand celle-ci est fermée. Plus cette valeur est élevée, plus le niveau de signal qui traverse la porte fermée est élevé.

Attack

Détermine la durée au bout de laquelle la porte s'ouvre après avoir été déclenchée.

Release

Détermine la durée à l'issue de laquelle la porte se ferme.

Listen Filter

Permet d'écouter le signal filtré.

Activer filtre

Permet d'activer/désactiver le chaînage interne du signal et de configurer un filtre qui contrôlera la détection du signal.

Auto Release

Détermine automatiquement le temps de relâchement le mieux adapté au signal audio.

Filter Frequency

Quand le Side-Chain interne est activé, ce paramètre détermine la fréquence du filtre pour la détection du signal.

Q-Factor

Quand le Side-Chain interne est activé, ce paramètre détermine la résonance du filtre pour la détection du signal.

DEL d'état

Indique si la porte est ouverte (DEL verte), fermée (DEL rouge) ou dans un état intermédiaire (DEL jaune).

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.

Ouvrez le menu local afin de sélectionner **Standard Compressor**, **Tube Compressor** ou **VintageCompressor**.

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 382

Tube Compressor

Le **Tube Compressor** émule une saturation à lampe et vous permet d'obtenir des effets de compression fluides et chaleureux. Le vumètre indique le niveau de la réduction de gain appliquée. Ce compresseur intègre une section de side-chain qui permet de filtrer le signal de déclenchement.

Input Gain

Détermine le niveau de compression appliqué. Plus le gain d'entrée est élevé, plus le niveau de compression est important.

Output Gain

Détermine le gain de sortie.

DEL de réduction de gain

Indique le niveau de compression appliqué au signal.

Attack

Détermine la vitesse de réponse du compresseur. 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.

Auto Release

Détermine automatiquement le paramétrage de **Release** le mieux adapté au signal audio.

Drive

Détermine le niveau de la saturation à lampe appliquée.

Mix

Détermine l'équilibre entre le niveau du signal non traité et celui du signal traité.

LIENS ASSOCIÉS

[Tube Compressor – Affichage détaillé](#) à la page 382

VintageCompressor

Le **VintageCompressor** émule des compresseurs à l'ancienne.

Input Gain

En association avec le niveau du paramètre **Output Gain** (gain de sortie), ce paramètre détermine le niveau de la compression appliquée. Plus le gain d'entrée est élevé et le gain de sortie bas, plus le niveau de compression est important.

Output Gain

Détermine le gain de sortie.

Attack

Détermine le temps de réponse du compresseur. 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.

Attack Mode (Punch)

Quand cette option est activée, la phase d'attaque du signal est préservée et le signal d'origine conserve son impact, même si le paramètre **Attack** est réglé sur un temps court.

Auto Release

Détermine automatiquement le paramétrage de **Release** le mieux adapté au signal audio.

DEL de réduction de gain

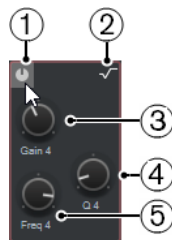
Indique le niveau de compression appliqué au signal.

LIENS ASSOCIÉS

[VintageCompressor - Affichage détaillé](#) à la page 383

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 ± 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.

Outils

DeEsser

Ce module Channel Strip permet de réduire les sibilantes, notamment celles qui contiennent les enregistrements de chants et de voix. Il s'agit pour l'essentiel d'un type de compresseur qui cible spécialement les fréquences produites par les sonorités en s. Un micro trop proche du chanteur

et une égalisation de proximité peuvent donner des enregistrements sur lesquels le son est globalement bon, mais dont les sibilantes posent problème.

Threshold

Détermine le seuil au-dessus duquel les sibilantes du signal commencent à être réduites par le plug-in.

Reduction

Détermine l'intensité de l'effet.

Auto Threshold

Fonction calculant automatiquement et en permanence le meilleur niveau de seuil d'après une analyse du signal d'entrée. L'option **Auto Threshold** ne fonctionne pas sur les signaux faibles (<-30 dB de niveau de crête). Pour réduire les sibilantes sur ces signaux également, réglez manuellement le seuil.

Release

Détermine le temps que met l'effet à revenir à zéro une fois le signal descendu sous le seuil.

Solo

Permet d'écouter en solo la bande de fréquences afin de déterminer la valeur et la largeur de cette bande.

Diff

Permet d'écouter les sons qui sont supprimés du signal par l'effet.

Low-Frequency

Permet de paramétrer la bande des basses fréquences.

High-Frequency

Permet de paramétrer la bande des hautes fréquences.

DEL de réduction de gain

Indique le niveau de compression appliqué au signal.

EnvelopeShaper

Ce module Channel Strip permet de réduire ou d'augmenter le gain des phases d'attaque et de relâchement du signal audio. Vous pouvez utiliser les potentiomètres pour modifier les valeurs des paramètres. Soyez prudent avec les niveaux quand vous augmentez le gain et n'hésitez pas à réduire le niveau de sortie pour éviter tout écrêtage.

Attack

Permet de régler le gain de la phase d'attaque du signal.

Release

Permet de régler le gain de la phase de relâchement du signal.

Attack Length

Détermine la longueur de la phase d'attaque.

Output Gain

Détermine le gain de sortie.

Sat

Confère un son plus chaleureux à vos pistes. Ouvrez le menu local pour sélectionner **Magneto II**, **Tape Saturation** ou **Tube Saturation**.

Magneto II

Ce module Channel Strip émule la saturation et la compression caractéristiques des enregistrements réalisés à l'aide de magnétophones à bandes.

Saturation

Détermine le niveau de saturation et de génération d'harmonies. Cette saturation donne lieu à une légère augmentation du gain d'entrée.

Low-Frequency

Détermine la plage de fréquences de la bande spectrale à laquelle l'émulation analogique est appliquée.

Pour éviter la saturation dans les basses fréquences, réglez ce paramètre sur 200 ou 300 Hz.

HF-Adjust

Détermine le niveau des hautes fréquences dans le signal saturé.

High-Frequency

Détermine la plage de fréquences de la bande spectrale à laquelle l'émulation analogique est appliquée.

Pour éviter la saturation dans les très hautes fréquences, réglez ce paramètre sur une valeur inférieure à 10 kHz.

HF-Adjust On/Off

Permet d'activer/désactiver le filtre **HF-Adjust**.

Solo

Permet de n'entendre que la plage de fréquences définie avec l'effet d'émulation de bande magnétique. Ceci s'avère intéressant pour rechercher la bonne plage de fréquences.

Output

Permet de régler le niveau de sortie.

DEL de niveau de saturation

Indique le niveau de la saturation appliquée au signal.

Tape Saturation

Ce module Channel Strip émule la saturation et la compression caractéristiques des enregistrements réalisés à l'aide de magnétophones à bandes.

Drive

Détermine le niveau de la saturation à bande appliquée.

Low-Frequency

Filtre bas en plateau à fréquence fixe.

High-Frequency

Filtre passe-bas. Servez-vous du fader de fréquence pour atténuer l'agressivité du signal de sortie.

Dual

Émule l'utilisation de deux magnétophones.

Auto Gain

Détermine automatiquement le gain.

Output

Détermine le gain de sortie.

DEL de niveau Drive

Indique le niveau de la saturation appliquée au signal.

Tube Saturation

Ce module Channel Strip émule la saturation et la compression caractéristiques des enregistrements soumis à une compression analogique à lampe.

Drive

Détermine le niveau de la saturation à lampe appliquée.

Low-Frequency

Filtre bas en plateau à fréquence fixe.

High-Frequency

Filtre passe-bas. Servez-vous du fader de fréquence pour atténuer l'agressivité.

Output Gain

Détermine le gain de sortie.

DEL de niveau Drive

Indique le niveau de la saturation appliquée au signal.

Limit

Permet d'éviter tout écrêtage, même à des niveaux élevés. Ouvrez le menu local pour sélectionner le **Brickwall Limiter**, le **Maximizer** ou le **Standard Limiter**.

Brickwall Limiter

Le **Brickwall Limiter** permet de faire en sorte que le niveau de sortie ne dépasse jamais une limite définie. Avec son court temps d'attaque, le **Brickwall Limiter** peut réduire les crêtes de niveau audio les plus brèves sans engendrer d'effets sonores indésirables. Néanmoins, ce module Channel Strip donne lieu à une latence d'1 ms.

Threshold

Détermine le seuil à partir duquel s'active le limiteur. Seuls les signaux supérieurs au seuil défini sont traités.

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 Release

Détermine automatiquement le paramétrage de **Release** le mieux adapté au signal audio.

DEL de réduction de gain

Indique le niveau de la réduction appliquée au gain.

Maximizer

Ce module Channel Strip augmente la sonie (Loudness) du signal audio en évitant tout risque d'écrêtage.

Optimize

Détermine la Loudness du signal.

Mix Amount

Détermine l'équilibre entre le niveau du signal non traité et celui du signal traité.

Output

Détermine le niveau de sortie maximum. Réglez-le à 0 dB pour éviter l'écrêtage.

DEL de réduction de gain

Indique le niveau de la réduction appliquée au gain.

Standard Limiter

Ce module Channel Strip vise à éviter que le niveau de sortie ne dépasse un niveau défini, afin d'éviter tout écrêtage dans les périphériques en aval. Le **Standard Limiter** peut déterminer automatiquement la meilleure configuration du paramètre **Release** en analysant les données audio, mais vous pouvez également configurer l'effet manuellement.

Input

Permet de régler le gain d'entrée.

Release

Détermine le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine. Quand la fonction **Auto Release** est activée, le **Standard Limiter** détermine automatiquement le temps de relâchement le mieux adapté au signal audio.

Output

Détermine le niveau de sortie maximum.

DEL de réduction de gain

Indique le niveau de la réduction appliquée au gain.

Enregistrement/Chargement de préséglages de Strip

Il est possible d'enregistrer et de charger des préséglages de Strip. L'extension de nom de fichier des préséglages 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 préséglage, sélectionnez **Enregistrer préséglage de Strip** et attribuez un nom à votre préséglage.
 - Pour charger un préséglage, sélectionnez **Charger préséglage de Strip**, puis sélectionnez un préséglage.

À NOTER

Les paramètres de Channel Strip peuvent également être appliqués avec les paramètres des inserts et des égaliseurs à partir de préséglages de piste. Vous pouvez charger, baliser et enregistrer les préséglages de Strip dans la **MediaBay**.

LIENS ASSOCIÉS

[Charger des préséglages de Strip](#) à la page 570

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.

Contrôles instantanés de pistes

Les **Contrôles instantanés de pistes** vous donnent instantanément accès à 8 paramètres différents (des commandes de pistes, d'effets ou d'instruments, par exemple).

Comme ça vous éviterez de cliquer dans d'innombrables fenêtres et sections dont dépend votre piste.

À NOTER

La voie de rack est uniquement disponible dans la fenêtre de la **MixConsole**.

Créer des Contrôles instantanés de pistes dans la MixConsole

Vous pouvez créer des **Contrôles instantanés de pistes** dans la **MixConsole**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Contrôles instantanés de pistes** pour afficher le rack au-dessus de la section des faders.

2. Cliquez sur l'une des cases pour ouvrir un sélecteur.
 3. Sélectionnez un paramètre dans la liste.
-

RÉSULTAT

Le paramètre sélectionné est chargé et automatiquement activé en tant que **Contrôle instantané de piste**.

LIENS ASSOCIÉS

[Assignation de paramètres](#) à la page 613

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

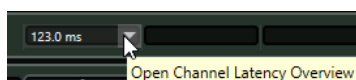
[Attribuer automatiquement des couleurs aux nouvelles pistes/voies](#) à la page 151

- [Colorer des pistes individuelles](#) à la page 76
- [Colorer les pistes sélectionnées](#) à la page 75
- [Interface utilisateur](#) à la page 972
- [Interface utilisateur - Couleurs des pistes et des voies de la MixConsole](#) à la page 973

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
<i>Total Channel Latency</i>		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 390
- [Menu Fonctions](#) à la page 349
- [Contraindre la compensation du délai](#) à la page 600
- [Fenêtre de la MixConsole](#) à la page 334

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**.

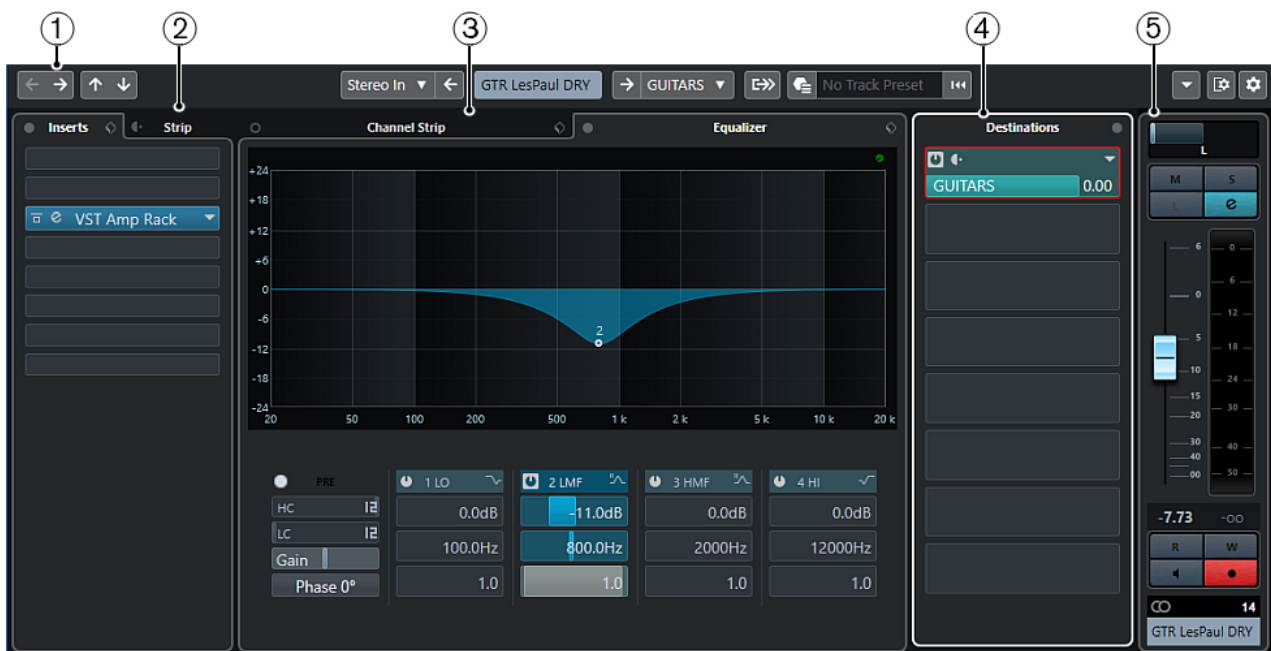
À NOTER

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 dissocier la sélection des voies dans la fenêtre **Configurations de voie** et la sélection des pistes dans la fenêtre **Projet**, désactivez l'option **Synchroniser sélection entre fenêtre Projet et MixConsole** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Projet et MixConsole**).

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 380

[Configurations de voie – Channel Strip](#) à la page 381

[Configurations de voie – Égaliseur](#) à la page 384

[Configurations de voie – Destinations](#) à la page 386

[Configurations de voie – Faders de voie](#) à la page 386

[Paramètres d'égalisation](#) à la page 363

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**.

Rechercher des voies



Permet de rechercher des voies spécifiques et de les afficher dans la fenêtre **Configurations de voie**.

Diviseur gauche

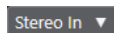
Diviseur gauche



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**.

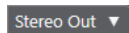
Destinations des voies

Afficher sortie/Sélectionner une sortie



Permet d'afficher la voie de sortie dans la fenêtre **Configurations de voie**.

Sortie



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.

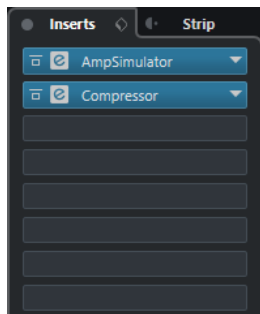
Configurer la barre d'outils



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 préréglages

Permet de charger ou d'enregistrer des préréglages 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.

Routage

Permet de configurer le routage des effets d'insert.

LIENS ASSOCIÉS
[Configurations de voie](#) à la page 377

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 :

- Noise Gate
- Compressor
- EQ
- Tools
- Sat
- Limit

Vous pouvez réorganiser les modules Channel Strip sur le parcours du signal en les faisant glisser.

LIENS ASSOCIÉS
[Porte de bruit](#) à la page 366
[Compresseur](#) à la page 367
[EQ](#) à la page 369
[Outils](#) à la page 369
[Sat](#) à la page 370
[Limit](#) à la page 372

[Configurations de voie](#) à la page 377

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 367

Tube Compressor – Affichage détaillé


Il existe un affichage détaillé du **Tube 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 :

- Character
- Commutateur Low/High pour le Ratio
- Section Side-Chain avec paramètres Frequency, Filter Type, Q-Factor et Monitor
- Vumètre de gain d'entrée
- Vumètre de gain de sortie

Pour fermer l'affichage détaillé, cliquez sur **Fermer le module** .

LIENS ASSOCIÉS

[Tube Compressor](#) à la page 368

VintageCompressor - Affichage détaillé


Il existe un affichage détaillé du **VintageCompressor** 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 :

- Mix
- Boutons de Ratio
- 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

[VintageCompressor](#) à la page 368

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 pré-réglages

Permet de charger ou d'enregistrer des pré-réglages 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.

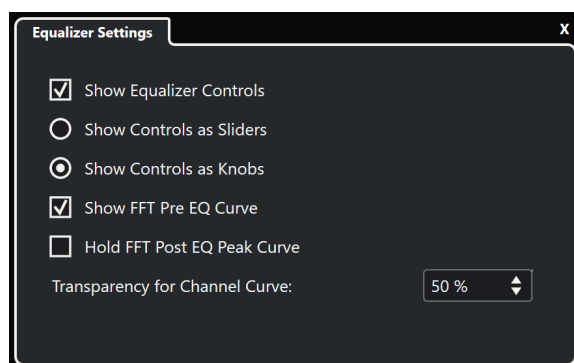
LIENS ASSOCIÉS

[Configurations de voie](#) à la page 377

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 les commandes sous forme de curseurs

Permet d'afficher les commandes de l'égaliseur sous forme de curseurs.

Afficher les commandes sous forme de potentiomètres

Permet d'afficher les commandes de l'égaliseur sous forme de potentiomètres.

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

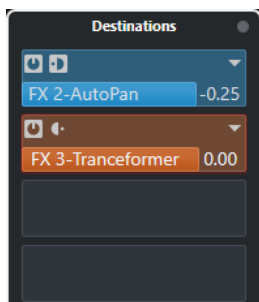
Permet de maintenir les valeurs de crête de la courbe de sortie FFT (Fast Fourier Transform) de la voie de référence.

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.

Effets Send—Panoramique

Permet de configurer le panoramique des effets send de la voie.

LIENS ASSOCIÉS

[Configurations de voie](#) à la page 377

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 351

[Configurations de voie](#) à la page 377

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

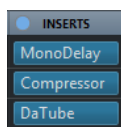
Les effets d'insert s'insèrent sur la chaîne de signal d'une voie Audio. Tout le signal de la voie traverse ainsi l'effet.

Vous pouvez ajouter jusqu'à 16 effets d'insert différents par voie.

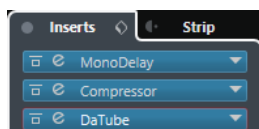
Vous pouvez utiliser des effets d'insert pour des effets tels que la distorsion, les filtres et les autres effets qui jouent sur la tonalité ou la dynamique du son.

Pour ajouter et éditer des effets d'insert, vous pouvez utiliser les sections d'insert suivantes :

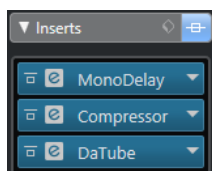
- Le rack d'**Inserts** de la **MixConsole**.



- 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.

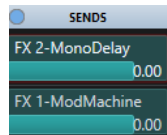
Chaque voie audio est dotée de huit Sends, chacun pouvant être librement routé sur un effet (ou une chaîne d'effets).

Les effets Send s'utilisent dans les cas suivants :

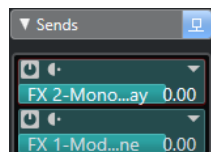
- Quand il est nécessaire de contrôler l'équilibre entre le signal d'origine et le signal traité de façon différente pour chaque voie.
- Quand un même effet doit être utilisé sur plusieurs voies Audio différentes.

Voici les sections de Sends dans lesquelles vous pouvez éditer les effets Send :

- Le rack **Sends** de la **MixConsole**.



- La section **Sends** de l'**Inspecteur**.



LIENS ASSOCIÉS

[Traitement hors ligne direct](#) à la page 414

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 et les entrées Side-Chain. Ces plug-ins sont 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.

Entrées Side-Chain

Plusieurs effets VST 3 disposent d'entrées Side-Chain. Le fonctionnement de ces effets peut être contrôlé par des signaux externes routés sur l'entrée Side-Chain.

L'effet continue de traiter le signal audio principal.

LIENS ASSOCIÉS

[Entrée Side-Chain](#) à la page 401

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 600

[Fenêtre de la MixConsole](#) à la page 334

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 16 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

[Effets de Dithering](#) à la page 404

[Changer le nombre de cases pré-fader/post-fader](#) à la page 362

[Ajouter des effets d'insert sur des voies de Groupe](#) à la page 392

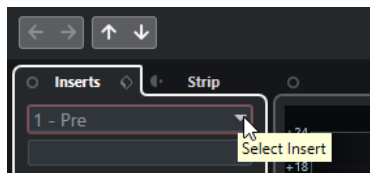
[Menu Paramètres de rack](#) à la page 348

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 404

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 124

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 124

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

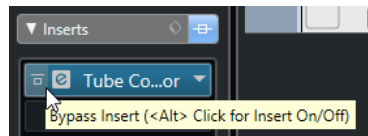
Si vous souhaitez écouter une piste sans qu'elle soit traitée par un effet, sans nécessairement supprimer entièrement cet effet de la case d'insert, vous pouvez le désactiver.

PRÉAMBULE

Vous avez ajouté un effet d'insert sur une voie Audio.

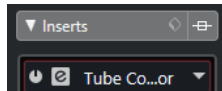
PROCÉDER AINSI

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

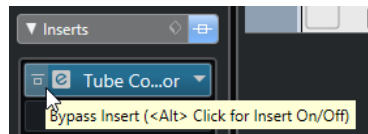
Si vous souhaitez écouter la piste sans qu'elle soit traitée par un effet particulier, sans nécessairement supprimer entièrement cet effet de la case d'insert, vous pouvez le contourner. Un effet contourné continue de traiter le signal en arrière-plan. Vous pouvez ainsi comparer le signal d'origine et le signal traité sans engendrer de parasites.

PRÉAMBULE

Vous avez ajouté un effet d'insert sur une voie Audio.

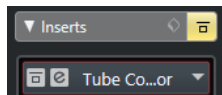
PROCÉDER AINSI

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

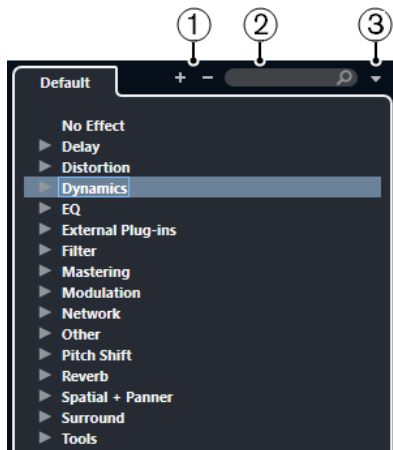
Pour dégeler une piste gelée, cliquez à nouveau sur **Geler**.

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 396

[VST](#) à la page 974

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 397

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 127

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 127

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 **Routage 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

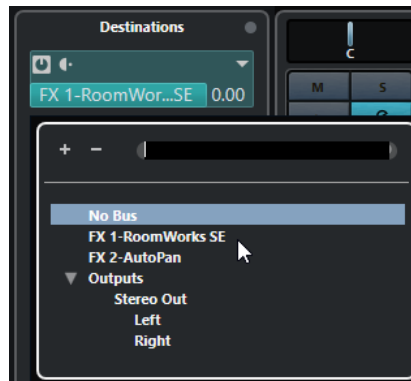
L'effet sélectionné est ajouté en tant qu'effet d'insert sur la piste de voie FX.

Router des voies Audio sur des voies FX

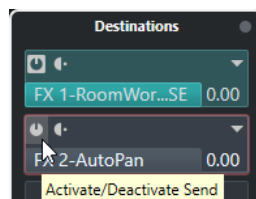
Quand vous routez un effet Send de voie Audio sur une voie FX, le signal audio traverse les effets d'insert configurés pour la voie FX.

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.

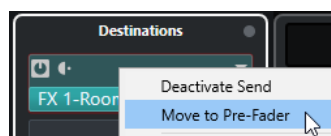
LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des pistes de voie FX](#) à la page 397

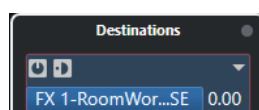
Sends en Pre/Post Fader

Vous pouvez transmettre le signal de la voie Audio à la voie FX avant le fader de volume de cette voie Audio ou après.

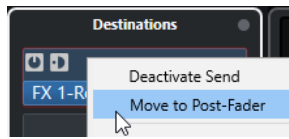
- Sends en Pré fader
Le signal de la voie Audio est transmis à la voie FX avant le fader de volume de la voie Audio.
- Sends en Post fader
Le signal de la voie Audio est transmis à la voie FX après le fader de volume de la voie Audio.
- Pour configurer un Send en pré-fader, ouvrez la fenêtre **Configurations de voie** de la voie Audio, faites un clic droit sur un Send et sélectionnez **Déplacer vers Pre-Fader**.



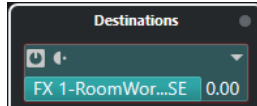
Le bouton **Pré-/Post-Fader** indique que le Send est en position pré-fader.



- Pour configurer un Send en post-fader, ouvrez la fenêtre **Configurations de voie** de la voie Audio, faites un clic droit sur un Send et sélectionnez **Déplacer vers Post-Fader**.



Le bouton **Pré-/Post-Fader** indique que le Send est en position post-fader.



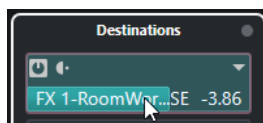
À NOTER

Si l'option **Rendre muet Pre-Send si Muet est activé** est activée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST**), les effets Send en mode pré-fader sont coupés quand vous activez le bouton Rendre muet sur leurs voies.

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.

Entrée Side-Chain

De nombreux effets VST 3 disposent d'une entrée Side-Chain. La fonction Side-Chain vous permet de faire en sorte que la sortie d'une piste contrôle le fonctionnement d'un effet sur une autre piste.

Voici les catégories d'effets qui prennent en charge la fonction Side-Chain :

- Modulation
- Délai
- Filtre

En activant l'entrée Side-Chain vous pouvez :

- Utiliser le signal de Side-Chain en tant que source de modulation.
- Appliquer un effet de « ducking » à l'instrument, c'est-à-dire réduire le volume de la piste d'Instrument quand un signal est émis sur la piste Audio.
- Compresser les signaux d'une piste Audio quand une autre piste Audio émet du son.
On utilise généralement le Side-Chain de cette manière pour ajouter de la compression à un son de basse sur les frappes de batterie.

À NOTER

Pour une description détaillée des plug-ins offrant la fonction Side-Chain, voir le document séparé **Référence des plug-ins**.

À NOTER

- Certaines combinaisons de pistes et d'entrées Side-Chain peuvent conduire à l'apparition de bouclages de signal (feedback), ou à l'augmentation de la latence. Quand c'est le cas, les options de Side-Chain ne sont pas disponibles.
 - Les connexions de Side-Chain ne sont conservées que quand vous déplacez un effet au sein d'une même voie. Quand vous faites glisser un effet d'une voie sur une autre ou quand vous copiez un effet dans une autre case d'effet, les connexions de Side-Chain sont perdues.
-

Side-Chain et modulation

Les signaux de Side-Chain contournent la modulation des LFO intégrés et appliquent la modulation en fonction de l'enveloppe du signal de Side-Chain. Comme chaque voie est analysée et modulée séparément, vous pouvez obtenir des effets de modulation spatiale étonnants.

Déclencher un effet de délai à partir de signaux de side-chain

Vous pouvez utiliser des signaux de side-chain pour créer un effet de délai atténué par ducking. L'effet de délai ne s'entend alors que quand la piste choisie n'émet aucun signal.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste Audio qui contient le signal audio auquel vous souhaitez appliquer un délai.
2. Sélectionnez **Projet > Dupliquer pistes**.
Les événements de la piste dupliquée servent uniquement à réduire le volume de l'effet qui traite la piste d'origine.
3. Sélectionnez la piste d'origine.
4. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Effets d'Insert** et sélectionnez **Délai > PingPongDelay**, par exemple.

5. Sur l'interface de l'effet, configurez les paramètres à votre convenance et cliquez sur **Activer Side-Chain**.



6. Cliquez sur **Configurer les entrées Side-Chain**.
 7. Cliquez sur **Ajouter une entrée Side-Chain**, puis sélectionnez la piste dupliquée dans le sélecteur.
 8. Facultatif : réglez le niveau de send dans le champ de valeur **Niveau**.
 9. Sélectionnez la piste dupliquée dans la fenêtre **Projet**.
 10. Dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **Routage de sortie** et sélectionnez le nœud side-chain de l'effet **PingPongDelay**.
-

RÉSULTAT

Les signaux émis par la piste dupliquée sont routés vers l'effet. Chaque fois que des signaux audio sont émis sur la piste, l'effet de délai est désactivé.

À NOTER

Pour veillez à ce que même les signaux audio de niveau faible ou moyen réduisent l'effet de délai au silence, vous pouvez régler le volume de la piste dupliquée.

Déclencher un compresseur à partir de signaux de side-chain

Vous pouvez faire en sorte que les traitements de compression, d'expansion ou de porte soient déclenchés par des signaux de side-chain dépassant un seuil défini. Le volume d'un signal audio peut ainsi être réduit chaque fois qu'un autre signal audio est émis.

PRÉAMBULE

Vous avez configuré un projet comprenant une ligne de basse et une ligne de grosse caisse, par exemple, et souhaitez faire en sorte que le volume de la basse diminue à chaque frappe de la grosse caisse.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste de basse.
2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Effets d'Insert**.
3. Cliquez sur la première case d'effet et sélectionnez **Effets de dynamique > Compresseur** dans le sélecteur.
4. Sur l'interface de l'effet, configurez les paramètres à votre convenance et cliquez sur **Activer Side-Chain**.
5. Sur l'interface de l'effet, cliquez sur **Configurer les entrées Side-Chain**.

6. Cliquez sur **Ajouter une entrée Side-Chain**, puis sélectionnez la piste de la grosse caisse dans le selecteur.
 7. Facultatif : réglez le niveau de send dans le champ de valeur **Niveau**.
-

RÉSULTAT

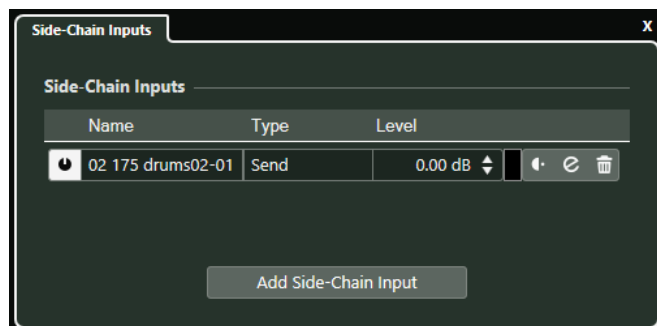
Vous avez connecté le side-chain de la piste de la grosse caisse au **Compresseur** sur la piste de destination. Le signal de la grosse caisse déclenche le **Compresseur** sur la piste de basse. Quand vous lisez le projet, la ligne de basse est compressée dès que le signal de la piste de grosse caisse dépasse le seuil défini.

Entrées Side-Chain

Le panneau **Entrées Side-Chain** permet de définir l'entrée de chaînage du plug-in sélectionné.

- Pour ouvrir le panneau **Entrées Side-Chain**, cliquez sur **Configurer les entrées Side-Chain** sur l'interface du plug-in.

Voici les commandes disponibles :



Activer/Désactiver l'entrée Side-Chain

Permet d'activer/désactiver l'entrée side-chain.

Nom

Indique le nom de l'entrée side-chain.

Type

Indique le type de l'entrée side-chain.

Niveau

Permet de régler le niveau de send.

Vumètre

Indique le niveau de volume de la piste d'entrée.

Pré-/Post-Fader

Permet de choisir si l'insert sera en position pré-fader ou post-fader.

Éditer configurations de voie

Permet d'ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** de l'entrée side-chain sélectionnée.

Supprimer l'entrée Side-Chain

Permet de supprimer l'entrée side-chain.

Ajouter une entrée Side-Chain

Permet d'accéder à un sélecteur à partir duquel vous pouvez ajouter une entrée side-chain.

Effets de Dithering

Les effets de Dithering vous permettent de maîtriser le bruit engendré par les erreurs de quantification qui peuvent se produire quand vous mixez un fichier dans une résolution inférieure.

Le Dithering ajoute à très faible niveau un bruit doté de propriétés particulières qui permet d'atténuer les conséquences de ces erreurs. Celui-ci reste quasiment imperceptible et il est préférable à la distorsion qui surviendrait sans cela.

Appliquer des effets de Dithering

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > MixConsole**.
2. Ouvrez les **Paramètres de rack** et activez **Nombre de cases fixe**.
3. Cliquez sur **Éditer configurations de voie** pour la voie de sortie.
4. Dans la section **Inserts**, cliquez sur une case d'effet post-fader et sélectionnez **Mastering > UV22HR**.
5. Dans l'interface du plug-in, sélectionnez une résolution pour le fichier de mixage que vous souhaitez créer.

LIENS ASSOCIÉS

[Exporter un mixage audio](#) à la page 860
[Menu Paramètres de rack](#) à la page 348

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 Alternier 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 Activer Side-Chain

Permet d'activer la fonctionnalité de Side-Chain.

7 Configurer les entrées Side-Chain

Permet de définir les entrées de chaînage pour le plug-in sélectionné.

8 Explorateur de préséglages

Permet d'ouvrir l'explorateur de préséglages et d'y sélectionner un autre préséglage.

9 Organiser préséglages

Permet d'ouvrir un menu local à partir duquel il est possible d'enregistrer ou de charger un préséglage.

10 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.

11 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 406

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 404

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 404

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

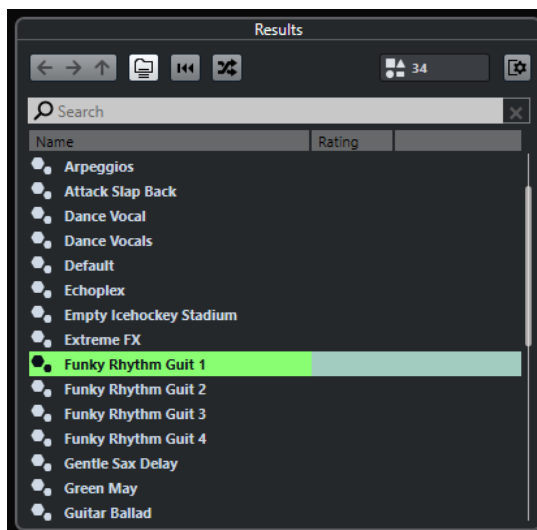
[Charger des préréglages d'effets](#) à la page 407

[Charger des préréglages d'effets d'insert](#) à la page 410

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

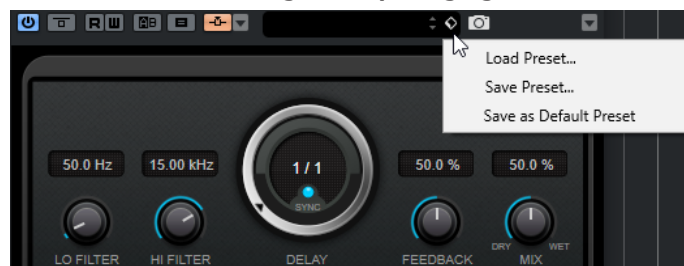
Si vous souhaitez revenir au préréglage qui était sélectionné quand vous avez ouvert l'explorateur de préréglages, cliquez sur **Revenir à la configuration précédente**.

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 préréglage**.
La boîte de dialogue **Enregistrer <nom du plug-in> Préréglage** s'ouvre.
3. Dans la section **Nouveau préréglage**, saisissez le nom du nouveau préréglage.
4. Facultatif : Cliquez sur **Nouveau dossier** si vous souhaitez ajouter un sous-dossier dans le dossier de préréglage 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 préréglage.

6. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

Le préréglage d'effet est enregistré.

LIENS ASSOCIÉS

[Inspecteur d'attributs](#) à la page 562

Enregistrement de préréglages d'effet par défaut

Il est possible d'enregistrer la configuration de paramètres d'un effet sous forme de préréglage d'effet par défaut. Cette configuration se chargera automatiquement chaque fois que vous sélectionnez l'effet.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Organiser préréglages**.



2. Sélectionnez **Enregistrer comme préréglage par défaut**.

Il vous est alors demandé si vous souhaitez enregistrer la configuration actuelle sous forme de préréglage par défaut.

3. Cliquez sur **Oui**.
-

RÉSULTAT

La configuration de paramètres est alors enregistrée dans un préréglage par défaut. Chaque fois que vous chargez l'effet, le préréglage par défaut se charge automatiquement.

Copier et coller des préréglages d'un effet à un autre

Vous pouvez copier et coller des préréglages 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

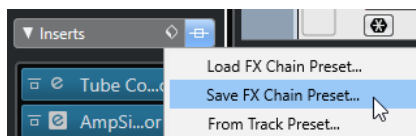
Il est possible d'enregistrer les inserts du rack d'effets d'insert d'une voie avec la configuration de tous les paramètres dans un préréglage d'insert. Un préréglage d'insert peut être appliqué à des pistes Audio, d'Instruments, de voie FX ou de Groupe.

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

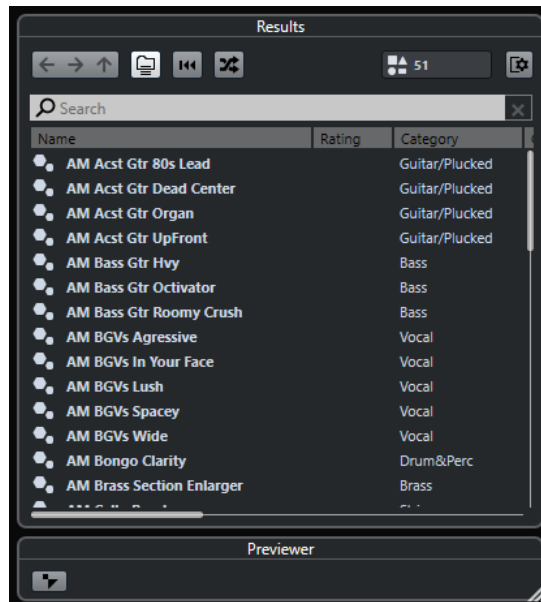
Vous pouvez charger des préréglages d'effets d'insert sur des voies Audio, de Groupe, d'Instrument et FX.

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.

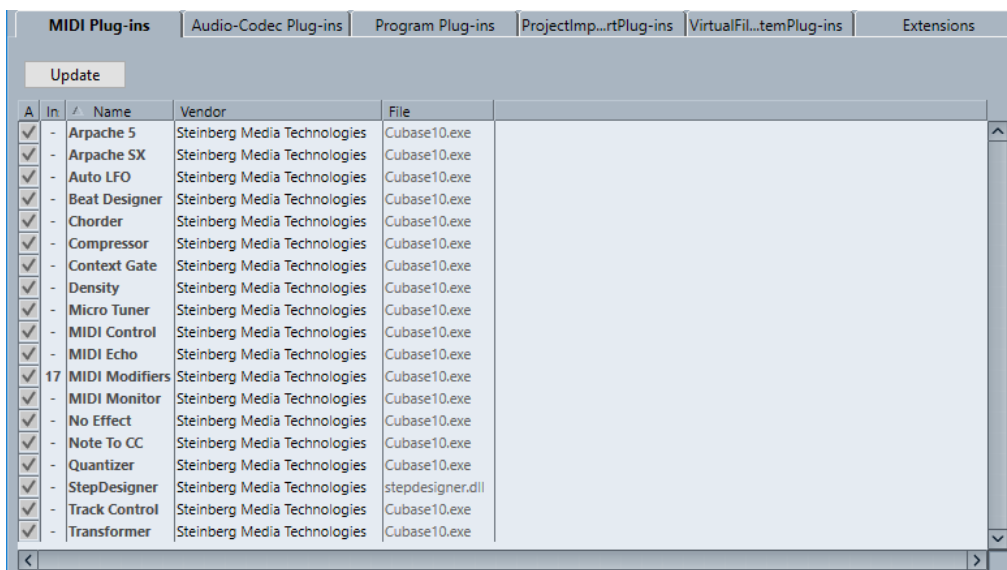
LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages de piste](#) à la page 170

Fenêtre Informations sur les composants système

La fenêtre **Informations sur les composants système** répertorie tous les plug-ins MIDI, 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**.



MIDI Plug-ins					
Update					
A	In	Name	Vendor	File	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Arpache 5	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Arpache SX	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Auto LFO	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Beat Designer	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Chorder	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Compressor	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Context Gate	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Density	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Micro Tuner	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	MIDI Control	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	MIDI Echo	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
<input checked="" type="checkbox"/>	17	MIDI Modifiers	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	MIDI Monitor	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	No Effect	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Note To CC	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Quantizer	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	StepDesigner	Steinberg Media Technologies	stepdesigner.dll	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Track Control	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	
<input checked="" type="checkbox"/>	-	Transformer	Steinberg Media Technologies	Cubase10.exe	

Mise à Jour (uniquement disponible pour les plug-ins MIDI)

Permet de réanalyser les dossiers désignés pour les plug-ins afin de mettre à jour les informations sur les composants système.

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 419

[Édition - Audio](#) à la page 954

[Principes de fonctionnement du traitement hors ligne direct](#) à la page 415

[Fenêtre Traitement hors ligne direct](#) à la page 415

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 415

[Raccourcis clavier du traitement hors ligne direct](#) à la page 429

[Appliquer le traitement hors ligne de façon définitive](#) à la page 420

Fenêtre Traitement hors ligne direct

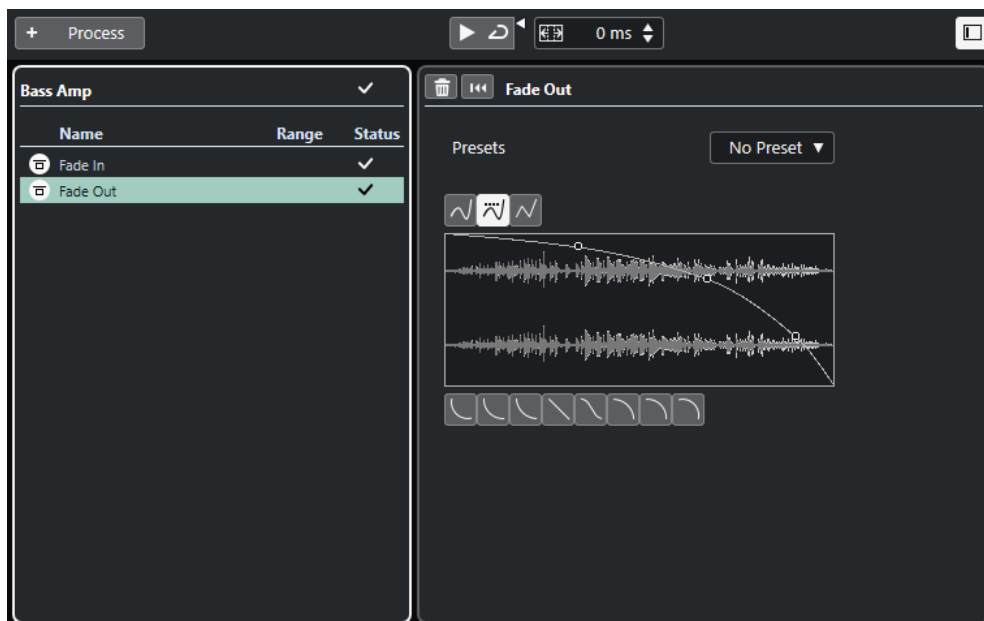
La fenêtre **Traitement hors ligne direct** vous permet d'ajouter, de modifier ou de supprimer immédiatement les traitements audio appliqués à un ou plusieurs événements, clips ou intervalles de sélection dans une même fenêtre. Par ailleurs, vous pouvez à tout moment annuler les traitements audio de 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.

Liste de traitements

Liste de tous les traitements audio intégrés que vous avez ajoutés à l'événement, au clip ou à l'intervalle sélectionné. Il est possible d'ignorer certaines options de cette liste. Une icône indiquant le statut de chaque traitement figure à droite des traitements dans la liste.

Si le traitement ne porte que sur un intervalle de l'événement sélectionné, une icône de forme d'onde figure au niveau de ce traitement dans la colonne **Intervalle**.

Si plusieurs événements ou clips traités ont été sélectionnés, la colonne **Nombre** indique combien d'instances de chaque traitement sont utilisées dans toute la sélection.

Le menu contextuel vous permet de copier ou couper les traitements, avec tous leurs paramètres, pour les coller sur d'autres événements, clips ou intervalles, de les supprimer ou de rendre les traitements hors ligne définitifs.

Panneau de traitement

Permet de modifier, de réinitialiser ou de supprimer le le traitement audio sélectionné.

LIENS ASSOCIÉS

[Appliquer un traitement](#) à la page 417

[Appliquer un traitement à plusieurs événements](#) à la page 418

[Barre d'outils du Traitement hors ligne direct](#) à la page 417

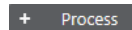
Barre d'outils du Traitement hors ligne direct

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 418

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'éditions 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 421

[Fenêtre Traitement hors ligne direct](#) à la page 415

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. Dans la liste de traitements, sélectionnez le traitement que vous souhaitez éditer en cliquant dessus.

4. 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.

À NOTER

Vous pouvez également faire un clic droit sur la liste de traitements et sélectionner **Supprimer**.

- Pour supprimer tous les traitements appliqués à l'événement, faites un clic droit sur la liste de traitements et sélectionnez **Tout supprimer**.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Traitement hors ligne direct](#) à la page 415

[Colonnes de la fenêtre Bibliothèque](#) à la page 513

Réorganiser la liste de traitements

Vous pouvez réorganiser les opérations dans la liste de traitements du **Traitement hors ligne direct** en les faisant glisser.

PROCÉDER AINSI

- Cliquez sur un traitement audio et déplacez-le en le faisant glisser.
-

RÉSULTAT

Les opérations de traitement hors ligne sont appliquées au signal audio dans l'ordre défini.

Contourner des traitements

La fenêtre **Traitement hors ligne direct** vous permet de contourner les traitements. Vous pouvez ainsi entendre le signal audio non traité.

- Pour activer/désactiver le contournement pour un traitement, cliquez sur le bouton **Contourner des traitements** à gauche du traitement.

À NOTER

- Quand vous activez/désactivez le bouton **Contourner des traitements**, toute la chaîne de traitements est recalculée. Selon la longueur du signal audio et le nombre de traitements, cette opération peut prendre un certain temps. Dans la liste de traitements, vous pouvez voir la progression des traitements.
 - Le statut du contournement s'enregistre avec les projets.
-

Copier et coller des traitements

Vous pouvez copier et coller des des traitements audio avec leurs configurations de paramètres entre des événements, des clips ou des intervalles.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un événement audio, un clip ou un intervalle traité.

À NOTER

Il n'est pas possible de copier un traitement appliqué à une sélection de plusieurs événements.

2. Dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct**, sélectionnez une ou plusieurs options dans la liste de traitements.
 3. Faites un clic droit sur le traitement dans la liste de traitements et sélectionnez **Copier** dans le menu contextuel.
 4. Sélectionnez les événements ou clips dans lesquels vous souhaitez coller le traitement.
 5. Dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct**, faites un clic droit sur le traitement dans la liste de traitements et sélectionnez **Coller**.
-

RÉSULTAT

Les traitements copiés et toutes leurs configurations de paramètres s'ajoutent à la liste de traitements du signal audio sélectionné.

Appliquer le traitement hors ligne de façon définitive

Il est possible d'appliquer définitivement tous les traitements hors ligne au signal audio.

PRÉAMBULE

Vous avez appliqué des des traitements audio à un événement, à un clip ou à un intervalle et vous êtes certain qu'il ne sera plus nécessaire de modifier ce traitement par la suite.

IMPORTANT

Une fois le traitement hors ligne appliqué de façon définitive, il n'est plus possible de l'annuler.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'événement, le clip ou l'intervalle traité.
2. Sélectionner **Audio > Rendre le traitement hors ligne permanent**.

À NOTER

Vous pouvez également sélectionner **Tout rendre permanent** dans le menu contextuel de la liste de traitements du **Traitement hors ligne direct**.

3. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

- Tous les traitements et effets appliqués sont définitivement appliqués à l'événement, au clip ou à l'intervalle sélectionné.
- La liste de traitements est vidée.
- Le symbole de forme d'onde qui indiquait que l'événement ou clip était traité hors ligne disparaît.

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

Déterminez 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 préréglages

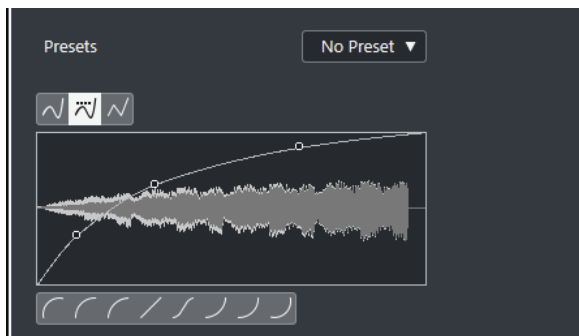
Permet de gérer les préréglages.

- Pour enregistrer un préréglage, sélectionnez **Enregistrer préréglage** dans le menu local, saisissez un nom et cliquez sur **OK**.

- Pour appliquer un préréglage, sélectionnez-le dans le menu local.
- Pour supprimer un préréglage, sélectionnez-le dans le menu local et cliquez sur **Effacer préréglage**.

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 préréglages

Permet de gérer les préréglages.

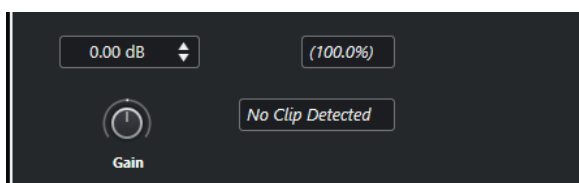
- Pour enregistrer un préréglage, sélectionnez **Enregistrer préréglage** dans le menu local, saisissez un nom et cliquez sur **OK**.
- Pour appliquer un préréglage, sélectionnez-le dans le menu local.
- Pour supprimer un préréglage, sélectionnez-le dans le menu local et cliquez sur **Effacer préréglage**.

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'écrêtage

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

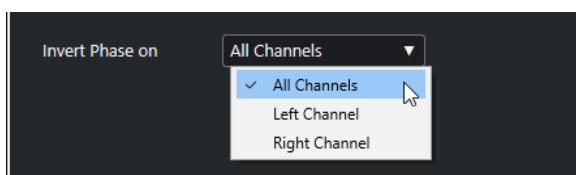
En cas d'écrêtage, baissez la valeur du **Gain** et utilisez le traitement audio **Normaliser**. Vous pourrez ainsi augmenter le niveau du signal audio sans toutefois occasionner d'écrêtage.

LIENS ASSOCIÉS

[Normaliser](#) à la page 423

Inverser phase

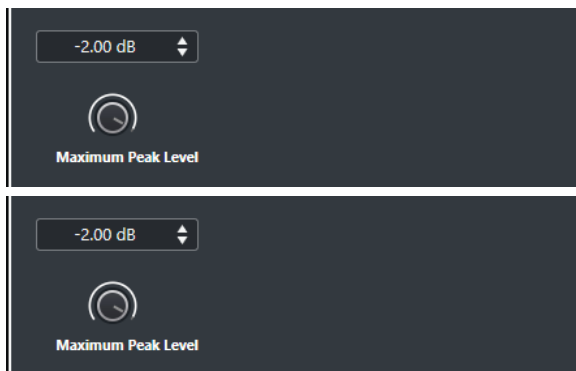
La fonction **Inverser phase** vous permet d'inverser la phase du signal audio sélectionné.



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.

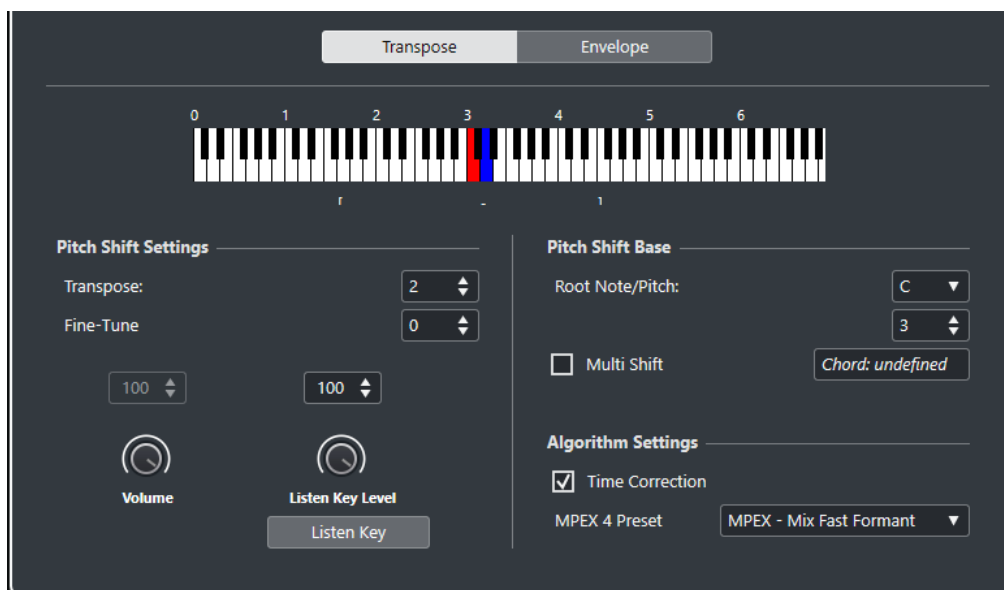


Niveau de crête maximal

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.

Correction de hauteur

La fonction **Correction de hauteur** permet de modifier la hauteur d'un son sans modifier pour autant sa durée. Vous pouvez également créer des harmonies en définissant plusieurs hauteurs ou appliquer une correction de la hauteur basée sur une courbe d'enveloppe.



Voici les options disponibles dans l'onglet **Transposition** :

Représentation du clavier

Il s'agit d'une représentation graphique de la transposition sur laquelle la fondamentale est indiquée en rouge et la note de transposition en bleu.

À NOTER

La fondamentale indiquée n'a rien à voir avec la hauteur du signal audio d'origine, elle offre simplement une représentation des intervalles de transposition.

- Pour changer de fondamentale, servez-vous des paramètres de la section **Référence** ou maintenez enfoncée la touche **Alt** et cliquez sur le clavier.
- Pour définir un intervalle de transposition, cliquez sur l'une des touches.
- Pour définir un accord, activez **Multiplés notes** et cliquez sur plusieurs touches.
Pour supprimer un intervalle de transposition, cliquez sur une touche bleue.

Paramètres de la correction de hauteur

Transposer

Permet de définir l'ampleur de la modification de la hauteur en demi-tons.

Réglage fin

Permet de définir l'ampleur de la modification de la hauteur en centièmes.

Volume

Permet de réduire le niveau du son corrigé en hauteur. Ce paramètre n'est pas disponible quand la **Correction temporelle** est activée.

Niveau pour 'Écouter la note'

Permet de définir le niveau du son dont la hauteur est modifiée. Cliquez sur **Écouter la note/Écouter l'accord** pour qu'une tonalité de test soit émise pour le son dont la hauteur est modifiée.

Référence

Note fondamentale

Permet de définir la fondamentale.

À NOTER

La fondamentale indiquée n'a rien à voir avec la hauteur du signal audio d'origine, elle offre simplement une représentation des intervalles de transposition.

multiples notes

Activez cette option si vous souhaitez définir plusieurs touches de transposition et créer des harmonies à plusieurs voix. Si les intervalles que vous ajoutez constituent un accord « standard », il est affiché à droite.

- Pour inclure le son d'origine non transposé, cliquez sur la touche de base sur le clavier de sorte qu'elle prenne la couleur bleue.

Réglages d'algorithme

Correction temporelle

Activez cette option pour modifier la hauteur sans que la durée du signal audio change. Quand elle est désactivée, la section du signal audio est raccourcie quand vous augmentez la hauteur.

Préréglage MPEX 4

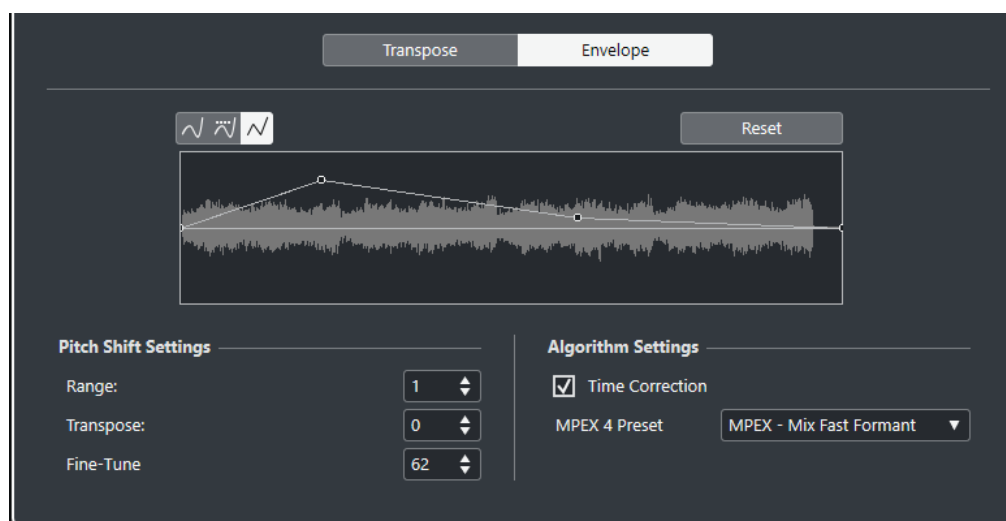
Permet de sélectionner un algorithme MPEX 4.

LIENS ASSOCIÉS

[Algorithmes de modification de la durée et de correction de hauteur](#) à la page 431

Correction de la hauteur basée sur l'enveloppe

Dans l'onglet **Enveloppe**, vous pouvez définir la courbe d'enveloppe sur laquelle sera basée la correction de la hauteur.



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

Cette fonction permet de faire apparaître la forme de la courbe d'enveloppe par dessus la représentation de la forme d'onde du signal audio sélectionné en vue du traitement. Sur cette courbe d'enveloppe, les points situés au-dessus de la ligne centrale correspondent à une correction de hauteur positive (vers le haut), tandis que les points situés sous la ligne centrale correspondent à une correction de hauteur négative (vers le bas). Au départ, la courbe d'enveloppe est horizontale et centrée, ce qui correspond à une correction de hauteur nulle.

- 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.
- Pour supprimer tous les points de la courbe, cliquez sur **Réinitialiser** au-dessus du graphique de l'enveloppe.

Paramètres de la correction de hauteur

Intervalle

Permet de définir la plage de hauteur verticale de l'enveloppe. Quand vous déplacez un point de la courbe vers le haut du graphique, la hauteur est modifiée en conséquence.

Transposer

Permet de définir l'ampleur de la modification de la hauteur en demi-tons.

Réglage fin

Permet de définir l'ampleur de la modification de la hauteur en centièmes.

Réglages d'algorithme

Correction temporelle

Activez cette option pour modifier la hauteur sans que la durée du signal audio change. Si elle est désactivée, augmenter la hauteur raccourcit la durée de l'audio et vice versa, exactement comme lorsqu'on change la vitesse de défilement sur un enregistreur.

Préréglage MPEX 4

Permet de sélectionner un algorithme MPEX 4.

LIENS ASSOCIÉS

[MPEX](#) à la page 432

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.

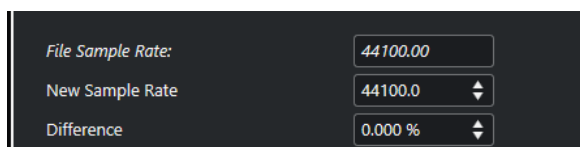
LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Statistiques](#) à la page 441

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.



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

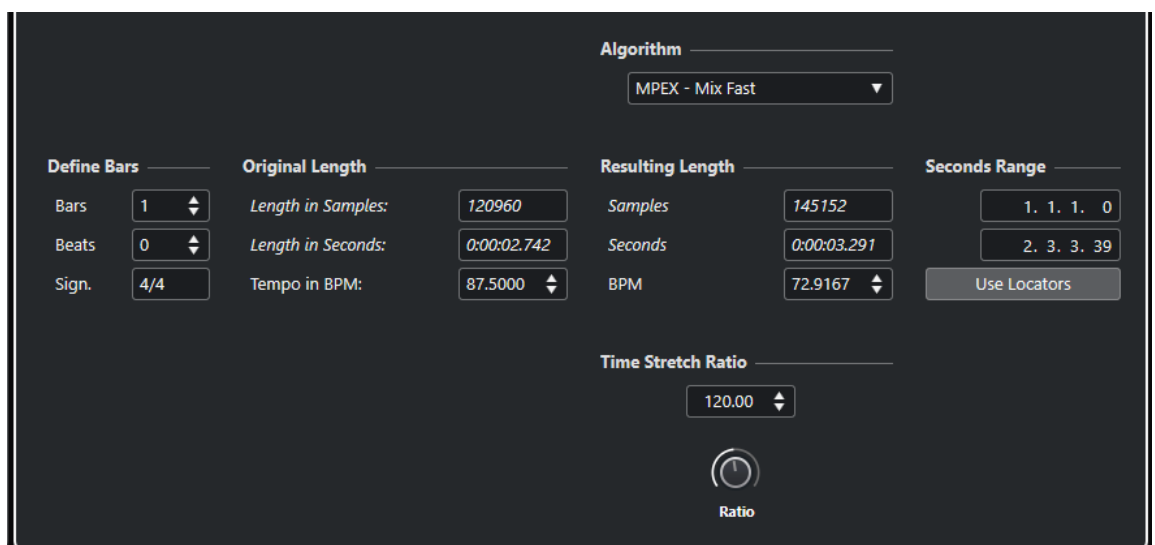
Mélange les deux canaux de chaque côté, ce qui donne un signal mono.

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 et de correction de hauteur](#) à la page 431

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 Traitement hors ligne direct	F7
Sélectionner la fenêtre Traitement hors ligne direct en fenêtre active	Tabulation
Parcourir la liste de traitements	Flèche montante/Flèche descendante
Activer/Désactiver l'Audition (l'option [Espace] déclenche la pré-écoute locale doit être activée dans la boîte de dialogue Préférences)	Espace
Supprimer l'option sélectionnée dans la liste de traitements	Supprimer
Sélectionner toutes les options dans la liste de traitements	Ctrl/Cmd-A
Couper les options sélectionnées dans la liste de traitements	Ctrl/Cmd-X
Copier les options sélectionnées dans la liste de traitements	Ctrl/Cmd-C
Coller les options dans la liste de traitements	Ctrl/Cmd-V
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 415

[Transport](#) à la page 970

[Raccourcis clavier](#) à la page 918

Algorithmes de modification de la durée et de correction de hauteur

Dans Cubase, les algorithmes de modification de la durée et de correction de la hauteur sont utilisés pour les traitements hors ligne, dans l'**Éditeur d'échantillons**, ou pour la fonction **Geler traitement temps réel**. Selon la fonction, les préréglages d'algorithmes **élastique**, **MPEX** ou **Standard** sont disponibles.

LIENS ASSOCIÉS

[Modification de la durée](#) à la page 428

[Correction de hauteur](#) à la page 424

[Éditeur d'échantillons](#) à la page 443

[élastique](#) à la page 431

[MPEX](#) à la page 432

[Standard](#) à la page 432

[Limitations](#) à la page 433

élastique

L'algorithme **élastique** convient aussi bien pour les signaux polyphoniques que monophoniques.

Voici les modes disponibles :

élastique Pro

Pour une qualité audio optimale sans préservation des formants.

élastique Pro Formant

Pour une qualité audio optimale, mais avec préservation des formants.

élastique efficient

Demande moins de puissance de traitement, mais offre une qualité audio inférieure que les modes **Pro**.

Ces modes offrent les variantes suivantes :

Time

Privilège la précision temporelle aux dépens de la hauteur.

Hauteur de note

Privilège la précision de la hauteur aux dépens de la précision temporelle.

Bande

La hauteur est liée à la durée, comme quand une bande est lue à différentes vitesses. Quand vous allongez la durée d'un signal audio, sa hauteur diminue automatiquement. Cette variante n'a aucun effet quand elle est utilisée en même temps que la transposition d'événements ou la piste de Transposition.

MPEX

MPEX est un autre algorithme de haute qualité.

Vous avez le choix entre les paramètres de qualité suivants :

MPEX – Preview Quality

Recommandé pour la pré-écoute.

MPEX – Mix Fast

Mode très rapide idéal pour la pré-écoute. Donne les meilleurs résultats sur des signaux musicaux mono ou stéréo composites.

MPEX – Solo Fast

Pour les instruments en solo (signaux monophoniques) et la voix.

MPEX – Solo Musical

Mode offrant une qualité supérieure pour les instruments en solo (signaux monophoniques) et la voix.

MPEX – Poly Fast

Fonctionne pour les signaux monophoniques et polyphoniques. C'est le réglage le plus rapide à tout de même donner de très bons résultats. Utilisez-le pour les boucles de batterie, les mixages et les accords.

MPEX – Poly Musical

Fonctionne pour les signaux monophoniques et polyphoniques. Réglage de qualité **MPEX** recommandé. Vous pouvez l'utiliser pour les boucles de batterie, les mixages ou les accords.

MPEX – Poly Complex

Pour les signaux complexes ou pour les facteurs de modifications de la durée élevés. Ce réglage de haute qualité demande beaucoup de puissance CPU.

À NOTER

Quand vous appliquez la **Correction de hauteur** hors ligne, vous avez le choix entre un paramètre normal et un paramètre qui préserve les formants, ce pour chaque paramètre de qualité.

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 et la correction de hauteur peuvent dégrader la qualité audio des données traitées et engendrer des effets indésirables. Le résultat obtenu dépend de la qualité du signal d'origine, des opérations de modification de la durée ou de la hauteur appliquées et du pré réglage de l'algorithme audio sélectionné.

En règle générale, les modifications légères de la hauteur ou de la durée engendrent moins de dégradation. Cependant, il y a d'autres facteurs à prendre en compte pour l'utilisation des algorithmes de modification de la durée ou de correction de la hauteur.

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 et la correction de la hauteur 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 de hauteur et d'étirement

Certains algorithmes limitent le degré de modification de la durée ou de correction de hauteur à un certain maximum. En revanche, avec les algorithmes **élastiques**, il n'y a aucune limite.

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 435

[Fenêtre Analyse de spectre](#) à la page 439

[Fenêtre Statistiques](#) à la page 441

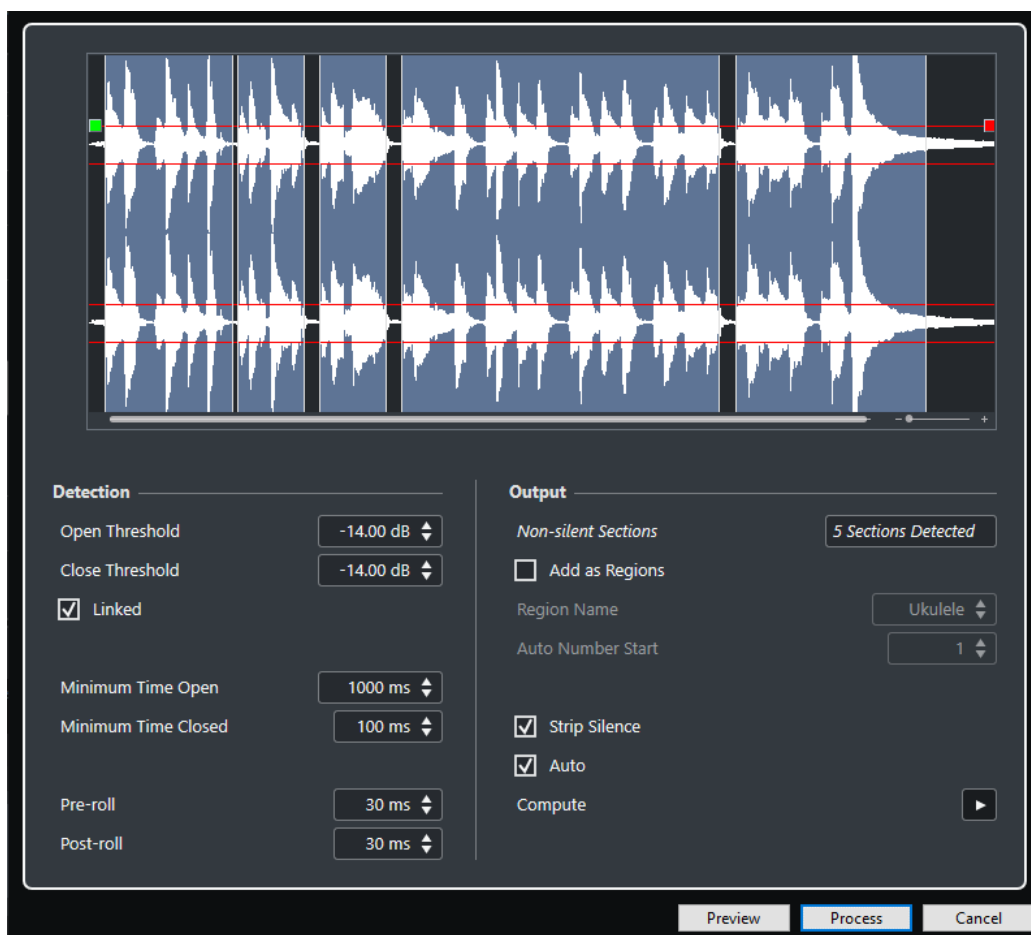
Boîte de dialogue Détecter les silences

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 438

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.

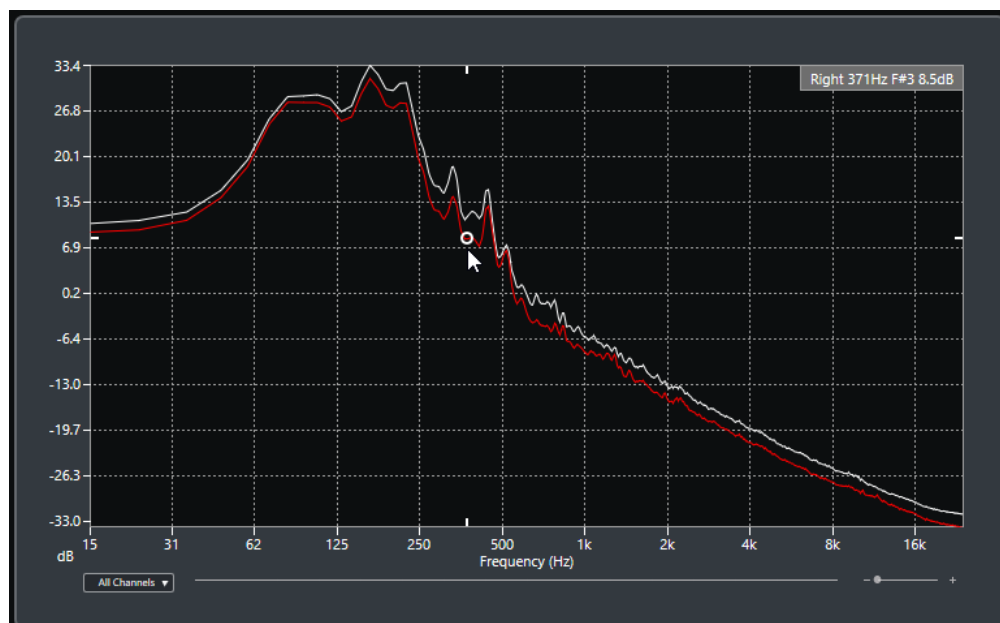
LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Détecter les silences](#) à la page 435

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 439

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 440

Comparer des valeurs de niveau

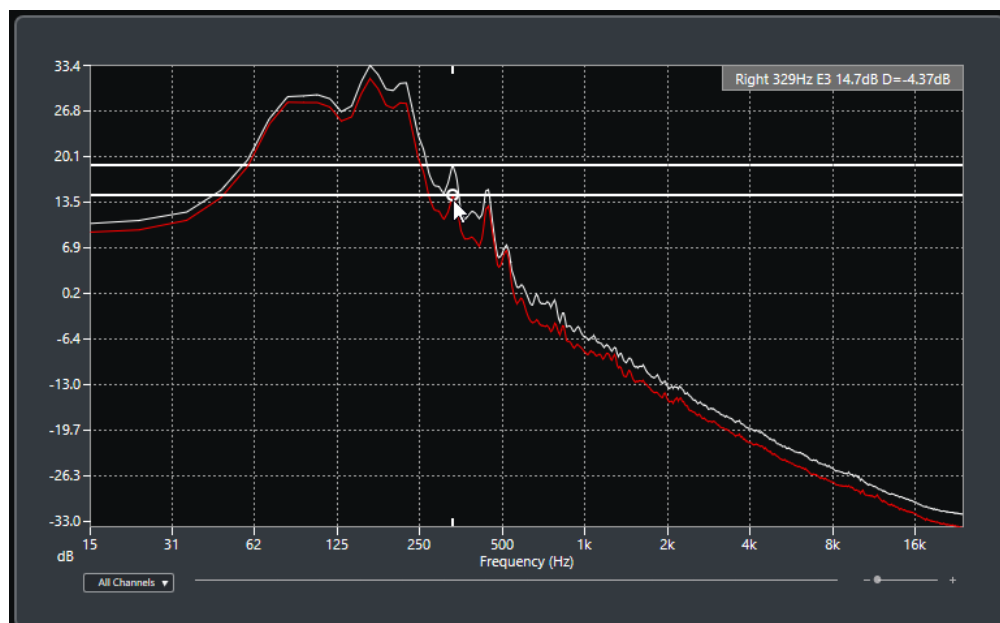
La fenêtre **Analyse de spectre** vous permet d'afficher la différence de niveau entre deux positions sur un même graphique ou sur des graphiques différents.

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 439

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 426

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 58

[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur](#) à la page 49

[Barre d'outils de l'Éditeur d'échantillons](#) à la page 445

[Ligne d'infos](#) à la page 449

[Barre d'aperçu](#) à la page 450

[Inspecteur de l'Éditeur d'échantillons](#) à la page 450

[Règle](#) à la page 453

[Affichage de forme d'onde](#) à la page 454

[Liste de régions](#) à la page 460

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

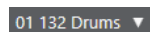


Permet d'afficher en surbrillance la section qui correspond à l'événement édité dans le graphique de la forme d'onde et dans la barre d'aperçu.

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



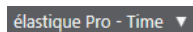
Permet d'afficher le tempo estimé de votre fichier audio.

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 228

[Suspendre défilement automatique lors de l'édition](#) à la page 229

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

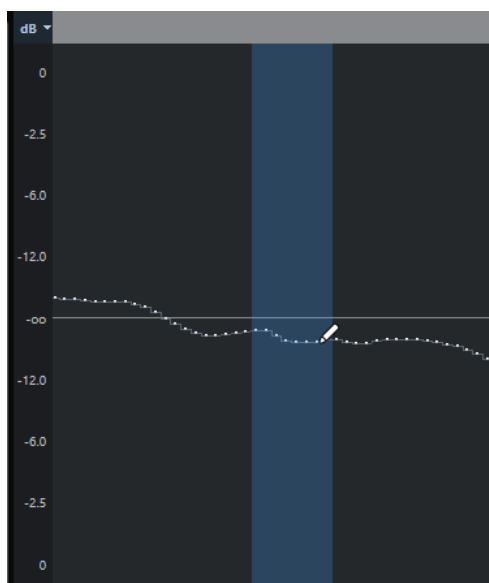
Vous pouvez adapter la vitesse et la hauteur de lecture en faisant glisser le pointeur plus ou moins vite.

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

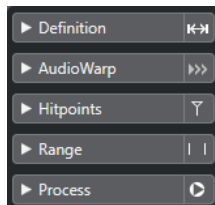
L'**Inspecteur** contient des commandes et des paramètres qui vous permettent d'éditer l'événement audio ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons**.

- 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.



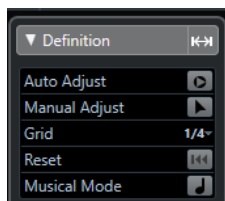
LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur](#) à la page 49

Section Définition

La section **Définition** vous permet d'ajuster la grille audio et de définir le contexte musical du signal audio. Vous pouvez utiliser les fonctions disponibles pour aligner un fichier audio ou une boucle audio sur le tempo du projet.

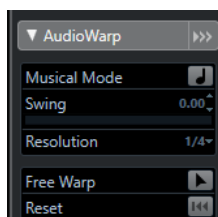
- Pour ouvrir la section **Définition**, cliquez sur l'onglet correspondant dans l'**Inspecteur**.



Section AudioWarp

La section **AudioWarp** vous permet de modifier les paramètres temporels de votre signal audio. Vous pouvez par exemple appliquer un **Swing** et modifier manuellement le rythme des données audio en faisant glisser les temps sur d'autres positions temporelles de la grille.

- Pour ouvrir la section **AudioWarp**, cliquez sur l'onglet correspondant dans l'**Inspecteur**.



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, des événements et des marqueurs Warp à partir de repères.

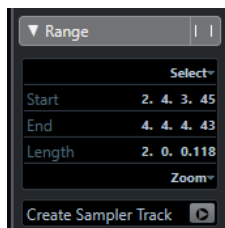
- Pour ouvrir la section **Repères**, cliquez sur l'onglet correspondant dans l'**Inspecteur**.



Section Intervalle

La section **Intervalle** vous permet d'éditer les intervalles et les sélections, ou de créer une piste Échantillonneur à partir de l'intervalle sélectionné.

- Pour ouvrir la section **Intervalle**, cliquez sur l'onglet correspondant dans l'**Inspecteur**.



Sélectionner

Permet d'ouvrir un menu qui contient des fonctions de sélection d'intervalles.

Début

Indique la position de début de l'intervalle de sélection.

Fin

Indique la position de fin de l'intervalle de sélection.

Longueur

Indique la durée de l'intervalle de sélection.

Zoom

Permet d'ouvrir un menu qui contient des fonctions de zoom pour les intervalles.

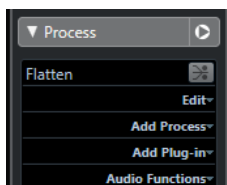
Créer piste Échantillonneur

Permet de créer une piste Échantillonneur à partir de l'intervalle sélectionné.

Section Traitement

La section **Traitement** regroupe les principales commandes d'édition audio des menus **Audio** et **Édition**.

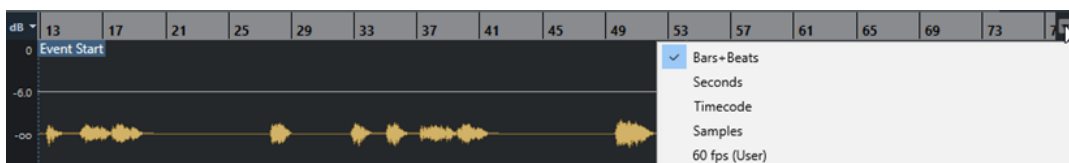
- Pour ouvrir la section **Traitement**, cliquez sur l'onglet correspondant dans l'**Inspecteur**.



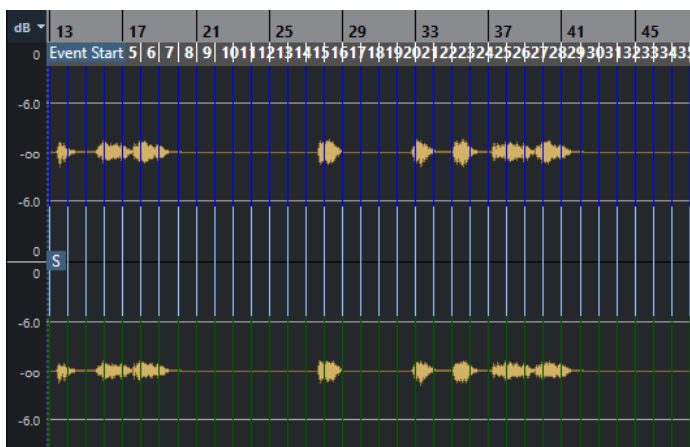
Règle

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.

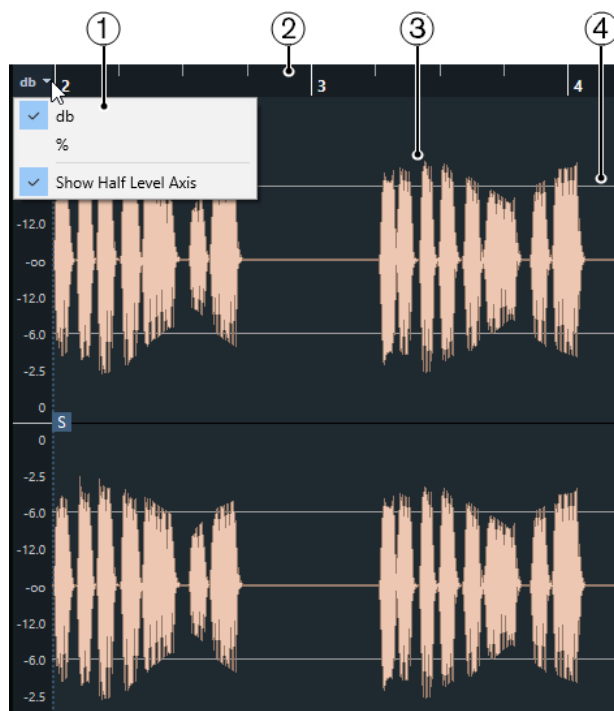


Quand la section **Définition** est ouverte, une règle supplémentaire apparaît sous la grille de tempo du projet. Elle indique la structure musicale du fichier audio, la grille de tempo du signal audio.



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. Ces intervalles peuvent être utilisés pour éditer ou traiter rapidement une section particulière de la forme d'onde du signal audio ou pour 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**.

La section **Intervalle** de l'**Inspecteur** contient des fonctions qui permettent de travailler avec des régions.

LIENS ASSOCIÉS

[Section Intervalle](#) à la page 452

[Copies partagées](#) à la page 197

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 456

Menu Sélectionner

Menu Sélectionner dans la section Intervalle

Dans le menu **Sélectionner** de la section **Intervalle** dans l'**Inspecteur** de l'**Éditeur d'échantillons**, voici les fonctions que vous pouvez trouver :

Tout sélectionner

Sélectionne le clip entier.

Désélectionner

Permet de tout désélectionner.

Sélectionner la boucle

Permet de sélectionner le signal audio situé entre les délimiteurs gauche et droit.

Sélectionner l'Événement

Sélectionne uniquement l'audio dans l'événement édité.

Caler les délimiteurs sur l'intervalle de sélection

Place les délimiteurs afin d'englober la sélection actuelle. Cette option est disponible si vous avez sélectionné un ou plusieurs événements ou défini un intervalle de sélection.

Se caler sur la sélection

Place le curseur de projet au début ou à la fin de la sélection actuelle. Cette option est disponible si vous avez sélectionné un ou plusieurs événements ou défini un intervalle de sélection.

Jouer en boucle la sélection

Permet d'activer la lecture depuis le début de la sélection et de la lire en boucle.

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 456

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.

Créer des pistes Échantillonneur à partir d'intervalles de sélection

Vous pouvez créer une piste Échantillonneur qui ne contient que l'intervalle sélectionné.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un intervalle.
Si vous ne sélectionnez pas d'intervalle, ce seront le début et la fin de l'événement qui seront utilisés.
2. Ouvrez la section **Intervalle** dans l'**Inspecteur**.
3. Cliquez sur **Créer piste Échantillonneur**.

RÉSULTAT

Une nouvelle **piste Échantillonneur** est créée et vient s'ajouter à la liste des pistes. La nouvelle piste Échantillonneur contient votre intervalle sélectionné.

Menu Édition pour les intervalles de sélection

Vous pouvez éditer des intervalles de sélection.

- Pour ce faire, ouvrez la section **Traitement** dans l'**Inspecteur** de l'**Éditeur d'échantillons**, puis sélectionnez l'une des fonctions du menu **Édition**.

À NOTER

Quand vous éditez des intervalles d'événements qui sont des copies partagées, il vous est demandé si vous souhaitez créer une nouvelle version du clip. Sélectionnez **Nouvelle version** si vous souhaitez éditer l'événement, sélectionnez **Continuer** si vous souhaitez que toutes les copies partagées soient éditées.

Voici les options disponibles :

Couper

Permet de couper l'intervalle sélectionné du clip et de l'enregistrer dans le presse-papiers. La partie située à droite de l'intervalle est déplacée vers la gauche afin de remplir le vide.

Copier

Permet de copier l'intervalle sélectionné dans le presse-papiers.

Coller

Permet de remplacer l'intervalle sélectionné par les données du presse-papiers.

Supprimer

Permet de supprimer l'intervalle sélectionné du clip. La partie située à droite de l'intervalle est déplacée vers la gauche afin de remplir le vide.

Insérer un silence

Permet d'insérer une section silencieuse de la même longueur que l'intervalle sélectionné au début de la sélection. L'intervalle sélectionné n'est pas remplacé, mais déplacé vers la droite.

Événement ou sélection comme région

Permet de créer une région à partir de l'intervalle sélectionné.

Rendre le traitement hors ligne permanent

Permet d'appliquer définitivement tous les traitements hors ligne au signal audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Copies partagées](#) à la page 197

[Appliquer le traitement hors ligne de façon définitive](#) à la page 420

Traitement hors ligne direct d'intervalles

Vous pouvez appliquer des traitements audio à des intervalles de sélection.

- Pour appliquer un traitement audio à un intervalle de sélection, ouvrez la section **Traitement** dans l'**Inspecteur** de l'**Éditeur d'échantillons**, puis sélectionnez l'une des options du menu **Ajouter un traitement**.

À NOTER

Quand vous appliquez un traitement hors ligne à des intervalles d'événements qui sont des copies partagées, il vous est demandé si vous souhaitez créer une nouvelle version du clip. Sélectionnez **Nouvelle version** si vous souhaitez éditer l'événement, sélectionnez **Continuer** si vous souhaitez que toutes les copies partagées soient éditées.

LIENS ASSOCIÉS

[Traitement hors ligne direct](#) à la page 414

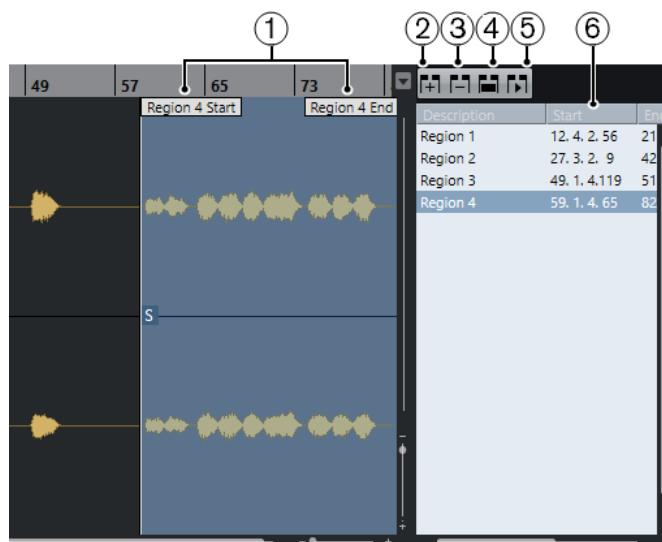
[Appliquer un traitement](#) à la page 417

[Copies partagées](#) à la page 197

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 471

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

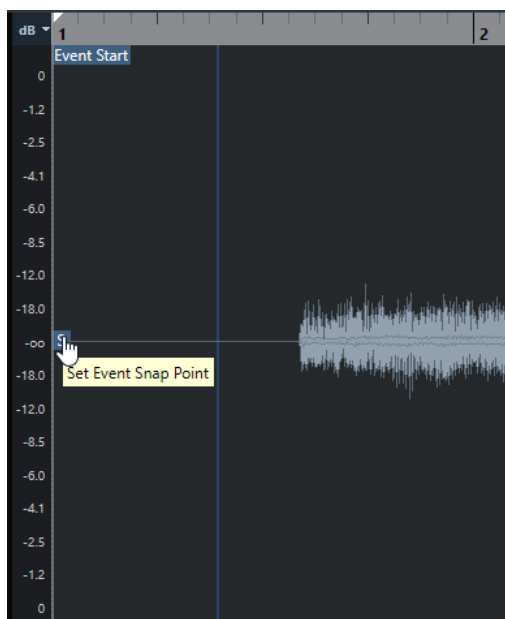
Un événement est créé à partir de la région.

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.

IMPORTANT

Lorsque vous définissez le début de la grille dans la section **Définition**, le point de synchronisation est placé sur le début de la grille.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de l'Éditeur d'échantillons](#) à la page 445

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

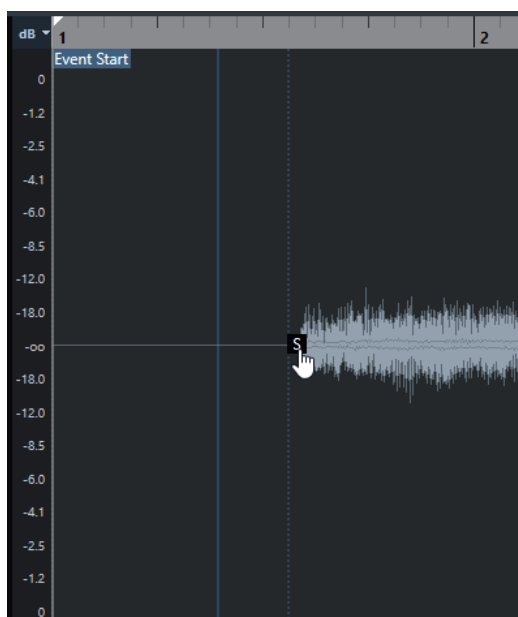
1. Facultatif : Dans la barre d'outil de l'**Éditeur d'échantillons**, sélectionnez l'outil **Scrub**.

Vous pourrez ainsi écouter le signal audio pendant que vous définissez le point de synchronisation.

2. Survolez 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 marqueurs Warp 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**.

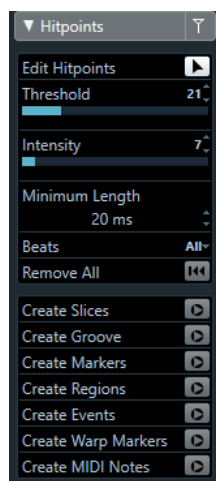
À NOTER

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

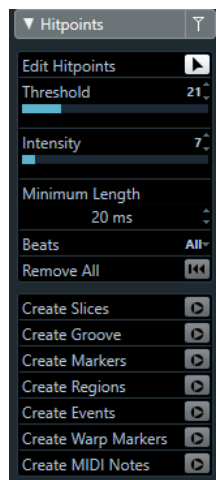
Il est primordial pour toutes les éditions que vous effectuerez par la suite que les repères soient placés sur les positions adéquates. Si le résultat de la détection automatique des repères ne vous satisfait pas, vous pouvez éditer manuellement les repères.

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**.

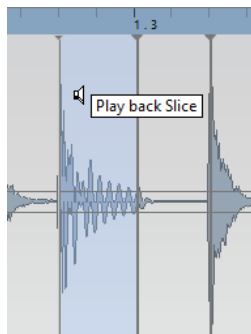
PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **Repères** de l'**Inspecteur**, activez l'outil **Éditer repères**.



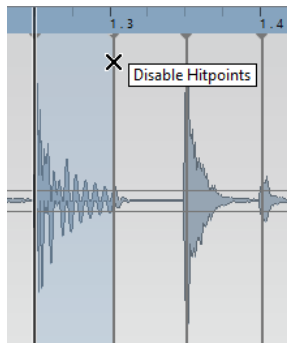
2. Surveillez le graphique de la forme d'onde avec le pointeur de la souris et cliquez entre deux repères.

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 466

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

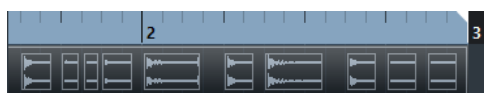
Quand vous découpez le signal audio en tranches, tous les événements faisant référence au clip édité sont également remplacés.

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 470

[Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 485

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 470

[Supprimer les recouvrements](#) à la page 470

[Mode Musical](#) à la page 476

[Configuration des fondus automatiques au niveau global](#) à la page 301

[Configurer des fondus automatiques pour des pistes individuelles](#) à la page 301

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 323

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 460

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 marqueurs Warp

Vous pouvez créer des marqueurs Warp aux positions des repères. Il vous sera ainsi possible de quantifier le signal audio sur les positions des repères.

PRÉAMBULE

L'événement audio à partir duquel vous souhaitez créer des marqueurs Warp 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 Warp**.
-

RÉSULTAT

Des marqueurs Warp sont créés au niveau de chaque repère.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Ouvrez la section **AudioWarp** afin d'afficher et d'éditer les marqueurs Warp.

LIENS ASSOCIÉS

[Aligner un signal audio sur un tempo](#) à la page 475

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

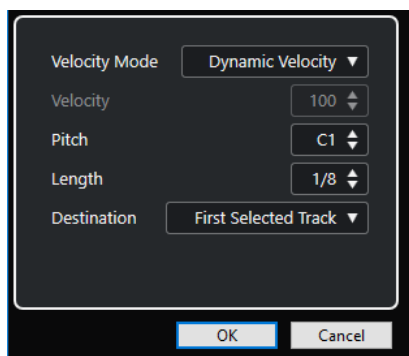
Une piste MIDI est créée dans votre projet et des notes MIDI sont créées à chaque position de repère.

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.
- **Réglage auto**
Permet d'extraire une grille de définition à partir du signal audio. Vous pouvez ensuite aligner le signal audio sur le tempo du projet en utilisant le **Mode Musical**.
- **Réglage manuel**
Permet de modifier manuellement la grille et le tempo de votre fichier audio. Vous pouvez ensuite aligner le signal audio sur le tempo du projet en utilisant le **Mode Musical**.
- **Warp libre**
Permet de modifier les positions temporelles individuelles au sein d'un fichier audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Modifier la durée d'événements audio pour les aligner sur le tempo du projet](#) à la page 476

[Mode Musical](#) à la page 476

[Réglage auto](#) à la page 478

[Réglage manuel](#) à la page 479

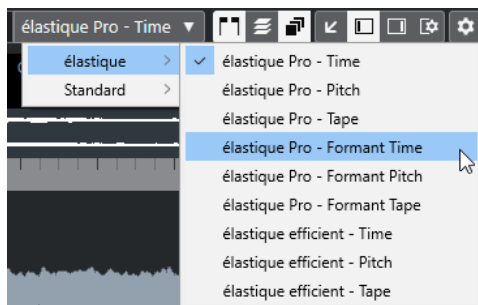
[Warp libre](#) à la page 481

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.

Ces préréglages sont classés dans la catégorie **élastique** ou dans la catégorie **Standard**, selon la technologie utilisée.



Le préréglage d'algorithme a une incidence sur les éditions Warp en **Mode Musical**, **Warp libre** et **Swing**.

LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages d'algorithme](#) à la page 475

[Algorithmes de modification de la durée et de correction de hauteur](#) à la page 431

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 section **AudioWarp**, dans la section **Définition** et 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.

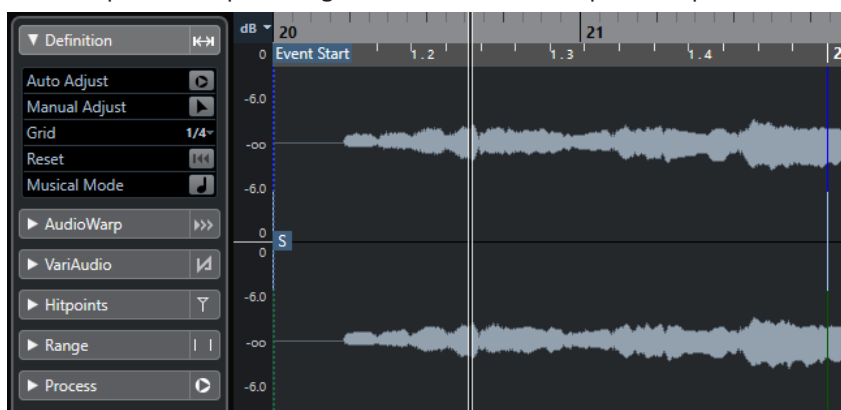
Aligner un signal audio sur le tempo du projet

Vous pouvez utiliser le **Mode Musical** pour aligner les boucles audio sur le tempo du projet. Les boucles sont de courts fichiers audio dont la durée correspond à un nombre défini de mesures.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Importer > Fichier audio**, puis sélectionnez une boucle audio dans le sélecteur de fichier.
2. Dans la fenêtre **Projet**, double-cliquez sur la boucle audio importée pour l'ouvrir dans l'**Éditeur d'échantillons**.
3. Ouvrez la section **Définition** et observez les règles.

La grille de tempo du projet, représentée par la règle supérieure, et la grille de votre signal audio, représentée par la règle inférieure, ne correspondent pas.



4. Dans la barre d'outils, vérifiez si la durée en mesures correspond à la durée du fichier audio importé. Au besoin, écoutez vos données et saisissez la longueur adéquate en mesures et en temps.
5. Dans la barre d'outils, ouvrez le menu local **Algorithme** et sélectionnez un préréglage.
6. Écoutez la boucle et corrigez au besoin les valeurs de **Mesures** et de **Temps** dans la barre d'outils.
7. Activez le **Mode Musical**.

RÉSULTAT

La boucle est warpée et sa durée est modifiée pour correspondre au tempo du projet. Les règles reflètent ce changement.

Dans la fenêtre **Projet**, l'événement audio comporte un symbole de note et un symbole Warp. Ces symboles vous indiquent que la durée a été modifiée.

LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages d'algorithme](#) à la page 475

Appliquer un Swing

La fonction **Swing** vous permet de conférer une légère impression de balancement rythmique aux données audio dont la rythmique est trop rigide.

PRÉAMBULE

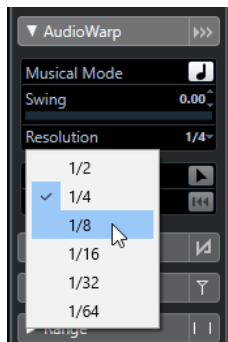
Vous avez ouvert votre signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et le **Mode Musical** est activé.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils, ouvrez le menu local **Algorithme** et sélectionnez un préréglage.

2. Ouvrez la section **AudioWarp** et sélectionnez une résolution de grille dans le menu local **Résolution**.

Cette résolution détermine les positions auxquelles le Swing sera appliqué. Si vous sélectionnez **1/2**, le Swing s'appliquera à la blanche, par exemple.



3. Déplacez le fader de **Swing** vers la droite.
-

RÉSULTAT

Les positions de la grille sont décalées et vous obtenez une sensation de Swing ou de flottement. Si vous sélectionnez **1/2**, seule une position sur deux sera décalée.

Réglage auto

La fonction **Réglage auto** vous sera utile si vous ne connaissez pas le tempo de votre fichier audio ou si son rythme n'est pas régulier. Elle vous permet d'extraire une grille de définition de votre signal audio. Après quoi, vous pouvez aligner son tempo sur celui du projet en **Mode Musical**.

La fonction **Réglage auto** permet d'extraire une grille de définition locale qui peut être alignée sur le tempo du projet à l'aide du **Mode Musical**.

LIENS ASSOCIÉS

[Mode Musical](#) à la page 476

Extraire une grille de définition de tempo à la partir d'un signal audio

Si vous ne connaissez pas le tempo de votre fichier audio ou si son rythme n'est pas régulier et que vous souhaitez l'aligner sur le tempo du projet, il vous faut au préalable extraire sa grille de définition de tempo. Pour ce faire, vous pouvez vous servir de la fonction **Réglage auto** de la section **Définition** de l'**Éditeur d'échantillons**.

PRÉAMBULE

Vous avez défini un intervalle dans votre clip audio ou événement qui commence et se termine sur une barre de mesure.

PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur le clip audio ou l'événement dans la fenêtre **Projet** afin de l'ouvrir dans l'**Éditeur d'échantillons**.
2. Ouvrez la section **Définition** et sélectionnez une valeur dans le menu local **Grille**. Celui-ci détermine la résolution de la grille pour vos données audio.
3. Avec l'outil **Sélectionner un intervalle**, sélectionnez la section que vous souhaitez utiliser dans votre projet. Celle-ci doit comprendre une ou plusieurs mesures.

À NOTER

Si vous ne sélectionnez pas d'intervalle, la grille est calculée pour l'événement audio. Quand aucun événement audio n'a été défini, la grille est calculée pour le clip. Veillez à ce que l'événement ou le clip commence et se termine sur des barres de mesure.

4. Cliquez sur **Réglage auto**.
-

RÉSULTAT

La grille de définition est calculée pour la section sélectionnée. Le point de synchronisation se cale sur le début de l'intervalle sélectionné. La règle de définition du tempo audio change d'après les éditions que vous avez effectuées et les positions des mesures et des temps sont marquées par des lignes verticales.

Réglage manuel

La fonction **Réglage manuel** vous sera utile si vous avez besoin de modifier manuellement la grille et le tempo de votre fichier audio. C'est par exemple le cas quand l'extraction d'une grille de définition à l'aide de la fonction **Réglage auto** ne donne pas de résultats entièrement satisfaisants.

La fonction **Réglage manuel** vous permet de corriger la grille de définition locale. Après quoi, vous pourrez l'aligner sur le tempo du projet à l'aide du **Mode Musical**.

LIENS ASSOCIÉS

[Mode Musical](#) à la page 476

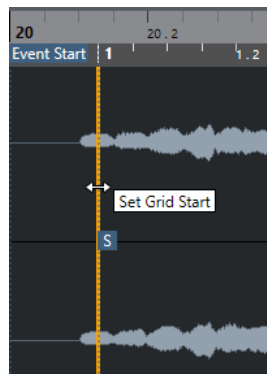
Corriger la grille de définition du signal audio

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat obtenu suite à l'extraction d'une grille de définition avec la fonction **Réglage auto**, vous pouvez corriger la grille et le tempo de votre fichier audio à l'aide de la fonction **Réglage manuel**.

PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur le clip audio ou l'événement dans la fenêtre **Projet** afin de l'ouvrir dans l'**Éditeur d'échantillons**.
2. Ouvrez la section **Définition** et activez l'option **Réglage manuel**.
3. Survolez le début du clip audio avec le pointeur de la souris.

L'infobulle **Régler début de la grille** apparaît et le pointeur de la souris prend la forme d'une double flèche.



4. Cliquez et faites glisser le pointeur vers la droite jusqu'à atteindre le premier temps fort, puis relâchez le bouton de la souris.

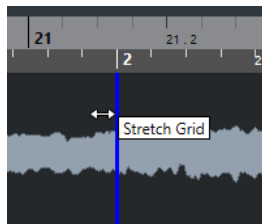
Ce faisant, vous avez aligné le début de la grille et le point de synchronisation sur le premier temps majeur. La règle de définition du tempo audio change en fonction des modifications que vous apportez.

5. Dans la partie supérieure de la forme d'onde, survolez la ligne verticale la plus proche de la deuxième mesure avec le pointeur de la souris.

L'infobulle **Modifier grille** et une ligne verticale bleue apparaissent.

6. Cliquez et faites glisser le pointeur jusqu'au premier temps fort de la deuxième mesure, puis relâchez le bouton de la souris.

Ce faisant vous avez défini le début de la deuxième mesure. Toutes les positions de mesures qui suivent sur la grille sont étirées ou compressées de manière à ce que toutes les mesures fassent la même longueur.

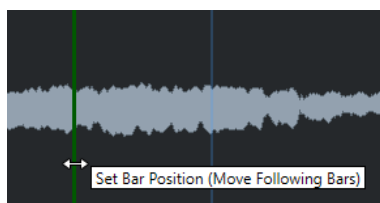


7. Dans la partie inférieure de la forme d'onde, survolez les lignes de la grille avec le pointeur de la souris.

L'infobulle **Régler position de mesure (Déplacer les mesures suivantes)** apparaît, de même qu'une ligne verticale de couleur verte.

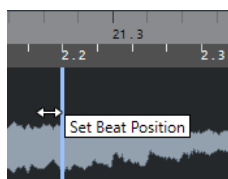
8. Si certaines positions de mesure sont incorrectes, faites glisser la ligne vertical verte jusqu'au premier temps fort de la mesure suivante et relâchez le bouton de la souris.

Les mesures seront encore déplacées vers la droite. Ce qui est situé à gauche reste inchangé.



9. Survolez des lignes de la grille qui correspondent à des temps avec le pointeur de la souris. L'infobulle **Régler position de temps** apparaît, de même qu'une ligne verticale bleue.

10. Faites glisser la ligne de la grille de manière à aligner la position de temps incorrecte, puis relâchez le bouton de la souris.



À NOTER

Vous pouvez supprimer des temps mal placés en appuyant sur une touche morte, quelle qu'elle soit, et en cliquant avec l'outil **Effacer**.

RÉSULTAT

La grille de définition est corrigée et la règle de définition du tempo audio s'est alignée sur vos modifications.

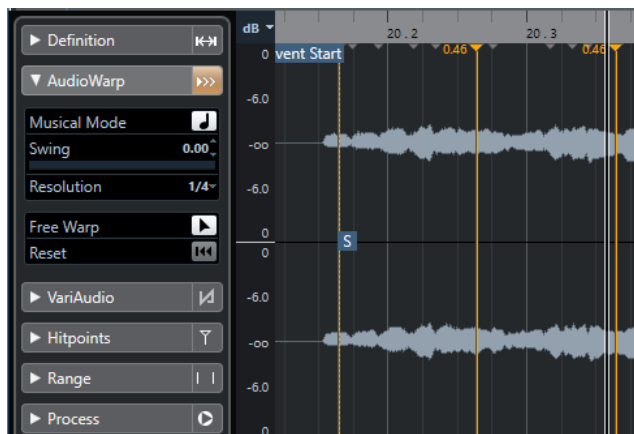
À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Activez le **Mode Musical**.

Warp libre

L'outil **Warp libre** vous permet de corriger des positions individuelles au sein de vos données audio.

Vous pouvez créer et éditer des marqueurs Warp en les plaçant sur des positions temporelles qui correspondent à des temps musicaux au sein d'un événement audio. De cette manière, la durée du signal audio est modifiée avant et après ce marqueur Warp. Le degré de modification de la durée est indiqué à côté de la poignée du marqueur.



Quand le facteur de modification de la durée est supérieur à 1,0, le signal audio qui précède le marqueur Warp est étiré, et quand le facteur de modification de la durée est inférieur à 1,0, le signal audio est compressé.

À NOTER

L'outil **Warp libre** permet de caler les données sur les positions des repères et des marqueurs Warp.

Corriger la rythmique avec l'outil Warp libre

PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur le clip audio ou l'événement dans la fenêtre **Projet** afin de l'ouvrir dans l'**Éditeur d'échantillons**.
2. Dans la barre d'outils, activez l'option **Caler sur un passage à zéro**.
Quand ce bouton est activé, les marqueurs Warp se calent sur les passages à zéro.
3. Facultatif : Si vous souhaitez corriger la position de certains temps au sein du signal audio, calculez la définition locale à l'aide de la fonction **Réglage auto** ou **Réglage manuel**, puis activez le **Mode Musical**.
4. Dans la palette **Transport**, activez le **Clic**, puis lisez le signal audio afin de déterminer sur quelles positions les temps ne sont pas synchronisés sur le métronome.
5. Dans la section **AudioWarp**, activez l'outil **Warp libre**, survolez la position du temps que vous souhaitez ajuster avec le pointeur, cliquez et maintenez le bouton enfoncé.
Le pointeur de la souris prend la forme d'une horloge avec des flèches et un marqueur Warp est inséré.
6. Faites glisser le marqueur Warp sur la position souhaitée et relâchez le bouton de la souris.

RÉSULTAT

Le temps est maintenant aligné sur la position qui lui correspond dans le projet.

LIENS ASSOCIÉS

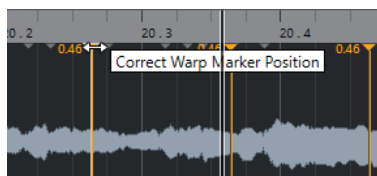
[Réglage manuel](#) à la page 479

[Mode Musical](#) à la page 476

Corriger les positions des marqueurs Warp

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **AudioWarp**, activez l'outil **Warp libre**.
2. Dans l'**Éditeur d'échantillons**, cliquez sur la poignée du marqueur Warp et faites-la glisser sur une nouvelle position.



Une infobulle vous indique alors que vous pouvez faire glisser le marqueur Warp pour corriger sa position.

RÉSULTAT

Le marqueur Warp est placé sur la nouvelle position et le signal audio est étiré ou compressé en conséquence.

Supprimer des marqueurs Warp

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **AudioWarp**, activez l'outil **Warp libre**.
2. Maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez sur le marqueur Warp que vous souhaitez supprimer.

À NOTER

Pour supprimer plusieurs marqueurs, délimitez un rectangle de sélection.

RÉSULTAT

Le marqueur Warp est supprimé de la forme d'onde.

Réinitialiser les marqueurs Warp

PROCÉDER AINSI

- Dans la section **AudioWarp**, cliquez sur **Réinitialiser les changements Warp**.
-

RÉSULTAT

Les marqueurs Warp sont supprimés de la forme d'onde et les éditions Warp de la forme d'onde sont réinitialisées.

À NOTER

Si le **Mode Musical** est activé, seules les éditions effectuées avec l'outil **Warp libre** seront réinitialisées.

Mise à plat du traitement en temps réel

Il est possible de mettre à plat les modifications Warp. Ceci vous permet de réduire la charge CPU, d'optimiser la qualité audio des données traitées ou d'appliquer un traitement hors ligne.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les événements audio que vous désirez traiter.
 2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez **Audio > Traitement temps réel > Geler traitement temps réel**.
 - Dans la section **Traitement** de l'**Éditeur d'échantillons**, cliquez sur **Mettre à plat**.
 3. Dans la boîte de dialogue **Geler traitement temps réel**, sélectionnez un préréglage d'algorithme.
 4. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

Les boucles auxquelles une modification de la durée en temps réel avait été appliquée sonnent exactement comme auparavant, mais leurs marqueurs Warp ont été supprimés.

LIENS ASSOCIÉS

[MPEX](#) à la page 432

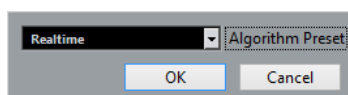
Boîte de dialogue Geler traitement temps réel

La boîte de dialogue **Geler traitement temps réel** vous permet de sélectionner un algorithme.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Geler traitement temps réel**, sélectionnez un ou plusieurs événements audio dans la fenêtre **Projet**, puis sélectionnez **Audio > Traitement temps réel > Geler traitement temps réel**.

À NOTER

Cette option n'est disponible que si vous avez procédé à des modifications Warp.



Voici les options disponibles :

Préréglage d'algorithme

Permet de sélectionner un préréglage d'algorithme.

Réinitialiser des fichiers audio dont la durée a été modifiée

Vous pouvez supprimer les opérations de modification de la durée en temps réel des événements audio.

PRÉAMBULE

Vous avez modifié la durée d'un événement audio dans l'**Éditeur d'échantillons** à l'aide de l'outil **Warp libre** ou dans la fenêtre **Projet** avec l'outil **Sélectionner** en mode **Changement de taille avec modification de la durée**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'événement audio dont vous désirez rétablir la durée.

Aligner un signal audio sur un tempo
Réinitialiser des fichiers audio dont la durée a été modifiée

2. Sélectionnez **Audio > Traitement temps réel > Audio non stretché.**

RÉSULTAT

Toutes les opérations de modification de la durée en temps réel sont annulées.

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**.

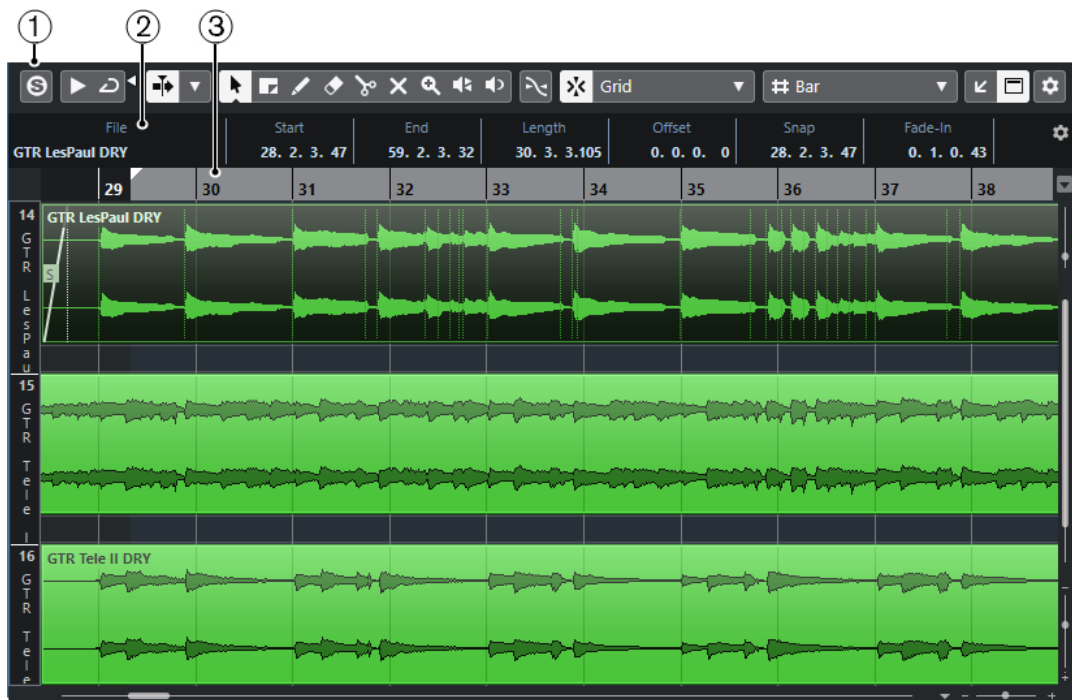
Pour ouvrir un conteneur audio dans l'**Éditeur de conteneurs audio**, procédez de l'une des manières suivantes :

- 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.

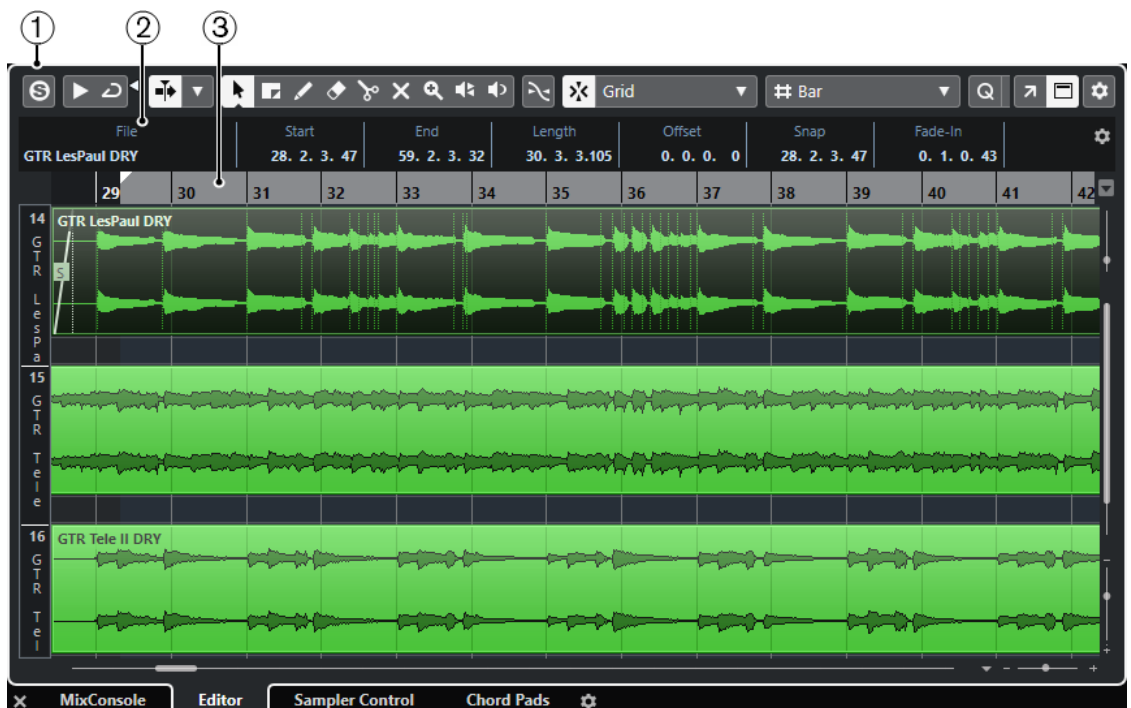
À NOTER

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 58

[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur](#) à la page 49

[Règle](#) à la page 43

[Ligne d'infos](#) à la page 45

[Barre d'outils de l'Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 487

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

Lier les curseurs de projet et d'éditeur de zone inférieure



Permet de lier les lignes temporelles, les curseurs et les facteurs de zoom de l'éditeur de la zone inférieure à la fenêtre **Projet**.

À NOTER

Vous ne pouvez pas activer l'option **Lier les curseurs de projet et d'éditeur de zone inférieure** quand l'option **Boucle de piste** est activée.

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.

Comp



Permet d'assembler des prises.

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



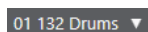
Permet d'afficher/masquer les bordures du conteneur audio actif, entre les délimiteurs gauche et droit.

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

Grid ▼

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

Type de grille

Type de grille

Bar ▼

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.

Quantification AudioWarp activée/désactivée



Permet d'activer ou de désactiver la quantification **AudioWarp**.

Préréglages de quantification

1/64 ▼

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.

À NOTER

Quand vous activez l'option **Boucle de piste**, la fonction **Lier les curseurs de projet et d'éditeur de zone inférieure** est automatiquement désactivée dans l'éditeur de la zone inférieure.

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

[Lier les curseurs de projet et d'éditeur de zone inférieure](#) à la page 59

[Menu des paramètres de défilement automatique](#) à la page 228

[Suspension du défilement automatique lors de l'édition](#) à la page 229

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 487

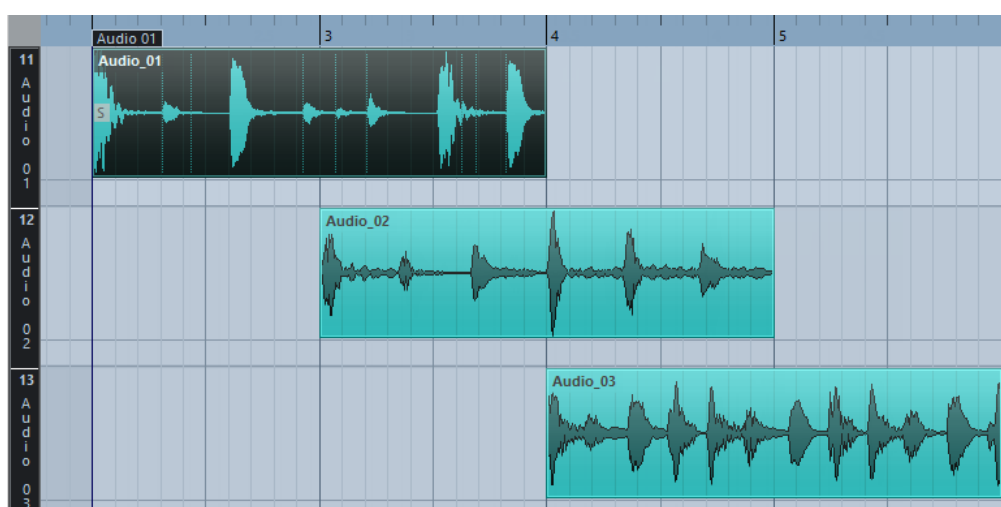
Règle

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 146

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 197

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 487

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 487

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.

À NOTER

Quand vous activez l'option **Boucle de piste**, la fonction **Lier les curseurs de projet et d'éditeur de zone inférieure** est automatiquement désactivée dans l'éditeur de la zone inférieure.

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 941

[Barre d'outils de l'Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 487

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 184

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 918

[Barre d'outils de l'Éditeur de conteneurs audio](#) à la page 487

Pistes Échantillonneur

Les fonctions de la piste Échantillonneur vous permettent de lire chromatiquement n'importe quel signal audio de votre bibliothèque d'échantillons audio en le déclenchant en MIDI. Vous pouvez créer et éditer de nouveaux sons à partir d'échantillons spécifiques pour les intégrer dans un projet existant.

Les fonctions de la piste Échantillonneur sont les suivantes :

- La piste Échantillonneur vous permet de contrôler la lecture de l'échantillon audio chargé dans les **Commandes de l'échantillonneur**.
- Les **Commandes de l'échantillonneur**, qui permettent de charger et d'éditer des échantillons audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer des pistes Échantillonneur](#) à la page 497

[Commandes de l'échantillonneur](#) à la page 497

Charger des échantillons audio dans les Commandes de l'échantillonneur

Vous pouvez charger des échantillons audio dans les **Commandes de l'échantillonneur** par glisser-déplacer.

Cubase vous permet de charger des échantillons mono ou stéréo au format .wav ou .aiff dans les **Commandes de l'échantillonneur**.

- Pour charger un échantillon audio, faites-le glisser à partir de la **MediaBay**, de l'affichage d'événements de la fenêtre **Projet** ou de l'Explorateur de fichiers/Finder macOS et déposez-le dans les **Commandes de l'échantillonneur**.

IMPORTANT

Si les **Commandes de l'échantillonneur** contiennent déjà un échantillon audio, cet échantillon et tous ses paramètres sont remplacés.

À NOTER

- Les échantillons audio que vous chargez dans les **Commandes de l'échantillonneur** ne sont pas copiés dans le dossier audio du projet. Si vous souhaitez archiver ou partager votre projet avec tous les échantillons audio que vous avez chargés dans les **Commandes de l'échantillonneur**, il vous faut créer un projet autonome.
- Dans la **Bibliothèque**, tous les échantillons audio que vous avez chargés dans les **Commandes de l'échantillonneur** sont regroupés dans un sous-dossier de piste Échantillonneur dédié au sein du dossier audio principal.

LIENS ASSOCIÉS

[Projets autonomes](#) à la page 96

[Bibliothèque](#) à la page 511

Charger des conteneurs MIDI dans les Commandes de l'échantillonneur

Vous pouvez charger des conteneurs MIDI de pistes d'Instrument ou de pistes MIDI dans les **Commandes de l'échantillonneur** en les y faisant glisser.

À NOTER

Pour que cela fonctionne, la piste d'Instrument ou la piste MIDI doit être routée sur un instrument VST.

- Pour charger un conteneur MIDI, faites-le glisser à partir de la **MediaBay**, de l'affichage d'événements de la fenêtre **Projet** ou de l'Explorateur de fichiers/finder macOS, et déposez-le dans les **Commandes de l'échantillonneur**.

IMPORTANT

Si les **Commandes de l'échantillonneur** contiennent déjà des données MIDI, celles-ci seront remplacées.

Cubase crée un fichier audio à partir du conteneur MIDI. Ce fichier intègre le son de l'instrument et la configuration de voie de l'instrument VST ou de la voie de retour. Le fichier audio est copié dans le dossier audio du projet.

LIENS ASSOCIÉS

[Instruments VST](#) à la page 589

[Inspecteur des pistes d'Instrument](#) à la page 114

[Inspecteur des pistes MIDI](#) à la page 121

Créer des pistes Échantillonneur

Pour créer une piste Échantillonneur, procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez un événement audio, puis sélectionnez **Audio > Créer piste Échantillonneur**.
- Dans la **MediaBay**, faites un clic droit sur un fichier audio et sélectionnez **Créer piste Échantillonneur**.
- Dans l'**Inspecteur** de l'**Éditeur d'échantillons**, ouvrez la section **Intervalle** et cliquez sur **Créer piste Échantillonneur**.

Une piste Échantillonneur est créée à partir de l'intervalle sélectionné. Si aucun intervalle n'avait été sélectionné, c'est tout l'événement qui est utilisé.

- Dans le menu contextuel de la liste des pistes, sélectionnez **Ajouter piste Échantillonneur**.

Dans ce cas, les **Commandes de l'échantillonneur** sont vides et vous devez charger un échantillon audio en le faisant glisser.

Commandes de l'échantillonneur

Quand la piste Échantillonneur est sélectionnée, les **Commandes de l'échantillonneur** deviennent disponibles dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**. Les **Commandes de**

l'échantillonneur vous permettent d'afficher, d'éditer et de lire des échantillons ou des parties d'échantillons.



1 Barre d'outils

Contient les outils qui vous permettent de sélectionner et d'éditer l'échantillon audio, d'organiser les pré-réglages de la piste et de transférer l'échantillon tel qu'il est configuré vers un instrument.

2 Graphique de la forme d'onde/Éditeur d'enveloppe

Permet d'afficher l'image de la forme d'onde de l'échantillon, de définir son intervalle de lecture et de configurer une boucle.

Quand les éditeurs des enveloppes de hauteur, de filtre ou d'amplification sont affichés, vous pouvez ajuster leurs courbes dans ces graphiques.

3 Section des paramètres de son

Permet de configurer des paramètres de modification de la durée et de déplacement des formants (section **AudioWarp**), de modulation de l'accordage et de la hauteur (Section **Pitch**), de filtrage (section **Filter**) ou de niveau et de panoramique (section **Amp**).

4 Section du clavier

Permet de délimiter la plage de touches de l'échantillon, sa touche de base et la plage de modulation de la molette de Pitchbend. Ces paramètres vous seront utiles si vous travaillez avec un périphérique MIDI externe.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer des pistes Échantillonneur](#) à la page 497

[Graphique de la forme d'onde](#) à la page 501

[Éditeurs d'enveloppes](#) à la page 504

[Section des paramètres de son](#) à la page 502

[Section du clavier](#) à la page 507

Barre d'outils des Commandes de l'échantillonneur

La barre d'outils des **Commandes de l'échantillonneur** contient divers paramètres et fonctions.

Lire l'automatisation

R

Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation

W

Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

Alterner entre configurations A et B



Permet d'alterner entre différentes configurations de paramètres.

Indicateur de réception d'événement



Cette DEL indique que des messages MIDI sont transmis via l'entrée MIDI sélectionnée. La DEL s'allume quand des messages Note-On et des messages de contrôleur sont reçus. Vous pouvez ainsi vérifier si Cubase et votre clavier MIDI sont bien connectés à la même entrée sur le périphérique MIDI.

Caler sur un passage à zéro



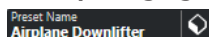
Permet de restreindre l'édition des échantillons aux passages à zéro, c'est-à-dire aux positions auxquelles l'amplitude est à zéro.

Défilement automatique



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

Section des préséglages



Indique le nom du préséglage de piste qui est chargé sur la piste Échantillonneur. Vous pouvez également enregistrer et charger des préséglages.

Importer un fichier audio

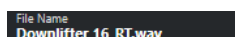


Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Importer un fichier audio** pour charger un fichier audio dans les **Commandes de l'échantillonneur**.

À NOTER

Si les **Commandes de l'échantillonneur** contiennent déjà un fichier audio, celui-ci est remplacé par le nouveau fichier.

Nom du fichier



Indique le nom du fichier de l'échantillon.

Tempo



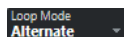
Indique le tempo de l'échantillon.

Touche de base



Touche à laquelle l'échantillon est lu à sa hauteur d'origine. Vous pouvez changer de touche de base en saisissant une nouvelle valeur dans le champ de valeur ou en faisant glisser la poignée de la touche de base sur le clavier des **Commandes de l'échantillonneur**.

Mode Boucle



Permet de sélectionner un mode de lecture en boucle pour le déclenchement MIDI.

- En mode **No Loop**, l'échantillon n'est lu qu'une seule fois.
- En mode **Continuous**, l'échantillon est répété en continu.
- En mode **Alternate**, l'échantillon est lu d'avant en arrière, puis d'arrière en avant, et ainsi de suite.
- En mode **Once**, l'échantillon n'est lu en boucle qu'une seule fois.
- En mode **Until Release**, l'échantillon se répète tant que vous restez appuyer sur la touche du clavier.
- En mode **Alternate Until Release**, la boucle est lue d'avant en arrière et d'arrière en avant tant que vous restez appuyer sur la touche.

One Shot



L'échantillon est lu une seule fois du début à la fin, quels que soient les paramètres de boucle configurés.

MIDI Reset



Permet d'arrêter la lecture et de réinitialiser tous les contrôleurs MIDI à leurs valeurs par défaut.

Vous pouvez ainsi arrêter la lecture d'un long échantillon audio déclenché en mode **One Shot**, par exemple.

Hauteur fixe



Normalement, quand un échantillon est déclenché par une note MIDI autre que celle de la **Touche de base**, la hauteur de cet échantillon est déterminée par cette note MIDI. Quand l'option **Hauteur fixe** est activée, l'écart entre la note jouée et la touche de base n'est pas pris en compte et l'échantillon est lu à la hauteur à laquelle il a été enregistré, quelle que soit la note jouée.

Inverser l'échantillon



Permet d'inverser l'échantillon. Il est donc lu en sens d'arrière en avant.

Mode Monophonique



Permet d'activer la lecture monophonique. Pour les instruments en solo, le son est ainsi plus naturel en général. Quand la lecture monophonique est activée, si vous maintenez une touche puis appuyez sur une autre sans relâcher la première, la première note sera redéclenchée quand vous relâcherez la deuxième touche. Vous pouvez ainsi jouer des trilles en maintenant une note et en appuyant brièvement de façon répétée sur une autre note, par exemple.

Quand cette option est désactivée, vous pouvez jouer jusqu'à 128 notes simultanément.

Transférer sur un nouvel instrument



Permet de transférer l'échantillon audio avec tous les paramètres des **Commandes de l'échantillonneur** vers un instrument qui est chargé sur une nouvelle piste d'Instrument.

Ouvrir dans une fenêtre séparée



Permet d'ouvrir les **Commandes de l'échantillonneur** dans une fenêtre séparée.

Ouvrir dans la zone inférieure



Permet d'ouvrir les **Commandes de l'échantillonneur** dans la zone inférieure.

LIENS ASSOCIÉS

[Définir manuellement la touche de base](#) à la page 508

[Configurer des boucles sur des échantillons audio](#) à la page 507

[Transférer des échantillons des Commandes de l'échantillonneur vers des instruments VST](#) à la page 509

Graphique de la forme d'onde

Le graphique de la forme d'onde montre la forme d'onde de votre échantillon audio. Il vous permet de définir le début et la fin de l'échantillon audio, de la boucle et des fondus d'entrée et de sortie.



Set Sample Start

Permet de définir le début de l'échantillon. Pendant la lecture, tout ce qui se trouve avant le début de l'échantillon est ignoré.

Set Sample End

Permet de définir la fin de l'échantillon. Pendant la lecture, tout ce qui se trouve après la fin de l'échantillon est ignoré.

Set Sustain Loop Start

Permet de définir où commence la boucle de soutien.

Set Sustain Loop End

Permet de définir où se termine la boucle de soutien. Quand ce marqueur est atteint, la lecture reprend au début de la boucle de soutien.

Set Fade-In Length

Permet de définir la durée du fondu d'entrée.

Set Fade-Out Length

Permet de définir la durée du fondu de sortie.

Set Sustain Loop Crossfade Length

Les fondus enchaînés de boucle permettent d'obtenir des boucles plus fluides. Ce marqueur détermine la durée du fondu enchaîné de la boucle.

Règle

La règle représente la durée sous la forme d'un axe temporel au format défini.

- Pour sélectionner ce format, cliquez sur le bouton de flèche situé à droite de la règle et sélectionnez une option dans le menu local.
Vous avez le choix entre mesures et temps, secondes ou échantillons.

Zoom

- Pour faire un zoom avant/arrière sur les axes temporel et de niveau, servez-vous des curseurs de zoom horizontal et vertical ou des raccourcis clavier correspondants.

LIENS ASSOCIÉS

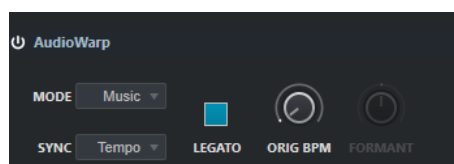
[Raccourcis clavier](#) à la page 918

Section des paramètres de son

Dans la section des paramètres de son, vous pouvez configurer des paramètres de modification de la durée et de déplacement des formants (section **AudioWarp**), de modulation de l'accordage et de la hauteur (Section **Pitch**), de filtrage (section **Filter**) ou de niveau et de panoramique (section **Amp**).

Section AudioWarp

Dans la section **AudioWarp**, vous pouvez modifier la durée et déplacer les formants de vos échantillons.



- Pour activer les paramètres AudioWarp, cliquez sur **Activer/Désactiver AudioWarp**.

Mode AudioWarp

- Le mode **Solo** offre des paramètres de modification de la durée et de déplacement des formants.
Ce mode est adapté aux boucles et échantillons d'instruments ou de voix en solo.
- Le mode **Music** offre des paramètres de modification de la durée.
Ce mode est adapté à des signaux complexes, tels que des boucles rythmiques ou des échantillons de musique mixée. Il demande bien plus de ressources CPU que le mode **Solo**.

À NOTER

Plus la modification de la durée est importante, plus le processeur est sollicité.

AudioWarp Sync Mode

Permet d'adapter la vitesse de lecture de l'échantillon au tempo du projet.

- Quand ce mode est sur **Off**, vous pouvez régler manuellement la vitesse de lecture en centièmes.
- En mode **Tempo**, la vitesse de lecture est déterminée par le rapport entre le tempo d'origine de l'échantillon et le tempo de l'application hôte.

Legato

Quand cette option est désactivée, chaque note jouée en MIDI commence à la position du curseur dans les **Commandes de l'échantillonneur**.

Quand cette option est activée, la première note commence à la position du curseur et les notes suivantes à la position où en est rendue la lecture tant que la première note est maintenue.

Speed

Quand **AudioWarp Sync Mode** est configuré sur **Off**, vous pouvez régler la vitesse de lecture de l'échantillon.

En mode **Music**, la vitesse de lecture peut être réglée au minimum sur 12,5 %. Les valeurs inférieures à cette limite n'ont aucun effet.

Original BPM

Quand **AudioWarp Sync Mode** est configuré sur **Tempo**, vous pouvez saisir le tempo d'origine de l'échantillon en battements par minute. La vitesse de lecture de l'échantillon est alignée sur le tempo de l'application hôte.

À NOTER

Ce paramètre est uniquement disponible pour les modes **Solo** et **Music**. En mode **Music**, la vitesse de lecture peut être réglée au minimum sur 12,5 %. Les valeurs inférieures à cette limite n'ont aucun effet.

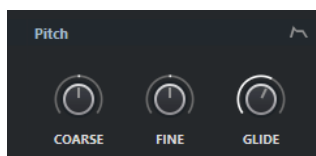
Formant

Permet de configurer le décalage des formants afin d'éviter l'effet « Mickey Mouse » qu'engendrent parfois les modifications de hauteur sur les échantillons. Ce paramètre est particulièrement utile pour les échantillons de voix ou d'instruments acoustiques.

Il n'est disponible que pour le mode **Solo**.

Section Pitch

Dans la section **Pitch**, vous pouvez définir l'accordage et la hauteur de votre échantillon audio. L'enveloppe de hauteur vous permet de moduler la hauteur sur la durée.



Coarse

Permet de régler la hauteur de note de l'échantillon audio en demi-tons.

Fine

Permet de régler en précision la hauteur de note de l'échantillon audio en centièmes (de demi-tons).

Glide

Permet de définir le temps qu'il faut pour passer progressivement d'une note à une autre. Quand vous réglez cette commande entièrement à gauche, la fonction **Glide** est désactivée.

Show/Hide Pitch Envelope

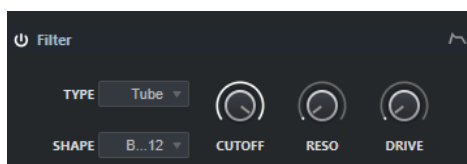
Permet d'afficher l'éditeur d'enveloppe de hauteur.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeurs d'enveloppes](#) à la page 504

Section Filter

Dans la section **Filter**, vous pouvez configurer la couleur tonale du son de l'échantillon. L'enveloppe de filtre vous permet de régler la fréquence de coupure et de faire ainsi évoluer la fréquence sur la durée.



- Pour activer les paramètres de filtrage, cliquez sur **Activer/Désactiver filtre**.

Cutoff

Permet de configurer la fréquence de coupure du filtre.

Resonance

Permet de configurer la résonance du filtre.

Drive

Détermine le niveau du signal d'entrée, et donc le niveau de saturation du son.

Show/Hide Filter Envelope

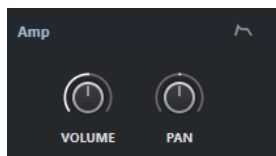
Permet d'afficher l'éditeur d'enveloppe de filtre.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeurs d'enveloppes](#) à la page 504

Section Amp

Dans la section **Amp**, vous pouvez configurer le volume et le panoramique de l'échantillon. L'enveloppe d'amplification vous permet de faire évoluer le volume sur la durée.



Volume

Permet de définir le niveau de l'échantillon.

Pan

Permet de placer l'échantillon dans le champ panoramique.

Show/Hide Amp Envelope


Permet d'afficher l'éditeur d'enveloppe d'amplification.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeurs d'enveloppes](#) à la page 504

Éditeurs d'enveloppes

Vous pouvez ajuster les courbes d'enveloppe **Pitch**, **Filter** et **Amp**. Chacune de ces enveloppes peut contenir jusqu'à 128 nœuds.

- Cliquez sur **Show/Hide Envelope**  en haut à droite d'une section pour afficher l'éditeur d'enveloppe correspondant.



Pitch Envelope

Niveau d'enveloppe de hauteur

Détermine dans quelle mesure l'enveloppe sélectionnée affecte le signal audio. Ce paramètre peut être configuré sur des valeurs positives et négatives. Quand le paramètre **Envelope Amount** est configuré sur 0, l'enveloppe n'a aucun effet.

À NOTER

Ce paramètre est uniquement disponible pour les courbes **Filter** et **Pitch**.

Affichage de l'enveloppe

Affiche la courbe de l'enveloppe. Vous pouvez l'ajuster en créant, en déplaçant et en supprimant des nœuds. Les nœuds d'attaque (**A**), de soutien (**S**) et de relâchement (**R**) sont toujours affichés et vous ne pouvez pas les supprimer. À côté du nœud de relâchement, le temps de relâchement de l'enveloppe est indiqué.

Mode

Détermine comment l'enveloppe est lue quand elle est déclenchée.

- Sélectionnez **Sustain** pour lire l'enveloppe du premier nœud au nœud de soutien. Le niveau de soutien est maintenu tant que vous maintenez la note. Quand vous relâchez la note, les phases suivantes de l'enveloppe sont lues. Ce mode convient bien aux échantillons bouclés.
- Sélectionnez **Loop** pour lire l'enveloppe du premier nœud aux nœuds de la boucle. La boucle se répète tant que vous maintenez la touche enfoncée. Quand vous relâchez la note, les phases suivantes de l'enveloppe sont lues. Ce mode permet de conférer de la dynamique au soutien de l'enveloppe.
- Sélectionnez **One Shot** pour lire l'enveloppe du premier au dernier nœud, même si la touche a été relâchée. Dans ce cas, l'enveloppe ne comporte pas de phase de soutien. Ce mode convient bien aux échantillons rythmiques.
- Sélectionnez **Sample Loop** pour préserver l'attaque naturelle de l'échantillon. Le déclin de l'enveloppe ne commence qu'à partir du moment où le début de la boucle de l'échantillon a été atteint.

Si vous placez le second nœud au niveau maximum et utilisez les nœuds suivants pour régler le déclin pendant la phase de bouclage de l'échantillon, l'enveloppe affectera uniquement la phase de bouclage. Néanmoins, l'attaque de l'enveloppe est lue.

Velocity

Détermine dans quelle mesure la vitesse affecte le niveau de l'enveloppe.

Le niveau de l'enveloppe dépend de la configuration de la vitesse et de la force avec laquelle vous appuyez sur la touche. Plus la valeur est élevée, plus le niveau de l'enveloppe dépend de la force avec laquelle vous appuyez sur la touche.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélectionner des nœuds](#) à la page 506

[Ajouter et supprimer des nœuds](#) à la page 506

[Ajuster la courbe d'enveloppe](#) à la page 506

[Fonctions de zoom dans les éditeurs d'enveloppes](#) à la page 506

Sélectionner des nœuds

Vous pouvez sélectionner un seul ou plusieurs nœuds. Les nœuds sélectionnés sont édités ensemble.

- Pour sélectionner un nœud, cliquez dessus dans le graphique de l'éditeur.
Le champ **Time** situé en haut du graphique de l'éditeur d'enveloppe indique les paramètres du nœud sélectionné.
- Pour ajouter un nœud à une sélection, faites un **Maj**-clic dessus.
- Pour sélectionner plusieurs nœuds, délimitez un rectangle autour de ces nœuds avec la souris.
Quand plusieurs nœuds sont sélectionnés, le champ **Time** montre les paramètres du nœud qui est entouré d'une bordure blanche.
- Pour sélectionner tous les nœuds de l'enveloppe, appuyez sur **Ctrl/Cmd-A**.
- Quand l'éditeur d'enveloppe est en fenêtre active, vous pouvez sélectionner le nœud suivant ou précédent à l'aide des touches **Flèche gauche** et **Flèche droite**.

LIENS ASSOCIÉS

[Focus du clavier dans la fenêtre Projet](#) à la page 66

Ajouter et supprimer des nœuds

Vous pouvez créer jusqu'à 128 nœuds sur une courbe d'enveloppe.

- Pour ajouter un nœud, double-cliquez à l'endroit où vous souhaitez le créer.
- Pour supprimer un nœud, double-cliquez dessus.
- Pour supprimer plusieurs nœuds sélectionnés, appuyez sur **Supprimer** ou **Retour arrière**.

À NOTER

- Vous ne pouvez pas supprimer les nœuds d'attaque (**A**), de soutien (**S**) et de relâchement (**R**).
- Tous les nœuds créés à la suite du nœud de soutien affectent la phase de relâchement de l'enveloppe.

Ajuster la courbe d'enveloppe

L'éditeur d'enveloppe permet d'ajuster la courbe d'enveloppe par glisser-déplacer.

- Pour déplacer un nœud dans le sens horizontal ou vertical, cliquez dessus et faites-le glisser.
- Pour déplacer la courbe d'enveloppe dans le sens vertical entre deux nœuds, cliquez dessus et faites-la glisser.

Fonctions de zoom dans les éditeurs d'enveloppes

L'axe vertical de l'éditeur d'enveloppe correspond au niveau. L'axe horizontal correspond à la durée.

- Pour faire un zoom avant ou arrière, cliquez sur les boutons **+** ou **-** situés à droite de la barre de défilement sous l'éditeur d'enveloppe, ou servez-vous des raccourcis clavier correspondants.
- Pour faire un zoom avant ou arrière sur la position actuelle, cliquez sur l'axe temporel et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas.

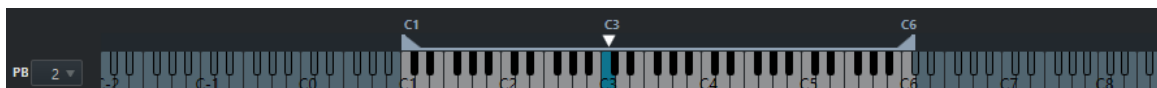
- Pour zoomer sur une région, maintenez enfoncée la touche **Alt**, cliquez et faites glisser la souris sur la région.

LIENS ASSOCIÉS

[Raccourcis clavier](#) à la page 918

Section du clavier

Dans la section clavier des **Commandes de l'échantillonneur**, vous pouvez définir la touche de base et la plage de touches de l'échantillon, ainsi que la plage de modulation de la molette de Pitchbend de votre clavier MIDI.



Pitchbend

Détermine la modulation maximale appliquée quand vous utilisez la molette de Pitchbend de votre clavier MIDI. La plage de Pitchbend se configure en demi-tons et elle peut s'étendre sur 12 demi-tons maximum.

Clavier

Détermine la touche de base et la plage de touches de l'échantillon.

LIENS ASSOCIÉS

[Définir manuellement la touche de base](#) à la page 508

[Configurer la plage de touches](#) à la page 508

Fonctions d'édition et de lecture des échantillons

Les éditions des échantillons effectuées dans les **Commandes de l'échantillonneur** sont non destructives.

Définir le début et la fin d'un échantillon

En définissant le début et la fin de l'échantillon, vous pouvez délimiter la partie de l'échantillon qui est lue quand vous appuyez sur une touche de votre clavier MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Faites glisser la poignée **Set Sample Start** vers la droite pour définir le point de départ de l'échantillon.
 2. Faites glisser la poignée **Set Sample End** vers la gauche pour définir la position de fin de l'échantillon.
-

Configurer des boucles sur des échantillons audio

Vous pouvez configurer une boucle qui sera lue quand l'échantillon sera déclenché.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils, cliquez sur **Mode Boucle** et sélectionnez un mode de boucle dans le menu local.
Les poignées **Set Sustain Loop Start** et **Set Sustain Loop End** et la surimpression de l'intervalle de boucle (en vert) s'affichent.

2. Faites glisser les poignées **Set Sustain Loop Start** et **Set Sustain Loop End** pour ajuster les points de début et de fin de la boucle.
Pour créer une transition de boucle fluide, essayez d'aligner la surimpression de l'intervalle de boucle (en vert) sur la forme d'onde de l'échantillon (en gris).

À NOTER

Vous ne pouvez pas faire glisser les points de début et de fin de la boucle au-delà de l'intervalle défini pour l'échantillon.

LIENS ASSOCIÉS

[Définir le début et la fin d'un échantillon](#) à la page 507

Définir manuellement la touche de base

La **Touche de base** est celle sur laquelle l'échantillon est joué à sa hauteur d'origine. Si l'échantillon n'intègre pas de données sur la touche de base ou si vous souhaitez qu'il soit lu à une hauteur différente, il vous faut définir manuellement la touche de base.

À NOTER

Quand vous chargez un échantillon qui n'intègre pas de données de touche de base, la touche de base utilisée est automatiquement C3 (do).

Pour définir manuellement la touche de base, procédez de l'une des façons suivantes :

- Dans la section du clavier des **Commandes de l'échantillonneur**, cliquez sur la poignée de la touche de base et faites-la glisser.
- Dans la barre d'outils des **Commandes de l'échantillonneur**, double-cliquez dans le champ **Touche de base** et définissez la touche de base de votre choix à l'aide du clavier de votre ordinateur, de la molette de la souris ou de votre clavier MIDI.

LIENS ASSOCIÉS

[Section du clavier](#) à la page 507

[Configurer la plage de touches](#) à la page 508

Configurer la plage de touches

Vous pouvez définir sur quelle plage de touches l'échantillon sera déclenché. Cela peut être utile pour les échantillons dont le son n'est bon que sur une certaine plage de touches.

PROCÉDER AINSI

- Dans la section du clavier, modifiez la plage de touches en faisant glisser les poignées d'intervalle situées au-dessus du clavier.
-

RÉSULTAT

Seules les touches comprises dans la plage de touches définie déclenchent un son quand elles sont jouées.

LIENS ASSOCIÉS

[Section du clavier](#) à la page 507

Lire des échantillons

Après avoir chargé un échantillon audio dans les **Commandes de l'échantillonneur**, vous pouvez déclencher sa lecture à l'aide d'un clavier MIDI externe ou du **Clavier à l'écran**.

PRÉAMBULE

Vous avez chargé un échantillon dans les **Commandes de l'échantillonneur** et procédé à toutes les éditions et configurations nécessaires pour votre échantillon. Vous avez installé et configuré votre clavier MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, activez **Monitor** sur la piste Échantillonneur.
 2. Facultatif : Dans la barre d'outils des **Commandes de l'échantillonneur**, activez **Hauteur fixe**.
L'échantillon sera ainsi lu à sa hauteur et à sa vitesse d'origine.
 3. Appuyez sur quelques touches de votre clavier ou utilisez le **Clavier à l'écran** pour lire l'échantillon.
-

RÉSULTAT

Quand la **Hauteur fixe** est désactivée, la hauteur de l'échantillon est déterminée en fonction des notes que vous jouez. Quand vous appuyez sur des touches graves, la note de l'échantillon est basse. Quand vous appuyez sur des touches aiguës, la note de l'échantillon est haute.

Quand la **Hauteur fixe** est activée, l'échantillon est lu à sa hauteur d'origine.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour utiliser le son de l'échantillon édité dans votre projet, créez ou enregistrez un événement MIDI sur la piste Échantillonneur.

LIENS ASSOCIÉS

[Clavier à l'écran](#) à la page 243

[Monitoring via Cubase](#) à la page 250

[Événements MIDI](#) à la page 181

[Méthodes d'enregistrement de base](#) à la page 245

[Éditeurs MIDI](#) à la page 665

Transférer des échantillons des Commandes de l'échantillonneur vers des instruments VST

Vous pouvez transférer des échantillons audio avec tous les paramètres configurés dans les **Commandes de l'échantillonneur** vers des instruments VST Steinberg spécifiques.

Quand des échantillons audio sont transférés des **Commandes de l'échantillonneur** vers un instrument VST, une piste d'Instrument est créée dans la liste des pistes. Cette nouvelle piste est créée sous la piste Échantillonneur. L'échantillon audio est chargé dans l'instrument VST avec tous ses paramètres.

Voici les instruments VST Steinberg vers lesquels vous pouvez transférer des échantillons audio à partir des **Commandes de l'échantillonneur** :

- Groove Agent
- Groove Agent SE
- HALion
- Padshop

Transférer un échantillon

PRÉAMBULE

Vous avez installé Groove Agent, Groove Agent SE, HALion ou Padshop. Vous avez chargé un échantillon audio dans les **Commandes de l'échantillonneur**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils des **Commandes de l'échantillonneur**, cliquez sur **Transférer vers un nouvel instrument**.
 2. Dans le menu local, sélectionnez l'instrument vers lequel vous souhaitez transférer l'échantillon.
-

RÉSULTAT

Dans la liste des pistes, une piste d'Instrument est créée sous la piste Échantillonneur. Cette piste d'Instrument possède le même nom que la piste Échantillonneur. L'échantillon audio est chargé dans l'instrument VST sélectionné avec tous ses paramètres.

LIENS ASSOCIÉS

[Transférer un échantillon](#) à la page 510

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**.

Name	Record	Used	Status	Mus	Tempo	Sign.	Key	Algorithm	Info	Type	Date	Origin Time	Image	Path
Audio														
Bass Drum In	1	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Bass-01	3	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:11 m	Wave	11/22/2010	7. 3. 1. 87	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Bass Drum Out	1	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Choir	3	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 1:28 m	Wave	11/22/2010	15. 1. 2. 19	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Close L-01	1	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Close R-01	1	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Doubled Voice	1	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:08 m	Wave	11/22/2010	12. 4. 3. 80	[Waveform]	[Windows] C:\Users
FX Voices	1	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 2:08 m	Wave	11/22/2010	12. 4. 2. 56	[Waveform]	[Windows] C:\Users
HiHat-01	1	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Lead Guitar	2	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 2:04 m	Wave	11/22/2010	4. 1. 2. 49	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Lead Voice	1	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:17 m	Wave	11/22/2010	7. 4. 3. 22	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Mono	1	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Overhead L	1	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Overhead R	1	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar 2	1	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 1:56 m	Wave	11/22/2010	19. 3. 1. 67	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar 3	1	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 2:11 m	Wave	11/22/2010	11. 2. 3. 15	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar1	2	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 2:22 m	Wave	11/22/2010	2. 1. 1. 0	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Snare Bottom	1	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Snare Top	1	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Solo_1	12	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono 17.365 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 80	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Solo_2	13	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono 17.166 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 20	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Solo_3	14	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono 17.074 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 80	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Solo_4	13	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono 16.544 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 50	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Tom 1-02	1	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Waveform]	[Windows] C:\Users
Tom 2	1	<input type="checkbox"/>			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Waveform]	[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.

Quand le projet contient une ou plusieurs pistes Échantillonneur, un sous-dossier **Piste Échantillonneur** est créé dans le dossier **Audio**. Ce sous-dossier contient tous les clips d'échantillons que vous avez chargés dans **Commandes de l'échantillonneur**.

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		Record											
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. 67		[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 Mono 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** **Record**
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 **X**
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 **R**
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).

Dans la Bibliothèque, vous pouvez changer la valeur en modifiant l'**Heure d'origine**. Dans la fenêtre **Projet**, vous pouvez changer la valeur en plaçant l'événement sur une autre position et en sélectionnant **Audio > Mettre à jour l'origine**.

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 521

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 463

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 463

[Remplacer des clips dans des événements](#) à la page 180

[Curseur réticule](#) à la page 73

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

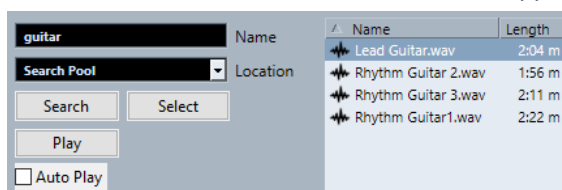
Les clips correspondants sont localisés et affichés en surbrillance dans la **Bibliothèque**.

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 463

[Éditeur d'échantillons](#) à la page 443

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 868

[Importer des fichiers ReCycle](#) à la page 275

[Formats de fichiers audio compressés pris en charge](#) à la page 271

[Compatibilité des fichiers vidéo](#) à la page 896

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**.

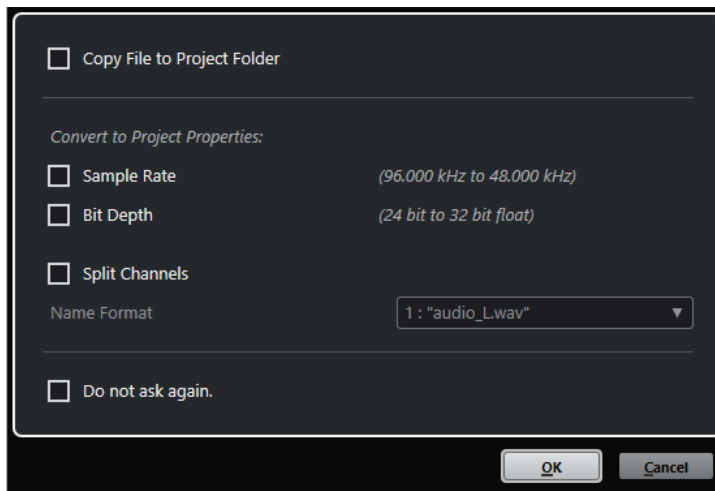
LIENS ASSOCIÉS

[Importer les pistes d'un CD audio](#) à la page 272

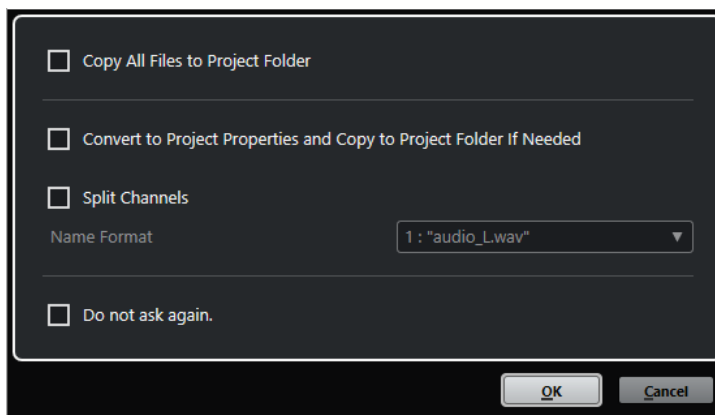
Boîte de dialogue Options d'import

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.

Séparer canaux

Permet de séparer les canaux des fichiers audio stéréo ou multicanaux et de créer des fichiers mono pour les différents canaux. Les fichiers importés sont copiés dans le dossier **Audio** du projet.

Les fichiers séparés sont insérés dans le projet et dans la **Bibliothèque** en tant que pistes mono.

Le menu local **Format de nom** vous permet de définir comment ces fichiers séparés seront nommés. Vous pouvez ainsi faire en sorte que les fichiers audio soient compatibles avec d'autres produits pour l'échange de fichiers.

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 513

[Conversion de fichiers](#) à la page 528

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 462

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 défini 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 414

Annulation du traitement

Vous pouvez annuler le traitement appliqué aux clips.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez le clip dont vous souhaitez annuler le traitement.
2. Sélectionnez **Audio > Traitement hors ligne direct**.

3. Sélectionnez l'opération que vous souhaitez annuler et cliquez sur **Supprimer**.
-

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 97

Conversion de fichiers

Dans la **Bibliothèque**, vous pouvez convertir les fichiers dans un autre format.

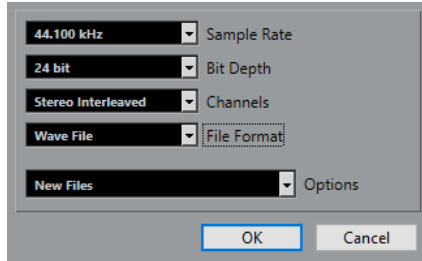
PROCÉDER AINSI

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 au format Wave, AIFF, FLAC, 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 542

[Analyse les dossiers](#) à la page 546

[Rack de Media de la zone droite](#) à la page 531

[Ajouter des favoris dans la page Favoris](#) à la page 540

[Ajouter des favoris à l'aide de la page Explorateur de fichiers](#) à la page 541

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

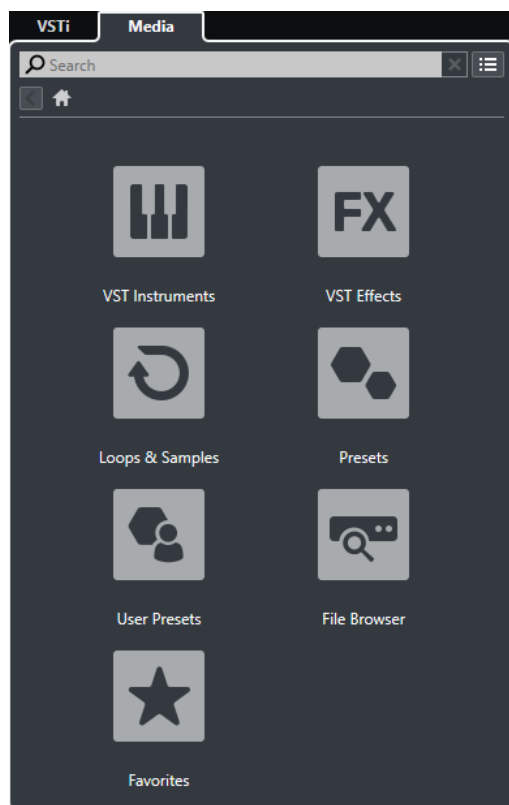
[Page d'accueil](#) à la page 531

[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 préférences d'instruments.

Effets VST

Permet d'afficher les effets VST et les préférences d'effets.

Boucles et échantillons

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

Préférences

Permet d'afficher les préférences de piste, les préférences de Strip, les banques de patterns, les préférences de chaîne FX et les préférences d'effet VST.

Préférences utilisateur

Permet d'afficher les préférences de piste, les préférences de Strip, les banques de patterns, les préférences de chaîne FX, les préférences d'effet VST et les préférences d'instrument qui se trouvent dans le dossier **User Content** .

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 préférences d'instrument](#) à la page 569

- [Charger des boucles et des échantillons](#) à la page 568
- [Charger des préréglages de piste](#) à la page 568
- [Charger des préréglages de plug-in d'effet](#) à la page 569
- [Charger des préréglages de chaîne FX](#) à la page 570
- [Charger des préréglages de Strip](#) à la page 570
- [Charger des banques de patterns](#) à la page 570
- [Ajouter des favoris dans la page Favoris](#) à la page 540
- [Ajouter des favoris à l'aide de la page Explorateur de fichiers](#) à la page 541

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.

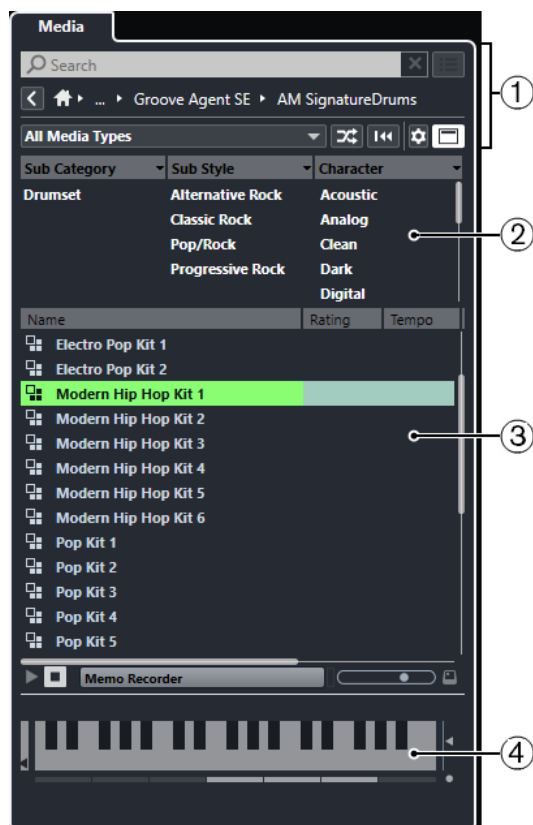
LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des favoris dans la page Favoris](#) à la page 540

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.

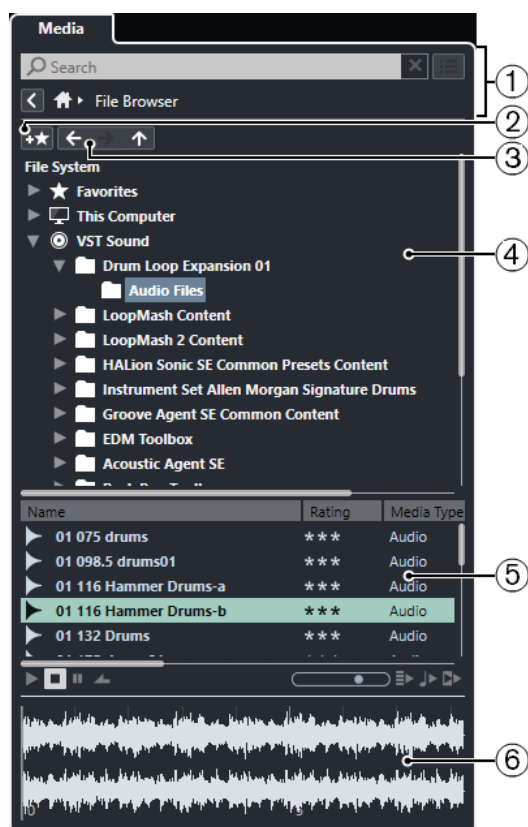
LIENS ASSOCIÉS

- [Commandes de navigation du rack de Média](#) à la page 538
- [Configuration des colonnes de la liste de résultats](#) à la page 548
- [Inspecteur d'attributs](#) à la page 562
- [Section Résultats](#) à la page 548
- [Section Pré-écoute](#) à la page 553

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 538

[Section Navigateur de fichiers](#) à la page 545

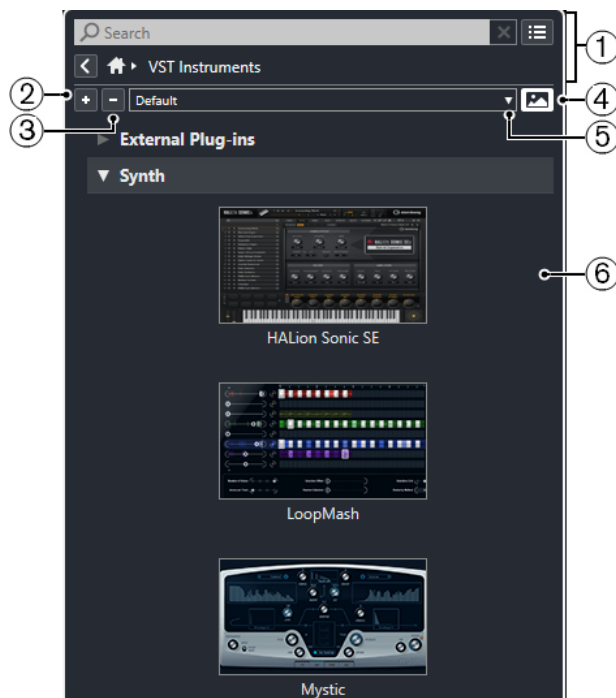
[Section Résultats](#) à la page 548

[Section Pré-écoute](#) à la page 553

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

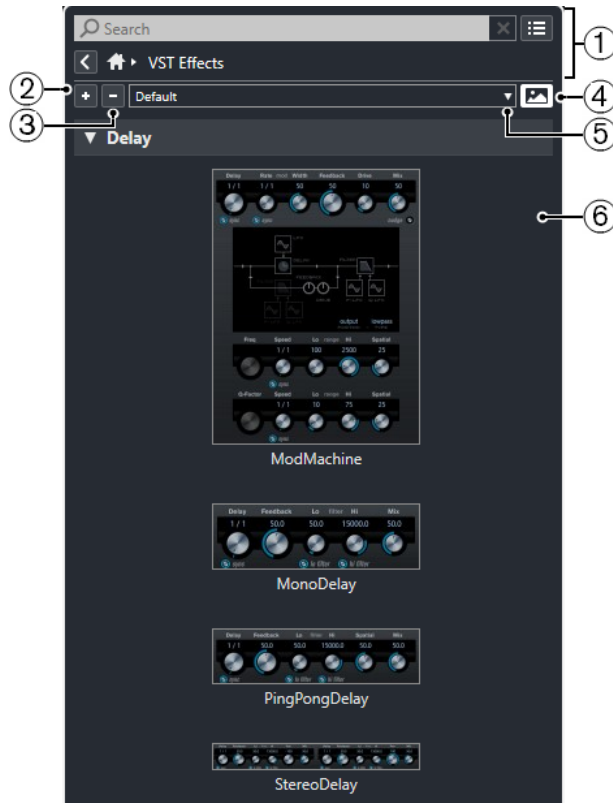
[Fenêtre Gestionnaire de plug-ins VST](#) à la page 607

[Ajouter des images des instruments VST dans le rack de Média](#) à la page 541

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 607](#)

[Ajouter des images des effets VST dans le rack de Média à la page 542](#)

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.

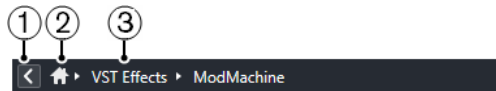
2 Réinitialiser recherche

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 531

[Page Résultats](#) à la page 533

[Attributs des fichiers de médias](#) à la page 561

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 531

[Page Résultats](#) à la page 533

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 569

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 569

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**, **Multi** ou sur **Échantillonneur**, 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 533

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 534

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 589

[Interfaces des instruments VST](#) à la page 590

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 391
[Interfaces des effets](#) à la page 404

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**.

6 Inspecteur d'attributs

Permet de visualiser les attributs ou les balises des fichiers de média, d'éditer ces attributs ou balises et d'en ajouter.

LIENS ASSOCIÉS

[Section Navigateur de fichiers](#) à la page 545

[Barre d'outils de la MediaBay](#) à la page 543

[Ajouter des favoris](#) à la page 547

[Analyse les dossiers](#) à la page 546

[Section Filtres](#) à la page 558

[Section Résultats](#) à la page 548

[Section Pré-écoute](#) à la page 553

[Inspecteur d'attributs](#) à la page 562

[Configuration de la MediaBay](#) à la page 545

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.

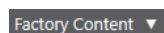
Favoris

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

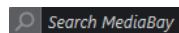
Diviseur gauche



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

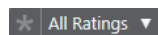
Sélectionner types de média



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.

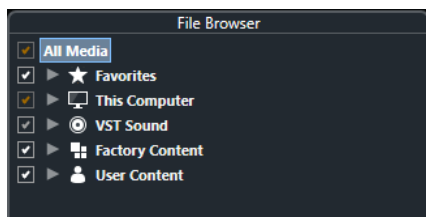
PROCÉDER AINSI

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 546

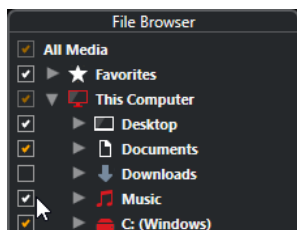
[Ajouter des favoris](#) à la page 547

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 546

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

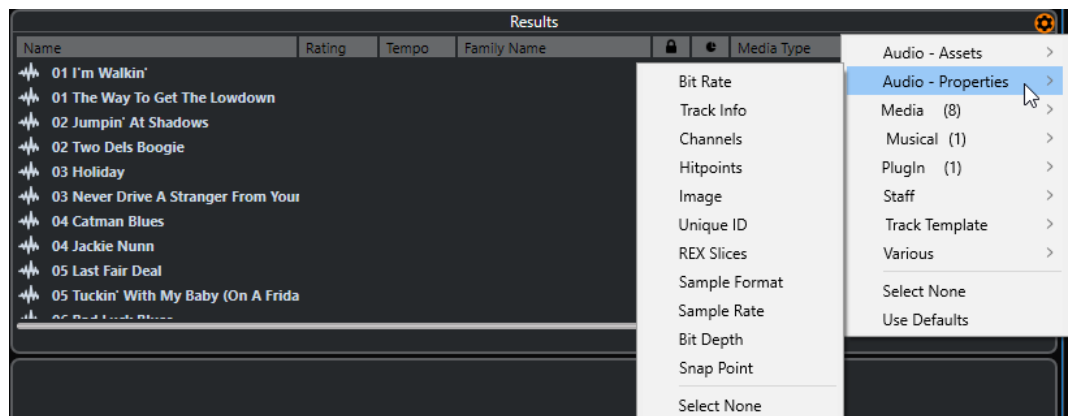
Vous pouvez définir le nombre maximum de fichiers à afficher dans la liste de **Résultats** dans les **Paramètres de la MediaBay**.

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.

Quand l'option **Permettre l'édition dans la liste des résultats** est activée dans les **Paramètres de la MediaBay**, vous pouvez également éditer les attributs dans la liste de **Résultats**. Quand cette option est désactivée, ceci est uniquement possible dans l'**Inspecteur d'attributs**.

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration de la MediaBay](#) à la page 545

[Inspecteur d'attributs](#) à la page 562

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

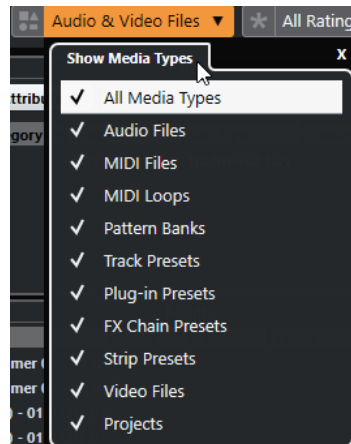
L'Explorateur de fichiers/Finder macOS s'ouvre et le fichier correspondant est sélectionné.

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**.



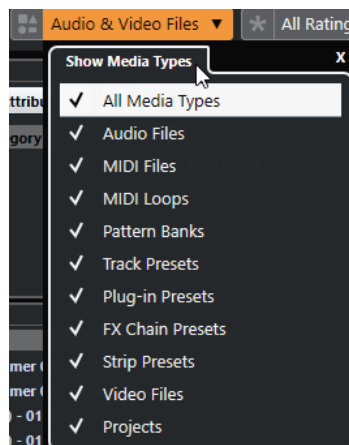
2. Activez les types de médias qui doivent être affichés dans la liste de **Résultats**.
-

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).

Banques de patterns

Montre toutes les banques de patterns (extension de nom de fichier .patternbank). Les banques de patterns sont générées à l'aide du plug-in MIDI **Beat Designer**. Pour de plus amples informations, voir le document séparé **Référence des Plug-ins**.

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 préréglages 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.

Préréglages de Strip

Montre tous les préréglages de Strip (extension de fichier .stripreset). Ces préréglages intègrent les chaînes d'effets d'une tranche de canal.

Préréglages de chaîne FX

Montre tous les préréglages de chaîne d'effets (extension de fichier .fxchainpreset). Ces préréglages intègrent des chaînes d'effets d'insert.

Fichiers vidéo

Montre tous les fichiers vidéo.

Projets

Montre tous les fichiers de projet (de Cubase et Nuendo) : .cpr et .npr.

LIENS ASSOCIÉS

[Pré-écoute des banques de patterns](#) à la page 558

[Préréglages de piste](#) à la page 170

[Enregistrement/Chargement de préréglages de Strip](#) à la page 373

[Enregistrement/Chargement de préréglages d'égalisation](#) à la page 365

[Enregistrement/Chargement de préréglages de chaîne FX](#) à la page 362

[Compatibilité des fichiers vidéo](#) à la page 896

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**.
-

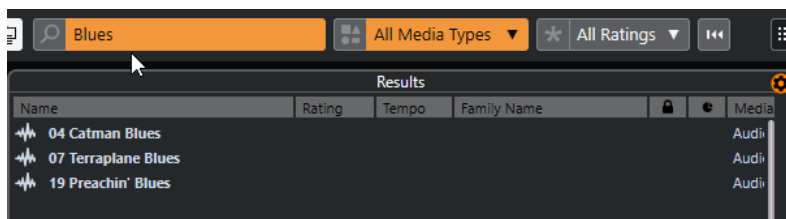
Lancer une recherche textuelle

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.

À NOTER

Le champ **Recherche MediaBay** remplit la même fonction que l'opérateur **correspond à** du filtre logique. Cependant, la recherche porte sur tous les attributs de fichier.

- 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**.

LIENS ASSOCIÉS

[Filtre logique](#) à la page 558

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.

LIENS ASSOCIÉS

[Application d'un filtre logique](#) à la page 559

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

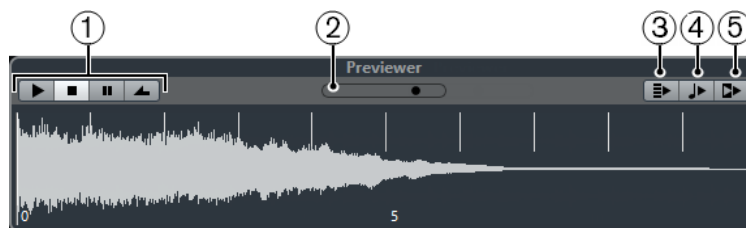
La section **Pré-écoute** n'est pas disponible pour les fichiers vidéo, ni pour les fichiers de projet ou les pré-réglages de piste Audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Paramètres de la MediaBay](#) à la page 573

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 476

Utilisation des intervalles de sélection

Vous pouvez définir des intervalles de sélection afin de pré-écouter une partie d'un fichier audio, puis insérer cette partie dans le projet.

À NOTER

Il n'est pas possible de recourir à des intervalles de sélection quand l'option **Aligner temps au projet** est activée dans la section **Pré-écoute**.

- Pour sélectionner un intervalle, survolez la partie supérieure de la forme d'onde avec le pointeur de votre souris, afin que celui-ci prenne la forme d'un crayon. Après quoi, cliquez et faites glisser le pointeur.



- Pour ajuster les bordures de l'intervalle de sélection, faites glisser les poignées.



- Pour désélectionner l'intervalle, faites glisser les deux poignées entièrement à gauche.

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

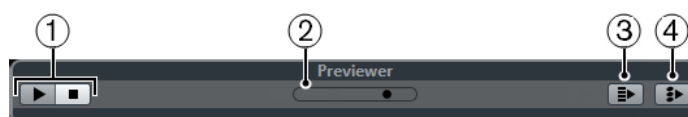
[Instruments VST à la page 589](#)

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.

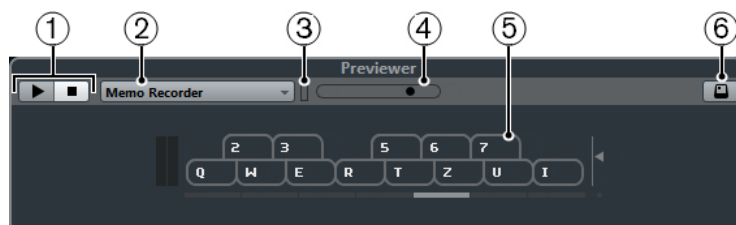
LIENS ASSOCIÉS

[Utilisation de la fonction Suivre piste d'Accords à la page 796](#)

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 557

[Clavier à l'écran](#) à la page 243

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

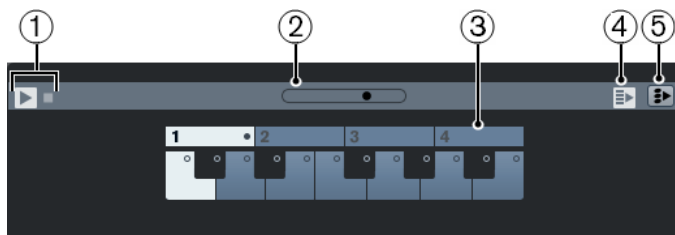
Quand l'option **Entrée au clavier d'ordinateur** est activée, le clavier de l'ordinateur est exclusivement consacré à la section **Pré-écoute**. Cependant, vous pouvez toujours utiliser les raccourcis clavier suivants : **Ctrl/Cmd-S** (enregistrer), **Num *** (démarrer/arrêter l'enregistrement), **Espace** (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.
-

Pré-écoute des banques de patterns

L'utilitaire de **Pré-écoute** des banques de patterns permet d'écouter les banques de patterns avant de les utiliser dans un 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 Clavier

Le clavier vous permet de pré-écouter la banque de patterns sélectionnée. Dans la section **Pré-écoute**, sélectionnez une sous-banque (le numéro qui figure au-dessus) et un pattern (une touche), puis cliquez sur **Lecture**.

Une banque de patterns contient quatre sous-banques contenant à leur tour douze patterns chacune.

Les sous-banques peuvent contenir des patterns vides. Quand vous sélectionnez un pattern vide dans la section **Pré-écoute**, il ne se passe rien. Quand des patterns contiennent des données, ceci vous est indiqué par un petit cercle en haut de la touche correspondante sur le clavier.

4 Lecture automatique de l'élément sélectionné dans la liste des résultats

Permet de faire en sorte que le fichier soit automatiquement lu.

5 Lier lecture à la piste d'Accords

Permet de transposer les événements de la banque de patterns 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.

À NOTER

Vous pouvez créer des motifs rythmiques à l'aide du plug-in MIDI **Beat Designer**. Vous trouverez des informations détaillées sur le plug-in **Beat Designer** et ses fonctions dans le chapitre **Effets MIDI** du document **Référence des plug-ins**.

Section Filtres

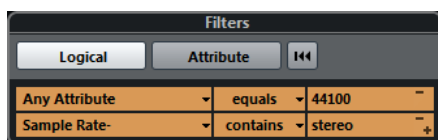
La **MediaBay** vous permet d'affiner vos recherches de fichiers. Vous avez le choix entre deux modes de filtrage : **Logique** et **Attribut**.

Filtre logique

Le filtre logique vous permet de configurer des conditions de recherche complexes qui doivent être remplies pour que les fichiers apparaissent dans les résultats.

À NOTER

Le **Filtre logique** n'est pas disponible dans le rack de **Media** de la zone droite.



contient

Le résultat de la recherche doit contenir le texte ou le nombre spécifié dans le champ de texte de droite.

correspondance mots

Le résultat de la recherche doit correspondre aux mots définis dans le champ de texte à droite.

ne contient pas

Le résultat de la recherche ne doit pas contenir le texte ou le nombre spécifié dans le champ de texte de droite.

est égal à

Le résultat de la recherche doit correspondre exactement au texte ou au nombre spécifié dans le champ de texte de droite. Ceci s'applique également à l'extension de fichier. Les recherches textuelles ne sont pas sensibles à la casse.

>=

Le résultat de la recherche doit être supérieur ou égal au nombre spécifié dans le champ de droite.

<=

Le résultat de la recherche doit être inférieur ou égal au nombre spécifié dans le champ de droite.

est vide

Cette option vous permet de trouver les fichiers pour lesquels certains attributs n'ont pas encore été définis.

correspond à

Le résultat de la recherche doit contenir le texte ou le nombre saisi dans le champ de texte de droite. Vous pouvez également employer des opérateurs booléens. Utilisez des apostrophes pour obtenir des correspondances exactes, par exemple 'batterie' ET 'funky'. Cette option permet de procéder à des recherches textuelles très approfondies.

dans l'intervalle

Lorsque cette option est sélectionnée, vous pouvez spécifier dans les champs à droite des limites inférieure et supérieure pour le résultat de la recherche.

Application d'un filtre logique

Pour trouver rapidement des fichiers audio précis, vous pouvez lancer une recherche sur une valeur d'attribut de fichier spécifique, par exemple.

PRÉAMBULE

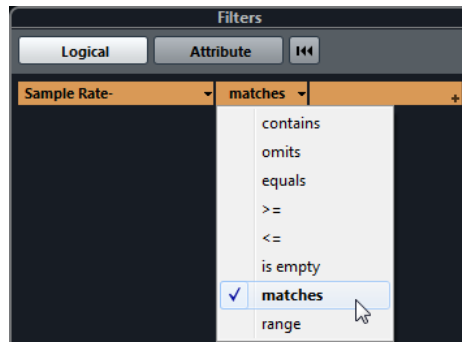
Le répertoire dans lequel vous souhaitez rechercher les fichiers est sélectionné.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **Filtres**, activez **Logique**.
2. Cliquez sur **Rechercher dans ces attributs** afin d'ouvrir la boîte de dialogue **Sélectionner attributs de filtre**.
3. Sélectionnez les attributs que vous souhaitez utiliser.

Quand vous sélectionnez plus d'un attribut, les fichiers détectés peuvent correspondre à n'importe lequel de ces attributs.

4. Cliquez sur **OK**.
5. Dans le menu local des conditions, sélectionnez l'un des opérateurs de recherche.



6. Saisissez le texte ou le nombre que vous souhaitez rechercher dans le champ de droite.

À NOTER

Quand vous saisissez deux ou plusieurs chaînes de caractères ou lignes de filtre, les fichiers détectés correspondent à toutes les chaînes de caractères ou lignes de filtres.

- Pour ajouter plus d'une chaîne de caractères dans la zone de texte, insérez un **Espace** entre ces chaînes.
- Pour ajouter une ligne de filtre, cliquez sur le **+** situé à droite de la zone de texte. Vous pouvez créer jusqu'à sept lignes de filtre supplémentaires et ainsi définir de nouvelles conditions de recherche.
- Pour supprimer une ligne de filtre, cliquez sur **-**.
- Pour réinitialiser tous les champs de recherche à leurs paramètres par défaut, cliquez sur **Initialiser filtre** situé en haut de la section **Filtres**.

RÉSULTAT

La liste de **Résultats** est automatiquement mise à jour et elle affiche uniquement les fichiers qui remplissent vos conditions de recherche.

Recherche de texte avancée

Vous pouvez lancer des recherches textuelles approfondies en utilisant des opérateurs booléens.

PRÉAMBULE

Le répertoire dans lequel vous souhaitez rechercher les fichiers est sélectionné.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **Filtres**, activez **Logique**.
2. Sélectionnez un attribut dans le menu local **Rechercher dans ces attributs** ou laissez l'option **N'importe quel attribut** activée.
3. Configurez la condition sur **correspond à**.
4. Saisissez le texte que vous souhaitez rechercher dans le champ de droite en utilisant des opérateurs booléens.

LIENS ASSOCIÉS

[Lancer une recherche textuelle](#) à la page 551

Attributs des fichiers de médias

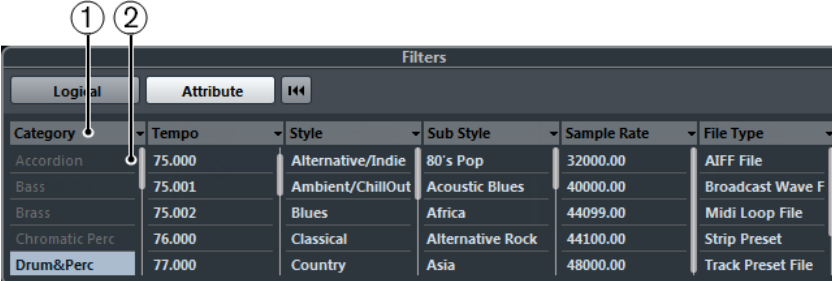
Les attributs de fichiers de médias sont des ensembles de métadonnées qui fournissent des informations supplémentaires sur le fichier.

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.

Quand vous cliquez sur **Attribut**, la section **Filtres** affiche 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	Tempo	Style	Sub Style	Sample Rate	File Type
Accordion	75.000	Alternative/Indie	80's Pop	32000.00	AIFF File
Bass	75.001	Ambient/ChillOut	Acoustic Blues	40000.00	Broadcast Wave F
Brass	75.002	Blues	Africa	44099.00	Midi Loop File
Chromatic Perc	76.000	Classical	Alternative Rock	44100.00	Strip Preset
Drum&Perc	77.000	Country	Asia	48000.00	Track Preset File

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.

LIENS ASSOCIÉS

[Inspecteur d'attributs](#) à la page 562

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.

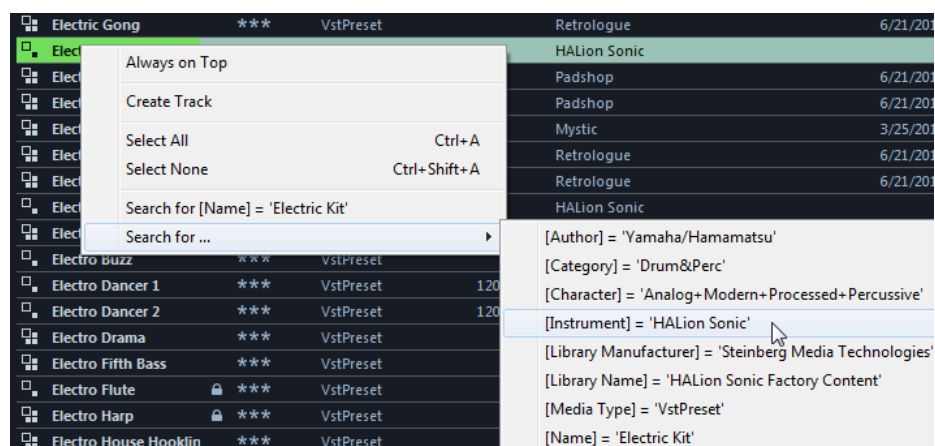
À NOTER

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**.



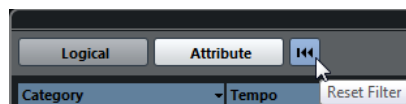
La section **Filtres** passe automatiquement en filtrage **Logique** et la ligne de condition de filtre correspondante s'affiche.

- 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.

Inspecteur d'attributs

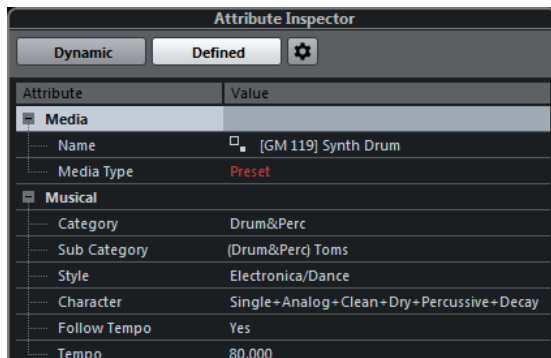
Quand vous sélectionnez un ou plusieurs fichiers dans la liste de **Résultats**, l'**Inspecteur d'attributs** affiche une liste qui regroupe les attributs et leurs valeurs.

À NOTER

L'**Inspecteur d'attributs** n'est pas disponible dans la **MediaBay** de la zone droite.

Dans l'**Inspecteur d'attributs**, vous pouvez également éditer et ajouter de nouvelles valeurs d'attributs.

Les attributs disponibles sont répartis en plusieurs groupes (Média, Musical, Préréglage, etc.) afin que la liste reste lisible et pour vous aider à retrouver rapidement les éléments recherchés.



Dynamique

Permet d'afficher toutes les valeurs disponibles pour les fichiers sélectionnés.

Défini

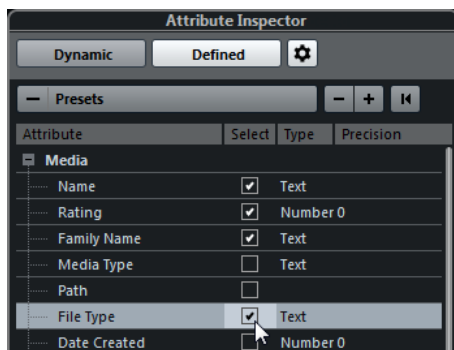
Permet d'afficher un ensemble d'attributs configuré pour le type de média sélectionné, même si les valeurs correspondantes ne sont pas disponibles pour les fichiers sélectionnés.

Configurer attributs définis

Permet d'activer le mode de configuration afin de configurer les attributs affichés dans l'**Inspecteur d'attributs**.

Mode de configuration

Pour activer le mode de configuration, cliquez sur **Configurer attributs définis**.



Sélectionner types de média

Permet de sélectionner les types de médias qui doivent être affichés dans la page **Résultats**.

Ajouter attribut d'utilisateur

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter attribut d'utilisateur** afin d'ajouter des attributs d'utilisateur personnalisés. Vous pouvez sélectionner le **Type d'attribut** et le **Nom Affiché**.

Rétablir les paramètres par défaut

Permet de réinitialiser la liste d'attributs à sa configuration par défaut.

Attribut

Indique le nom de l'attribut.

Sélectionner

Indique si un attribut est activé ou désactivé.

Type

Indique si la valeur d'un attribut est un nombre, un texte ou un commutateur Oui/Non.

Précision

Indique le nombre de décimales affichées pour les attributs de nombre.

LIENS ASSOCIÉS

[Attributs des fichiers de médias](#) à la page 561

[Gestion des listes d'attributs](#) à la page 566

Éditer des attributs

Les fonctions de recherche, en particulier le filtre d'attributs, deviennent de puissants outils de gestion des médias quand vous exploitez les possibilités offertes par le balisage en ajoutant et en éditant des attributs.

Normalement, les fichiers de média sont organisés dans des arborescences de dossiers complexes, mais également logiques et compréhensibles, qui aident l'utilisateur à trouver les fichiers recherchés. En effet, les noms des dossiers et/ou fichiers indiquent l'instrument, le style, le tempo, etc.

Les balises (ou tags) vous aident à retrouver les sons ou boucles que vous recherchez dans l'arborescence de dossiers.

Édition des attributs dans l'Inspecteur d'attributs

L'**Inspecteur d'attributs** vous permet d'éditer les valeurs d'attribut des divers fichiers de média. Il est possible de choisir ces valeurs d'attribut dans des listes locales, de les saisir sous forme de texte ou de chiffres, ou encore de les paramétrer sur Oui ou sur Non.

À NOTER

- Quand vous changez la valeur d'un attribut dans l'**Inspecteur d'attributs**, le fichier correspondant est définitivement modifié, à moins qu'il n'ait été protégé en écriture ou qu'il fasse partie d'une archive VST Sound.
- Certains attributs ne peuvent pas être modifiés. Dans ce cas, c'est que le format de fichier ne permet pas que la valeur soit modifiée ou qu'il est illogique de modifier une valeur particulière. Par exemple, vous ne pouvez pas modifier la taille d'un fichier dans la **MediaBay**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste de **Résultats**, sélectionnez le fichier dont vous souhaitez modifier les paramètres.
Les valeurs d'attribut correspondantes s'affichent dans l'**Inspecteur d'attributs**.
Vous pouvez également sélectionner plusieurs fichiers et configurer leurs paramètres à tous à la fois. La seule exception est le nom de l'attribut, celui-ci devant être propre à chaque fichier.
2. Dans l'**Inspecteur d'attributs**, cliquez dans la colonne **Valeur** d'un attribut.
En fonction de l'attribut sélectionné, voici ce qui se passe :
 - Pour la plupart des attributs, un menu local apparaît et vous pouvez y choisir une valeur. Certains menus locaux comportent également une entrée **plus**. Celle-ci vous permet d'accéder à une fenêtre dans laquelle vous pouvez choisir d'autres valeurs d'attribut.

- Pour l'attribut **Rating** (évaluation), vous pouvez cliquer dans la colonne **Valeur** et la faire glisser vers la gauche ou la droite afin de modifier son paramétrage.
 - Pour l'attribut **Rôle** (groupe Musical), la boîte de dialogue **Éditer caractère** apparaît. Pour définir des valeurs, cliquez sur les boutons radio situés de part et d'autre, puis cliquez sur **OK**.
3. Définissez la valeur de l'attribut.
- Pour supprimer la valeur d'attribut des fichiers sélectionnés, faites un clic droit dans la colonne **Valeur** correspondante et sélectionnez **Supprimer attribut** dans le menu contextuel.
-

Édition des attributs dans la liste de résultats

Il est possible d'éditer les attributs directement dans la liste de **Résultats**. Vous pouvez ainsi assigner des attributs à plusieurs fichiers de boucles, par exemple.

PRÉAMBULE

L'option **Permettre l'édition dans la liste des résultats** est activée dans les **Paramètres de la MediaBay**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste de **Résultats**, sélectionnez les fichiers dont vous souhaitez modifier les paramètres.
Vous pouvez configurer les paramètres de plusieurs fichiers à la fois, à l'exception du nom de l'attribut qui doit être spécifique à chaque fichier.
 2. Cliquez dans la colonne de la valeur que vous désirez modifier et apportez les modifications souhaitées.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Paramètres de la MediaBay](#) à la page 573

Édition des attributs de plusieurs fichiers à la fois

Vous pouvez éditer les attributs de plusieurs fichiers à la fois.

À NOTER

Si vous éditez un grand nombre de fichiers à la fois, le traitement de vos éditions peut prendre un certain temps.

L'édition des attributs est exécutée en tâche de fond, afin que vous puissiez continuer à travailler normalement. Le **Compteur d'attributs** situé dans la barre d'outils de la **MediaBay** indique combien de fichiers sont encore en cours d'actualisation.

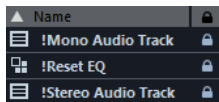
LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de la MediaBay](#) à la page 543

Édition des attributs des fichiers protégés en écriture

Les fichiers de médias peuvent être protégés en écriture pour plusieurs raisons : le contenu provient de quelqu'un qui a protégé les fichiers en écriture, le format de fichier restreint les opérations d'écriture dans la **MediaBay**, etc.

Dans la **MediaBay**, le statut de protection contre l'écriture est indiqué par un attribut dans l'**Inspecteur d'attributs** et dans la colonne **Protection contre écriture** de la liste de **Résultats**.



IMPORTANT

Vous pouvez définir les valeurs d'attribut des fichiers protégés en écriture dans la **MediaBay**. Ces modifications sont enregistrées dans le fichier de base de données de la **MediaBay** mais pas sur le disque. En d'autres termes, si vous supprimez les préférences, ces modifications sont perdues.

À NOTER

Si les colonnes **Protection contre écriture** et/ou **Balises en attente** ne sont pas visibles, activez les attributs correspondants pour le type de fichier dans l'**Inspecteur d'attributs**.

- Pour activer ou désactiver l'attribut de protection contre écriture d'un fichier, faites un clic droit sur celui-ci dans la liste de **Résultats** et sélectionnez **Protéger en écriture/Enlever protection en écriture**.
Pour que cela soit possible, le type de fichier doit autoriser les opérations d'écriture et vous devez disposer de droits suffisants pour réaliser cette opération sur le système d'exploitation.
- Quand vous définissez des valeurs d'attribut sur un fichier protégé en écriture, ceci est indiqué dans la colonne **Balises en attente** située à côté de la colonne **Protection contre l'écriture** dans la liste de **Résultats**.
Si vous rescanner le contenu de la **MediaBay** et qu'un fichier de média a été modifié sur votre disque dur depuis le dernier scan, les balises en attente pour ce fichier sont perdues.
- Si des balises sont en attente pour un fichier et que vous souhaitez écrire les attributs correspondants sur le fichier, vous devez désactiver la protection contre écriture, puis faire un clic droit sur le fichier et sélectionner **Écrire tags dans le fichier**.

À NOTER

Si vous utilisez d'autres programmes que Cubase pour configurer le statut de protection contre écriture des fichiers, vous devez rescanner les fichiers dans la **MediaBay** pour que ces modifications soient prises en compte.

LIENS ASSOCIÉS

[Désactiver les préférences](#) à la page 946

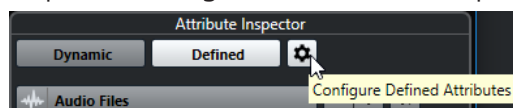
[Éditer des attributs](#) à la page 564

Gestion des listes d'attributs

Dans l'**Inspecteur d'attributs**, vous pouvez choisir les attributs qui figureront dans la liste de **Résultats** et dans l'**Inspecteur d'attributs** lui-même. Vous pouvez configurer des ensembles d'attributs distincts pour les différents types de médias.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur d'attributs**, cliquez sur **Défini**.
2. Cliquez sur **Configurer attributs définis** pour passer en mode de configuration.



3. Ouvrez le menu local **Sélectionner types de média**, activez les types de médias que vous souhaitez afficher et cliquez n'importe où dans la **MediaBay**.

L'**Inspecteur d'attributs** montre maintenant la liste de tous les attributs disponibles pour ces types de média.

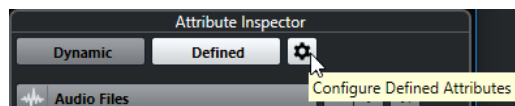
- Si vous avez activé plus d'un type de média, vos paramètres s'appliqueront à tous les types sélectionnés. Une coche orange indique que les paramètres d'affichage d'un attribut sont différents pour les types de média sélectionnés.
 - Les paramètres d'affichage configurés pour l'option **Divers types média** s'appliquent si vous sélectionnez des fichiers de médias de types différents dans la liste de **Résultats** ou dans l'**Inspecteur d'attributs**.
4. Activez les attributs que vous souhaitez afficher.
Vous pouvez éditer plusieurs attributs à la fois.
 5. Cliquez à nouveau sur **Configurer attributs définis** pour sortir du mode de configuration.
-

Définition des attributs d'utilisateur

Vous pouvez définir vos propres attributs et les enregistrer dans la base de données de la **MediaBay** et dans les fichiers de média correspondants. Cubase reconnaît tous les attributs d'utilisateur qui sont inclus dans les fichiers de média.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur d'attributs**, cliquez sur **Défini**.
2. Cliquez sur **Configurer attributs définis** pour passer en mode de configuration.



3. Cliquez sur +.
 4. Dans la boîte de dialogue **Ajouter attribut d'utilisateur**, définissez le **Type d'attribut** et le **Nom Affiché**.
Le nom affiché doit être unique dans la liste d'attributs. Le champ **Nom de base de données** indique si un nom est valide ou non.
 5. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

Le nouvel attribut est ajouté à la liste d'attributs disponibles et apparaît dans l'**Inspecteur d'attributs** et dans la liste de **Résultats**.

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 550

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 550

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 539

[Sélecteur Afficher types de média](#) à la page 550

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 550

[Ajouter des effets VST dans des projets](#) à la page 539

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 550

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 550

[Enregistrement/Chargement de préréglages de Strip](#) à la page 373

Charger des banques de patterns

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans la **MediaBay**, ouvrez le sélecteur de types de médias, cliquez sur **Banques de patterns** et sélectionnez un préréglage.
 - Dans le rack de **Média** de la zone droite, cliquez sur **Préréglages > Banques de patterns**, 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 la banque de patterns pour créer une nouvelle piste d'Instrument sur laquelle le préréglage est chargé.
 - Faites glisser la banque de patterns et déposez-la sur une piste d'Instrument pour appliquer cette banque à la piste.
 - Faites glisser la banque de patterns et déposez-la dans la liste des pistes pour créer une nouvelle piste d'Instrument sur laquelle cette banque est chargée.
-

RÉSULTAT

Groove Agent est chargé en tant qu'instrument de piste. Une Drum Map est chargée sur la piste d'Instrument et une instance du **Beat Designer** est chargée en tant qu'effet d'insert.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélecteur Afficher types de média](#) à la page 550

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**.

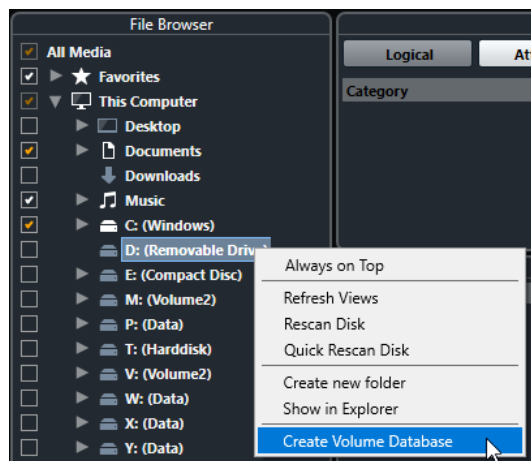
LIENS ASSOCIÉS

[Actualiser les vues](#) à la page 547

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 572

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.

Permettre l'édition dans la liste des résultats

Permet d'éditer les attributs dans la liste des **Résultats**. Quand cette option est désactivée, l'édition des attributs n'est possible que dans l'**Inspecteur d'attributs**.

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

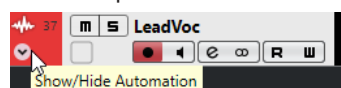
[Écriture manuelle des données d'automatisation](#) à la page 578

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

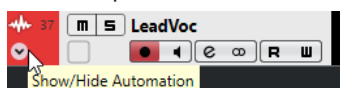
Toutes les actions enregistrées sont reproduites avec exactitude. Lorsque vous faites glisser un plug-in sur une autre case d'insert de la même voie, les données d'automatisation existantes sont déplacées avec le plug-in. Lorsque vous le faites glisser vers une case d'insert sur une autre voie, les données 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.

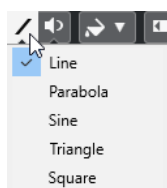
- **Sélectionner**

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 581

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.

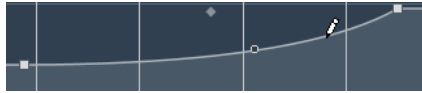
RÉSULTAT

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-clc** sur ces événements.
- Pour sélectionner plusieurs événements, sélectionnez un intervalle avec l'outil **Sélectionner un intervalle** ou faites un **Maj-clc** 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 581

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.

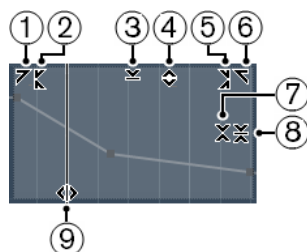
Pour ouvrir l'éditeur d'événements d'automatisation, procédez de l'une des manières suivantes :

- 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 compresser 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 compresser 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 575

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 581

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.

Automatisation de contrôleurs MIDI

Dans Cubase, il est possible d'enregistrer des données d'automatisation de contrôleurs MIDI dans les conteneurs MIDI et sur les pistes d'Automatisation.

Si vous rencontrez des conflits de données d'automatisation, vous pouvez déterminer séparément pour chaque paramètre comment celles-ci sont combinées pendant la lecture. Pour ce faire, sélectionnez le **Mode de fusion de l'automatisation** dans la liste des pistes pour la piste d'automatisation.

Modes de fusion de l'automatisation

Les **Modes de fusion de l'automatisation** de la boîte de dialogue **Configuration de l'automatisation des contrôleurs MIDI** ne sont disponibles que pour les contrôleurs pouvant être enregistrés à la fois pour un conteneur et pour une piste.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration de l'automatisation des contrôleurs MIDI**, sélectionnez **MIDI > Configuration de l'automatisation CC**.

Utiliser les paramètres globaux

Quand cette option est sélectionnée, la piste d'automatisation utilise le **Mode de fusion** de l'automatisation global défini dans la boîte de dialogue **Configuration de l'automatisation des contrôleurs MIDI**.

Remplacer 1 – Intervalle conteneur

Quand cette option est sélectionnée, les données du conteneur ont la priorité de lecture sur les données de la piste d'automatisation. Par exemple, sur les bordures gauche et droite du conteneur, le mode d'automatisation bascule brusquement de l'automatisation du conteneur à celle de la piste, et vice versa.

Remplacer 2 – Dernière valeur continue

Identique à **Remplacer 1 - Intervalle conteneur**, mais 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 de contrôleur est conservée jusqu'à ce qu'un événement d'automatisation soit atteint sur la piste d'Automatisation.

Moyenne

Lorsque cette option est sélectionnée, c'est la moyenne des valeurs entre les automatisations du conteneur et celles de la piste qui est utilisée.

Modulation

Dans ce mode, la courbe de la piste d'automatisation module l'automatisation de conteneur existante, c'est-à-dire que les points les plus hauts de la courbe augmentent les valeurs d'automatisation et les points les plus bas de la courbe réduisent les valeurs d'automatisation encore plus.

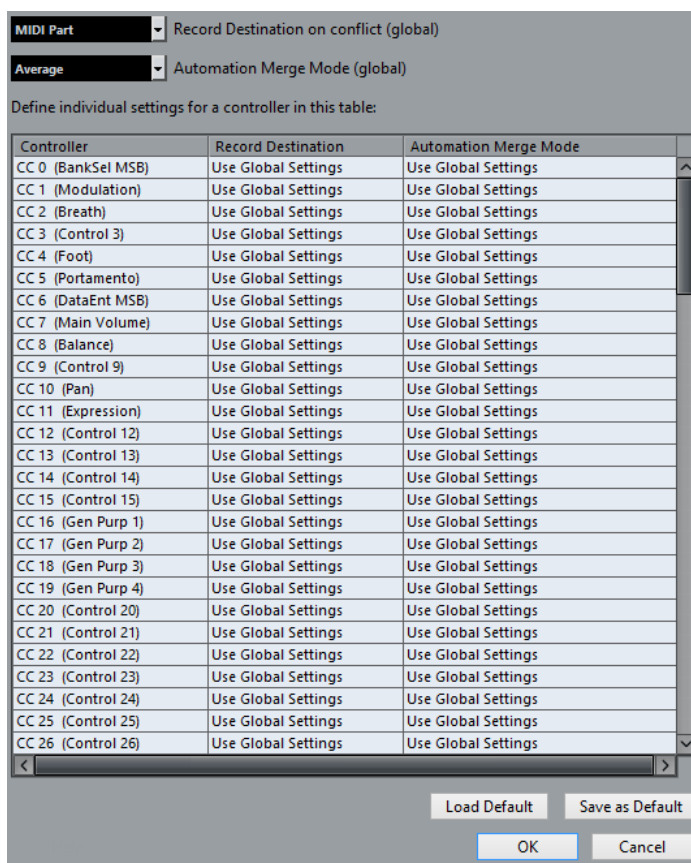
À NOTER

Les réglages effectués pour un contrôleur sont appliqués à toutes les pistes MIDI qui utilisent ce contrôleur.

Boîte de dialogue Configuration de l'automatisation des contrôleurs MIDI

Dans la boîte de dialogue **Configuration de l'automatisation des contrôleurs MIDI**, vous pouvez paramétrer le mode de gestion des données d'automatisation MIDI lors de la lecture et sous quelle forme les nouvelles données d'automatisation doivent être enregistrées : dans un conteneur MIDI ou sur une piste d'Automatisation. Tous les paramètres que vous configurez dans cette boîte de dialogue sont enregistrés avec le projet.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration de l'automatisation des contrôleurs MIDI**, sélectionnez **MIDI > Configuration de l'automatisation CC**.



Destination d'enregistrement en cas de conflit (Global)

Permet de déterminer la destination des données de contrôleur MIDI qui sont reçues par Cubase quand les boutons **Enregistrement** et **Écrire l'automatisation** sont tous deux activés. Sélectionnez **Conteneur MIDI** pour enregistrer les automatisations dans un conteneur MIDI. Sélectionnez **Piste d'Automatisation** pour enregistrer des données de contrôleur sur une piste d'Automatisation dans la fenêtre **Projet**.

Mode de fusion de l'automatisation (Global)

Permet de sélectionner le mode de fusion global pour l'automatisation.

Liste de contrôleurs

Regroupe tous les contrôleurs MIDI pour lesquels vous pouvez définir séparément la destination d'enregistrement et le mode de fusion de l'automatisation. Ceci vous donne un contrôle total sur l'automatisation MIDI (Destination ainsi que mode Fusion) de votre projet.

Destination de l'enregistrement

Cliquez dans la colonne **Destination de l'enregistrement** d'un contrôleur MIDI afin d'ouvrir un menu local dans lequel vous pourrez choisir où seront stockées les données enregistrées pour ce contrôleur MIDI particulier.

Mode de fusion de l'automatisation

Cliquez dans la colonne **Mode de fusion de l'automatisation** d'un des contrôleurs MIDI afin de définir ce qui se passe avec les données de ce contrôleur spécifique lors de la lecture.

Enregistrer par défaut

Permet d'enregistrer la configuration actuelle en tant que configuration par défaut. Lorsque vous créez un nouveau projet, c'est cette configuration par défaut qui est utilisée.

Charger défaut

Permet de charger la configuration par défaut.

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 112

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 Activer Side-Chain**
Permet d'activer la fonctionnalité de Side-Chain.
- 6 Configurer les entrées Side-Chain**
Permet de définir les entrées de chaînage pour le plug-in sélectionné.
- 7 Indicateur de réception d'événement**
S'allume à la réception de messages Note-On et de contrôleur.
- 8 Explorateur de pré réglages**
Permet d'ouvrir l'explorateur de pré réglages et d'y sélectionner un autre pré réglage.

9 Organiser préréglages

Permet d'ouvrir un menu local qui permet d'enregistrer, de renommer ou de supprimer un préréglage.

10 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.

11 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 541

[Menu contextuel des instruments VST](#) à la page 595

[Masquer/Afficher les interfaces des instruments VST](#) à la page 591

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 590

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 590

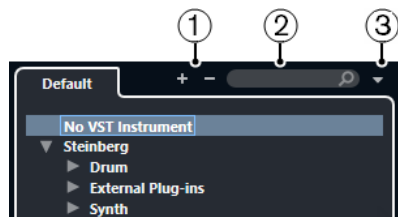
Sélecteur d'instrument VST

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

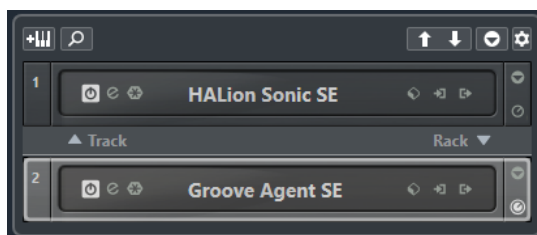
[Barre d'outils de la fenêtre Projet](#) à la page 33

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 112

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



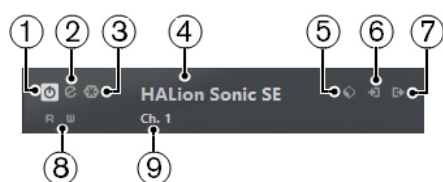
Permet d'ouvrir le menu **Réglages**, dans lequel vous pouvez activer/désactiver les modes suivants :

- 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 599

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. Facultatif : Cliquez sur **Afficher Inspecteur d'attributs** pour définir les attributs du préréglage.
 4. 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.
-

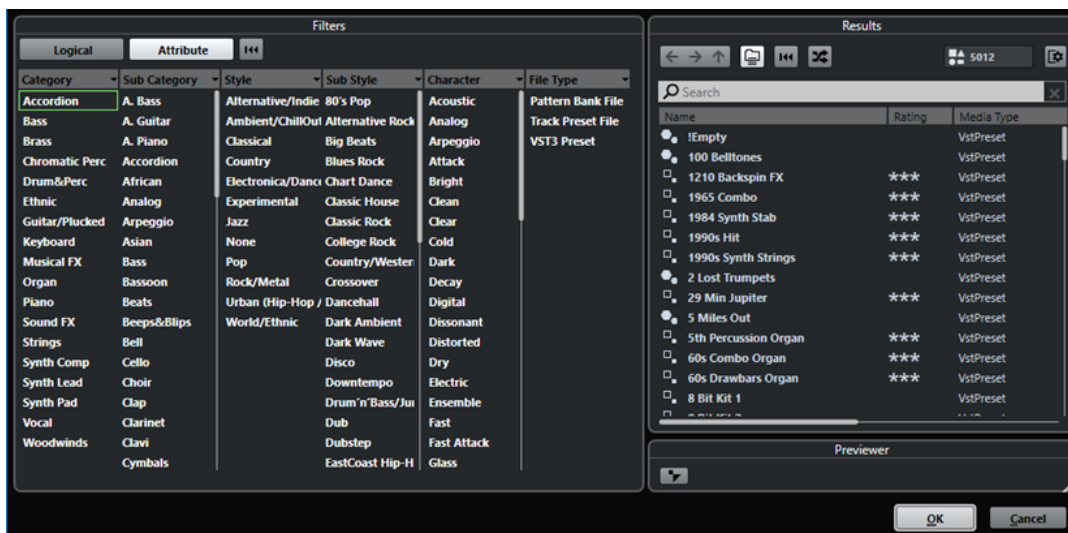
RÉSULTAT

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. Facultatif : Cliquez sur **Afficher Inspecteur d'attributs** pour définir les attributs du préséglage.
4. 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 599

[Suspendre le traitement des plug-ins VST 3 lorsqu'aucun signal audio n'est reçu](#) à la page 976

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.

Décharger instrument lors du gel

Activez cette option pour décharger l'instrument après le gel. La RAM qu'ils consommaient est alors libérée.

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 15

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.

Contraire 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

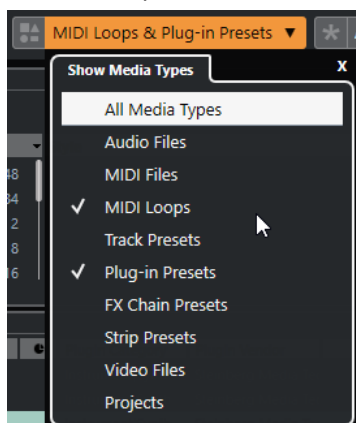
Options d'importation et d'exportation

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 596

[Filtrage des types de médias](#) à la page 549

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//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 148

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 619

[Connecter des Contrôles instantanés VST avec des contrôleurs externes](#) à la page 603

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

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez **Contrôles instantanés VST**.
3. Ouvrez le menu local **Entrée MIDI** et sélectionnez une entrée MIDI.

4. Facultatif : Ouvrez le menu local **Sortie MIDI** et sélectionnez une sortie MIDI.
 5. Cliquez sur **Appliquer**.
 6. Activez **Acquisition**.
 7. Dans la colonne **Nom du contrôleur**, sélectionnez **QuickControl 1**.
 8. 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 623

Entrée Side-Chain pour les instruments VST

Vous pouvez router un signal audio sur un instrument VST 3 quand celui-ci possède une entrée Side-Chain. La fonction Side-Chain vous permet de faire en sorte que la sortie d'une piste contrôle le fonctionnement d'un instrument sur une autre piste.

Selon l'instrument, l'activation de son entrée Side-Chain peut vous donner accès aux possibilités suivantes :

- Utiliser l'instrument comme un plug-in d'effet sur des événements audio.
- Utiliser le signal de Side-Chain en tant que source de modulation.
- Appliquer un effet de « ducking » à l'instrument, c'est-à-dire réduire le volume de la piste d'Instrument quand un signal est émis sur la piste Audio.

Il existe plusieurs façons de router le signal audio sur l'entrée Side-Chain d'un instrument :

- Pour traiter le signal audio dans son intégralité avec l'instrument, routez la sortie de la piste Audio sur l'entrée Side-Chain d'un instrument.
- Pour utiliser à la fois le signal non traité et le signal traité par l'instrument, routez un Send sur l'entrée Side-Chain de l'instrument.

À NOTER

Pour entendre le signal audio traité par l'instrument, vous devez déclencher une note, soit en lisant des événements MIDI, soit en jouant des notes sur votre clavier MIDI externe.

LIENS ASSOCIÉS

[Utiliser des instruments comme des effets sur les pistes Audio](#) à la page 605

Utiliser des instruments comme des effets sur les pistes Audio

Vous pouvez vous servir d'instruments qui prennent en charge la fonction Side-Chain pour traiter le signal audio de pistes Audio. L'exemple suivant vous montre comment appliquer les paramètres de Retrologue à une boucle rythmique.

PRÉAMBULE

Vous avez placé une boucle rythmique sur une piste Audio. Vous avez créé une piste d'Instrument sur laquelle vous avez chargé Retrologue.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'interface de Retrologue, cliquez sur **Activer Side-Chain**.
2. Dans l'interface, cliquez sur **Configurer les entrées Side-Chain**.
3. Cliquez sur **Ajouter une entrée Side-Chain** et sélectionnez la piste Audio dans le sélecteur.
4. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez la piste Audio.
5. Dans l'**Inspecteur** de la piste Audio, ouvrez le menu local **Routage de sortie** et sélectionnez Retrologue en tant qu'entrée side-chain.
6. Dans le panneau de Retrologue, à la section **Oscillator Mix**, réglez la commande **Input Level**.
7. Facultatif : Désactivez les oscillateurs **OSC 1**, **OSC 2** et **OSC 3**.
8. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sur la piste d'Instrument, créez un événement MIDI, configurez une boucle à l'aide des délimiteurs gauche et droit, puis activez le mode Boucle.
 - Jouez des notes sur votre clavier MIDI.

À NOTER

Pour que cela fonctionne, votre clavier MIDI doit être installé et configuré.

RÉSULTAT

Quand une note est jouée, la boucle rythmique est lue à travers Retrologue.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Servez-vous de Retrologue pour modifier le son de votre boucle rythmique. Par exemple, vous pouvez procéder ainsi :

- Utilisez les paramètres du filtre et de la distorsion dans la page **Synth**.
- Modulez le signal d'entrée. Pour ce faire, sélectionnez **Modulation Matrix > Destination > Oscillator > Audio Input**.
- Configurez une modulation rythmique dans la page **Arp**.
- Utilisez les effets de la page **FX**, par exemple le **Resonator**.

À NOTER

Pour de plus amples informations sur Retrologue et ses paramètres, consultez le document séparé **Retrologue**.

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

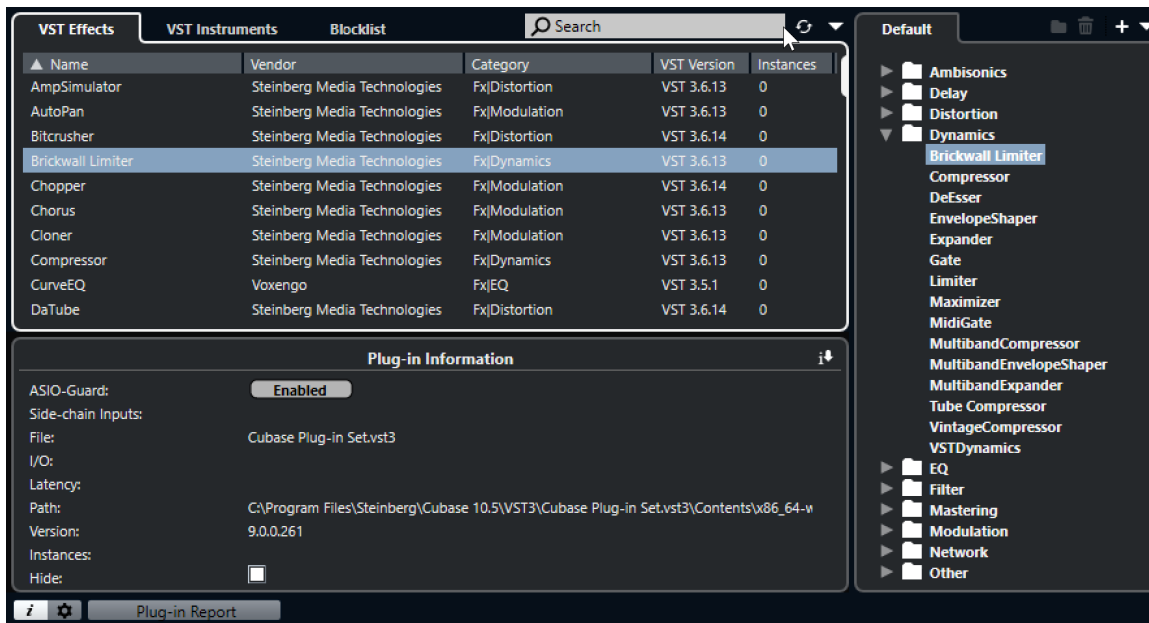
[Fenêtre Gestionnaire de plug-ins VST](#) à la page 607

[Ajouter de nouvelles collections de plug-ins à la page 609](#)

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 606

[Page Système audio VST](#) à la page 16

[Barre d'outils du Gestionnaire de plug-ins VST](#) à la page 608

[Paramètres de l'emplacement des plug-ins VST 2](#) à la page 609

[Masquer des plug-ins](#) à la page 610

[Réactiver des plug-ins de la liste de blocage](#) à la page 611

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.

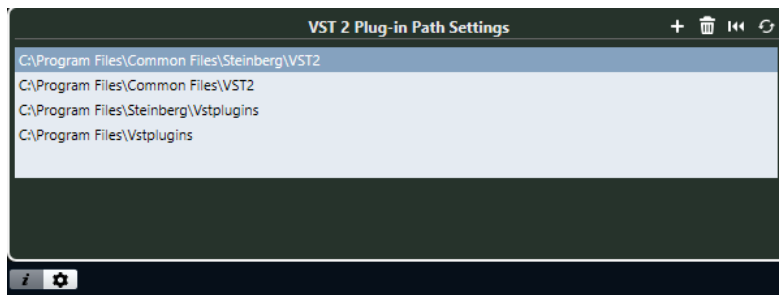
À NOTER

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

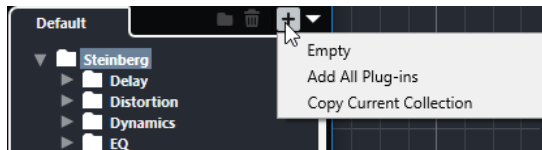
Vous pouvez ajouter de nouvelles collections d'effets ou d'instruments VST.

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 606

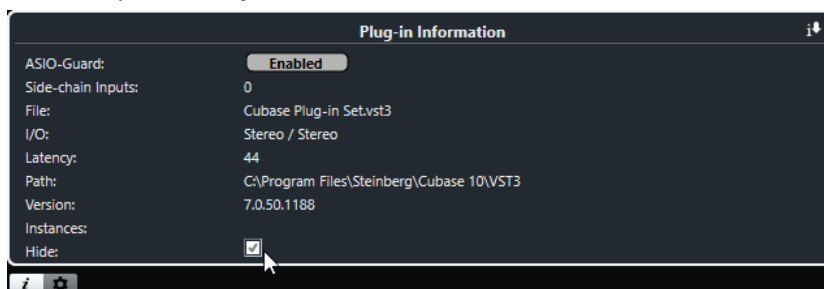
[Fenêtre Gestionnaire de plug-ins VST](#) à la page 607

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 949

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 607

Contrôles instantanés de pistes

Cubase vous permet de configurer huit paramètres ou paramètres de pistes différents en tant que **Contrôles instantanés de pistes**.

Les **Contrôles instantanés de pistes** sont disponibles pour les types de pistes suivants :

- Audio
- MIDI
- Instrument
- Échantillonneur
- Voie FX
- Groupe

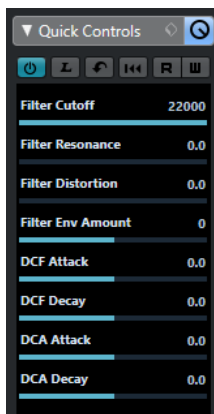
Sur les pistes d'Instrument et les pistes MIDI auxquelles vous avez assigné un instrument VST en les créant, c'est-à-dire, que vous avez créées en chargeant un instrument de rack, les **Contrôles instantanés de pistes** sont automatiquement assignés aux **Contrôles instantanés** de l'instrument VST.

Sur les pistes Échantillonneur, les **Contrôles instantanés de pistes** sont automatiquement assignés aux paramètres de son des **Commandes de l'échantillonneur**.

À NOTER

Vous pouvez modifier l'assignation par défaut en assignant différents paramètres de piste ou en chargeant un préréglage.

Les paramètres peuvent être assignés à des **Contrôles instantanés** à partir de l'**Inspecteur** ou de la **MixConsole**.



Section **Contrôles instantanés** dans l'**Inspecteur**



Rack de **Contrôles instantanés de pistes** dans la **MixConsole**

Les assignations de **Contrôles instantanés** s'enregistrent dans les projets.

Vous pouvez assigner des **Contrôles instantanés de pistes** à un contrôleur externe. Pour que cela fonctionne, il vous faut connecter les **Contrôles instantanés de pistes** à votre contrôleur.

Vous pouvez automatiser les configurations des paramètres dans la section **Contrôles instantanés**, à l'aide des boutons **Lire/Écrire (R et W)**.

LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages de piste](#) à la page 170

[Automatisation](#) à la page 575

[Sélecteur de racks de voie](#) à la page 347

Assignation de paramètres

Vous pouvez assigner des paramètres de piste, d'effet et d'instrument à des **Contrôles instantanés**.

Pour assigner les paramètres, vous pouvez utiliser l'**Inspecteur** ou la **MixConsole**. Vous pouvez assigner des paramètres manuellement, utiliser le **Mode Acquisition des Contrôles instantanés** ou charger un préréglage d'assignation.

LIENS ASSOCIÉS

[Assigner des paramètres de piste à des Contrôles instantanés](#) à la page 613

[Assigner paramètres d'effet à des Contrôles instantanés](#) à la page 614

[Utilisation du Mode Acquisition des Contrôles instantanés](#) à la page 614

[Créer des Contrôles instantanés de pistes dans la MixConsole](#) à la page 374

[Réinitialiser les assignations de paramètres d'instrument](#) à la page 615

[Suppression des assignations de paramètres](#) à la page 615

[Charger des assignations de contrôles instantanés de pistes sous forme de préréglages](#) à la page 616

Assigner des paramètres de piste à des Contrôles instantanés

Vous pouvez assigner manuellement des paramètres de piste.

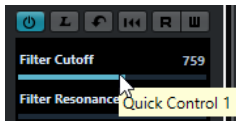
À NOTER

Sur les pistes d'Instrument et les pistes MIDI auxquelles vous avez assigné un instrument VST en les créant, les principaux paramètres de l'instrument sont automatiquement assignés aux cases de la section **Contrôles instantanés** dans l'**Inspecteur**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** de la piste souhaitée, ouvrez la section **Contrôles instantanés**.

2. Dans la section **Contrôles instantanés**, cliquez sur la première case pour ouvrir un sélecteur regroupant tous les paramètres de la piste.
3. Sélectionnez le paramètre que vous voulez assigner à la première case de **Contrôle instantané**.
Le nom du paramètre et sa valeur sont affichés dans la case. Vous pouvez modifier la valeur en faisant glisser le curseur.



4. Répétez ces étapes pour toutes les cases pour lesquelles vous souhaitez assigner des paramètres de piste.

RÉSULTAT

Vous pouvez désormais contrôler les paramètres de piste à partir de la section des **Contrôles instantanés** de l'**Inspecteur** ou à partir du rack de **Contrôles instantanés de pistes** dans la **MixConsole**.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour renommer un **Contrôle instantané**, double-cliquez sur son nom et saisissez un nouveau nom. Il peut s'avérer utile de le faire si le nom du paramètre est très long, par exemple.

Assigner paramètres d'effet à des Contrôles instantanés

Vous pouvez assigner des paramètres d'effets à des cases de **Contrôles instantanés** directement à partir des interfaces des plug-ins.

À NOTER

Cela n'est possible qu'avec les plug-ins VST 3 qui prennent cette fonction en charge.

PROCÉDER AINSI

- Dans l'interface du plug-in d'effet, faites un clic droit sur le paramètre.
 - Sélectionnez **Ajouter « x » aux Contrôles instantanés** (x étant le nom du paramètre) pour assigner le paramètre à la prochaine case vide.
 - Pour assigner le paramètre à la case de votre choix, sélectionnez **Ajouter « x » à la case de Contrôle instantané** (x étant le nom du paramètre) et sélectionnez la case dans le sous-menu.

RÉSULTAT

Vous pouvez désormais contrôler les paramètres des effets à partir de la section des **Contrôles instantanés** de l'**Inspecteur** ou à partir du rack de **Contrôles instantanés de pistes** dans la **MixConsole**.

Utilisation du Mode Acquisition des Contrôles instantanés

Le **Mode Acquisition des Contrôles instantanés** vous permet d'assigner un paramètre en réglant des commandes. Cela est possible avec toutes les commandes automatisables.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** de la piste souhaitée, ouvrez la section **Contrôles instantanés**.
2. Activez le **Mode Acquisition des Contrôles instantanés**.
3. Sélectionnez la case à laquelle vous souhaitez assigner un paramètre.

4. Réglez la commande.
-

RÉSULTAT

Le paramètre de piste est assigné à la commande correspondante.

LIENS ASSOCIÉS

[Contrôler des paramètres automatisables](#) à la page 616

Réinitialiser les assignations de paramètres d'instrument

Si vous avez modifié l'assignation d'un paramètre ou si vous avez routé manuellement une piste MIDI sur un instrument VST, vous pouvez récupérer les assignations par défaut.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** de la piste d'Instrument ou MIDI, ouvrez la section **Contrôles instantanés**.
 2. Cliquez sur **Recevoir les Contrôles instantanés du plug-in**.
-

RÉSULTAT

Les assignations de paramètres de l'instrument sont réinitialisées à la configuration par défaut.

Suppression des assignations de paramètres

Vous pouvez supprimer des assignations de paramètres de **Contrôles instantanés** individuels ou de tous les **Contrôles instantanés** à la fois.

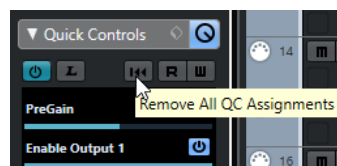
PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour supprimer un paramètre d'une case, cliquez sur cette case et sélectionnez **Aucun paramètre** dans le menu local.

À NOTER

Vous pouvez également double-cliquer sur le nom du paramètre, appuyer sur **Supprimer** ou sur **Retour arrière** et confirmer en appuyant sur **Entrée**.

- Pour supprimer les assignations de **Contrôles instantanés** de toutes les cases, cliquez sur **Supprimer toutes les assignations des Contrôles instantanés**.




Enregistrer des assignations de contrôles instantanés de pistes sous forme de préréglages

Vous pouvez enregistrer des assignations de **Contrôles instantanés** sous forme de préréglages de piste.

PRÉAMBULE

Vous avez assigné des paramètres de piste à des **Contrôles instantanés**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** de la piste souhaitée, ouvrez la section **Contrôles instantanés**.
 2. Dans la section **Contrôles instantanés**, cliquez sur **Organiser préréglages** .
 3. Cliquez sur **Enregistrer préréglage**
 4. Saisissez un nom dans la boîte de dialogue **Entrez nom du préréglage**.
 5. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

L'assignation de **Contrôle instantané** est enregistrée dans un préréglage.


LIENS ASSOCIÉS

[Assigner des paramètres de piste à des Contrôles instantanés](#) à la page 613

Charger des assignations de contrôles instantanés de pistes sous forme de préréglages

Vous pouvez charger des préréglages d'assignations de **Contrôles instantanés**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** de la piste souhaitée, ouvrez la section **Contrôles instantanés**.
 2. Dans la section **Contrôles instantanés**, cliquez sur **Organiser préréglages** .
 3. Sélectionnez l'un des préréglages situés dans la liste supérieure du menu.
-

RÉSULTAT

Le préréglage est chargé et vous permet d'accéder aux paramètres de la voie.

Contrôler des paramètres automatisables

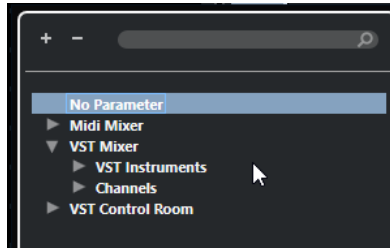
Vous pouvez utiliser les **Contrôles instantanés** pour contrôler tous les paramètres automatisables. Il est ainsi possible de contrôler les paramètres d'autres pistes à l'aide des **Contrôles instantanés**.

IMPORTANT

Utilisez cette fonction avec précaution, car vous pourriez modifier accidentellement des paramètres sur d'autres pistes.

PROCÉDER AINSI

1. Créez une nouvelle piste Audio vide et ouvrez sa section **Contrôles instantanés**.
2. Maintenez enfoncée la touche **Ctrl/Cmd** et cliquez sur la première case de **Contrôle instantané**.
Le sélecteur regroupe tous les paramètres automatisables.
3. Ouvrez le dossier **VST Mixer**.
Le sélecteur regroupe tous les canaux disponibles dans la **MixConsole** de votre projet.



4. Assignez un paramètre d'une des voies au **Contrôle instantané 1** et un autre paramètre d'une autre voie au **Contrôle instantané 2**.
-

RÉSULTAT

La section **Contrôles instantanés** vous permet désormais de contrôler les paramètres automatisables de différentes pistes.


IMPORTANT

Vous ne pouvez pas enregistrer d'assignations de **Contrôle instantané** pour les paramètres automatisables de différentes pistes dans des préréglages de piste.

Affichage des assignations de Contrôles instantanés automatisés

Vous pouvez afficher toutes les assignations de **Contrôles instantanés** qui ont été automatisés pour une piste.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur la piste dont vous souhaitez afficher les assignations de **Contrôles instantanés** automatisés.
 2. Dans l'**Inspecteur** de la piste souhaitée, ouvrez la section **Contrôles instantanés**.
 3. Dans la section **Contrôles instantanés**, cliquez sur **Organiser préréglages** .
 4. Sélectionnez **Afficher les assignations des Contrôles instantanés automatisés**.
-

RÉSULTAT

Les pistes d'Automatisation des paramètres de **Contrôles instantanés** automatisés s'ouvrent pour la piste sélectionnée.

À NOTER

- Si le **Volume** est assigné en tant que paramètre de **Contrôle instantané**, il est toujours affiché comme étant automatisé, qu'il le soit ou non.
 - Vous pouvez également afficher les assignations de **Contrôles instantanés** automatisés via le rack **Contrôles instantanés de pistes** de la **MixConsole**.
-

Connecter des Contrôles instantanés de pistes avec des contrôleurs externes

Les **Contrôles instantanés de pistes** révèlent toute leur puissance quand vous les utilisez avec un contrôleur externe.

PRÉAMBULE

La sortie MIDI de votre contrôleur externe est reliée à une entrée MIDI de votre interface MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
 2. Dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez **Contrôles instantanés de pistes**.
 3. Ouvrez le menu local **Entrée MIDI** et sélectionnez une entrée MIDI.
 4. Facultatif : Ouvrez le menu local **Sortie MIDI** et sélectionnez une sortie MIDI.
 5. Cliquez sur **Appliquer**.
 6. Activez **Acquisition**.
 7. Dans la colonne **Nom du contrôleur**, sélectionnez **QuickControl 1**.
 8. 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 de pistes** sont désormais connectés aux commandes de votre périphérique MIDI. Si vous réglez une commande sur ce dernier, la valeur du paramètre assigné aux **Contrôles instantanés de pistes** correspondants changera en conséquence.

À NOTER

Les **Contrôles instantanés de pistes** configurés sur le contrôleur externe sont enregistrés globalement, c'est-à-dire indépendamment de tout projet.

LIENS ASSOCIÉS

[Page Périphérique générique](#) à la page 623

Activer le mode Pick-Up pour les commandes matérielles

Le **mode Pick-Up** permet de modifier les paramètres de **Contrôles instantanés** configurés sans modifier accidentellement les valeurs précédentes. Vous pouvez ainsi reprendre à partir de la valeur configurée auparavant. Quand vous réglez une commande sur un contrôleur externe, le paramètre n'est modifié qu'une fois atteinte la valeur configurée précédemment.

À NOTER

Ce mode ne s'applique qu'aux contrôleurs externes dont les commandes couvrent des plages délimitées.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
 2. Dans la liste **Périphériques**, sélectionnez **Contrôles instantanés de pistes** ou **Contrôles instantanés VST**.
 3. Activez le **mode Pick-Up**.
 4. Cliquez sur **OK**.
-

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 623

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 22

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 23

Configurer des contrôleurs externes

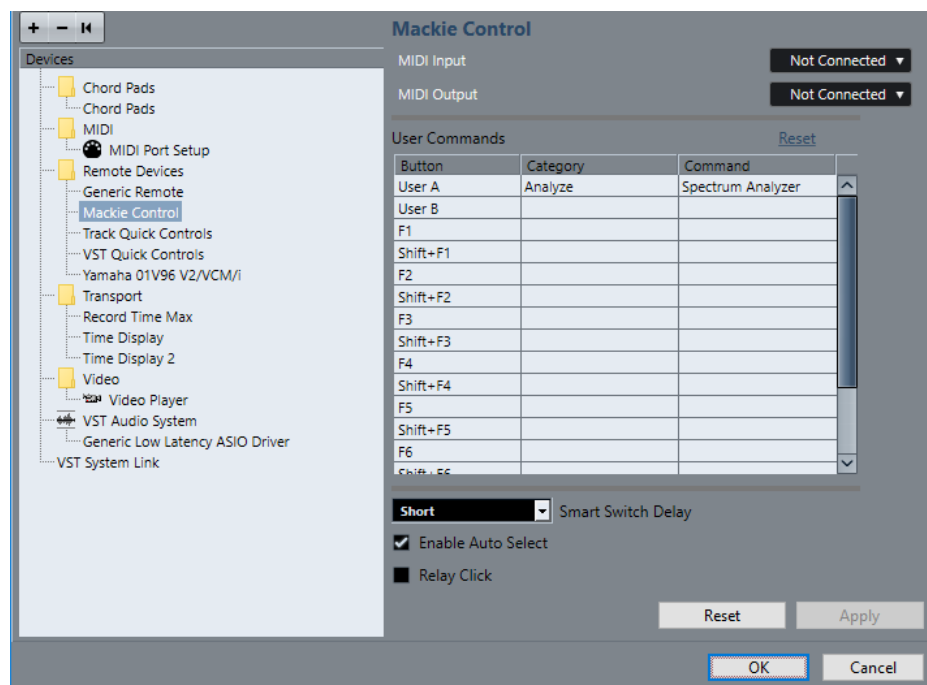
PROCÉDER AINSI

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

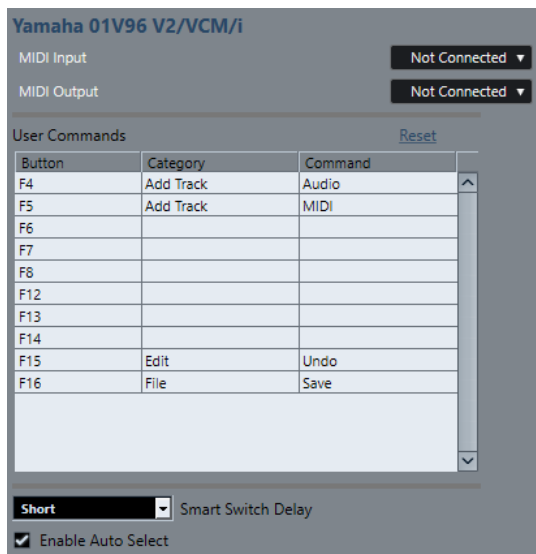
1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
2. Dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez le contrôleur externe.
3. Cliquez sur **Réinitialiser** en bas de la boîte de dialogue **Configuration du studio** pour réinitialiser le contrôleur externe sélectionné.

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**.

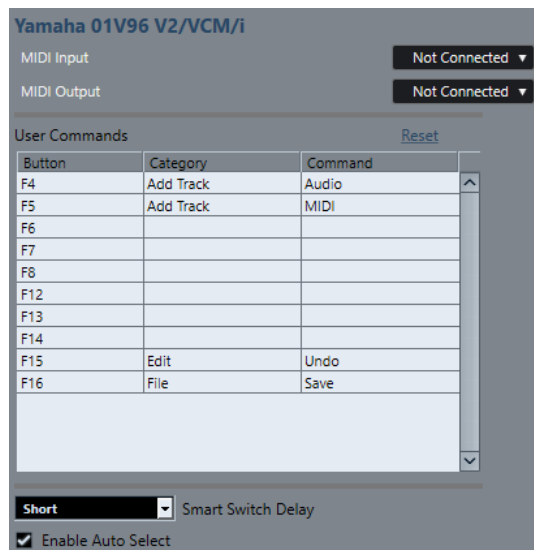
De cette manière, toutes les données correspondant au paramètre seront remplacées de l'endroit où vous avez réglé la commande jusqu'à l'endroit où la lecture a été arrêtée.

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.

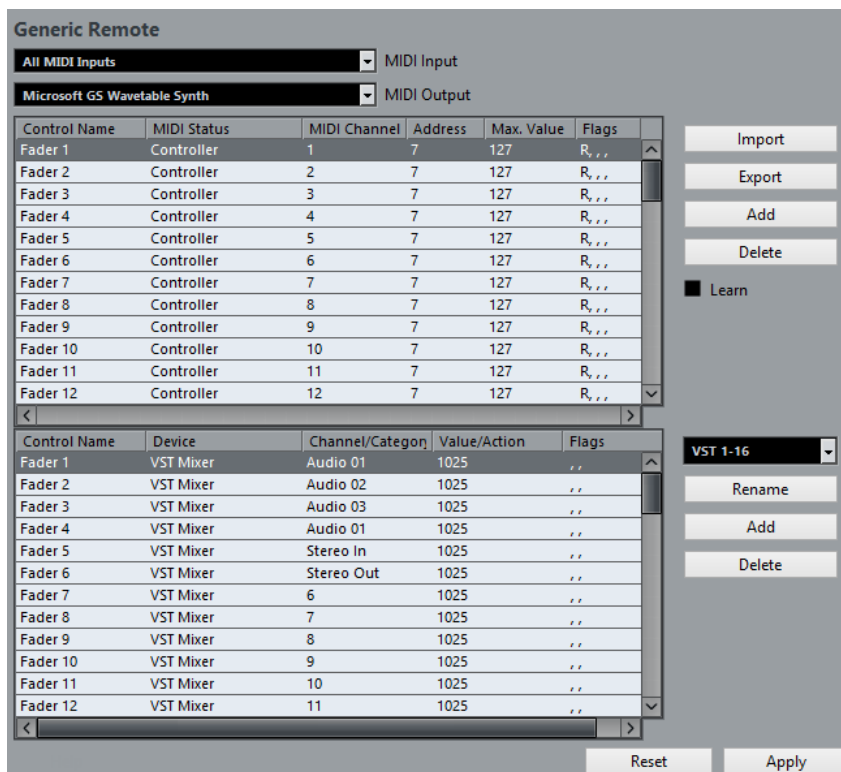
LIENS ASSOCIÉS

[Raccourcis clavier](#) à la page 918

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 624

[Section d'assignation des commandes de Cubase](#) à la page 626

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
Fader 2	Controller	2	7	127	R...r
Fader 3	Controller	3	7	127	R...r
Fader 4	Controller	4	7	127	R...r
Fader 5	Controller	5	7	127	R...r
Fader 6	Controller	6	7	127	R...r
Fader 7	Controller	7	7	127	R...r
Fader 8	Controller	8	7	127	R...r
Fader 9	Controller	9	7	127	R...r
Fader 10	Controller	10	7	127	R...r
Fader 11	Controller	11	7	127	R...r
Fader 12	Controller	12	7	127	R...r

Buttons: Import, Export, Add, Delete, Learn

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/Category	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	..

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 627

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 MIDI

Permet de contrôler les fonctions du panneau **Console MIDI**. 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.

MMC Master

Permet de contrôler les fonctions du panneau **MMC Master**. 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 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

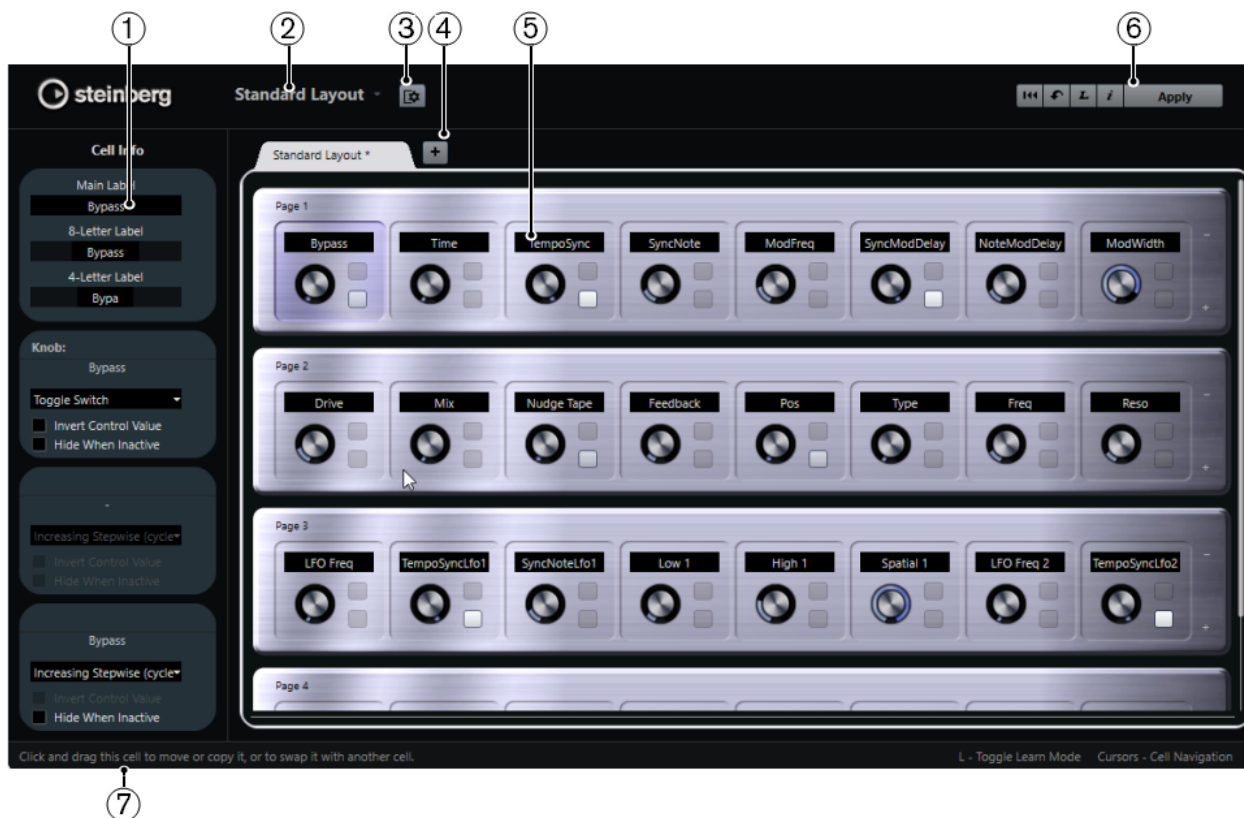
Si vous utilisez la fonction **Acquisition** pour une commande qui transmet une valeur Program Change, **Prog. Change Trigger** est automatiquement sélectionné dans le menu local **Statut MIDI**. Vous pouvez ainsi utiliser les différentes valeurs du paramètre Program Change pour contrôler différents paramètres de Cubase.

Si vous n'obtenez pas le résultat escompté, essayez d'utiliser une valeur **Prog. Change**.

Éditeur de télécommandes

L'**Éditeur de télécommandes** vous permet de définir une configuration personnalisée d'assignation des paramètres des plug-ins VST aux commandes d'un contrôleur physique, à condition que celui-ci soit compatible. Vous pouvez ainsi modifier les assignations par défaut des paramètres d'un plug-in si vous estimez qu'elles ne sont pas suffisamment intuitives.

- Pour ouvrir l'**Éditeur de télécommandes**, faites un clic droit sur l'interface du plug-in que vous souhaitez télécommander et sélectionnez **Éditeur de télécommandes**.



1 Inspecteur

Contient la configuration des paramètres du composant sélectionné et ses assignations. La section du haut regroupe les paramètres de l'étiquette. La section du bas contient les paramètres du potentiomètre et des commutateurs.

2 Sélection de configuration

Indique le nom de la configuration. Cliquez dessus pour sélectionner une autre configuration.

3 Configurer composants

Permet d'ouvrir la section **Info de composant** et d'y définir le nombre de composants par page ou de sélectionner la disposition des commutateurs dans les pages. Pour définir le nombre de commutateurs à afficher par composant, activez/désactivez des commutateurs.

4 Ajouter une nouvelle configuration matérielle

Permet d'ajouter une configuration correspondant à un type de périphérique matériel particulier. Pour supprimer une configuration de périphérique matériel, cliquez sur le bouton **Fermer** correspondant.

5 Section des configurations

Contient les configurations, c'est-à-dire les représentations des périphériques matériels utilisés pour contrôler les paramètres du plug-in. Vous pouvez modifier les assignations de paramètres, les noms qui figurent dans les étiquettes textuelles, la configuration des composants et l'ordre des composants et des pages.

6 Barre d'outils

Permet d'afficher les outils qui permettent de configurer la configuration.

7 Barre d'état

Indique des informations sur un élément quand vous le survolez avec le pointeur de la souris dans la fenêtre de l'éditeur.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de l'Éditeur de télécommandes](#) à la page 630

Barre d'outils de l'Éditeur de télécommandes

Regroupe les outils qui permettent de configurer la disposition.

Supprimer toutes les assignations



Permet de supprimer toutes les assignations de paramètres.

Utiliser la configuration d'usine par défaut/Copier la configuration de l'autre onglet



Permet de restaurer la configuration par défaut de la disposition actuelle ou de copier la configuration d'une page de disposition sur une autre.

Activer/Désactiver le mode acquisition



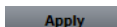
Permet d'activer/désactiver le mode **Acquisition** pour l'**Éditeur de télécommandes**.

Activer/Désactiver la vue d'inspection des assignations



Permet d'afficher l'assignation actuelle de tous les composants d'une disposition.

Appliquer la disposition actuelle



Permet d'enregistrer la configuration. Si le contrôleur externe prend en charge cette fonction, les modifications seront immédiatement répercutées sur ses commandes.

Configuration du contrôle

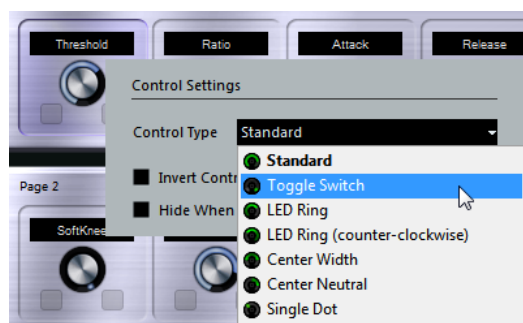
Vous pouvez définir le style de contrôle des commutateurs ou potentiomètres auxquels vous avez assigné une fonction. Il est ainsi possible de configurer l'anneau de LED ou le comportement de cet anneau (au lieu d'une valeur continue, opter pour un contrôle en alternance), par exemple.

Pour ouvrir le panneau **Configuration du contrôle**, faites un clic droit sur une commande.

À NOTER

Tous les périphériques de contrôle ne prennent pas en charge tous les types de contrôle.

Configuration des types de contrôles pour les potentiomètres



Voici les types de contrôles disponibles pour les potentiomètres :

Standard

Potentiomètre standard dont le style de LED n'est pas défini.

Commutateur Alternier

Potentiomètre à deux états.

Anneau LED

Anneau de LED autour d'un potentiomètre. Ces LED s'éclairent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Anneau LED (sens inverse)

Anneau de LED autour d'un potentiomètre. Ces LED s'éclairent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Centre - Largeur

Anneau de LED qui commence en haut au centre du potentiomètre et s'étend simultanément dans les deux sens quand vous augmentez la valeur du paramètre.

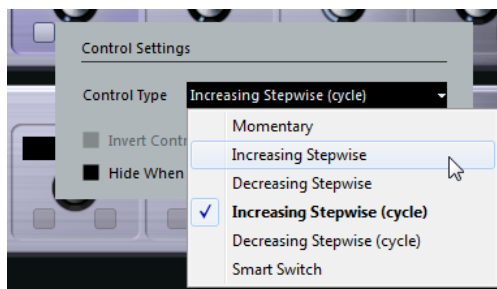
Centre - Neutre

Anneau de LED qui commence en haut au centre du potentiomètre et s'étend soit vers la gauche, soit vers la droite, comme une commande de panoramique, par exemple.

Point unique

Anneau de LED autour d'un potentiomètre. Le paramètre augmente dans le sens des aiguilles d'une montre et un point indique sa valeur.

Configuration des types de contrôles pour les commutateurs



Voici les options disponibles pour les commutateurs :

Momentanée

Permet d'activer la fonction assignée tant que le commutateur est maintenu enfoncé.

Monter en incréments

Permet d'augmenter pas par pas la valeur du paramètre jusqu'à atteindre la valeur maximale.

Descendre en incréments

Permet de réduire pas par pas la valeur du paramètre jusqu'à atteindre la valeur minimale.

Monter en incréments (en continu)

La valeur du paramètre augmente pas par pas et une fois la valeur maximale atteinte, elle reprend à partir de la valeur minimale.

Descendre en incréments (en continu)

La valeur du paramètre diminue pas par pas et une fois la valeur minimale atteinte, elle reprend à partir de la valeur maximale.

Smart Switch

Permet d'alternier entre deux états chaque fois que le commutateur est enfoncé. Si vous maintenez le commutateur enfoncé, vous passerez en mode **Momentanée**.

Inverser valeur du contrôle

Permet d'inverser l'état ou la valeur de la commande.

Masquer si inactif

Cette option permet de masquer les paramètres du plug-in quand ceux-ci sont inactifs ou désactivés.

Assigner de paramètres aux commandes

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de l'**Éditeur de télécommandes**, cliquez sur **Activer/Désactiver mode acquisition**.
 2. Sélectionnez la commande que vous souhaitez assigner à un paramètre du plug-in.
 3. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Cliquez sur un paramètre sur l'interface du plug-in.
 - Double-cliquez sur une commande dans L'**Éditeur de télécommandes** et sélectionnez un paramètre dans la liste de paramètres de plug-in disponibles.
 4. Appuyez sur **Échap** pour sortir du mode **Acquisition**.
-

RÉSULTAT

Le paramètre est assigné à la commande.

À NOTER

Pour supprimer l'assignation des paramètres d'un composant, activez le mode **Acquisition**, sélectionnez le composant en question et appuyez sur **Supprimer** ou sur **Retour arrière**.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de l'Éditeur de télécommandes](#) à la page 630

Éditer la disposition des commandes

Dans la section de disposition des commandes, vous pouvez réaliser plusieurs opérations d'édition et organiser les pages à votre convenance.

- Pour passer d'un composant à l'autre, servez-vous des touches du curseur.
- Pour changer de commande dans les composants en mode **Acquisition**, appuyez sur **Maj** et servez-vous des touches du curseur.
- Pour passer d'une disposition à l'autre, servez-vous des touches **Tabulation** et **Maj-Tabulation**.
- Pour copier la configuration d'un composant sur un autre, sélectionnez ce composant, appuyez sur **Alt** et faites-le glisser sur le composant de destination.
- Pour déplacer un composant, faites-le glisser sur un composant vide.
- Pour intervertir les contenus de deux composants, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et faites glisser un composant sur l'autre.

À NOTER

La fonction glisser-déposer fonctionne également entre les pages.

- Pour ajouter une page à une disposition, cliquez sur **Ajouter une page**.



- Pour supprimer une page, cliquez sur **Supprimer la page actuelle**.
- Pour définir l'étiquette d'un composant, servez-vous des trois zones de textes situées en haut de l'**Inspecteur**.

La première zone de texte affiche le nom entier, tel qu'il apparaît sur le composant. Dans la seconde, vous pouvez saisir un nom comportant jusqu'à huit caractères, et jusqu'à quatre caractères dans la troisième.

À NOTER

Ceci peut s'avérer utile si les champs de valeur de vos périphériques externes n'affichent qu'un nombre limité de caractères, par exemple.

Joysticks

Vous pouvez utiliser un joystick pour contrôler les opérations de panoramique dans Cubase. Il est ainsi possible de créer facilement des courbes d'automatisation fluides, par exemple.

- Pour contrôler le logiciel à partir d'un joystick, connectez ce dernier à votre ordinateur et redémarrez Cubase.
Une fois l'application redémarrée, le joystick est automatiquement activé.

Désactiver les joysticks

Si un joystick est connecté à votre système, mais que vous ne souhaitez pas l'utiliser dans Cubase, vous pouvez le désactiver.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio > Configuration du studio**.
 2. Dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez le joystick.
Les paramètres de périphérique correspondants sont affichés à droite.
 3. Désactivez l'option correspondante.
-

Contrôles instantanés de pistes

Si vous possédez un contrôleur externe, vous pouvez le configurer pour contrôler jusqu'à huit paramètres sur chaque piste Audio, piste MIDI ou piste d'Instrument, grâce à la fonction **Contrôles instantanés de pistes** de Cubase.

LIENS ASSOCIÉS

[Connecter des Contrôles instantanés de pistes avec des contrôleurs externes](#) à la page 617

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 603

Paramètres et effets MIDI 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
- Effets 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 655

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
- Transformateur d'entrée

LIENS ASSOCIÉS

[Inspecteur des pistes MIDI](#) à la page 121

[Transformateur d'entrée](#) à la page 636

Transformateur d'entrée


Le **Transformateur d'entrée** permet de filtrer et de modifier avant enregistrement les données MIDI transmises à une piste MIDI.

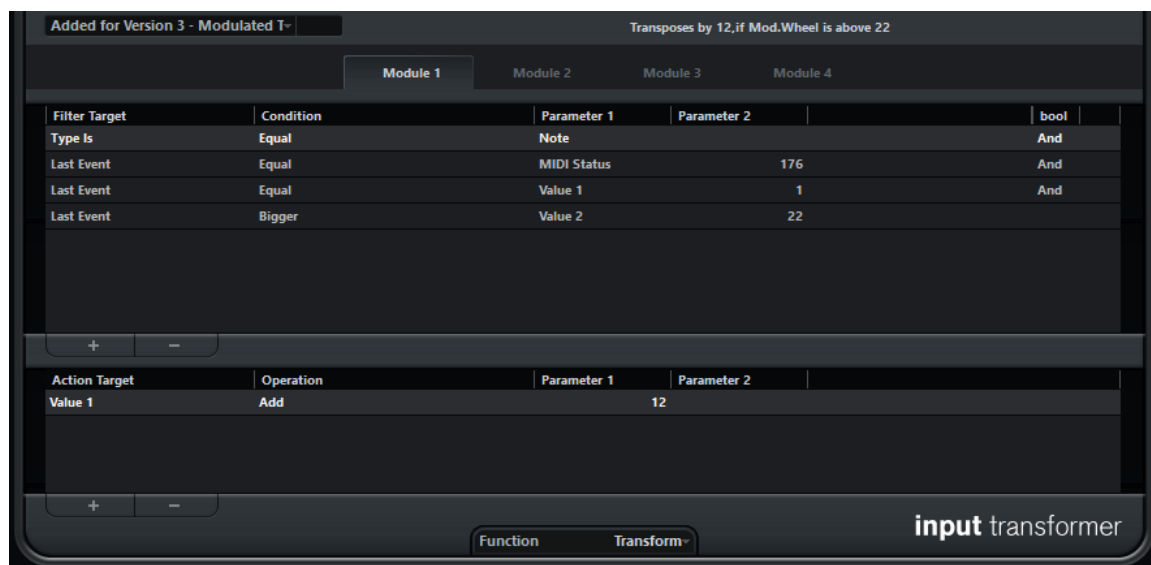
Vous pouvez utiliser le **Transformateur d'entrée** pour :

- Configurer des combinaisons de division du clavier permettant d'enregistrer la main gauche et la main droite séparément.
- Convertir un message de contrôleur tel que celui d'une pédale en notes MIDI (pour jouer de la grosse caisse de façon plus réaliste).
- Exclure un type spécifique de données MIDI sur un seul canal MIDI.
- Transformer des données d'Aftertouch en un autre message de contrôleur et vice versa.
- Inverser la vitesse ou la hauteur.

Fenêtre du Transformateur d'entrée

Pour ouvrir la fenêtre **Transformateur d'entrée**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez une piste MIDI ou d'Instrument, cliquez sur **Transformateur d'entrée**  et sélectionnez **Global**.
Les paramètres configurés s'appliqueront à toutes les entrées MIDI et à toutes les pistes MIDI.
- Sélectionnez une piste MIDI ou d'Instrument, cliquez sur **Transformateur d'entrée** et sélectionnez **Local**.
Les paramètres configurés s'appliqueront uniquement à la piste sélectionnée.



La fenêtre du **Transformateur d'entrée** contient les paramètres suivants :

Sélectionner préréglage

Permet de sélectionner un préréglage pour le **Transformateur d'entrée**.

Sélecteur de module

Permet d'afficher et d'éditer un module.

Liste des conditions de filtre

Permet de configurer les conditions du filtre qui détermineront quels éléments doivent être détectés. La liste peut contenir une ou plusieurs conditions, chacune sur une ligne séparée.

Liste d'actions

Permet de définir les modifications qui doivent être apportées aux événements détectés.

Menu local Fonction

Permet de choisir le type d'édition à réaliser : **Filtre** ou **Transformer**.

Définir les conditions du filtre

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une piste MIDI ou d'Instrument.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour configurer des paramètres qui s'appliqueront à toutes les pistes MIDI, ouvrez l'**Inspecteur**, cliquez sur **Transformateur d'entrée** et sélectionnez **Global** dans le menu local.
 - Pour configurer des paramètres qui s'appliqueront à la piste MIDI sélectionnée, ouvrez l'**Inspecteur**, cliquez sur **Transformateur d'entrée** et sélectionnez **Local** dans le menu local.
3. Ouvrez le menu local **Fonction** et effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Sélectionnez **Filtre** si vous souhaitez filtrer les événements détectés.
 - Sélectionnez **Transformer** si vous souhaitez transformer les événements détectés.
4. Cliquez sur **+** pour ajouter une ligne à la liste de conditions du filtre.
5. Dans la liste de conditions du filtre, définissez les conditions devant être remplies en cliquant sur les colonnes **Cible du filtre**, **Condition** et **Paramètre**, puis en sélectionnant des options dans le menu local.
6. Dans la liste d'actions, configurez la transformation ou le filtrage devant s'appliquer aux événements détectés en cliquant sur les colonnes **Cible de l'action**, **Opération** et **Paramètre**, puis en sélectionnant des options dans le menu local.

À NOTER

Vous pouvez également sélectionner un préréglage dans le menu local **Sélectionner préréglage** pour définir les conditions et les actions.

RÉSULTAT

Les paramètres s'appliquent à tous les événements MIDI que vous enregistrez sur la piste.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **Transformateur d'entrée** et sélectionnez **Éteint**. Faute de quoi, le **Transformateur d'entrée** reste actif.

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 vitesse

Permet d'ajouter une valeur de vitesse à toutes les notes de la piste. Les valeurs positives augmentent la vitesse, tandis que les valeurs négatives réduisent la vitesse.

Compression de Vitesse (Comp.Vel.)

Permet de créer un multiplicateur s'appliquant à la vitesse 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 vitesse entre les notes. Il compresse ou étend la plage de vitesse.

Les valeurs inférieures à 1/1 compressement la plage de vitesse. Les valeurs supérieures à 1/1, de même que les valeurs de **Changem. vél.** négatives, étendent la plage de vitesse.

IMPORTANT

La vitesse 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.

HMT: Suivre

Activez cette option pour appliquer un accordage Hermode aux notes de cette piste.

HMT: Utiliser pour analyse

Activez cette option pour utiliser les notes que vous jouez sur cette piste pour calculer le réaccordage.

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 vélocités 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 vélocité 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 vélocité 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 vélocité 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**.

Appliquer l'accordage Hermode

L'accordage Hermode vous permet de réaccorder les notes que vous jouez. Il permet de créer des fréquences claires toutes les quintes et les tierces, par exemple. Ce réaccordage ne concerne que les notes individuelles et préserve les rapports de hauteur entre les touches et les notes. Le réaccordage est un processus continu qui tient compte du contexte musical.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une piste MIDI ou d'Instrument.
2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Paramètres MIDI**.
3. Activez **HMT : Suivre**.
4. Activez **HMT : Utiliser pour analyse** pour utiliser les notes que vous jouez pour calculer le réaccordage.

À NOTER

Si vous utilisez des pistes intégrant un piano acoustique, activez l'option **HMT : Utiliser pour analyse** et désactivez l'option **HMT : Suivre**. Ainsi, le piano n'est pas réaccordé d'une façon qui pourrait sembler artificielle.

5. Sélectionnez **Projet > Configuration du projet** pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du projet**.
6. Ouvrez le menu local **Type HMT** et sélectionnez l'une des options proposées.
7. Jouez quelques notes.
Le recalcul des notes peut prendre un moment, ce qui fait que vous n'entendez pas toujours immédiatement le résultat du réaccordage.

À NOTER

Les notes qui sont générées par des plug-ins MIDI ne sont pas prises en compte.

RÉSULTAT

Si vous utilisez un instrument VST 3 qui prend en charge les technologies Micro Tuning et Note Expression, les notes seront réaccordées de façon dynamique à mesure que vous les jouerez. Avec les instruments VST qui prennent en charge la Note Expression, l'accordage Hermode fonctionne également en mode **MIDI Thru**.

Si vous utilisez une piste sur laquelle un instrument VST 2 a été chargé, les notes que vous jouez sont réaccordées chaque fois que vous appuyez sur une touche.

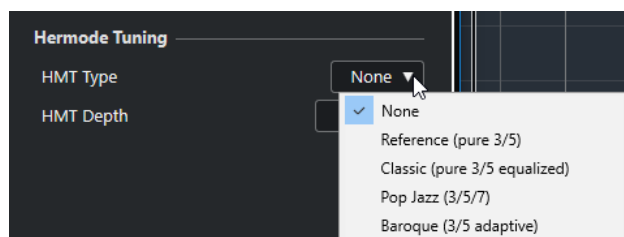
LIENS ASSOCIÉS

[Accordage Hermode](#) à la page 641

Accordage Hermode

Vous avez le choix entre différents types d'accordage Hermode.

- Pour sélectionner un type d'accordage Hermode, sélectionnez **Projet > Configuration du projet**, puis sélectionnez une option dans le menu local **Type HMT**.



Voici les options disponibles :

Néant

Aucun accordage ne s'applique.

Reference (pure 3/5)

Accorde selon des tierces et des quintes pures.

Classic (pure 3/5 equalized)

Accorde selon des tierces et des quintes pures. En situation de conflit, une légère égalisation s'applique également. Ce type d'accordage convient à tous les styles de musique.

Pop Jazz (3/5/7)

Accorde selon des tierces et des quintes pures, et selon des septièmes naturelles. Il est recommandé d'éviter ce type d'accordage pour la musique polyphonique. Essayez-le plutôt sur de la pop ou du jazz.

Baroque (3/5 adaptive)

Accorde selon des tierces et des quintes pures. Le degré de pureté change en fonction de la séquence harmonique. Ce type d'accordage est adapté aux orgues d'église et à la musique polyphonique.

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 section **Effets d'Insert MIDI**, notamment les arpégiateurs.
- Les paramètres de la ligne d'infos **Transposition** et **Vélocité**.

LIENS ASSOCIÉS

[Inspecteur des pistes MIDI](#) à la page 121

Effets MIDI

Les effets MIDI vous permettent de transformer les données MIDI jouées par la piste en temps réel.

Vous pouvez ajouter de nouveaux événements en utilisant des effets MIDI ou modifier des propriétés d'un événement MIDI telles que la hauteur, par exemple.

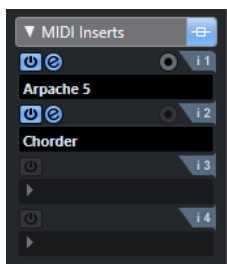
À NOTER

Les plug-ins d'effets MIDI fournis sont décrits dans le document séparé **Référence des plug-ins**.

Effets d'Insert MIDI

Les effets d'insert MIDI s'insèrent sur la chaîne de signal des canaux MIDI. Quand vous ajoutez un effet d'insert sur une piste MIDI, les événements MIDI de cette piste sont transmis à l'effet qui les traite. Tout le signal est traité par l'effet.

- Pour ouvrir la section **Effets d'Insert MIDI**, sélectionnez une piste MIDI, puis dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **Effets d'Insert MIDI**.



Vous pouvez ajouter jusqu'à quatre effets d'insert MIDI. Voici les paramètres disponibles :

Contourner

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

Activer Insert

Permet d'activer/désactiver l'effet sélectionné.

Ouvrir/Fermer Éditeur Insert

Permet d'ouvrir/fermer l'interface de l'effet sélectionné. Selon l'effet, peut prendre la forme d'une fenêtre séparée ou d'un certain nombre de paramètres apparaissant sous la case d'insert dans l'**Inspecteur**.

Sélectionner type d'effet

Permet de sélectionner et d'activer un effet et d'ouvrir son interface. Pour supprimer un effet, sélectionnez **Effet nul**.

Enregistrer la sortie sur la piste

Permet d'enregistrer la sortie de l'effet d'insert MIDI sur une piste MIDI ou d'Instrument.

À NOTER

Pour ouvrir une interface séparée pour les effets dont les commandes sont affichées dans l'**Inspecteur**, appuyez sur **Alt** et cliquez sur **Ouvrir/Fermer Éditeur Insert**.

Appliquer un effet d'insert MIDI

Vous pouvez appliquer des effets d'insert MIDI sur une piste MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste MIDI.
 2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Effets d'Insert MIDI**.
 3. Cliquez sur **Sélectionner type d'effet** pour ouvrir le menu local des effets MIDI.
 4. Sélectionnez un effet MIDI dans le menu local.
-

RÉSULTAT

L'effet est automatiquement activé et son interface s'ouvre afin de vous permettre de configurer les paramètres de l'effet. Tout le signal MIDI de la piste est routé sur l'effet.

À NOTER

Les effets MIDI fournis sont décrits dans le document séparé **Référence des plug-ins**.

Enregistrement d'un effet d'insert MIDI

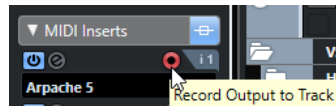
Vous pouvez enregistrer la sortie d'un effet d'insert MIDI et ainsi créer des événements directement sur une piste MIDI ou d'instrument.

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, activez l'option **Activer l'enregistrement**.
6. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Effets d'Insert MIDI**.
7. Cliquez sur la première case d'effet d'insert et sélectionnez un effet d'insert MIDI.
8. Activez l'option **Enregistrer la sortie sur la piste**.



9. Dans la palette **Transport**, activez **Enregistrement** et jouez des notes sur votre clavier MIDI ou sur le **Clavier à l'écran**.

RÉSULTAT

Les notes que vous jouez sont modifiées par l'effet d'insert MIDI et enregistrées directement sur la piste.

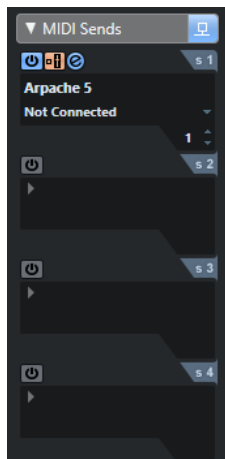
À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez éditer les événements MIDI enregistrés, par exemple dans l'**Éditeur clavier**.

Effets Send MIDI

Quand vous utilisez un effet de type Send, les événements MIDI sont transmis à la fois à la sortie de la piste MIDI et à l'effet Send. Vous récupérez donc les événements MIDI d'origine et ceux de la sortie de l'effet MIDI. Notez que l'effet peut transmettre les données MIDI qu'il traite vers n'importe quelle sortie MIDI, pas uniquement celle utilisée par la piste.

- Pour ouvrir la section **Effets Send MIDI**, sélectionnez une piste MIDI, puis dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **Effets Send MIDI**.



Vous pouvez ajouter jusqu'à quatre effets Send MIDI.

Contourner

Permet de contourner tous les effets Send de la piste.

Activer Send

Permet d'activer/désactiver l'effet sélectionné.

Pré/Post

Activez cette option pour transmettre les signaux MIDI aux effets Send avant que les paramètres MIDI et les effets d'insert soient appliqués.

Ouvrir/Fermer l'éditeur d'effet Send

Permet d'ouvrir/fermer l'interface de l'effet sélectionné. Selon l'effet, cette interface peut apparaître dans une fenêtre séparée ou sous la case de Send dans l'**Inspecteur**.

Sélectionner type d'effet

Permet de sélectionner et d'activer un effet et d'ouvrir son interface. Pour supprimer un effet, sélectionnez **Effet nul**.

Destination du Send MIDI

Permet de sélectionner la sortie MIDI à laquelle les événements MIDI traités seront transmis.

Canal du Send MIDI

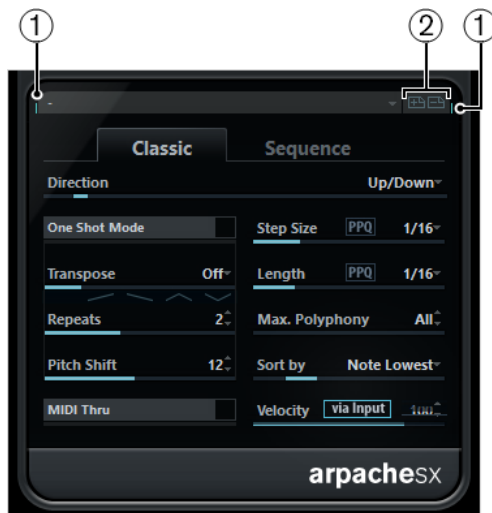
Permet de sélectionner le canal MIDI sur lequel les événements MIDI traités sont transmis.

À NOTER

Pour ouvrir une interface séparée pour les effets dont les commandes sont affichées dans l'**Inspecteur**, appuyez sur **Alt** et cliquez sur **Ouvrir/Fermer l'éditeur d'effets Send**.

Préréglages

Certains effets MIDI intègrent un certain nombre de préréglages prêts à l'emploi.



- 1 Activité MIDI In/MIDI Out**
Indique si le plug-in reçoit ou transmet des données MIDI.
- 2 Enregistrer préréglage/Effacer préréglage**

Permettent d'enregistrer les paramètres configurés dans un préréglage ou de supprimer des préréglages enregistrés. Les préréglages enregistrés sont proposés dans le menu local **Sélectionner préréglage** de toutes les instances du plug-in MIDI en question et dans tous les projets.

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.

LIENS ASSOCIÉS

[Fonctions de transposition](#) à la page 314

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**.

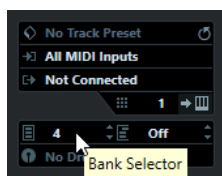
Les messages Program Change vous permettent de sélectionner un patch parmi les 128 différents patches de votre périphérique MIDI.

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

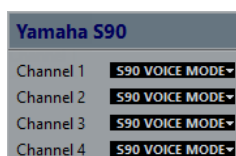
[Gestionnaire de périphériques MIDI](#) à la page 648

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.



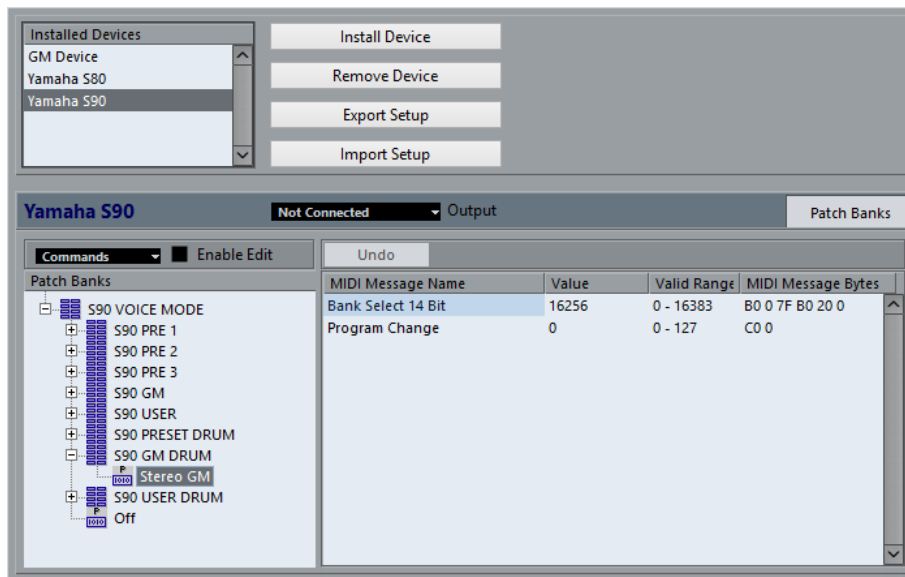
L'**Assignation de banque** détermine quelle banque est affichée quand vous sélectionnez des programmes d'après leur nom pour le périphérique dans la liste des pistes ou l'**Inspecteur**.

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.

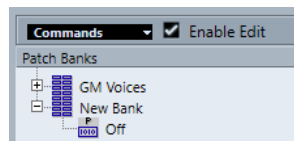
À NOTER

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

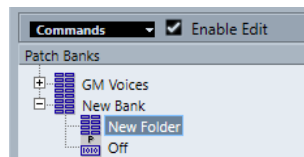
Permet de créer une nouvelle banque dans la liste **Banques de patches**. Pour la renommer, il suffit de cliquer dessus puis de saisir un nouveau nom.



Quand vous définissez plus d'une banque, un bouton **Assignat. banque** apparaît à côté du bouton **Banques de patches**.

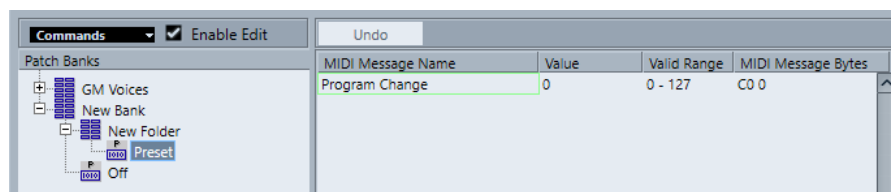
Nouveau dossier

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.

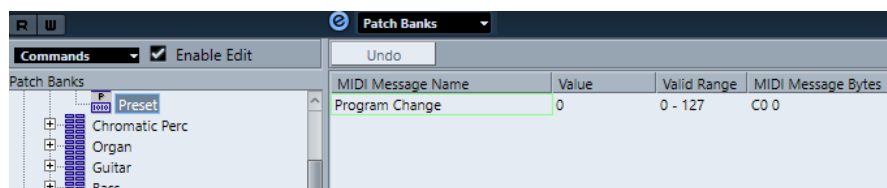
LIENS ASSOCIÉS

[Fonctions de l'ajout de préréglage](#) à la page 651

[Banques de patches](#) à la page 648

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

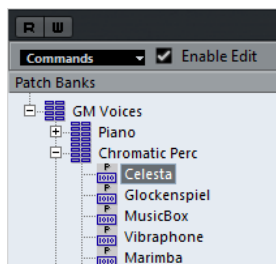
Vous pouvez installer des périphériques MIDI prédéfinis, c'est-à-dire des scripts de noms de patches qui ne comprennent pas de schéma d'assignation de paramètres.

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.

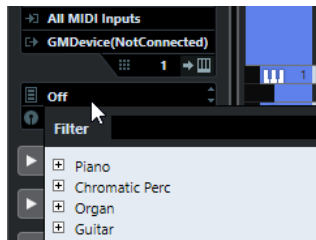


Sélectionner des patches pour les périphériques installés

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.

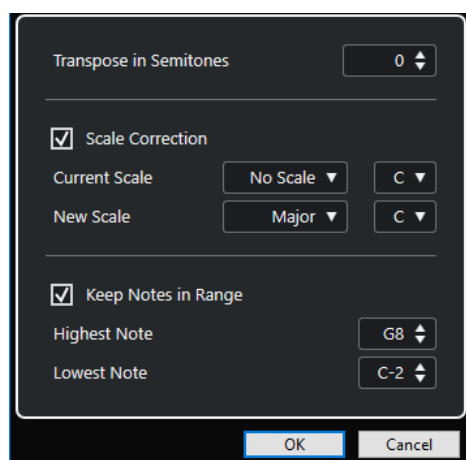
LIENS ASSOCIÉS

[Paramètres et effets MIDI en temps réel](#) à la page 635

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.

À NOTER

Vous pouvez aussi utiliser la piste de transposition.

Fusionner des événements MIDI dans un nouveau conteneur

Vous pouvez fusionner tous les événements MIDI, appliquer des paramètres et des effets 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 656

[Gel des paramètres MIDI](#) à la page 642

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 effets d'insert MIDI et des paramètres MIDI.

Inclure effets Send

Permet d'appliquer les effets Send 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 241

Appliquer les effets à un seul conteneur

Vous pouvez appliquer des paramètres et des effets MIDI à un seul conteneur.

PROCÉDER AINSI

1. Configurez vos paramètres MIDI et vos effets 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 et effets 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 494

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 696

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 689

Fixer la vitesse des notes MIDI

Vous pouvez aligner la vitesse des notes MIDI sélectionnées sur la valeur de **Vitesse 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 689

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

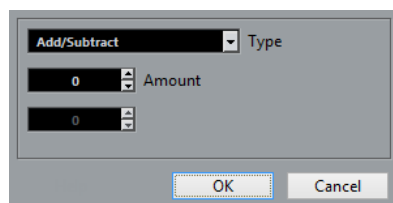
La vélocité des notes est traitée en fonction des paramètres que vous avez configurés.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Vélocité](#) à la page 661

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.

LIENS ASSOCIÉS

[Automatisation de contrôleurs MIDI](#) à la page 585

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 partitions** affiche les notes MIDI sous la forme d'une partition et il offre des fonctions basiques d'édition et d'impression des partitions.
- 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 en liste** affiche tous les événements des conteneurs MIDI sélectionnés sous la forme d'une liste, et vous permet de voir et d'éditer numériquement leurs propriétés. Il permet également d'éditer les messages SysEx.
- L'**Éditeur sur place** permet d'éditer des conteneurs MIDI directement dans la fenêtre **Projet**. Vous pouvez ainsi éditer vos données MIDI en vous repérant par rapport aux autres types de pistes.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur clavier](#) à la page 687

[Éditeur de rythme](#) à la page 721

[Éditeur en liste](#) à la page 741

[Éditeur de partitions](#) à la page 706

[Éditeur sur place](#) à la page 756

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.
-

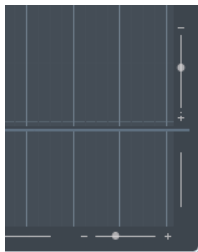
LIENS ASSOCIÉS

[Menu Format d'affichage de règle](#) à la page 43

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**.

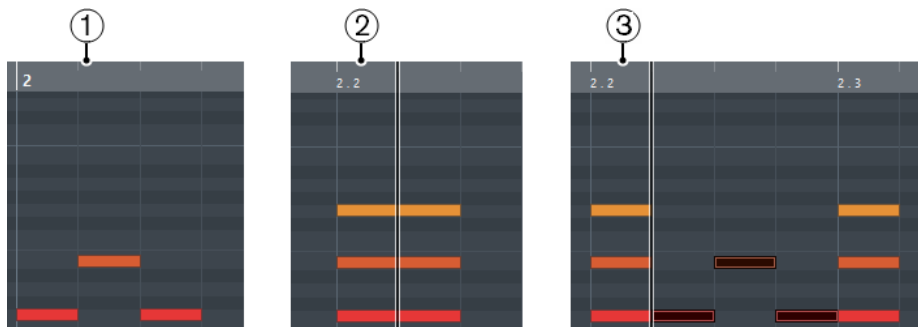
Quand vous utilisez l'outil **Zoom**, vous pouvez faire en sorte que le zoom soit uniquement horizontal ou à la fois horizontal et vertical.

- 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 668

[Édition](#) à la page 953

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 669

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.

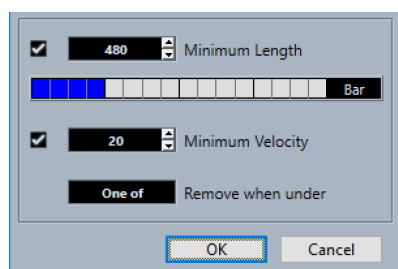
Suppression d'événements de note

- 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 vélocité de note minimale. Les notes dont la vélocité 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 vélocité 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 vélocité des événements de note à partir d'un clavier MIDI, cliquez dans le champ **Hauteur** ou **Vélocité** 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

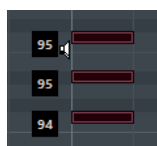
La fonction **Calage** restreint les déplacements horizontaux et le positionnement des notes. Vous pouvez ainsi déterminer plus facilement les positions exactes dans l'affichage des notes quand vous éditez des événements de note dans un éditeur MIDI. Le calage s'applique en cas de déplacement, de duplication, 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 vélocité

Quand vous dessinez des événements de note dans l'éditeur MIDI, ces événements adoptent la valeur de vélocité configurée dans le champ **Vélocité des notes insérées** de la barre d'outils. Il existe plusieurs moyens de configurer la vélocité.

- Utilisez la touche morte de l'outil **Éditer vélocité**. Le curseur prend la forme d'un haut-parleur et un curseur indiquant la valeur de vélocité 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 vélocité**. Vous pouvez éditer la touche morte dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Touches mortes outils**).

- Ouvrez le menu local **Vélocité des notes insérées** et sélectionnez une valeur de vélocité. Dans ce menu, vous pouvez également sélectionner **Configuration** et définir des valeurs de vélocité personnalisées pour le menu local.
- Double-cliquez sur le champ **Vélocité des notes insérées** dans la barre d'outils et saisissez une valeur de vélocité.
- Assignez des raccourcis clavier aux fonctions **Vélocité 1 à 5** et utilisez-les.
Vous pourrez ainsi alterner rapidement entre les différentes valeurs de vélocité 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.

À NOTER

Quand vous activez l'option **Boucle de piste**, la fonction **Lier les curseurs de projet et d'éditeur de zone inférieure** est automatiquement désactivée dans l'onglet **Éditeur** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

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**.

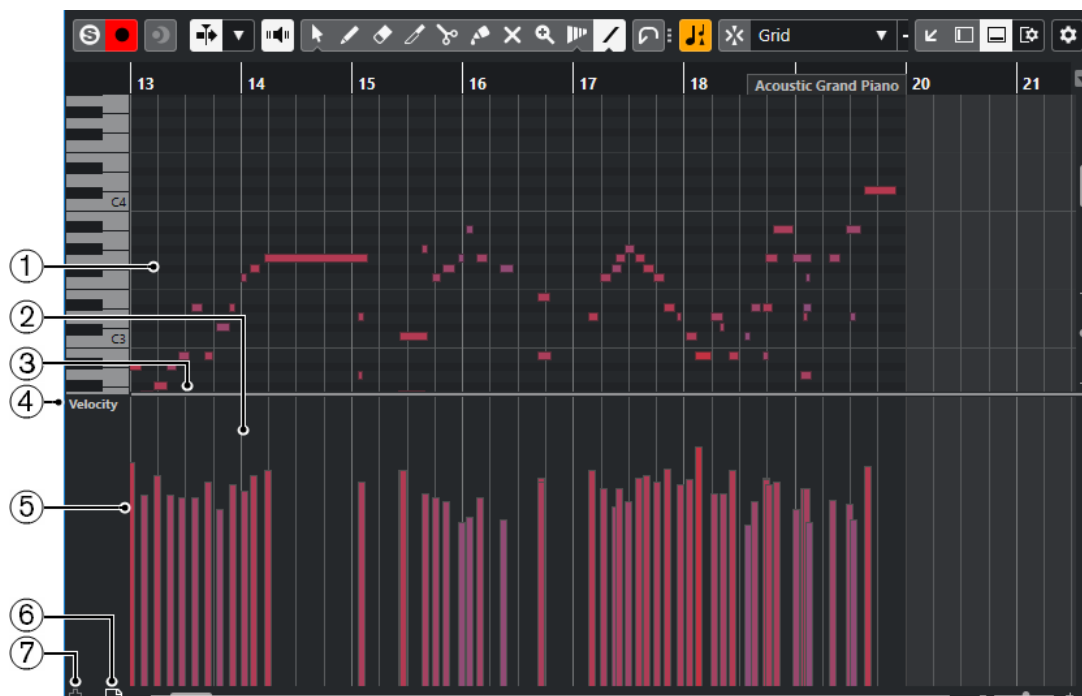
Affichage des contrôleurs

L'affichage des contrôleurs est la zone située en bas de l'**Éditeur clavier**, de l'**Éditeur de rythme** et de l'**Éditeur sur place**.

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**, l'**Éditeur de rythme** ou l'**Éditeur sur place**, 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 valeur. Les événements de contrôleur n'ont pas de longueur. Leur valeur est valable 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 :

- Vitesse
- Pitchbend
- Aftertouch
- Poly Pressure
- Program Change
- Événements Système exclusif
- Contrôleurs continus

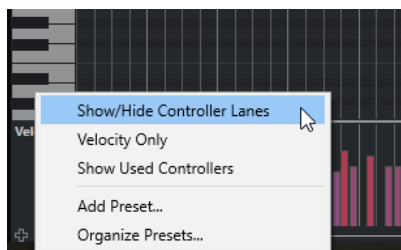
7 Configuration des pistes de contrôleur

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.

Vitesse seule

Permet de réinitialiser l'affichage des contrôleurs de manière à n'afficher que la piste de vitesse.

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.

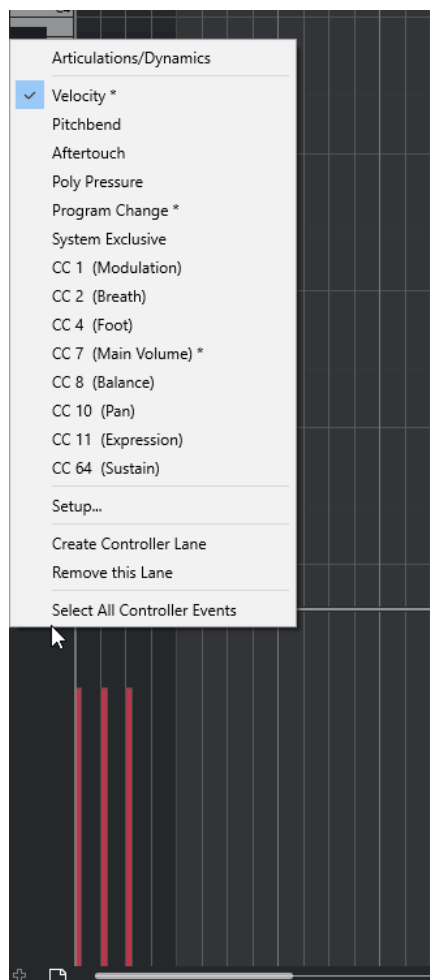
À NOTER

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.

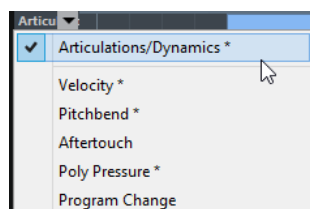
- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Sélection et fonctions de contrôleurs**, cliquez sur **Sélection et fonctions de contrôleurs** à gauche de l'affichage des contrôleurs.



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

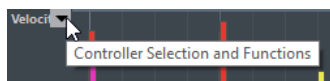
[Boîte de dialogue Configuration des contrôleurs MIDI](#) à la page 678

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

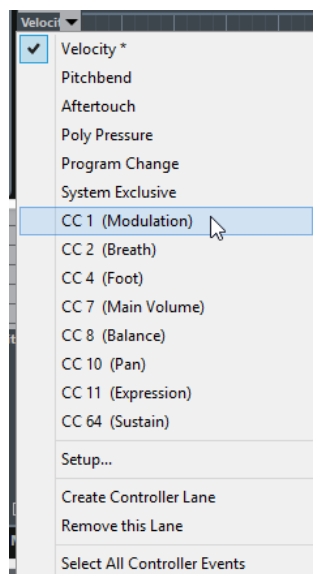
[Menu Sélection et fonctions de contrôleurs](#) à la page 675

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

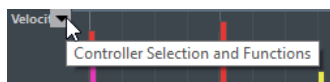
[Menu Sélection et fonctions de contrôleurs](#) à la page 675

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.

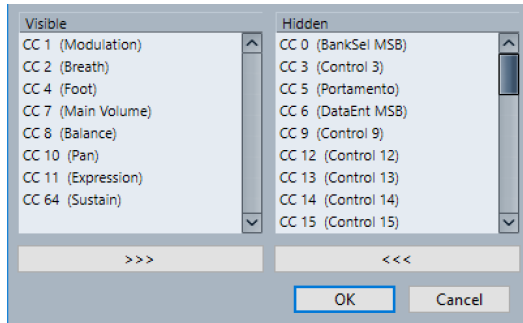
LIENS ASSOCIÉS

[Configuration des contrôleurs continus disponibles](#) à la page 677

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 674

Ajouter des événements de vélocité

Vous pouvez créer des événements de vélocité en ajoutant des événements de note.

PRÉAMBULE

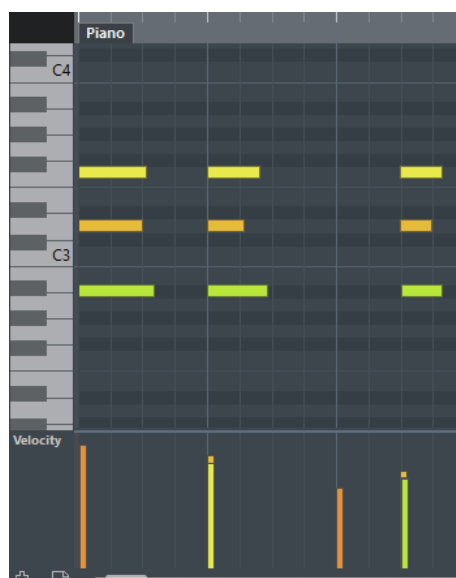
Vous avez ajouté une piste de contrôleur.

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 676

[Modes de l'outil Ligne](#) à la page 683

[Menu Sélection et fonctions de contrôleurs](#) à la page 675

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 **Vitesse** 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 679

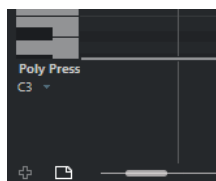
[Menu Sélection et fonctions de contrôleurs](#) à la page 675

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 675

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 680

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 676](#)

[Modes de l'outil Ligne à la page 683](#)

[Menu Sélection et fonctions de contrôleurs à la page 675](#)

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

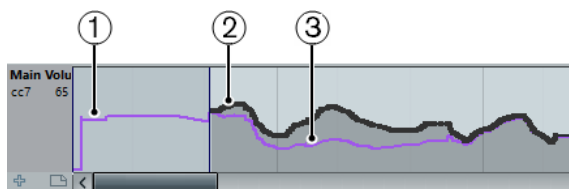
[Modes de l'outil Ligne à la page 683](#)

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.

En cas de conflit de données de contrôleur, vous devez définir comment ces données doivent être traitées en lecture en sélectionnant un **Mode de fusion de l'automatisation** dans la boîte de dialogue **Configuration de l'automatisation des contrôleurs MIDI**.



- 1 La courbe de contrôleur avant que le conteneur ne démarre. Cette courbe dépend des données de contrôleur existantes et du mode Fusion sélectionné.
- 2 La courbe de contrôleur entrée sur la piste de contrôleur.
- 3 La courbe de contrôleur résultante si une automatisation de contrôleur a également été enregistrée sur une piste. Ces valeurs dépendent du Mode de fusion de l'automatisation sélectionné.

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.

La valeur de départ dépend également du Mode de fusion de l'automatisation.

LIENS ASSOCIÉS

[Automatisation de contrôleurs MIDI](#) à la page 585

[Modes de fusion de l'automatisation](#) à la page 586

Modes de l'outil Ligne

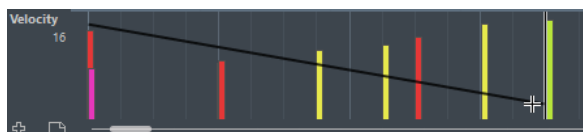
Vous pouvez utiliser les différents modes de l'outil **Ligne** pour éditer des événements de contrôleur.

- 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.

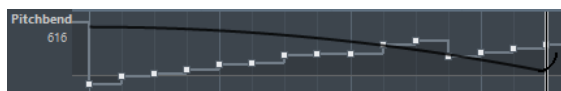


À NOTER

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.

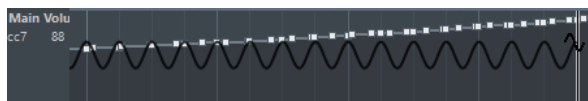
- Pour inverser la courbe parabolique, appuyez sur **Ctrl/Cmd**.
- Pour déplacer toute la courbe, appuyez sur **Alt**.
- Pour augmenter ou réduire l'exposant, appuyez sur **Maj**.

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-clic** 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

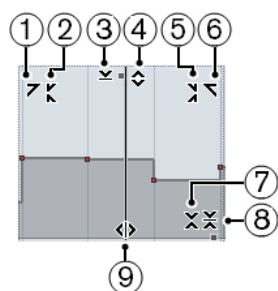
Quand le **Calage** est activé, la valeur **Longueur de quantification** détermine la densité des courbes de contrôleur créées. Pour obtenir des courbes plus fluides, utilisez une **Longueur de quantification** plus faible ou désactivez le **Calage**. À noter que les courbes de contrôleur très denses 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 689

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 956

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**.

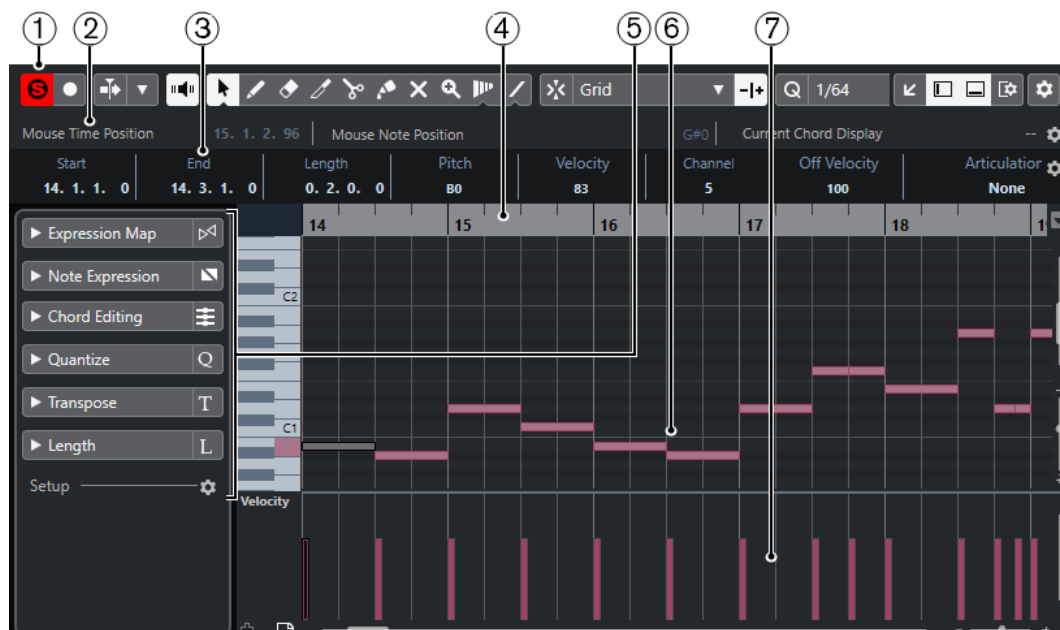
Pour ouvrir un conteneur MIDI dans l'**Éditeur clavier**, procédez de l'une des manières suivantes :

- 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 689

[Barre d'état](#) à la page 695

[Inspecteur de l'Éditeur clavier](#) à la page 696

[Affichage des notes](#) à la page 697

[Affichage des contrôleurs](#) à la page 672

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

Lier les curseurs de projet et d'éditeur de zone inférieure



Permet de lier les lignes temporelles, les curseurs et les facteurs de zoom de l'onglet **Éditeur** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

À NOTER

Vous ne pouvez pas activer l'option **Lier les curseurs de projet et d'éditeur de zone inférieure** quand l'option **Boucle de piste** est activée.

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.

À NOTER

Quand vous activez l'option **Boucle de piste**, la fonction **Lier les curseurs de projet et d'éditeur de zone inférieure** est automatiquement désactivée dans l'onglet **Éditeur** de la zone inférieure.

Afficher données Note Expression

Afficher données Note Expression



Permet d'afficher les données Note Expression.

Indiquer transpositions

Indiquer transpositions



Permet d'afficher les hauteurs transposées des notes MIDI.

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.

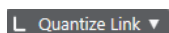
Ouvrir Panneau de quantification



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



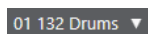
Permet d'afficher/masquer les bordures du conteneur MIDI actif, entre les délimiteurs gauche et droit.

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.

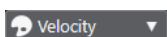
Enregistrer vitesse Note Off



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.

Éditer l'instrument VST

Éditer l'instrument VST



Permet d'ouvrir l'instrument VST sur lequel la piste est routée.

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 666

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**.



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 672

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	Articulations	Release Length
11. 3. 4.101	13. 1. 1. 15	1. 1. 0. 34	A3	100	1	64	None	0. 0. 0. 0

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.

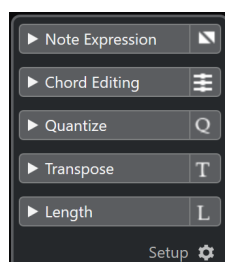
LIENS ASSOCIÉS

[Édition d'événements de note sur la ligne d'infos](#) à la page 670

[Modifier le format d'affichage de la règle](#) à la page 665

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.



Note Expression

Contient les fonctions et paramètres relatifs à la Note Expression.

Édition d'accords

Permet de saisir des accords au lieu de notes individuelles.

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

[Section Note Expression de l'Inspecteur](#) à la page 766

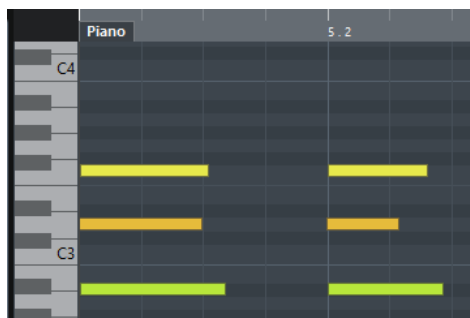
[Panneau de quantification](#) à la page 283

[Fonctions de transposition](#) à la page 314

[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur](#) à la page 49

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.

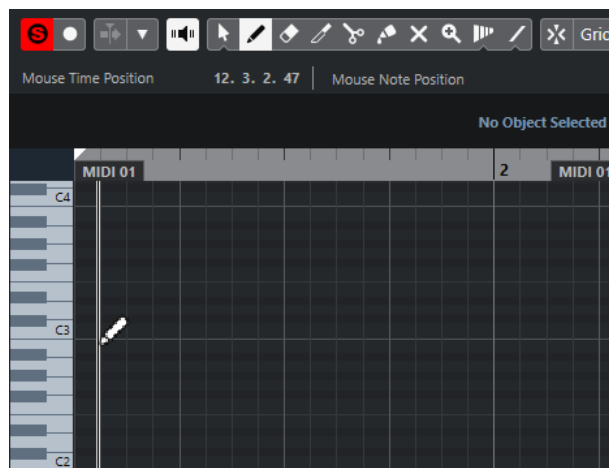
RÉSULTAT

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 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.
- 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**.

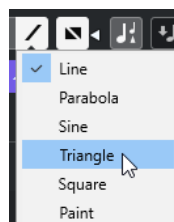
LIENS ASSOCIÉS

[Modes de l'outil Ligne](#) à la page 699

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 boutons de la **Palette de transposition** dans la barre d'outils ou les touches **Flèche montante/Flèche descendante**.
La Transposition est aussi affectée par le paramètre de transposition globale.
- 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 654

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 appliquer un étirement temporel ou des données Note Expression à un contrôleur associé à l'événement de note que vous redimensionnez, activez **Changement de taille avec modification de la durée** pour l'outil **Sélectionner** avant de redimensionner la note.
- 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 941

[Règles d'édition des valeurs dans la ligne d'infos](#) à la page 45

[Utilisation de l'outil Rogner](#) à la page 701

[Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille avec modification de la durée](#) à la page 192

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.

Modification de la hauteur des accords

Les boutons de types d'accords vous permettent de modifier la hauteur des accords.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Édition d'accords**.
 2. Dans l'affichage des notes, sélectionnez les notes que vous souhaitez éditer.
Si l'accord est reconnu, sa fondamentale, son type et ses tensions sont indiquées dans le champ **Type d'accord**. C'est également le cas avec les notes des arpèges.
 3. Dans la section **Édition d'accords**, activez l'un des boutons **Triades** ou **Accords de 4 notes**.
Les notes sélectionnées sont transposées de manière à correspondre au type d'accord choisi.
 4. Servez-vous des touches **Flèche montante/Flèche descendante** pour modifier la hauteur de l'accord.
-

Changer le Voicing des accords

PROCÉDER AINSI

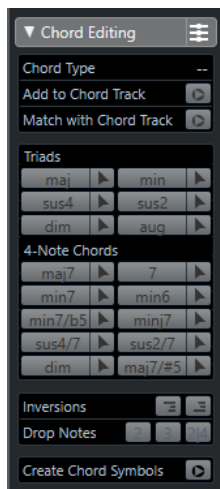
1. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Édition d'accords**.
 2. Dans l'affichage des notes, sélectionnez les notes que vous souhaitez éditer.
 3. Dans la section **Édition d'accords**, servez-vous des boutons **Inversions** et **Drop Notes** pour modifier le Voicing.
-

RÉSULTAT

Les notes sélectionnées sont transposées de manière à correspondre au type d'accord choisi.

Section Édition d'accords

La section **Édition d'accords** de l'**Inspecteur** permet d'insérer et d'éditer des accords, mais aussi de modifier les Voicings.



Type d'accord

Indique le type des accords sélectionnés.

Ajouter à la piste d'Accords

Permet d'ajouter à la piste d'Accords l'accord indiqué dans le champ **Type d'accord**. L'événement d'accord est inséré sur la piste d'accords, à la position qui correspond à celle des notes MIDI. Tout événement d'accord situé à la même position est remplacé.

Adapter à la piste d'Accords

Permet d'appliquer les événements d'accords de la piste d'accords aux notes sélectionnées dans l'éditeur MIDI. L'événement d'accord qui se trouve à la position de la première note sélectionnée est appliqué aux notes sélectionnées et celles-ci sont ensuite transposées. Seul le type d'accord basique peut être appliqué. Les tensions ne sont pas prises en compte.

Seul le premier événement d'accord effectif est appliqué.

Triades

Permet d'insérer des triades dans l'affichage des notes. Vous pouvez également cliquer sur l'un des boutons **Triades** pour transposer les notes sélectionnées de manière à ce qu'elles correspondent au type d'accord sélectionné.

Accords de 4 notes

Permet d'insérer des accords à quatre notes dans l'affichage des notes. Vous pouvez également cliquer sur l'un des boutons **Accords de 4 notes** pour transposer les notes sélectionnées de manière à ce qu'elles correspondent au type d'accord sélectionné.

Inversions - Déplacer la note la plus élevée à la position la plus basse



Permet d'inverser la note la plus haute de l'accord. Les notes correspondantes sont transposées du nombre d'octaves nécessaire.

Inversions - Déplacer la note la plus basse à la position la plus élevée



Permet d'inverser la note la plus basse de l'accord. Les notes correspondantes sont transposées du nombre d'octaves nécessaire.

Drop Notes - Descendre une octave la seconde note à partir de la note la plus élevée



Permet de baisser d'une octave la deuxième note la plus élevée de l'accord.

Drop Notes - Descendre une octave la troisième note à partir de la note la plus élevée



Permet de baisser d'une octave la troisième note la plus élevée de l'accord.

Drop Notes - Descendre d'une octave la seconde et la quatrième note à partir de la note la plus élevée



Permet de baisser d'une octave les deuxième et quatrième notes les plus élevées de l'accord.


Créer des symboles d'accords

Permet de lancer une analyse d'accord sur les notes sélectionnées. Si vous n'avez rien sélectionné, c'est tout le conteneur MIDI qui sera analysé.

Insertion d'accords

Vous pouvez utiliser les outils de la section **Édition d'accords** située dans l'**Inspecteur** pour insérer et éditer des accords.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Édition d'accords**.
2. Sélectionnez l'outil **Insérer**  à droite du type d'accord que vous souhaitez insérer.
3. Cliquez dans l'affichage des notes et faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite pour définir la longueur de l'accord. Faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas pour définir sa hauteur.

Pour changer de type d'accord pendant que vous insérez des accords, maintenez enfoncée la touche **Alt** et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas.

Si le **Retour acoustique** est activé, vous entendrez l'accord pendant que vous ferez glisser le pointeur. Une infobulle vous indique la fondamentale et le type de l'accord inséré. Le **Calage** et la **Longueur de quantification** sont pris en compte.

Appliquer des événements d'accords à des événements de note

Il est possible d'appliquer les événements d'accords de la piste d'Accords aux notes de l'éditeur MIDI.

PRÉAMBULE

Créez une piste d'Accords et ajoutez-y des événements d'accords.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez l'éditeur MIDI.
 2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Édition d'accords**.
 3. Sélectionnez **Adapter à la piste d'Accords**.
-

RÉSULTAT

Le premier événement d'accord de la piste d'Accords est appliqué aux notes sélectionnées. Seul le type d'accord basique peut être appliqué. Les tensions ne sont pas prises en compte.

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.

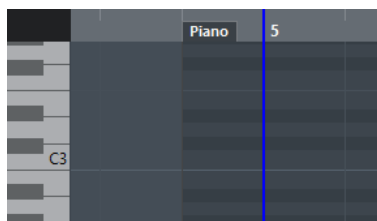
Entrée pas à pas

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 :

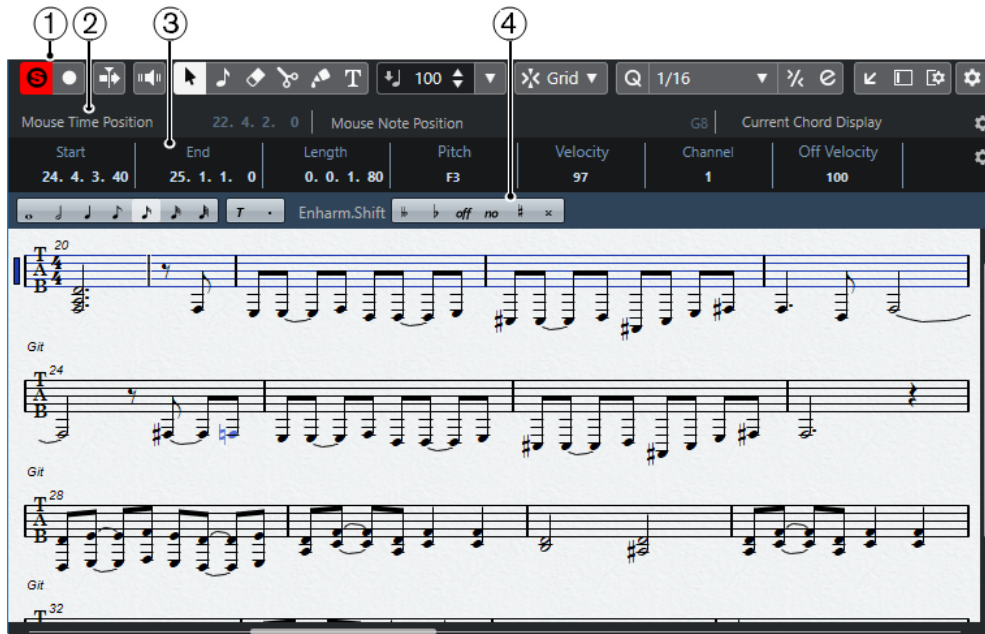
- Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**, puis sélectionnez **MIDI > Partitions > Ouvrir Éditeur de partitions**.

- Sélectionnez un conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet** et appuyez sur **Ctrl/Cmd-R**.

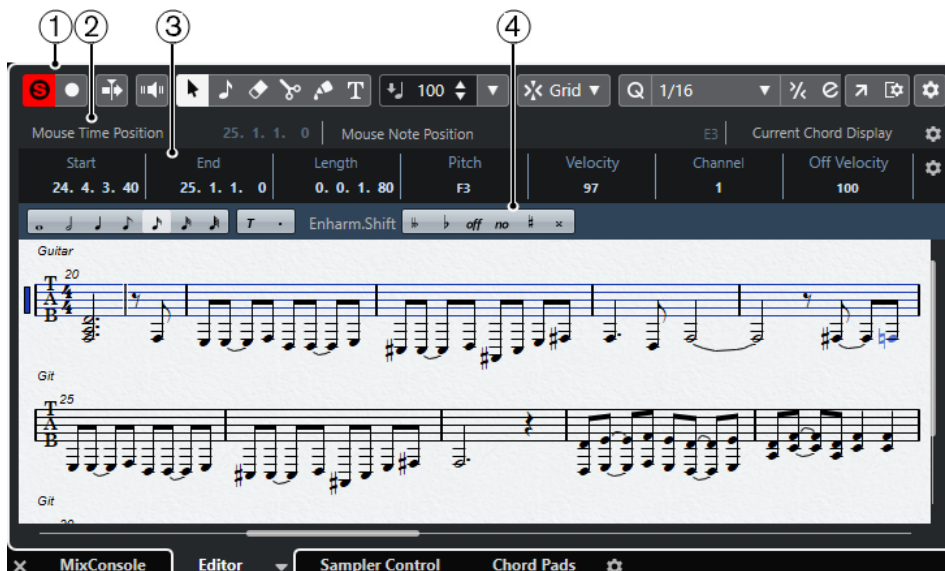
À NOTER

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'enharmoine.

- 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.

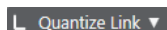
Ouvrir Panneau de quantification



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

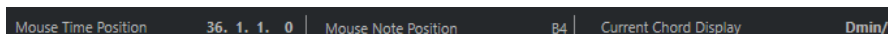


Permet d'accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

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.

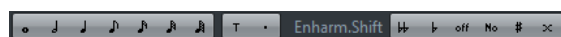
LIENS ASSOCIÉS

[Modifier le format d'affichage de la règle](#) à la page 665

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 **T** 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 719

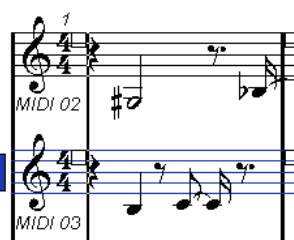
Affichage des partitions

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

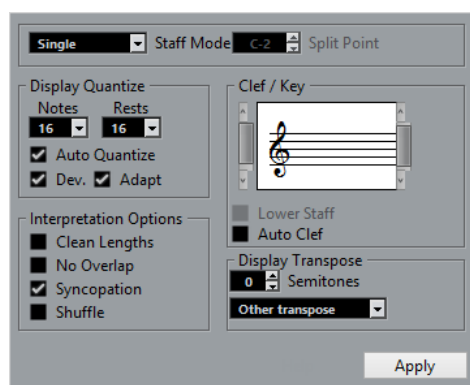
Cette boîte de dialogue permet de modifier l'affichage musical dans Cubase.

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-olets) 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.

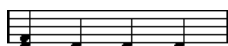
Pas de superpositions

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 :



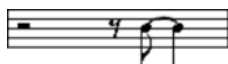
Mesure avec l'option **Pas de superpositions** activée :



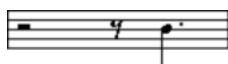
Syncope

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

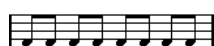
Quand cette option est activée et que vous avez joué sur un rythme imprécis, les temps sont affichés comme des notes normales, et non comme des triolets. C'est un procédé d'écriture courant dans le Jazz.

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

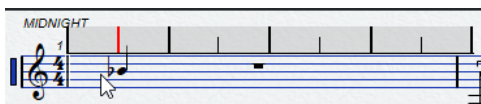
Dans l'affichage des partitions, l'outil **Insérer une note** vous permet de créer des notes.

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 671

[Quantification d'affichage](#) à la page 714

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 713

[Édition d'événements de note sur la ligne d'infos](#) à la page 670

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 712

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.

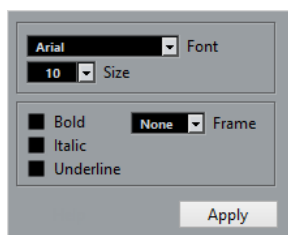
PROCÉDER AINSI

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**.

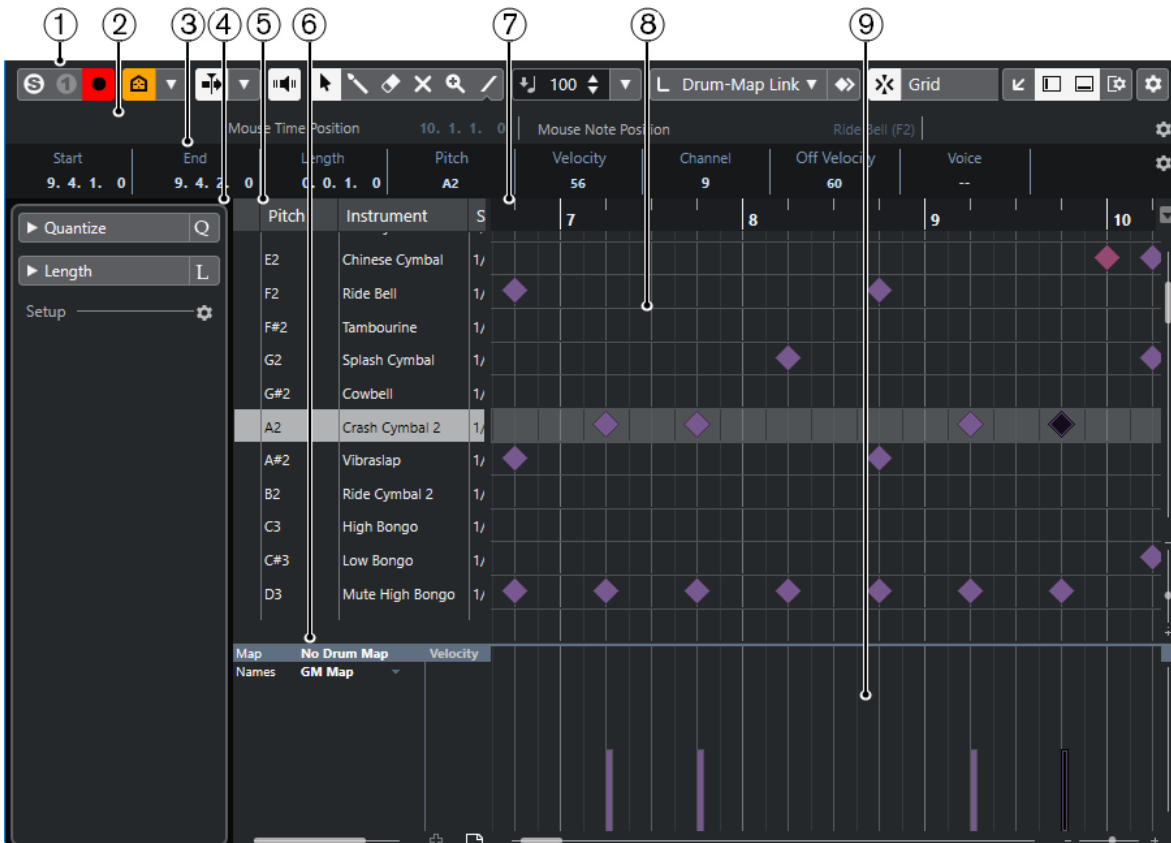
Si une Drum Map a été assignée à la piste MIDI et que les options **Le contenu de l'éditeur s'aligne sur la sélection d'événement** et **Utiliser Éditeur de rythme quand une Drum Map est assignée** sont activées dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Éditeurs**), vous pouvez procéder comme suit pour ouvrir a 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.

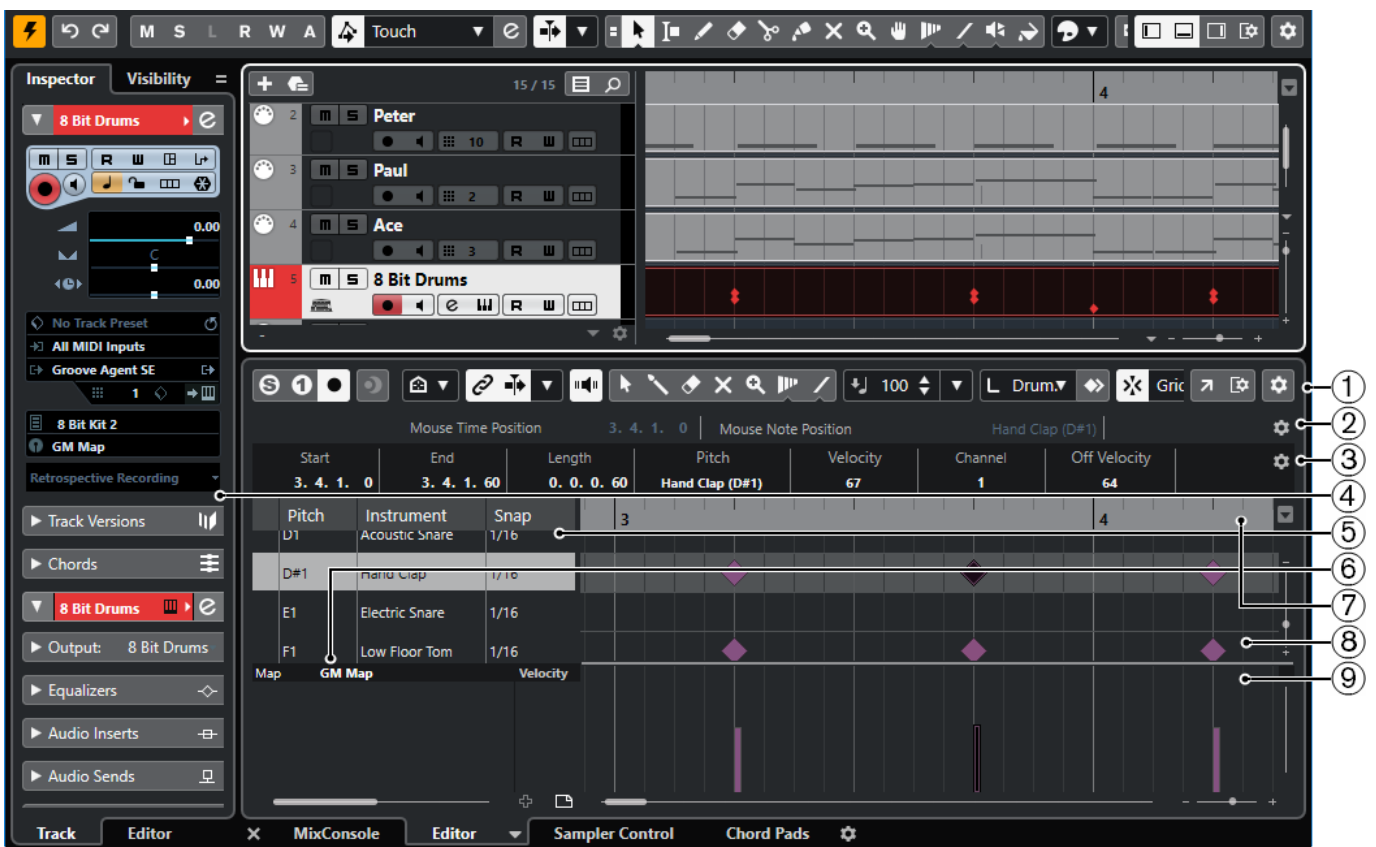
À NOTER

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

Lier les curseurs de projet et d'éditeur de zone inférieure



Permet de lier les lignes temporelles, les curseurs et les facteurs de zoom de l'onglet **Éditeur** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

À NOTER

Vous ne pouvez pas activer l'option **Lier les curseurs de projet et d'éditeur de zone inférieure** quand l'option **Boucle de piste** est activée.

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.

À NOTER

Quand vous activez l'option **Boucle de piste**, la fonction **Lier les curseurs de projet et d'éditeur de zone inférieure** est automatiquement désactivée dans l'onglet **Éditeur** de la zone inférieure.

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.

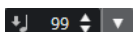
Descendre encore



Permet de transposer l'événement sélectionné d'une octave vers le bas.

Vélocité

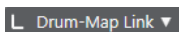
Vélocité des notes insérées



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



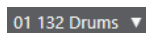
Permet d'afficher/masquer les bordures du conteneur MIDI actif, entre les délimiteurs gauche et droit.

Éditer uniquement le conteneur actif



Permet de restreindre les opérations d'édition au conteneur actif.

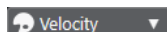
Conteneur en cours édition



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.

Éditer l'instrument VST

Éditer l'instrument VST



Permet d'ouvrir l'instrument VST sur lequel la piste est routée.

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 666

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**.

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 723

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
6. 4. 1. 0	6. 4. 2. 0	0. 0. 1. 0	Vibraslap (Bb2)	56	10
Off Velocity	Articulations	Release Length	Voice	Text	
60	None	0. 0. 0. 0	--		

Les valeurs de durée et de position sont exprimées dans le format sélectionné pour la règle.

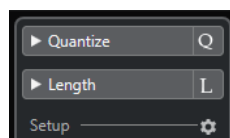
Les statuts activé/désactivé de la ligne d'infos dans la fenêtre **Éditeur de rythme** et dans l'onglet **Éditeur** de la zone inférieure de la fenêtre **Projet** sont indépendants.

LIENS ASSOCIÉS

[Édition d'événements de note sur la ligne d'infos](#) à la page 670

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

[Section Note Expression de l'Inspecteur](#) à la page 766

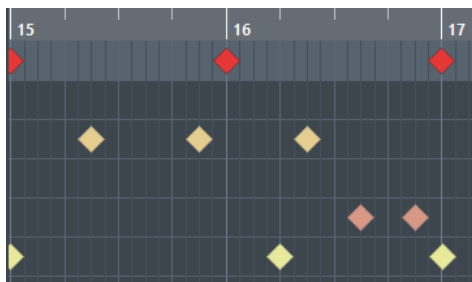
[Panneau de quantification](#) à la page 283

[Fonctions de transposition](#) à la page 314

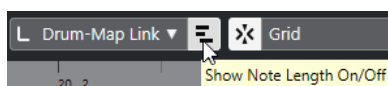
[Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur](#) à la page 49

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 723

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 736

[Drum Maps](#) à la page 736

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

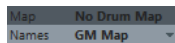
Permet d'afficher tous les sons de batterie pour lesquels un pad etc. est utilisé pour l'instrument. Cette option est uniquement disponible quand l'instrument prend en charge la transmission de ces informations.

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 736

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 723

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	<input checked="" type="checkbox"/>	C1	C1	10	Track
C#1	Side Stick	1/16	<input type="checkbox"/>	C#1	C#1	10	Track
D1	Acoustic Snare	1/16	<input type="checkbox"/>	D1	D1	10	Track
D#1	Hand Clap	1/16	<input type="checkbox"/>	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 740

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.

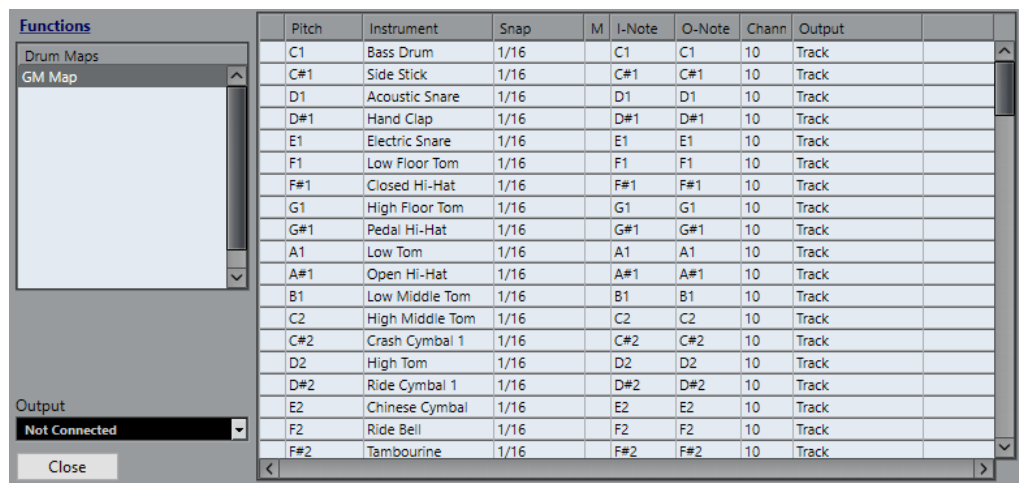
LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrer un fichier de modèle de projet](#) à la page 89

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

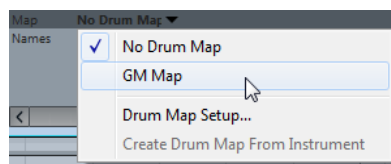
[Paramètres des Drum Maps](#) à la page 738

[Paramètres de canal et de sortie](#) à la page 739

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 732

[Boîte de dialogue Configuration des Drum Maps](#) à la page 737

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**.

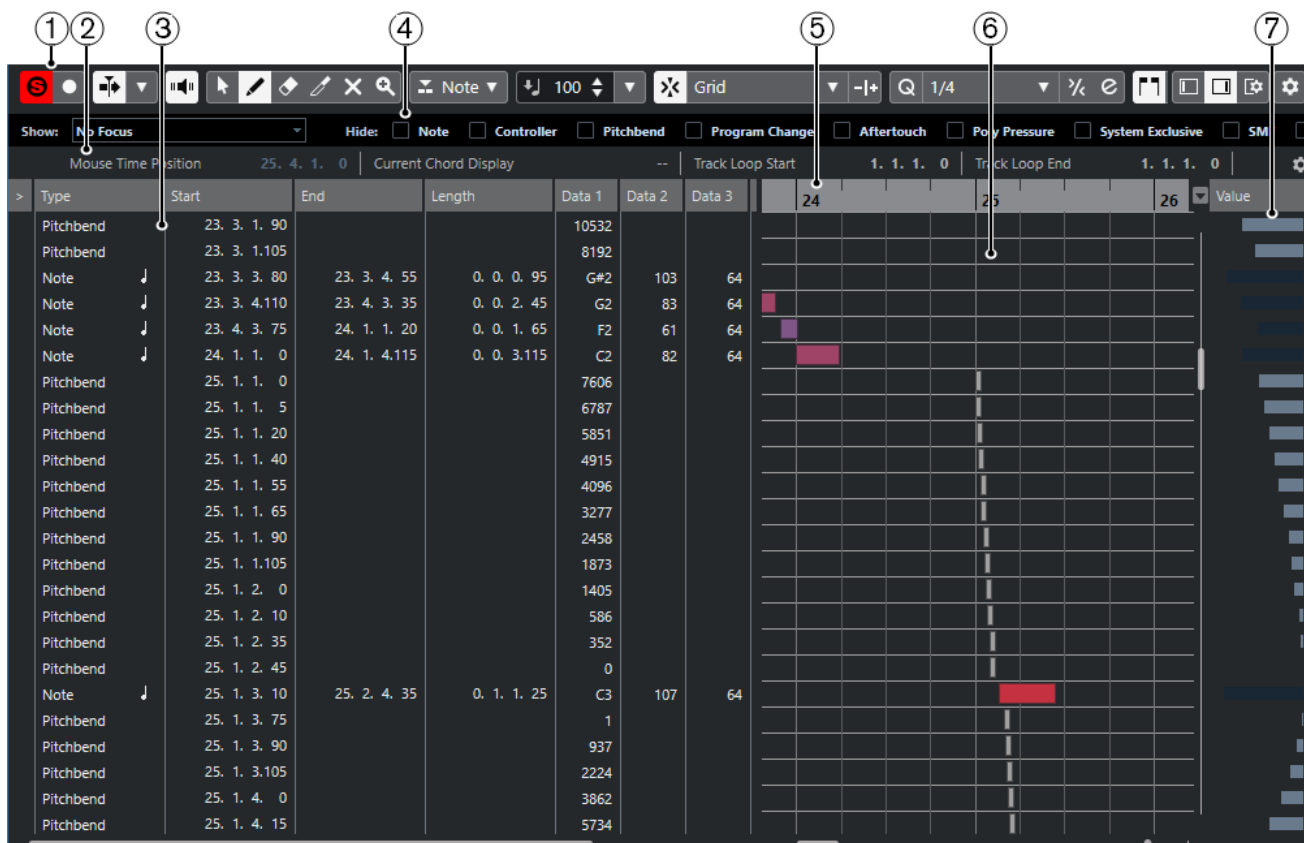
LIENS ASSOCIÉS

[Exporter des pistes MIDI sous forme de fichiers MIDI standard](#) à la page 148

Éditeur en liste

L'**Éditeur en liste** montre tous les événements des conteneurs MIDI sélectionnés dans une liste, ce qui permet de consulter et d'éditer les valeurs numériques de leurs propriétés. Il permet également d'éditer les messages SysEx.

- Pour ouvrir un conteneur MIDI dans l'**Éditeur en liste**, sélectionnez-le dans la fenêtre **Projet**, puis sélectionnez **MIDI > Ouvrir Éditeur en liste**.



L'Éditeur en liste se divise en plusieurs sections :

- 1 Barre d'outils
- 2 Barre d'état
- 3 Liste des événements
- 4 Barre de filtres
- 5 Règle
- 6 Affichage d'événements
- 7 Affichage des valeurs

À NOTER

Pour activer/désactiver les filtres, la barre d'état et l'affichage des valeurs, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils et activez/désactivez les options correspondantes.

Barre d'outils de l'Éditeur en liste

La barre d'outils regroupe les outils et divers paramètres de l'Éditeur en liste.

- 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.

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.

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.

Boucle de piste

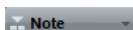
Boucle de piste



Permet d'activer/désactiver la lecture en boucle indépendante de la piste.

Type d'événement à insérer

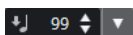
Type d'événement à insérer



Permet de déterminer un type d'événement pour les nouveaux événements.

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.

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.

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.

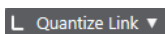
Ouvrir Panneau de quantification



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.

Paramètres et sélection de conteneurs

Afficher cadres des conteneurs



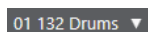
Permet d'afficher/masquer les bordures du conteneur MIDI actif, entre les délimiteurs gauche et droit.

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.

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.

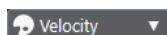
Enregistrer vitesse Note Off



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.

Éditer l'instrument VST

Éditer l'instrument VST



Permet d'ouvrir l'instrument VST sur lequel la piste est routée.

Commandes de zone de fenêtre

Afficher/Masquer zone gauche



Permet d'afficher/masquer la zone gauche.

Afficher/Masquer zone droite



Permet d'afficher/masquer la zone droite.

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

[Options de configuration](#) à la page 941

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**.



Les statuts activé/désactivé de la barre d'état dans la fenêtre **Éditeur en liste** 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.

Affichage de l'accord actuel

Quand le curseur de projet passe sur des notes qui constituent un accord, cet accord est indiqué ici.

Début/Fin de la boucle de piste

Quand la fonction **Boucle de piste** est activée dans la barre d'outils, les positions de début et de fin de la boucle sont affichées.

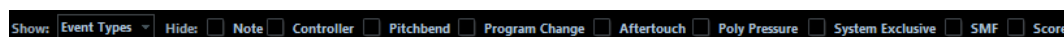
LIENS ASSOCIÉS

[Barre d'outils de l'Éditeur de rythme](#) à la page 723

Barre de filtres

La barre des filtres permet de masquer certains événements en fonction de leur type ou d'autres propriétés.

- Pour afficher la barre de filtres, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez **Filtres**.



Section Afficher

La section **Afficher** permet de configurer les filtres.

Aucun focus

Aucun filtre ne s'applique.

Types d'événements

Seuls les événements du type sélectionné sont affichés. Le résultat est le même que quand vous activez les types d'événements dans la section **Masquer**.

Types d'événements et données 1

Seuls les événements du type sélectionné et possédant la même valeur **Données 1** sont affichés. Par exemple, si un événement de note a été sélectionné, seules les notes ayant la même hauteur seront visibles. Quand un événement de contrôleur a été sélectionné, seuls les contrôleurs du même type sont visibles.

Canaux des événements

Seuls les événements ayant le même canal MIDI que l'événement sélectionné sont affichés.

Section Masquer

La section **Masquer** permet de masquer des types d'événements spécifiques.

LIENS ASSOCIÉS

[Filtrage de la liste d'événements](#) à la page 752

[Transformer](#) à la page 830

Liste des événements

La **Liste d'événements** contient tous les événements présents dans les conteneurs MIDI sélectionnés. Ils se présentent dans leur ordre de lecture en partant du haut vers le bas. La liste permet d'éditer avec précision les valeurs numériques des propriétés des événements.

Voici les options disponibles :

>

Une flèche dans cette colonne indique l'événement qui commence à la position la plus proche avant le curseur de projet (à gauche de la position du curseur). Vous pouvez utiliser cette colonne pour l'écoute quand vous procédez à des éditions dans la liste.

- Pour déplacer le pointeur au début de l'événement, cliquez dans la colonne d'audition de cet événement.
- Pour déplacer le pointeur et démarrer/arrêter la lecture, double-cliquez dans la colonne au niveau d'un événement.

Type

Type de l'événement. Vous ne pouvez pas en changer.

Début

Position de départ de l'événement affichée dans le format sélectionné pour la règle. Quand vous modifiez cette valeur, l'événement se déplace.

À NOTER

Si un événement déplacé dépasse un autre événement de la liste, celle-ci est triée à nouveau. La liste répertorie toujours les événements dans leur ordre de lecture.

Fin

Permet d'afficher et d'éditer la position de fin d'un événement de note. Quand vous éditez cette position, l'événement de note est redimensionné.

Longueur

Indique la durée de l'événement de note. Quand vous modifiez cette valeur, l'événement de note est redimensionné et sa valeur de **Fin** change également.

Données 1

Propriété **Données 1** ou **Valeur 1** de l'événement. Son contenu dépend du type de l'événement. Pour les notes, il s'agit de la hauteur, par exemple. Les valeurs sont affichées au format le mieux approprié quand cela est possible. Par exemple, la valeur **Données 1** pour les notes est indiquée sous forme de numéro de note au format sélectionné dans la boîte de dialogue **Préférences**.

Données 2

Propriété **Données 2** ou **Valeur 2** de l'événement. Son contenu dépend du type de l'événement. Pour les notes, il s'agit de la valeur de vitesse note-on, par exemple.

Données 3

Propriété **Données 3** ou **Valeur 3** de l'événement. Cette valeur ne sert que pour les événements de note, elle correspond à la Vitesse Note-Off (vitesse du relâchement de la note).

Voie

Canal MIDI de l'événement. Ce paramètre est normalement supplanté par la configuration de canal de la piste. Pour qu'un événement MIDI soit lu sur son propre canal, configurez sa piste sur le canal **Tous** dans la fenêtre **Projet**.

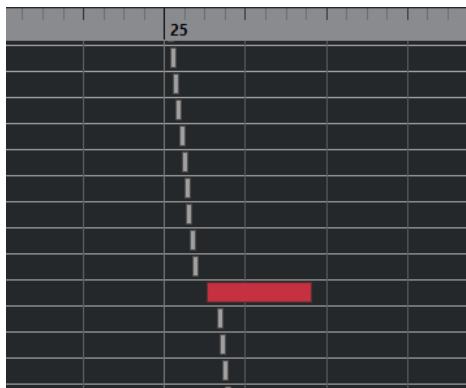
Commentaire

Utilisez ce champ pour le **Texte**, les **Paroles**, l'**Événement SMF** ou le **SysEx** qui nécessitent de saisir du texte ou saisissez des caractères hexadécimaux.

Affichage d'événements

L'**Affichage d'événements** offre un affichage graphique des événements.

- L'affichage d'événements est toujours affiché.



La position verticale d'un événement dans le graphique correspond à son entrée dans la liste, c'est-à-dire à son ordre de lecture. La position horizontale correspond à la position de l'événement dans le projet. Dans l'affichage d'événements, vous pouvez ajouter de nouveaux conteneurs ou événements, et faire glisser des événements à d'autres positions.

Affichage des valeurs

L'affichage des valeurs situé à droite de l'affichage d'événements est un outil qui permet de visualiser et d'éditer rapidement plusieurs valeurs, telles que les niveaux de vélocité ou ceux d'un contrôleur. Les valeurs apparaissent sous forme de barres horizontales, avec la longueur de la barre correspondant à la valeur.

- Pour afficher l'affichage des valeurs, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez **Affichage des valeurs**.



La valeur affichée pour un événement dépend du type de cet événement. Le tableau qui suit montre ce qui peut être affiché et édité dans les colonnes **Données** et dans l'affichage des valeurs :

Type d'événement	Données 1	Données 2	Affichage des valeurs
Note	Hauteur (n° de note)	Vélocité Note-on	Vélocité
Contrôleur	Type de contrôleur	Niveau de contrôleur	Niveau de contrôleur
Program Change	N° de programme	Pas utilisé	N° de programme
Aftertouch	Niveau d'Aftertouch	Pas utilisé	Niveau d'Aftertouch
Pitchbend	Niveau de Bend	Pas utilisé	Niveau de Bend
SysEx	Pas utilisé	Pas utilisé	Pas utilisé

À NOTER

Pour les événements de note, il y a également une valeur dans la colonne **Données 3**, qui sert à définir la vitesse Note-Off.

À NOTER

Pour les événements SMF et texte, aucune valeur n'est affichée.

Opérations dans l'Éditeur en liste

Dans cette section sont décrites les principales opérations d'édition qu'il est possible d'effectuer dans l'**Éditeur en liste**.

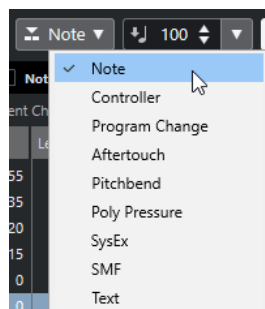
Dessiner des événements

L'outil **Dessiner** permet d'insérer des événements un par un dans l'affichage d'événements.

Quand vous déplacez le pointeur dans l'affichage d'événements, sa position est indiquée dans la barre d'état. La fonction **Calage** est alors prise en compte.

Type	Start	End	Length	Data 1	Data 2	Data 3	24	25
Note	23. 3. 3. 80	23. 3. 4. 55	0. 0. 0. 95	G#2	103	64		
Note	23. 3. 4. 110	23. 4. 3. 35	0. 0. 2. 45	G2	83	64		
Note	23. 4. 3. 75	24. 1. 1. 20	0. 0. 1. 65	F2	61	64		
Note	24. 1. 1. 0	24. 1. 4. 115	0. 0. 3. 115	C2	82	64		
Note	24. 3. 1. 0	24. 4. 1. 0	0. 1. 0. 0	C3	100	64		
Note	24. 4. 1. 0	25. 1. 1. 0	0. 1. 0. 0	C3	100	64		
Pitchbend	25. 1. 1. 0			7606				
Pitchbend	25. 1. 1. 5			6787				
Pitchbend	25. 1. 1. 20			5851				
Pitchbend	25. 1. 1. 40			4915				
Pitchbend	25. 1. 1. 55			4096				

- Pour changer de type d'événement pour le dessin, sélectionnez le type souhaité dans le menu local **Type événement à insérer**.



- Pour dessiner un événement, cliquez dans l'affichage d'événements. L'événement de note adopte la longueur définie dans le menu local **Longueur de quantification**. Les notes prennent la valeur de vitesse définie dans le champ **Vitesse des notes insérées** de la barre d'outils.
- Pour dessiner des événements de note plus longs, faites glisser le pointeur dans l'affichage d'événements.

La longueur de l'événement 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 est déterminée en fonction de la grille de quantification.

Filtrage de la liste d'événements

Vous pouvez filtrer la liste d'événements grâce à la barre **Filtres** qui figure sous la barre d'outils dans l'**Éditeur en liste**.

- Pour filtrer la liste d'événements selon des critères complexes, ouvrez le menu local **Afficher** et sélectionnez un filtre.
- Pour masquer un type d'événement, cochez la case correspondante dans la barre **Filtres**.
- Pour masquer tous les types d'événements sauf un, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et cliquez sur la case du type d'événement que vous souhaitez afficher.

Si vous faites à nouveau un **Ctrl/Cmd**-clic, toutes les cases seront décochées.

Édition dans la liste d'événements

- Pour éditer les valeurs de plusieurs événements, sélectionnez-les et modifiez la valeur de l'un d'entre eux.
Les valeurs des autres événements sélectionnés seront également modifiées. Les différences de valeurs entre les événements sont maintenues.
- Pour attribuer la même valeur à tous les événements sélectionnés, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et modifiez la valeur d'un événement.
- Pour ce qui est des événements SysEx, la liste ne vous permet de modifier que la position de **Début**. Cependant, quand vous cliquez sur la colonne **Commentaire**, l'**Éditeur MIDI SysEx** s'ouvre. Vous pouvez y procéder à des éditions détaillées des événements de type Système exclusif.

À NOTER

Quand vous rognez le début d'une note dans l'**Éditeur en liste**, il se peut que la note soit déplacée dans la liste car il est possible que d'autres événements commencent avant l'événement édité.

LIENS ASSOCIÉS

[Messages SysEx](#) à la page 753

Édition dans l'Affichage d'événements

L'affichage d'événements vous permet d'éditer les événements de manière graphique, à l'aide des outils présents sur la barre d'outils. Vous pouvez éditer des événements individuels, mais aussi plusieurs événements sélectionnés simultanément.

- Pour déplacer un événement, faites-le glisser sur une nouvelle position.
Quand un événement déplacé en dépasse un autre dans l'affichage, la liste est reclassée. La liste répertorie toujours les événements dans leur ordre de lecture. De ce fait, la position verticale de l'événement sur l'affichage est également modifiée.
- Pour copier un événement, appuyez sur **Alt** et faites-le glisser sur une nouvelle position.
- Pour redimensionner une note, sélectionnez-la et faites glisser sa fin avec l'outil **Sélectionner**.
- Pour rendre muet ou non muet un événement, cliquez dessus avec l'outil **Muet**.
Vous pouvez rendre muets ou non muets plusieurs événements à la fois en délimitant un rectangle les entourant avec l'outil **Muet**.
- Vous pouvez sélectionner un code couleur pour les événements dans le menu local **Couleurs des événements** de la barre d'outils.
- Pour supprimer un événement, sélectionnez-le et appuyez sur **Retour arrière** ou sur **Supprimer**, ou cliquez dessus avec l'outil **Gomme**.

LIENS ASSOCIÉS

[Menu Couleurs des événements](#) à la page 667

Édition dans l'affichage des valeurs

- Pour éditer des valeurs dans l'affichage des valeurs, cliquez sur ces valeurs et faites glisser le pointeur.
Le pointeur de la souris se change automatiquement en outil **Dessiner** quand il survole l'affichage des valeurs.

Messages SysEx

Le Système exclusif (SysEx) est un type de message MIDI spécial servant à régler divers paramètres d'un périphérique MIDI. Ce qui permet d'envoyer des informations qui ne pourraient pas l'être via la syntaxe MIDI normale.

Chacun des principaux fabricants de matériel MIDI dispose de son propre code d'identification SysEx. Les messages SysEx servent principalement à transmettre des données de sons, par exemple les valeurs constituant les paramètres d'un ou plusieurs sons d'un instrument MIDI.

Cubase vous permet d'enregistrer et de manipuler les données SysEx de plusieurs façons.

LIENS ASSOCIÉS

[Utilisation des périphériques MIDI](#) à la page 647

Bulk Dumps (Envoi de données en bloc)

Sur tout périphérique programmable, les paramètres sont stockés sous forme de données binaires dans une mémoire informatique. Quand vous modifiez ces données, les paramètres sont également modifiés. Normalement, les périphériques MIDI vous permettent de transmettre tout ou partie des paramètres présents sous forme de données binaires dans leur mémoire, sous forme de messages MIDI SysEx.

Cette procédure Dump permet, entre autres, d'effectuer des copies de sauvegarde des paramètres d'un instrument ; en renvoyant ces données au périphérique MIDI, vous récupérez vos paramètres d'origine.

Si votre instrument permet le dumping de quelques-uns ou de la totalité de ses paramètres en MIDI par activation d'une fonction sur le panneau de contrôle, ce dump pourra probablement être enregistré dans Cubase.

Enregistrement d'un Bulk Dump

IMPORTANT

Si votre instrument MIDI n'offre pas la possibilité d'initier un dump par lui-même, il vous faudra envoyer un message Dump Request à partir de Cubase pour démarrer le dump. Dans ce cas, utilisez l'**Éditeur MIDI SysEx** pour insérer le message de Dump Request spécifique (reportez-vous à la documentation de l'instrument) au début d'une piste MIDI. Quand vous activez l'enregistrement, le message Dump Request est lu (c'est-à-dire transmis à l'instrument), le dump démarre et il est enregistré.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **MIDI > Filtre MIDI**.
2. Dans la section **Enregistrement**, décochez la case **SysEx** afin de faire en sorte que l'enregistrement des données SysEx ne soit pas filtré.

Les messages SysEx sont ainsi enregistrés, mais ils ne sont pas renvoyés à l'instrument. Ceci pourrait engendrer des résultats imprévisibles.

3. Activez l'enregistrement pour une piste MIDI puis initiez le dump depuis le panneau de contrôle de l'instrument.
4. Une fois que vous avez terminé l'enregistrement, sélectionnez le nouveau conteneur, puis sélectionnez **MIDI > Éditeur en liste**.

Vous pouvez ainsi vérifier si le dump SysEx a bien été enregistré. Il doit y avoir un ou plusieurs événements SysEx dans le conteneur/la liste d'événements.

Renvoyer un Bulk Dump à un périphérique

PRÉAMBULE

Permet de router la piste MIDI contenant les données Système exclusif sur le périphérique. Reportez-vous à la documentation du périphérique pour savoir quel canal MIDI utiliser, etc.

PROCÉDER AINSI

1. Isolez (Solo) la piste.
 2. Assurez-vous que le périphérique est bien configuré pour recevoir des messages SysEx.
 3. Si nécessaire, configurez le périphérique en mode **Prêt à recevoir des données Système exclusif**.
 4. Déclenchez la lecture des données.
-

Enregistrer et transmettre des Bulk Dumps

- Ne transmettez pas plus de données qu'il n'est nécessaire. Si vous n'avez besoin de transmettre qu'un seul programme, inutile de tous les transmettre. En effet, vous pourriez avoir du mal à reconnaître le bon programme. Généralement, il est possible de choisir exactement ce que vous allez envoyer.
- Si vous désirez que le séquenceur envoie les sons utilisés par votre instrument à chaque fois que vous chargez un projet, placez les données SysEx dans un décompte silencieux d'une mesure, situé avant le début du projet.
- Si le dump est très court, par exemple pour un seul programme, vous pouvez le placer au milieu d'un projet afin de rapidement reprogrammer le périphérique correspondant. Cependant, vous pouvez arriver au même résultat en utilisant des messages Program Change. Cette solution est préférable car les données MIDI transmises et enregistrées sont moins volumineuses. Certains appareils peuvent être configurés pour envoyer un dump des paramètres correspondant à un son dès que vous sélectionnez celui-ci depuis le panneau de contrôle.
- Si vous créez des conteneurs avec des « dumps SysEx » judicieux, vous pouvez les placer sur une piste spéciale muette. Pour utiliser ces conteneurs, faites-les glisser sur une piste vide non muette et lisez-les.
- Ne transmettez pas simultanément plusieurs dumps SysEx destinés à plusieurs instruments différents.
- Notez quelque part le paramètre actuel « Device ID » de votre instrument. S'il se trouvait modifié entre-temps, l'instrument pourrait refuser par la suite de recharger le dump.

Enregistrement de changements de paramètres SysEx

Très souvent, les messages SysEx sont utilisés pour modifier à distance certains paramètres spécifiques d'un périphérique, par exemple pour ouvrir un filtre, sélectionner une forme d'onde, modifier le decay d'une réverb, etc. De nombreux périphériques sont également capables de transmettre sous forme de messages SysEx les modifications de paramètres opérées depuis leur

panneau de contrôle. Ces messages peuvent être enregistrés dans Cubase, et donc faire partie d'un enregistrement MIDI tout à fait ordinaire.

Par exemple, vous ouvrez un filtre tout en jouant des notes. Dans ce cas, vous devez enregistrer à la fois les notes et les données SysEx générées par l'ouverture de votre filtre. À la relecture de l'enregistrement, le son change exactement comme lors de son enregistrement.

PROCÉDER AINSI

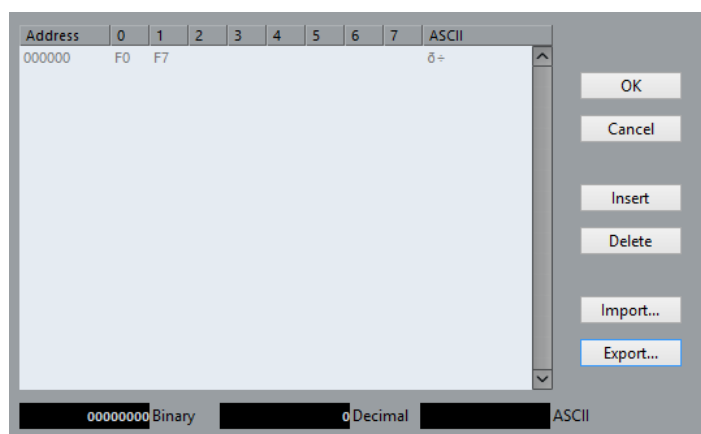
1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **MIDI > Filtre MIDI** et assurez-vous que l'option **SysEx** est bien désactivée dans la section **Enregistrement**.
2. Assurez-vous que l'instrument est bien configuré pour transmettre sous forme de messages SysEx les actions effectuées sur les commandes de la face avant.
3. Enregistrer.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Dans l'**Éditeur en liste**, vérifiez si les événements ont bien été enregistrés correctement.

Éditeur MIDI SysEx

- Pour ouvrir l'**Éditeur MIDI SysEx** pour un événement SysEx, cliquez dans la colonne **Commentaire** de l'événement dans l'**Éditeur en liste**.



Voici comment les octets sont affichés dans l'**Éditeur MIDI SysEx** :

Adresse

Indique la position dans le message à laquelle se trouve une valeur.

0-7

Expriment le message tout entier au format hexadécimal.

Les messages SysEx commencent toujours par F0 et se terminent par F7. Entre ces deux valeurs il peut y avoir un certain nombre d'octets. Si le message contient plus d'octets qu'une ligne ne peut en contenir, il continue sur la ligne suivante. Vous pouvez modifier toutes les valeurs sauf la première (F0) et la dernière (F7).

ASCII

Exprime la valeur sélectionnée au format ASCII.

Ajout et suppression d'octets

- Pour ajouter un octet, ouvrez l'**Éditeur MIDI SysEx** et cliquez sur **Insérer**. L'octet est ajouté avant l'octet sélectionné.
- Pour supprimer un octet, ouvrez l'**Éditeur MIDI SysEx**, sélectionnez un octet et cliquez sur **Supprimer**.

- Pour supprimer tout le message SysEx, sélectionnez-le dans l'Éditeur en liste et appuyez sur **Supprimer** ou sur **Retour arrière**.

Édition des valeurs d'octets

Vous pouvez éditer la valeur d'octet sélectionnée dans l'affichage principal de l'**Éditeur MIDI SysEx**, ou dans les affichages ASCII, décimal et binaire.

- Pour éditer la valeur sélectionnée, ouvrez l'**Éditeur MIDI SysEx**, cliquez sur un octet, et saisissez la valeur souhaitée.

Importation et exportation de données SysEx

Vous pouvez importer des données SysEx à partir du disque et exporter les données éditées dans un fichier.

Le fichier doit être au format binaire MIDI SysEx (.syx). Seul le premier dump d'un fichier SYX sera chargé.

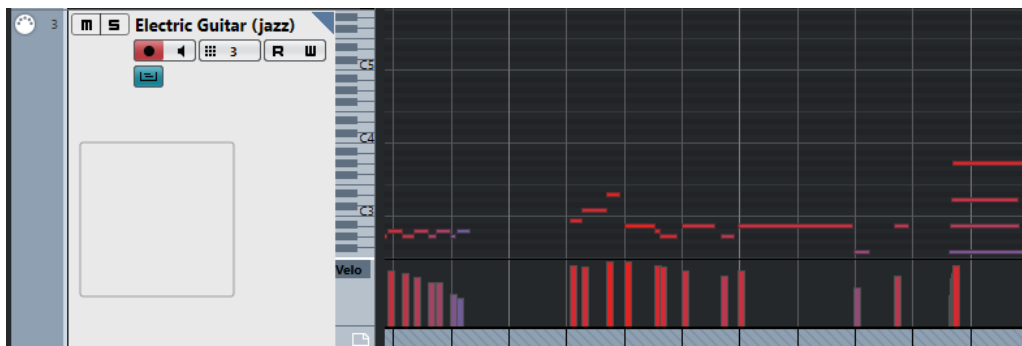
- Pour importer des données SysEx, ouvrez l'**Éditeur MIDI SysEx** et cliquez sur **Importer**.
- Pour exporter des données SysEx, ouvrez l'**Éditeur MIDI SysEx** et cliquez sur **Exporter**.

À NOTER

Il ne faut pas confondre ce format avec les fichiers MIDI, ayant comme extension .MID.

Éditeur sur place

Grâce à l'**Éditeur sur place**, vous pouvez éditer des notes MIDI et des contrôleurs directement dans la fenêtre **Projet**, ce qui vous permet de gagner du temps et de voir les autres pistes pendant l'édition.



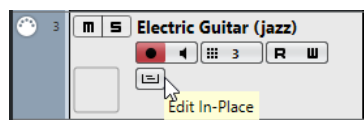
L'**Éditeur sur place** agrandit la piste MIDI de manière à montrer un mini **Éditeur clavier**. Quand vous sélectionnez une note MIDI, la ligne d'infos de la fenêtre **Projet** indique les mêmes informations concernant cette note que la ligne d'infos de l'**Éditeur clavier**. Vous pouvez procéder ici aux mêmes opérations d'édition que dans l'**Éditeur clavier**.

LIENS ASSOCIÉS

[Édition d'événements de note sur la ligne d'infos](#) à la page 670

Ouvrir l'Éditeur sur place

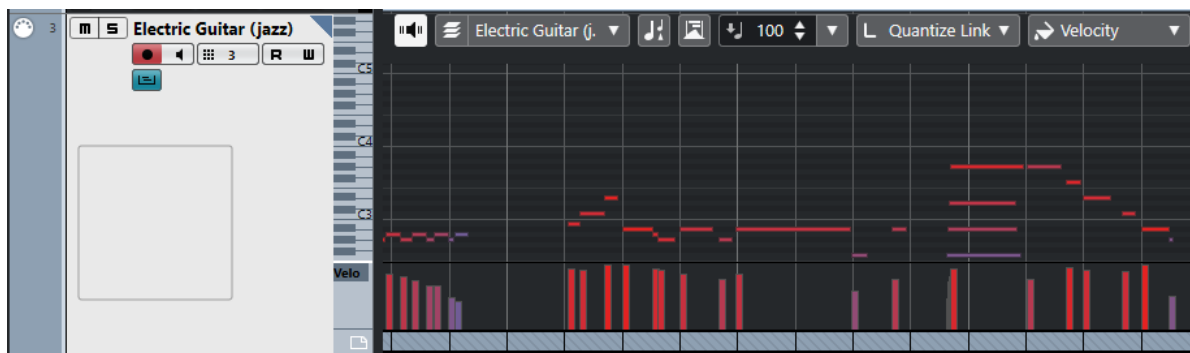
- Pour ouvrir l'**Éditeur sur place** pour les pistes sélectionnées, sélectionnez **MIDI > Ouvrir Éditeur sur place**.
- Pour ouvrir l'**Éditeur sur place** pour une seule piste MIDI, cliquez sur **Éditer sur place** dans la liste des pistes.



Barre d'outils de l'Éditeur sur place

La barre d'outils contient les outils et paramètres de l'Éditeur sur place.

- Pour ouvrir la barre d'outils, cliquez sur le triangle situé dans le coin supérieur droit de la liste des pistes pour la piste éditée.



Retour acoustique

Retour acoustique



Permet de lire automatiquement les événements que vous déplacez, que vous transposez ou que vous dessinez.

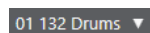
Réglages et sélection de conteneurs

Éditer uniquement le conteneur actif



Permet de restreindre les opérations d'édition au conteneur actif.

Liste des conteneurs dans l'éditeur



Affiche tous les conteneurs qui ont été sélectionnés à l'ouverture de l'éditeur, et permet d'activer un conteneur.

Indiquer transpositions

Indiquer transpositions



Permet d'afficher les hauteurs transposées des notes MIDI.

Sélection automatique des contrôleurs

Sélection automatique des contrôleurs



Permet de sélectionner automatiquement les données de contrôleur des notes MIDI sélectionnées.

Vélocité

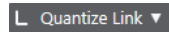
Vélocité des notes insérées



Permet de définir la valeur de vélocité des nouvelles notes.

Longueur de quantification

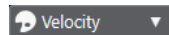
Longueur de quantification



Permet de définir la valeur de quantification de la longueur des événements.

Couleurs des événements

Couleurs des événements



Permet de choisir la couleur des événements.

Utilisation de l'Éditeur sur place

- Pour zoomer sur l'**Éditeur sur place** ou le faire défiler, survolez la partie gauche du clavier de piano de manière à ce que le pointeur prenne la forme d'une main. Faites ensuite glisser le pointeur vers la gauche ou la droite pour faire un zoom vertical avant ou arrière, ou faites-le glisser vers le haut ou le bas pour faire défiler l'éditeur.
- Pour ajouter ou supprimer des pistes de contrôleur, faites un clic droit sous le champ de nom du contrôleur et sélectionnez une option dans le menu contextuel qui apparaît.
- Pour fermer l'**Éditeur sur place** d'une piste, cliquez sur **Éditer sur place** dans la liste des pistes ou double-cliquez sous l'affichage des contrôleurs dans l'**Éditeur sur place**.
- Pour ouvrir/fermer l'**Éditeur sur place** d'une ou plusieurs pistes sélectionnées, utilisez le raccourci clavier **Éditer sur place**.
- Vous pouvez faire glisser des notes d'un **Éditeur sur place** sur un autre.

À NOTER

Le bouton **Calage** et le menu local **Type de calage** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet** contrôlent le calage dans l'**Éditeur sur place**, mais la grille de calage se configure à partir du menu local **Quantifier**.

Note Expression

Les données Note Expression permettent d'éditer des notes MIDI et leurs expressions comme un tout.

Les données Note Expression permettent d'associer des événements d'expression à des notes MIDI, afin qu'ils soient traités comme un tout. Quand vous quantifiez, déplacez, copiez, dupliquez ou effacez des notes MIDI, toutes les informations de contrôleur associées à ces notes suivent. Les données associées aux notes peuvent ainsi être éditées avec précision et de façon intuitive.

Les événements d'expression comprennent les événements suivants : Control Change MIDI, Pitchbend MIDI, Aftertouch MIDI, Poly Pressure MIDI et Note Expression VST.

Les courbes d'événements d'expression sont affichées par-dessus les notes MIDI correspondantes dans l'affichage d'événements. Tous les événements d'expression d'une note MIDI sont affichés simultanément.



Pour pouvoir jouer et enregistrer des événements d'expression pour des notes MIDI, vous devez utiliser un contrôleur périphérique d'entrée qui prend en charge les données Note Expression, par exemple un clavier compatible MPE ou une guitare MIDI. Si vous ne disposez pas d'un contrôleur d'entrée compatible, vous pouvez assigner des messages MIDI aux expressions.

Pour pouvoir lire correctement les prestations polyphoniques qui utilisent des événements d'expression, vous devez utiliser un contrôleur périphérique de sortie qui prend en charge les données Note Expression, par exemple un instrument compatible MPE ou un instrument VST prenant en charge les données Note Expression VST. Si vous ne disposez pas d'un périphérique compatible, il vous faudra configurer votre instrument MIDI pour qu'il joue le même son sur tous les canaux MIDI.

LIENS ASSOCIÉS

[Note Expressions VST](#) à la page 760

[Contrôleurs MIDI](#) à la page 760

[Périphériques d'entrée MIDI compatibles MPE](#) à la page 761

Note Expressions VST

Les données Note Expression VST sont spécifiques à des notes. Elles sont adaptées à des contextes polyphoniques car elles permettent d'éditer l'expression de chaque note individuelle d'un accord.

Les données Note Expression VST sont transmises par des instruments VST. Pour pouvoir travailler avec les données Note Expression VST, il vous faut disposer d'un instrument VST compatible (HALion Sonic SE, par exemple).

Tous les instruments n'utilisent pas les mêmes données Note Expression VST.

Les données Note Expression VST ont une plage de valeurs supérieure à la plage de valeurs MIDI, qui va de 0 à 127.

Vous pouvez utiliser chaque canal MIDI pour un son différent.

À NOTER

Pour contrôler des notes individuelles à l'aide de données Note Expression VST, il vous faut configurer le canal MIDI de la piste sur une valeur comprise entre 1 et 16.

LIENS ASSOCIÉS

[Instruments VST compatibles VST 3](#) à la page 760

Instruments VST compatibles VST 3

Les instruments VST compatibles VST 3 qui prennent en charge les données Note Expression VST peuvent être utilisés avec les données Note Expression dans Cubase.

Cubase intègre plusieurs instruments VST compatibles VST 3 (HALion Sonic SE, Retrologue et Padshop) qui sont fournis avec des préréglages.

Selon le préréglage choisi, Cubase prend en charge des données Note Expression VST spécifiques, par exemple l'**Accordage**, le **Volume** et le **Panoramique**.

À NOTER

Retrologue et Padshop intègrent des sons spécialement conçus pour la norme MPE. Pour les utiliser avec les données Note Expression, vous pouvez également vous servir des préréglages de sons de HALion Sonic SE.

Pour de plus amples informations sur Retrologue et Padshop et leur paramètres, veuillez vous reporter au document **Référence des plug-ins**.

Pour de plus amples informations sur HALion Sonic SE et ses paramètres, veuillez consulter le document **HALion Sonic SE**.

LIENS ASSOCIÉS

[Charger des préréglages d'instrument MPE](#) à la page 765

Contrôleurs MIDI

Les messages de contrôleur MIDI fonctionnent tous sur des canaux spécifiques, à l'exception des messages Polypresseure. Ils s'appliquent à toute une voie, qu'ils aient été insérés pour un conteneur ou pour une note.

Les messages de contrôleur MIDI étant spécifiques à des canaux, les données Note Expression se limitent à des prestations monophoniques (solo). Quand vous éditez des données

d'articulation sur une note, ces données affectent toutes les autres notes de la même voix, c'est-à-dire toutes les autres notes jouées sur le même canal en même temps.

Cependant, la nouvelle norme MPE permet d'assigner chaque note à un canal MIDI différent, et donc de contrôler les notes individuellement. Avec cette norme, il est recommandé d'utiliser exclusivement les messages MIDI des canaux de Pitchbend, d'Aftertouch et du CC74 pour contrôler des notes individuelles. Dans ce cas, le canal MIDI 1 contrôle toutes les notes tandis que les quinze autres canaux MIDI peuvent contrôler des notes individuelles.

À NOTER

Pour contrôler des notes individuelles à l'aide de messages de contrôleur MIDI, vous devez configurer la piste sur le canal MIDI **Quelconque**.

LIENS ASSOCIÉS

[Périphériques d'entrée MIDI compatibles MPE](#) à la page 761

[Affichage des contrôleurs](#) à la page 672

[Enregistrer des messages Control Change MIDI sous forme de données Note Expression](#) à la page 782

[Convertir des messages MIDI Control Change en données Note Expression](#) à la page 782

Périphériques d'entrée MIDI compatibles MPE

Les lettres MPE signifient MIDI Polyphonic Expression. La norme MPE est prise en charge par certains périphériques MIDI. Il s'agit de contrôleurs MIDI multi-dimensionnels qui permettent de faire varier la hauteur et le timbre de notes individuelles pendant une prestation polyphonique.

Avec la norme MPE, un canal MIDI spécifique est assigné à chaque note. Vous pouvez ainsi appliquer des messages d'expression à des notes individuelles.

Pour pouvoir travailler avec les fonctions MPE dans Cubase, c'est-à-dire jouer et enregistrer des expressions en polyphonie, vous devez utiliser un périphérique d'entrée MPE adéquat. Certains périphériques d'entrée MPE sont automatiquement détectés et configurés.

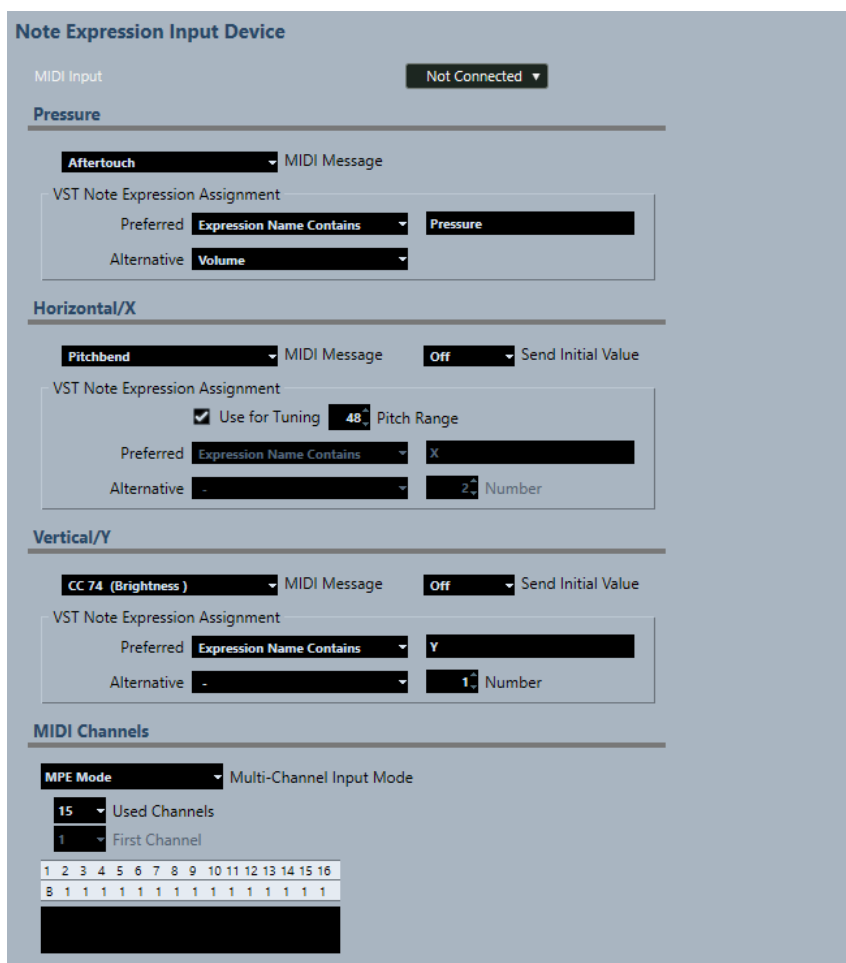
Page Périphérique d'entrée Note Expression

La page **Périphérique d'entrée Note Expression** regroupe les paramètres de votre périphérique d'entrée connecté.

- Pour ouvrir la page de votre périphérique d'entrée Note Expression, sélectionnez **Studio > Configuration du studio** et sélectionnez-le dans la liste de **Périphériques**. Si votre périphérique ne figure pas dans la liste, cliquez sur **Ajouter un périphérique** et sélectionnez **Périphérique d'entrée Note Expression**.

À NOTER

Cubase reconnaît automatiquement certains périphériques d'entrée Note Expression compatibles. Pour ces périphériques des pages regroupant des paramètres prédéfinis sont proposées dans la boîte de dialogue **Configuration du studio**. Si votre périphérique est configuré sur les paramètres d'usine, il n'est pas nécessaire que vous changiez quoi que ce soit dans cette boîte de dialogue. Dans certains cas, il vous faut configurer le périphérique sur le mode adéquat. Ce mode est souvent appelé mode MPE.



Cubase vous permet d'utiliser les trois dimensions des mouvements d'entrée pendant que vous jouez en polyphonie. La page **Périphérique d'entrée Note Expression** contient les sections **Pression**, **Horizontal/X**, et **Vertical/Y**. Ces sections vous permettent de visualiser et, si nécessaire, d'éditer les messages MIDI utilisés pour ces trois dimensions de contrôle.

Voici les options disponibles :

Entrée MIDI

Permet de sélectionner le port d'entrée MIDI auquel le périphérique d'entrée est connecté.

Voici les options disponibles dans la section **Pression** :

Message MIDI

Permet d'assigner un message MIDI au mouvement d'entrée **Pression** du périphérique d'entrée Note Expression. L'assignation par défaut est **Aftertouch**.

Assignation de Note Expression VST

Montre l'assignation des mouvements d'entrée MPE aux données Note Expression VST.

Voici les options disponibles dans la section **Horizontal/X** :

Message MIDI

Permet d'assigner un message MIDI au mouvement d'entrée **Horizontal/X** du périphérique d'entrée Note Expression. L'assignation par défaut est **Pitchbend**.

Transmettre la valeur initiale

Permet de transmettre la position de début du mouvement d'entrée à Cubase.

- **Éteint**
Permet de transmettre la position absolue. Cette position correspond aux valeurs initiales suivantes : Absolu : Actif (Sensel Morph), Relatif : Éteint (LinnStrument).
- **Centre (64)**
Permet de transmettre la valeur centrale en premier. Les mouvements d'entrée font augmenter ou diminuer la valeur. Cette valeur correspond aux valeurs initiales suivantes : Absolu : Éteint (Sensel Morph), Relatif : Actif (LinnStrument).

Utiliser pour l'accordage

Activez cette option si vous utilisez un périphérique d'entrée Note Expression qui permet de glisser progressivement d'une hauteur à une autre sans interruption.

À NOTER

Si vous activez l'option **Utiliser pour l'accordage**, l'**Assignment de Note Expression VST** sera automatiquement configurée sur **Accordage**.

Désactivez cette option pour les périphériques qui ne prennent pas en charge le glissement et génèrent une note différente à chaque touche.

Intervalle de hauteur

Permet de définir l'intervalle de hauteur de votre périphérique d'entrée. Si vous glissez d'une hauteur à une autre, relâchez la touche et appuyez dessus à la même position et à la même hauteur, l'intervalle de hauteur sera correctement configuré.

Quand vous appuyez sur une note de façon répétée, c'est la même hauteur qui est toujours jouée.

Assignment de Note Expression VST

Montre l'assignation des mouvements d'entrée MPE aux données Note Expression VST.

Voici les options disponibles dans la section **Vertical/Y** :

Message MIDI

Permet d'assigner un message MIDI au mouvement d'entrée **Vertical/Y** du périphérique d'entrée Note Expression. L'assignation par défaut est **CC74 (Brilliance)**.

Transmettre la valeur initiale

Permet de transmettre la position de début du mouvement d'entrée à Cubase.

- **Éteint**
Permet de transmettre la position absolue. Cette position correspond aux valeurs initiales suivantes : Absolute (Seaboard Block), Absolute : On (Sensel Morph), Relative : Off (LinnStrument).
- **Min (0)**
Permet de transmettre la valeur minimale en premier. Les mouvements d'entrée engendrent une augmentation de la valeur. Cette valeur correspond aux valeurs initiales suivantes : Relative Unipolar (Seaboard Block).
- **Centre (64)**
Permet de transmettre la valeur centrale en premier. Les mouvements d'entrée engendrent une augmentation ou une diminution de la valeur. Cette valeur correspond aux valeurs initiales suivantes : Relative Bipolar (Seaboard Block), Absolute : Off (Sensel Morph), Relative : On (LinnStrument).
- **Max (127)**

Permet de transmettre la valeur maximale en premier. Les mouvements d'entrée engendrent une diminution de la valeur.

Assignment de Note Expression VST

Montre l'assignation des mouvements d'entrée MPE aux données Note Expression VST.

Voici les options disponibles dans la section **Canaux MIDI** :

Mode d'entrée multicanaux

Permet de sélectionner un mode d'entrée multicanaux. Voici les options disponibles :

- **Mode MPE**
Permet d'activer le mode MPE et de configurer le canal 1 en tant que canal de base.
- **Rotation des canaux**
Permet d'activer la rotation des canaux et d'assigner des canaux MIDI individuels aux notes MIDI entrantes et à leurs messages de contrôleurs. Vous bénéficiez ainsi d'une polyphonie de 16 voix. Pour que cela fonctionne, votre contrôleur d'entrée doit prendre en charge la rotation des canaux.

Canaux utilisés

Permet de définir le nombre de canaux utilisés pour les notes.

Premier canal

Uniquement disponible en mode **Rotation des canaux**. Permet de définir le premier canal pour la rotation des canaux.

Témoin d'activité MIDI

Permet de contrôler la présence de messages MIDI entrants.

LIENS ASSOCIÉS

[Assignations de Note Expression VST](#) à la page 764

Assignations de Note Expression VST

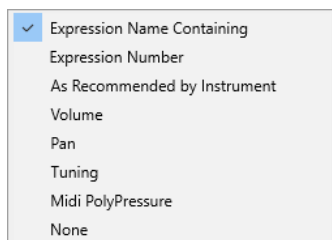
La section **Assignment de Note Expression VST** montre l'assignation des mouvements d'entrée qui proviennent de votre périphérique d'entrée Note Expression aux données Note Expression VST.

Les assignations sont prédéfinies pour tous les périphériques d'entrée Note Expression qui font l'objet d'une page spécifique dans la boîte de dialogue **Configuration du studio**. Vous pouvez changer manuellement ces assignations.

À NOTER

L'assignation est renouvelée quand vous changez d'instrument ou de pré réglage d'instrument.

- Pour ouvrir la page de votre périphérique d'entrée Note Expression, sélectionnez **Studio > Configuration du studio** et sélectionnez le périphérique dans la liste de **Périphériques**. Si votre périphérique ne figure pas dans la liste, cliquez sur **Ajouter un périphérique** et sélectionnez **Périphérique d'entrée Note Expression**.



Voici les options d'assignation disponibles dans les catégories **Préféré** et **Alternatif** :

Le nom de l'expression contient

Permet d'assigner toutes les données Note Expression à un mouvement d'entrée dont le nom contient le texte que vous saisissez dans le champ à droite.

Numéro de Note Expression

Permet d'assigner toutes les données Note Expression à un mouvement d'entrée dont le numéro correspond à celui que vous saisissez dans le champ à droite.

Comme recommandé par l'instrument

Permet d'assigner automatiquement toutes les données Note Expression à des mouvements d'entrée conformément aux recommandations de l'instrument, s'il en existe.

Volume

Permet d'assigner les données Note Expression de **Volume** à un mouvement d'entrée.

Pan

Permet d'assigner les données Note Expression de **Panoramique** à un mouvement d'entrée.

Accordage

Permet d'assigner les données Note Expression d'**Accordage** à un mouvement d'entrée.

PolyPressure MIDI

Permet d'assigner les données Note Expression **PolyPressure MIDI** à un mouvement d'entrée.

Aucun

Aucune donnée Note Expression n'est assignée.

LIENS ASSOCIÉS

[Page Périphérique d'entrée Note Expression](#) à la page 761

Charger des préréglages d'instrument MPE

Vous pouvez charger des préréglages de sons MPE pour Retrologue et pour Padshop.

PROCÉDER AINSI

1. Dans le rack de **Média** de la zone droite, cliquez sur la vignette **VST Instruments**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Cliquez sur la vignette **Padshop**, puis sur **MPE Padshop**.
 - Cliquez sur la vignette **Retrologue**, puis sur **MPE Retrologue**.Les préréglages d'instrument MPE s'affichent.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Faites glisser un préréglage d'instrument dans la liste des pistes pour créer une piste d'Instrument sur laquelle est chargé le préréglage d'instrument.
 - Faites glisser un préréglage d'instrument dans l'affichage d'événements pour créer une piste d'Instrument sur laquelle est chargé le préréglage d'instrument.
 - Faites glisser un préréglage d'instrument sur une piste d'Instrument pour appliquer le préréglage à cette piste.
-

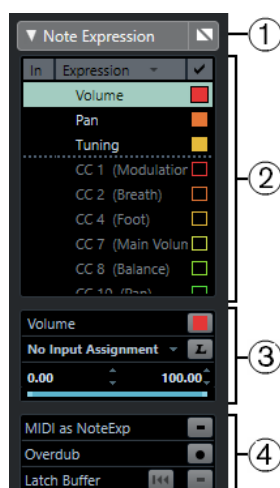
RÉSULTAT

L'instrument est chargé et le préréglage MPE est appliqué à la piste d'Instrument.

Section Note Expression de l'Inspecteur

La section **Note Expression** de l'**Inspecteur** contient la plupart des fonctions dont vous avez besoin pour utiliser les données Note Expression.

- Pour ouvrir la section **Note Expression**, sélectionnez une piste MIDI ou une piste d'Instrument, puis cliquez sur **Note Expression** dans l'**Inspecteur**.



Voici les sections disponibles :

- 1 En-tête de la section/Bouton de contournement**
Indique le nom de la section. Le bouton de contournement vous permet de contourner toutes les données Note Expression de la piste.
- 2 Section Expression**
Liste des données Note Expression VST et des messages MIDI de contrôleur, de Pitchbend, d'Aftertouch et de Polypressure disponibles.
- 3 Section Paramètres de l'expression**
Permet de configurer les paramètres de l'expression sélectionnée dans la section Expression.
- 4 Section Réglages globaux**
Permet de configurer les paramètres globaux.

LIENS ASSOCIÉS

[Section Expression](#) à la page 767

[Section Paramètres de l'expression](#) à la page 768

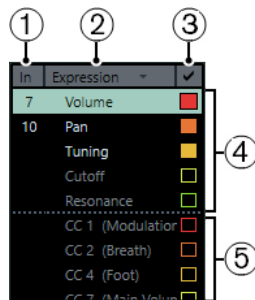
[Section Réglages globaux](#) à la page 768

Section Expression

La section Expression regroupe les Note Expressions VST et les contrôleurs MIDI. Les Note Expressions VST proposées dépendent de l'instrument utilisé. Les messages MIDI Control Change disponibles dépendent des paramètres configurés dans la boîte de dialogue **Configuration des contrôleurs MIDI**.

La section Expression se trouve dans la section **Note Expression** de l'**Inspecteur**.

- Pour ouvrir la section **Note Expression**, sélectionnez une piste MIDI ou une piste d'Instrument, puis cliquez sur **Note Expression** dans l'**Inspecteur**.



Voici les sections et fonctions qu'elle contient :

- 1 Entrée**
Indique l'abréviation du message MIDI Control Change ou du mouvement d'entrée assigné à l'expression pour l'enregistrement.
- 2 Filtre d'expression**
Permet de filtrer la liste d'expressions.
- 3 Visibilité**
Permet d'afficher/masquer l'expression dans l'éditeur d'événements Note Expression et dans l'affichage d'événements.
- 4 Note Expressions VST**
Liste des données Note Expression VST disponibles.
- 5 Contrôleurs MIDI**
Liste des messages de contrôleur MIDI disponibles.

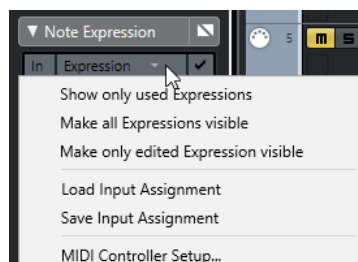
LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Configuration des contrôleurs MIDI](#) à la page 678

Menu Filtre d'expression

Vous pouvez filtrer la liste des expressions disponibles afin de disposer d'une meilleure vue d'ensemble.

- Pour ouvrir le menu Filtre d'expression, cliquez sur l'en-tête de la colonne.



Voici les options disponibles :

Afficher uniquement les expressions utilisées

Permet de n'afficher que les expressions de la liste pour lesquelles il existe des données. Celles-ci sont précédées d'un astérisque (*).

Rendre toutes les expressions visibles

Permet d'afficher toutes les expressions disponibles dans l'affichage d'événements.

Ne rendre visible que l'expression éditée

Permet de n'afficher que l'expression sélectionnée dans l'affichage d'événements.

Charger une assignation d'entrée

Permet de charger des préréglages d'assignation.

Enregistrer l'assignation d'entrée

Permet d'enregistrer des préréglages d'assignation.

Configuration des contrôleurs MIDI

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle il est possible d'ajouter des messages MIDI Control Change à la liste.

LIENS ASSOCIÉS

[Section Expression](#) à la page 767

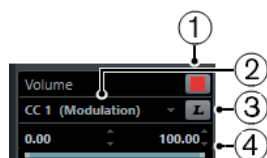
[Assignation des contrôleurs](#) à la page 769

Section Paramètres de l'expression

Dans cette section, vous pouvez configurer les paramètres de l'expression qui est sélectionnée dans la section Expression et, par exemple, configurer l'assignation des entrées.

Les paramètres de l'expression se trouvent dans la section **Note Expression** de l'**Inspecteur**.

- Pour ouvrir la section **Note Expression**, sélectionnez une piste MIDI ou une piste d'Instrument, puis cliquez sur **Note Expression** dans l'**Inspecteur**.



1 Sélectionneur de couleurs

Permet d'attribuer une couleur à l'expression sélectionnée.

2 Assignation des entrées

Permet de définir l'assignation des entrées de l'expression sélectionnée.

3 Acquisition MIDI

Cliquez sur ce bouton et réglez le fader ou le potentiomètre souhaité sur votre contrôleur MIDI externe pour lui assigner l'expression sélectionnée.

4 Plage

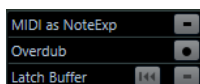
Permet de définir la plage de valeurs de l'expression sélectionnée.

Section Réglages globaux

Les paramètres globaux s'appliquent à toutes les expressions de la section Expression.

Les paramètres globaux se trouvent dans la section **Note Expression** de l'**Inspecteur**.

- Pour ouvrir la section **Note Expression**, sélectionnez une piste MIDI ou une piste d'Instrument, puis cliquez sur **Note Expression** dans l'**Inspecteur**.



MIDI comme Note Expression

Activez cette option pour enregistrer les événements de contrôleur MIDI sous forme de données Note Expression.

Overdub

Activez cette option pour enregistrer par-dessus les données Note Expression déjà présentes.

Buffer Latch

Permet d'activer/désactiver la mémoire tampon utilisée pour l'enregistrement en overdub.

Outils de Note Expression

Les outils de Note Expression se trouvent dans la barre d'outils de l'**Éditeur clavier**.

Afficher données Note Expression



Ce bouton se trouve dans la section **Afficher données Note Expression** de la barre d'outils de l'**Éditeur clavier**. Il vous permet de voir ce que vous faites. Servez-vous du curseur situé à droite pour modifier la taille des données Note Expression dans l'affichage d'événements.

Entrée de données Note Expression via MIDI



Ce bouton se trouve dans la section **Entrée MIDI/Pas à pas** de la barre d'outils de l'**Éditeur clavier**. Il permet d'enregistrer des données Note Expression via l'entrée MIDI.

Retour acoustique



Ce bouton se trouve dans la section **Retour acoustique** de la barre d'outils de l'**Éditeur clavier**. Il vous permet d'entendre le résultat des événements de contrôleur qui sont présents à la position de la souris pendant que vous saisissez ou modifiez des données Note Expression.

Assignation des contrôleurs

Pour pouvoir enregistrer des événements Note Expression VST avec un clavier externe, vous devez assigner des messages de contrôleur MIDI, des messages de Pitchbend, des messages d'Aftertouch ou des mouvements d'entrée spécifiques à des expressions.

Vous pouvez assigner les contrôleurs à partir de l'**Inspecteur**, à l'aide de la fonction d'**Acquisition MIDI** ou en utilisant un préréglage d'assignation.

LIENS ASSOCIÉS

[Assigner des contrôleurs à partir de l'Inspecteur](#) à la page 770

[Assigner des contrôleurs grâce à l'acquisition MIDI](#) à la page 770

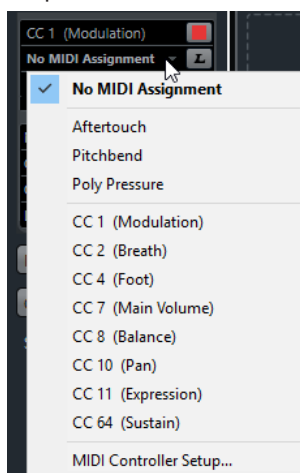
[Utilisation des préréglages d'assignation](#) à la page 771

Assigner des contrôleurs à partir de l'Inspecteur

Vous pouvez utiliser l'**Inspecteur** pour assigner les potentiomètres et faders de votre instrument MIDI à des expressions.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section Expression, sélectionnez l'expression que vous souhaitez assigner à un message de contrôleur MIDI.
2. Dans la section des paramètres d'expression, ouvrez le menu local d'assignation des entrées et sélectionnez les messages de contrôleur que vous souhaitez assigner à l'expression sélectionnée.



3. Facultatif : si le contrôleur que vous recherchez ne figure pas dans la liste, sélectionnez **Configuration des contrôleurs MIDI** et activez-le dans la boîte de dialogue.
-

RÉSULTAT

Vous pouvez à présent enregistrer des données Note Expression en utilisant les messages de contrôleur que vous venez d'assigner.

Dans la colonne **Entrée** de l'**Inspecteur**, vous pouvez voir le numéro du message de contrôleur MIDI assigné (ou **PB** pour le Pitchbend et **AT** pour l'Aftertouch) quand l'assignation est active.

LIENS ASSOCIÉS

[Section Réglages globaux](#) à la page 768

Assigner des contrôleurs grâce à l'acquisition MIDI

La fonction d'**Acquisition MIDI** permet d'assigner les potentiomètres et faders d'un périphérique MIDI à des messages de contrôleur.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section Expression, sélectionnez l'expression à laquelle vous souhaitez assigner un message de contrôleur MIDI.
 2. Dans la section des paramètres de l'expression, cliquez sur **Acquisition MIDI**.
 3. Sur votre périphérique MIDI, déplacez le potentiomètre ou fader que vous souhaitez assigner à l'expression sélectionnée.
 4. Facultatif : répétez la procédure pour toutes les expressions que vous souhaitez contrôler avec votre périphérique MIDI.
-

RÉSULTAT

Vous pouvez à présent enregistrer des données Note Expression en utilisant les commandes que vous venez d'assigner sur votre périphérique MIDI.

Utilisation des préréglages d'assignation

Vous pouvez enregistrer vos assignations d'expressions dans un préréglage pour pouvoir les charger par la suite et les utiliser avec le même périphérique MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste d'expressions, cliquez sur la colonne **Expression** pour ouvrir le menu local.
2. Sélectionnez **Enregistrer l'assignation d'entrée**.
3. Dans le sélecteur de fichier qui s'ouvre, définissez un nom et un emplacement pour le fichier.

RÉSULTAT

Un fichier portant l'extension ***.neinput** est créé.

Vous pouvez charger les préréglages d'assignation que vous avez créés en ouvrant le menu local et en sélectionnant **Charger une assignation d'entrée**.

Enregistrement

Vous pouvez enregistrer des données Note Expression en même temps que des notes MIDI ou sur des notes préexistantes.

LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrer des notes et des données Note Expression à la page 771](#)

[Enregistrer des données Note Expression en overdub à la page 773](#)

[Enregistrer des données Note Expression via une entrée MIDI à la page 774](#)

Enregistrement avec la pédale de sustain

Si vous maintenez enfoncée la pédale de sustain (MIDI CC 64) du périphérique MIDI connecté pendant l'enregistrement, voici ce qui se passe :

- Quand un événement Note-Off est reçu (quand la touche du clavier connecté est relâchée), ce message n'est pas transmis à l'instrument VST 3, mais créé par le programme au moment où la pédale de sustain est relâchée.
L'instrument VST 3 peut ainsi lire les messages Control Change qui sont transmis après le relâchement d'une touche.
- La phase de relâchement des notes enregistrées se termine quand la pédale de sustain est relâchée.

À NOTER

Les messages de contrôleurs continus ne sont pas concernés.

Enregistrer des notes et des données Note Expression

Vous pouvez utiliser un périphérique MIDI externe pour enregistrer des données Note Expression en même temps que des notes MIDI.

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 **HALion Sonic SE**, par exemple.
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. Dans l'**Inspecteur** de la piste d'Instrument, ouvrez la section **Note Expression**.
6. Dans la section Expression, sélectionnez une expression.
7. Dans HALion Sonic SE, sélectionnez un préréglage.

À NOTER

Dans l'explorateur de **Préréglages**, saisissez `noteexp` dans le champ de recherche de la section **Résultats** pour afficher les préréglages qui ont été spécialement créés pour être utilisés avec la Note Expression.

8. Assignez les expressions pour l'enregistrement.
9. Servez-vous des contrôleurs attribués sur votre périphérique MIDI pour enregistrer les données Note Expression en même temps que les notes MIDI.

RÉSULTAT

Les données Note Expression sont enregistrées en même temps que les notes. Quand vous activez **Afficher données Note Expression** dans la barre d'outils de l'**Éditeur clavier**, les données Note Expression s'affichent sur les notes pour lesquelles elles ont été enregistrées.

LIENS ASSOCIÉS

[Assignation des contrôleurs](#) à la page 769

[Charger des préréglages d'instrument MPE](#) à la page 765

Enregistrer des notes et des données Note Expression avec un périphérique d'entrée MPE

PRÉAMBULE

Votre périphérique d'entrée MPE est connecté à votre ordinateur et correctement configuré dans Cubase.

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 **HALion Sonic SE**, par exemple.
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. Dans la section supérieure de l'**Inspecteur** de la piste d'Instrument, ouvrez le menu local **ROUTAGE D'ENTRÉE** et sélectionnez votre périphérique d'entrée MPE dans la liste.

À NOTER

Assurez-vous que le canal MIDI n'est pas configuré sur **Quelconque**.

6. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Note Expression**.
Les expressions doivent être correctement assignées aux mouvements d'entrée sur votre périphérique MPE.
 7. Servez-vous de votre périphérique d'entrée MPE pour enregistrer les données Note Expression en même temps que les notes MIDI.
-

RÉSULTAT

Les données Note Expression sont enregistrées en même temps que les notes. Quand vous activez **Afficher données Note Expression** dans la barre d'outils de l'**Éditeur clavier**, les données Note Expression s'affichent sur les notes pour lesquelles elles ont été enregistrées.

LIENS ASSOCIÉS

[Périphériques d'entrée MIDI compatibles MPE](#) à la page 761
[Charger des préséglages d'instrument MPE](#) à la page 765

Enregistrer des données Note Expression en overdub

Vous pouvez enregistrer ou remplacer les données Note Expression de notes existantes en overdub.

PRÉAMBULE

Désélectionnez toutes les notes dans l'affichage des événements avant de commencer l'overdub. De cette manière, les messages Control Change seront enregistrés pour toutes les notes sur lesquelles passe le curseur de position.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Note Expression** et activez l'option **Overdub**.
 2. Servez-vous des commandes de votre périphérique MIDI pour enregistrer des données Note Expression sur la note qui est jouée.
-

RÉSULTAT

Seules les données Note Expression sont enregistrées.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Désactivez **Overdub** quand vous avez terminé.

LIENS ASSOCIÉS

[Section Réglages globaux](#) à la page 768

Commencer un enregistrement en overdub à des valeurs de contrôleur spécifiques

Quand vous enregistrez des données Note Expression en overdub, vous pouvez activer un **Buffer Latch**. Cette fonction permet de commencer l'enregistrement à partir du moment où une position de potentiomètre ou de fader prédéfinie est atteinte.

Quand Cubase reçoit des données de contrôleur provenant d'un périphérique MIDI externe, la position des faders et des potentiomètres du périphérique est automatiquement inscrite dans le **Buffer Latch**. Ces données sont ensuite ajoutées aux notes pendant la lecture.

PROCÉDER AINSI

1. Assignez chaque commande à l'une des Note Expressions VST disponibles.
 2. Activez le **Buffer Latch** et réglez les potentiomètres et faders du contrôleur MIDI sur les valeurs correspondantes.
 3. Activez **Overdub**.
 4. Servez-vous des commandes de votre périphérique MIDI pour enregistrer des données Note Expression sur la note qui est jouée.
-

RÉSULTAT

Les valeurs de toutes les commandes sont enregistrées sur les notes qui sont traversées par le curseur en overdub et remplacent ainsi les précédentes données de contrôleur de même type.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Supprimez toutes les valeurs du **Buffer Latch** en cliquant sur **Réinitialiser Buffer Latch**.

À NOTER

Quand vous enregistrez en boucle, le **Buffer Latch** est automatiquement réinitialisé à la fin de chaque boucle.

Enregistrer des données Note Expression via une entrée MIDI

Vous pouvez enregistrer des données Note Expression pour des notes préexistantes à l'aide de la fonction **Entrée de données Note Expression via MIDI**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de l'**Éditeur clavier**, dans la section **Entrée MIDI/Pas à pas**, activez les options **Entrée MIDI** et **Entrée de données Note Expression via MIDI**.



2. Sélectionnez une note et réglez la commande active sur votre périphérique MIDI afin de remplacer les événements de contrôleur pour cette note.
-

RÉSULTAT

La note est lue en temps réel et les messages Control Change entrants sont enregistrés pour cette note. L'enregistrement s'arrête quand la fin de la note ou la fin de la phase de relâchement est atteinte ou quand vous désélectionnez la note.

LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des phases de relâchement à des notes](#) à la page 779

Éditeur d'événements Note Expression

L'éditeur d'événements Note Expression offre différents modes qui permettent d'éditer et de créer des données Note Expression.

- Pour ouvrir l'éditeur d'événements Note Expression, double-cliquez sur une note dans l'Affichage d'événements.

À NOTER

Quand vous sélectionnez plusieurs notes dans l'**Éditeur clavier** et double-cliquez sur l'une d'entre elles, l'éditeur d'événements Note Expression s'ouvre pour toutes les notes. Les

éditions effectuées s'appliquent alors à toutes les notes présentes à la position temporelle de l'édition.

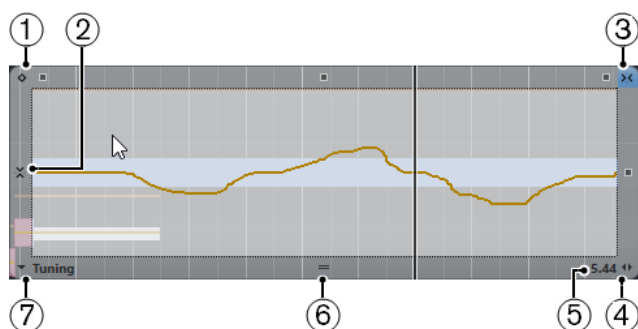
- Pour fermer l'éditeur, cliquez dans l'affichage des événements.

L'éditeur d'événements Note Expression offre les commandes suivantes :

- **Commandes de Note Expression**
Ces commandes vous permettent de sélectionner des paramètres et d'ajouter des événements Note Expression.
- **Commandes Intelligentes**
Ces commandes vous permettent d'éditer les événements Note Expression.

Commandes de Note Expression

L'éditeur d'événements Note Expression offre les commandes de Note Expression suivantes :



1 Mode à valeur unique

Quand ce mode est activé et que vous cliquez n'importe où dans l'éditeur avec l'outil **Dessiner**, une valeur fixe est définie.

À NOTER

Ce mode est automatiquement activé pour les données Note Expression qui sont uniquement ponctuelles.

2 Calage vertical

Permet de saisir la hauteur par crans d'un demi-ton, et non sous la forme d'une courbe continue. Il est ainsi bien plus facile de créer des modulations de hauteur rapides. Cette commande peut s'avérer particulièrement utile pour le paramètre **Tuning**.

À NOTER

Pour passer provisoirement en calage vertical pendant l'édition, maintenez la touche **Maj** enfoncée.

3 Calage horizontal

Cette commande correspond au bouton **Calage** de la fenêtre **Projet**.

4 Modifier longueur de relâchement

Permet d'allonger le temps de relâchement de la note.

5 Plage du paramètre

Permet d'afficher la valeur actuelle à la position du curseur. La plage de valeurs change en fonction du type de paramètre.

6 Modifier taille d'éditeur

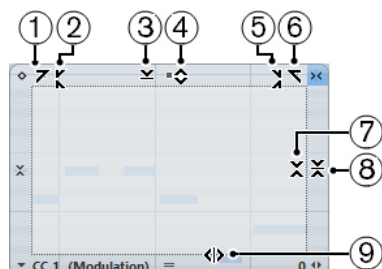
Cliquez sur cette commande et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas pour redimensionner l'éditeur. Cette poignée vous permet d'alterner entre trois tailles de fenêtre différentes.

7 Sélection de paramètre

Permet d'afficher le paramètre sélectionné. Cliquez sur cette commande pour ouvrir un menu local regroupant tous les paramètres utilisés sur une note. Pour afficher d'autres paramètres, sélectionnez-les dans l'**Inspecteur**.

Commandes Intelligentes

L'éditeur d'événements Note Expression vous donne accès à des commandes intelligentes qui correspondent 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 compresser 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 compresser 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.

Navigation dans l'éditeur d'événements Note Expression

Vous pouvez naviguer jusqu'à la note suivante/précédente pendant que l'éditeur d'événements Note Expression est ouvert.

- Pour accéder à la note suivante/précédente, servez-vous des touches **Flèche gauche/Flèche droite**.
- Pour passer d'une note à l'autre, appuyez sur **Tabulation** et sur **Maj-Tabulation**.

Ajouter des événements Note Expression

PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur une note dans l'affichage des événements pour ouvrir l'éditeur d'événements Note Expression.
 2. Procédez de l'une des manières suivantes pour sélectionner le paramètre que vous souhaitez configurer :
 - Pour créer des événements pour un paramètre qui n'a pas encore été utilisé, sélectionnez ce paramètre dans l'**Inspecteur** afin de le faire apparaître dans l'éditeur.
 - Pour éditer des événements déjà présents, choisissez le paramètre que vous souhaitez éditer en cliquant sur la courbe, en sélectionnant ce paramètre dans le menu local **Sélection de paramètre** ou en le sélectionnant dans l'**Inspecteur**, à la section **Note Expression**.
 3. Sélectionnez l'outil **Dessiner** ou l'outil **Ligne** puis ajoutez des événements Note Expression pour la note sélectionnée.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des événements de vitesse](#) à la page 679

Supprimer des événements Note Expression

PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur la note qui contient les événements Note Expression que vous souhaitez supprimer.
L'éditeur de Note Expression s'ouvre.
 2. Facultatif : ouvrez le menu local **Expression** et sélectionnez la Note Expression correspondante dans la liste.
 3. Délimitez un rectangle de sélection autour de la plage de valeurs de Note Expression que vous souhaitez supprimer.
 4. Sélectionnez **Édition > Supprimer**.
-

RÉSULTAT

Les événements Note Expression sélectionnés sont supprimés de la note.

LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des événements de vitesse](#) à la page 679

Coller des événements Note Expression sur des notes différentes

Vous pouvez copier tous les événements Note Expression d'une ou plusieurs notes pour les coller sur une ou plusieurs autres notes.

PRÉAMBULE

Vous avez configuré un raccourci clavier pour la fonction **Coller Note Expression** dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier** (catégorie **Note Expression**).

PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur la note qui contient les événements Note Expression souhaités. L'éditeur de Note Expression s'ouvre.
2. Sélectionnez les événements Note Expression que vous souhaitez copier.
3. Sélectionnez **Édition > Copier**.
4. Sélectionnez la note sur laquelle vous souhaitez coller les événements Note Expression.
5. Appuyez sur le raccourci clavier que vous avez assigné à la commande **Coller Note Expression**.

RÉSULTAT

Tous les événements Note Expression copiés sont collés sur la note sélectionnée.

Si vous avez copié des événements Note Expression à partir de plusieurs notes source pour les coller sur plusieurs notes de destination, voici ce qui se passe :

- Si les notes source et les notes de destination sont en nombre égal, les événements de la première note source sont collés sur la première note de destination, les événements de la deuxième note source sur la deuxième note de destination, etc.
- S'il y a moins de notes source que de notes de destination, les événements des notes source seront collés de façon répétée sur les notes de destination et dans l'ordre dans lequel ils se présentent.

Quand vous copiez les événements de deux notes source sur quatre notes de destination, par exemple, la première note de destination reçoit les événements Note Expression de la première note source, la deuxième note de destination, les événements de la deuxième note source, la troisième note de destination, les événements de la première note source et la quatrième note de destination, les événements de la deuxième note source.

LIENS ASSOCIÉS

[Raccourcis clavier](#) à la page 918

Coller des événements Note Expression sur d'autres paramètres

Vous pouvez copier des événements Note Expression d'un paramètre et les coller sur un autre paramètre.

PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur la note qui contient les événements Note Expression afin d'ouvrir l'éditeur d'événements Note Expression.
 2. Sélectionnez les événements Note Expression du paramètre que vous souhaitez copier.
 3. Sélectionnez **Édition > Copier**.
 4. Sélectionnez le paramètre sur lequel vous souhaitez coller les événements Note Expression.
 5. Sélectionnez **Édition > Coller**.
-

RÉSULTAT

Tous les événements Note Expression copiés sont collés sur le paramètre sélectionné.

Répéter des événements Note Expression

PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur la note qui contient les événements Note Expression afin d'ouvrir l'éditeur d'événements Note Expression.
 2. Ouvrez le menu local **Expression** et sélectionnez la Note Expression correspondante dans la liste.
 3. Délimitez un rectangle de sélection autour des événements que vous souhaitez répéter.
 4. Cliquez sur la sélection et, tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, appuyez sur **Alt** et faites-la glisser.
-

RÉSULTAT

Les événements sélectionnés sont copiés.

Déplacer des événements Note Expression

PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur la note qui contient les événements Note Expression afin d'ouvrir l'éditeur d'événements Note Expression.
2. Ouvrez le menu local **Expression** et sélectionnez la Note Expression correspondante dans la liste.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Cliquez sur la courbe de l'événement Note Expression et faites-la glisser pour déplacer tous les événements.
 - Délimitez un rectangle de sélection autour des événements et faites-les glisser à l'endroit souhaité.

À NOTER

Pour restreindre le déplacement au sens vertical ou horizontal, vous pouvez maintenir la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée pendant que vous faites glisser les événements.

Ajouter des phases de relâchement à des notes

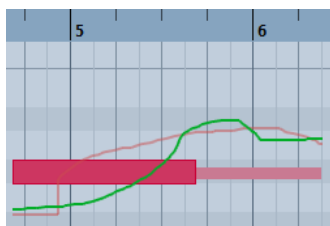
Il est possible d'ajouter une phase de relâchement à une note. Vous pourrez ainsi travailler sur le son d'une note qui se prolonge après la transmission du message Note-Off, par exemple.

PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur une note dans l'affichage des événements pour ouvrir l'éditeur d'événements Note Expression.
 2. Cliquez sur la commande **Modifier longueur de relâchement** située dans le coin inférieur droit de l'éditeur et faites-la glisser pour ajouter une phase de relâchement.
-

RÉSULTAT

La phase de relâchement est ajoutée à la note.



À NOTER

Vous pouvez modifier la phase de relâchement de plusieurs notes en ouvrant l'éditeur pour ces notes, et en maintenant la touche **Alt** enfoncée pendant que vous définissez la longueur de relâchement.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Ajoutez des événements de contrôleur dans la phase de relâchement en effectuant un enregistrement en overdub ou en saisissant manuellement des événements Note Expression dans l'éditeur. Quand vous enregistrez des événements Note Expression en overdub, la longueur de la phase de relâchement d'origine est utilisée pour associer les nouveaux événements enregistrés aux notes.

À NOTER

Si vous maintenez enfoncée la pédale de sustain de votre périphérique externe pendant l'enregistrement, la phase de relâchement correspondante sera automatiquement appliquée aux notes.

Redimensionnement des données Note Expression

Vous pouvez redimensionner les données Note Expression de manière à faire en sorte qu'elles correspondent automatiquement à la longueur des notes.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les notes qui contiennent les données Note Expression à redimensionner.
 2. Sélectionnez **MIDI > Note Expression > Couper Note Expression selon la longueur de note.**
-

RÉSULTAT

Les données Note Expression sont alignées sur la longueur des notes et les données qui se prolongeaient après la fin de la phase de relâchement sont supprimées.

Suppression de toutes les données Note Expression

Vous pouvez supprimer toutes les données Note Expression de la note ou du conteneur MIDI sélectionné.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la note ou le conteneur MIDI qui contient les données Note Expression que vous souhaitez supprimer.
 2. Sélectionnez **MIDI > Note Expression > Supprimer Note Expression.**
-

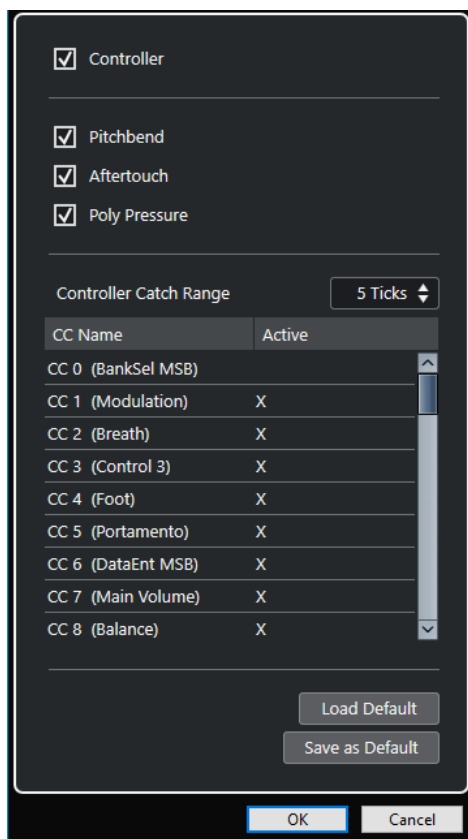
RÉSULTAT

Les données Note Expression sont supprimées.

Boîte de dialogue Configuration MIDI Note Expression

La boîte de dialogue **Configuration MIDI Note Expression** vous permet de définir exactement quels messages MIDI sont utilisés chaque fois que vous enregistrez des messages Control Change MIDI sous forme de données Note Expression ou que vous les convertissez dans ce format.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration MIDI Note Expression**, sélectionnez **MIDI > Note Expression > Configuration MIDI Note Expression**.



Voici les options disponibles :

Contrôleur

Permet d'activer les messages Control Change MIDI. Choisissez les messages MIDI Control Change que vous souhaitez utiliser dans la liste en dessous.

À NOTER

Les données de contrôleur MIDI des messages MIDI Control Change désactivés seront transférées sur la piste de contrôleur.

Pitchbend

Permet d'activer les données de Pitchbend.

Aftertouch

Permet d'activer les données d'Aftertouch.

Poly Pressure

Permet d'activer les données de Poly Pressure.

Distance tolérée des contrôleurs

Permet de définir (en tics) une distance tolérée pour les contrôleurs. Il est ainsi possible d'associer des messages Control Change à une note même s'ils ont été transmis légèrement avant le message Note-On.

Charger défaut

Permet de charger la configuration par défaut.

Enregistrer par défaut

Permet d'enregistrer la configuration actuelle en tant que configuration par défaut.

Enregistrer des messages Control Change MIDI sous forme de données Note Expression

Vous pouvez enregistrer des messages Control Change MIDI sous forme de données Note Expression.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Note Expression** et activez l'option **MIDI comme Note Expression**.
2. Facultatif : Configurez la piste MIDI sur le canal **Quelconque**.
À l'exception des messages Poly Pressure, les messages Control Change MIDI sont tous associés à des canaux spécifiques. En répartissant la polyphonie sur des canaux séparés, vous éviterez les conflits de messages de contrôleur.
3. Jouez les notes et les messages Control Change sur votre périphérique MIDI.

RÉSULTAT

Les données de contrôleur sont désormais associées aux notes. Si vous copiez, collez et déplacez les notes, les données de contrôleur associées suivront.

À NOTER

Pour pouvoir éditer les notes MIDI après l'enregistrement, il vous faudra peut-être consolider les données de contrôleur.

LIENS ASSOCIÉS

[Consolider des données Note Expression superposées](#) à la page 783

Convertir des messages MIDI Control Change en données Note Expression

Vous pouvez convertir les messages Control Change MIDI des pistes de contrôleur en données Note Expression.

PRÉAMBULE

Les messages Control Change MIDI que vous souhaitez enregistrer sont activés dans la boîte de dialogue **Configuration MIDI Note Expression**. Un conteneur MIDI comprenant des données de contrôleur est présent sur des pistes de contrôleur.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez l'**Éditeur clavier** pour le conteneur MIDI.
 2. Sélectionnez **MIDI > Note Expression > Convertir en données Note Expression**.
-

RÉSULTAT

Les messages de contrôle MIDI présents sur les pistes de contrôleur sont convertis en données Note Expression et les données qui se trouvaient sur les pistes de contrôleur sont supprimées.

Cubase recherche les notes qui sont jouées en même temps que les messages Control Change. Quand plusieurs notes sont jouées en même temps, les mêmes données Note Expression avec les mêmes valeurs leur sont attribuées. Des phases de relâchement sont automatiquement créées si nécessaire, de manière à ce qu'aucune donnée de contrôleur ne soit perdue pendant le processus.

IMPORTANT

Pour pouvoir éditer les notes MIDI après la conversion, il vous faudra peut-être consolider les données de contrôleur.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Configuration MIDI Note Expression](#) à la page 781

[Ajouter des phases de relâchement à des notes](#) à la page 779

Consolider des données Note Expression superposées

Quand des notes intégrant des données qui s'appliquent à un même message Control Change sont amenées à se chevaucher suite à un déplacement ou une quantification, il est souvent préférable de consolider les données Note Expression superposées.

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **MIDI > Note Expression > Consolider les chevauchements Note Expression**.
-

RÉSULTAT

Si les notes superposées contiennent des données s'appliquant au même message Control Change, les valeurs de contrôleur de la seconde note seront utilisées à partir du début de la superposition.

Si une note déplacée est entièrement comprise dans l'intervalle temporel d'une note plus longue et si ces deux notes contiennent des données s'appliquant au même message Control Change, ce sont les valeurs de contrôleur de la note la plus longue qui seront utilisées jusqu'au commencement de la note plus courte.

Répartition des notes sur différents canaux

Vous pouvez répartir les notes sur différents canaux. Cela vous permet d'utiliser les fonctions Note Expression sans même utiliser d'instrument VST 3.

PRÉAMBULE

Vous avez ajouté un instrument multitimbral et assigné le même son à différents canaux.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** de la piste MIDI correspondante, ouvrez le menu local **Canal** et sélectionnez **Quelconque**.
 2. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Note Expression**.
 3. Activez **MIDI comme Note Expression**.
 4. Enregistrez ou jouez des notes MIDI avec des données d'expression.
 5. Sélectionnez **MIDI > Note Expression > Répartir les notes sur les canaux MIDI**.
-

RÉSULTAT

Les notes MIDI sont réparties sur différents canaux à partir du canal 1. Vous pouvez à présent éditer les données Note Expression indépendamment pour chaque note sans aucun conflit.

Convertir des données Note Expression en données de contrôleur MIDI

Vous pouvez convertir des données Note Expression de paramètres de contrôleur MIDI en données de contrôleur MIDI sur des pistes de contrôleur.

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **MIDI > Note Expression > Dissoudre Note Expression**.

RÉSULTAT

Les données Note Expression sont converties. Quand vous ouvrez l'affichage des contrôleurs et affichez les pistes de contrôleur du type d'événement correspondant, les données s'affichent.

À NOTER

Quand vous convertissez les données Note Expression de Note Expressions VST à MIDI, le son change. Par conséquent, il vous faut réassigner les données de contrôleur MIDI à une nouvelle destination dans l'instrument.

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.

LIENS ASSOCIÉS

[Section Édition d'accords](#) à la page 703

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 790

[Événements d'accords](#) à la page 786

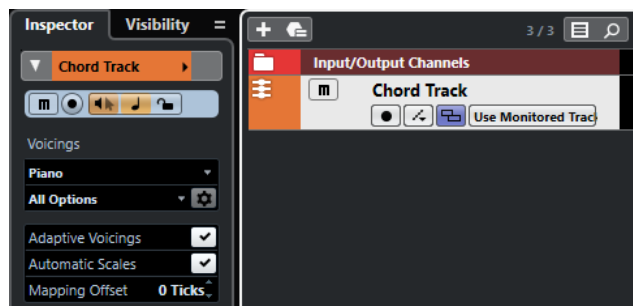
Créer la piste d'Accords

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Accord**.

RÉSULTAT

La piste d'Accords est créée dans le projet.



LIENS ASSOCIÉS

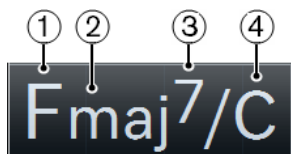
[Piste d'Accords](#) à la page 137

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

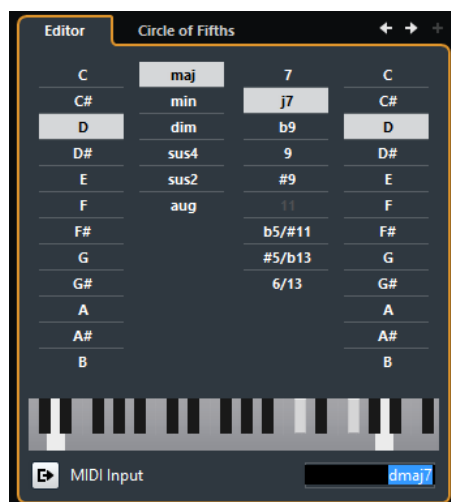
LIENS ASSOCIÉS

[Contrôler la lecture MIDI à l'aide de la piste d'Accords](#) à la page 795

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 785

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

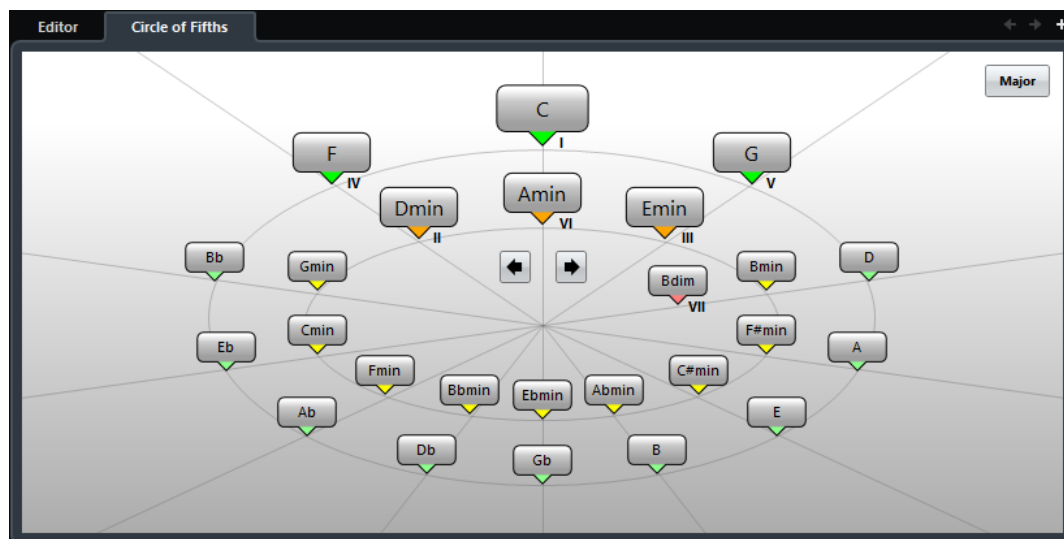
Si vous avez activé l'option **Solfège** dans le menu local **Nom de note** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **Affichage d'événements—Accords&Hauteurs**), vous pouvez également saisir des accords dans ce format. Vous devez écrire la première lettre en majuscule, c'est-à-dire écrire «Re» 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 788

Chord Assistant – Cycle des quintes

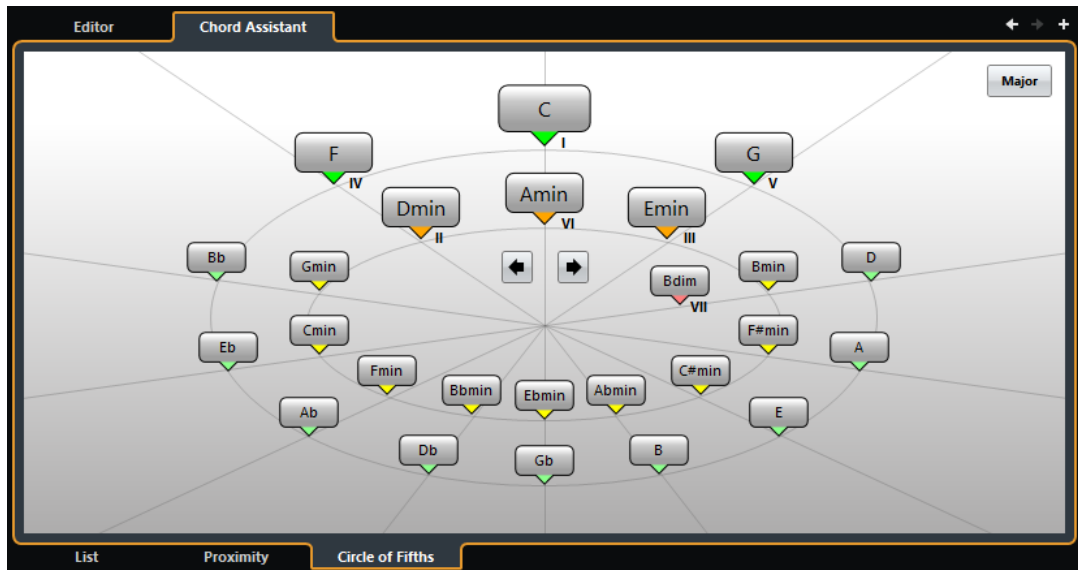
Le mode **Cycle des quintes** du **Chord Assistant** représente les accords dans une visualisation interactive du cycle des quintes.

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 137

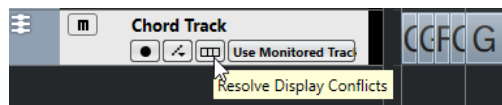
[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Instrument](#) à la page 112

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**.



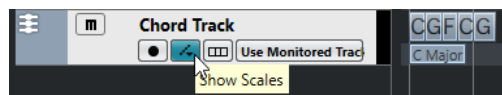
2. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Affichage d'événements > Accords&Hauteurs** et configurez la police des accords.
Vous pouvez également paramétrer le nom de note et le schéma de dénomination.

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

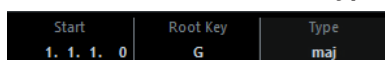
PRÉAMBULE

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.

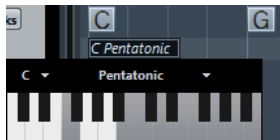
PROCÉDER AINSI

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.



- 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.

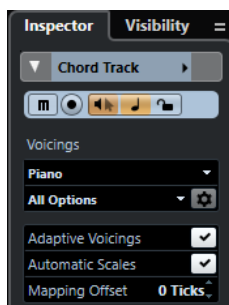
- Vous pouvez configurer le Voicing pour toute la piste d'Accords à partir de son **Inspecteur**.
- Vous pouvez configurer les Voicings d'événements d'accords individuels dans le menu local **Voicing** de la ligne d'infos.

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.

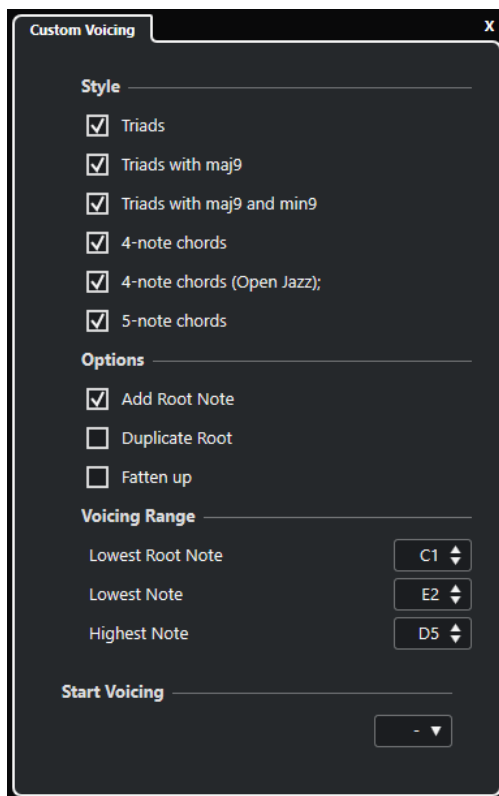
LIENS ASSOCIÉS

[Panneau Voicing personnalisé](#) à la page 792

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 112

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – MIDI](#) à la page 120

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.
-

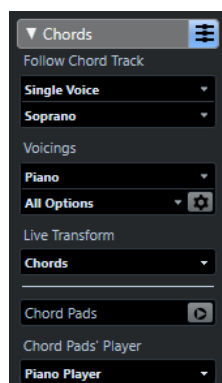
Contrôler la lecture MIDI à l'aide de la piste d'Accords

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 796

[Modes de la fonction Suivre piste d'Accords](#) à la page 797

[Utilisation de la fonction Transformer en direct](#) à la page 796

[Zone des pads d'accords](#) à la page 802

[Configuration des joueurs](#) à la page 815

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**).

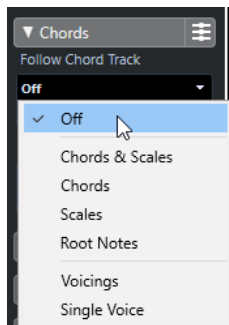
LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Suivre piste d'Accords](#) à la page 798

[Modes de la fonction Suivre piste d'Accords](#) à la page 797

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

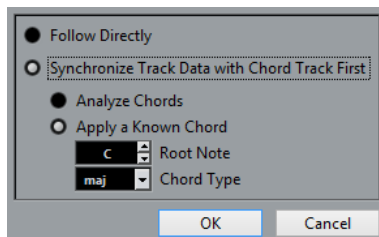
Quand vous appliquez ce mode à une sélection de plusieurs pistes qui contiennent des voix séparées, vous pouvez configurer l'une de ces pistes en tant que maîtresse et les autres en tant qu'esclaves du Voicing. En modifiant le Voicing de la piste maîtresse, vous ferez ainsi en sorte que les pistes esclaves suivent automatiquement ce Voicing.

LIENS ASSOCIÉS

[Assigner des voix à des notes](#) à la page 799

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 797

Assigner des voix à des notes

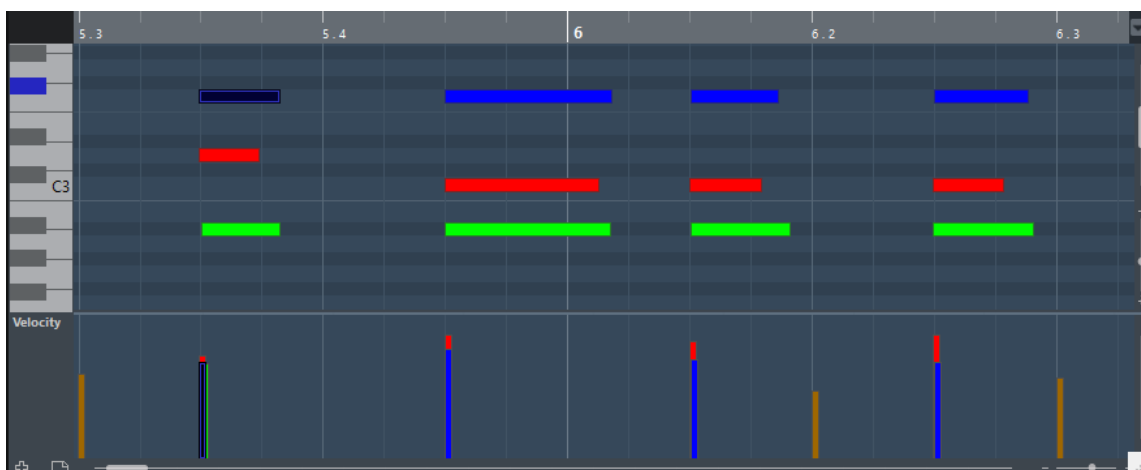
Vous pouvez transposer les notes MIDI pour les aligner sur les voix de la bibliothèque de Voicings sélectionnée.

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

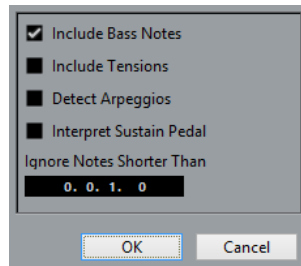
Les Événements d'accords sont créés sur la piste d'Accords.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Créer des symboles d'accords](#) à la page 800

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 787

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 791

Zone des pads d'accords

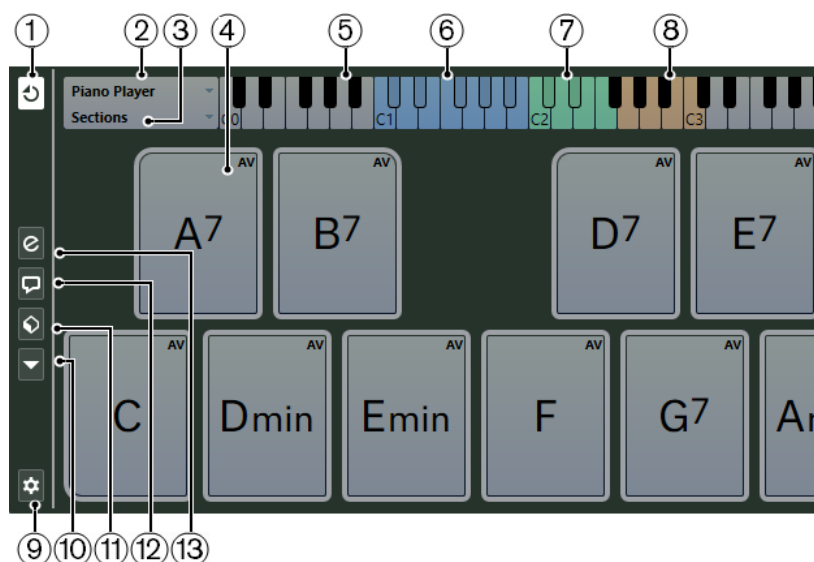
Les pads d'accords situés dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** contiennent toutes les fonctions dont vous avez besoin pour travailler avec des pads d'accords.

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 Plage de télécommande des sections

Les touches colorées en marron sur le clavier correspondent aux touches de votre clavier MIDI qui déclenchent les sections.

À NOTER

Pour que la section de la plage de télécommande soit affichée, il faut que le menu local **Modes de joueurs** soit configuré sur **Sections**.

9 Configurer les pads d'accords

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Configuration des pads d'accords**.

10 Menu Fonctions

Permet d'ouvrir un menu comportant des fonctions et paramètres spécifiques aux pads d'accords.

11 Préréglages de pads d'accords

Permet d'enregistrer et de charger des préréglages pour les pads d'accords et les joueurs.

12 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.

13 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 822

[Lecture et enregistrement des accords](#) à la page 811

[Joueurs et Voicings](#) à la page 815

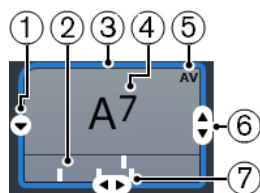
[Ouvrir des pads d'accords](#) à la page 56

[Modes de joueurs—Sections](#) à la page 819

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'accord 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

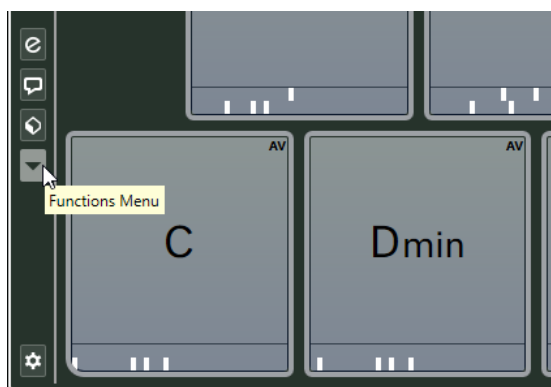
Permet de choisir le pad actuel en tant que référence pour le Voicing adaptatif. Quand cette référence est définie, les Voicings automatiques des pads qui suivent ne s'écartent pas trop du Voicing de référence. Il n'est possible d'utiliser qu'un pad en tant que référence pour le Voicing adaptatif.

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.

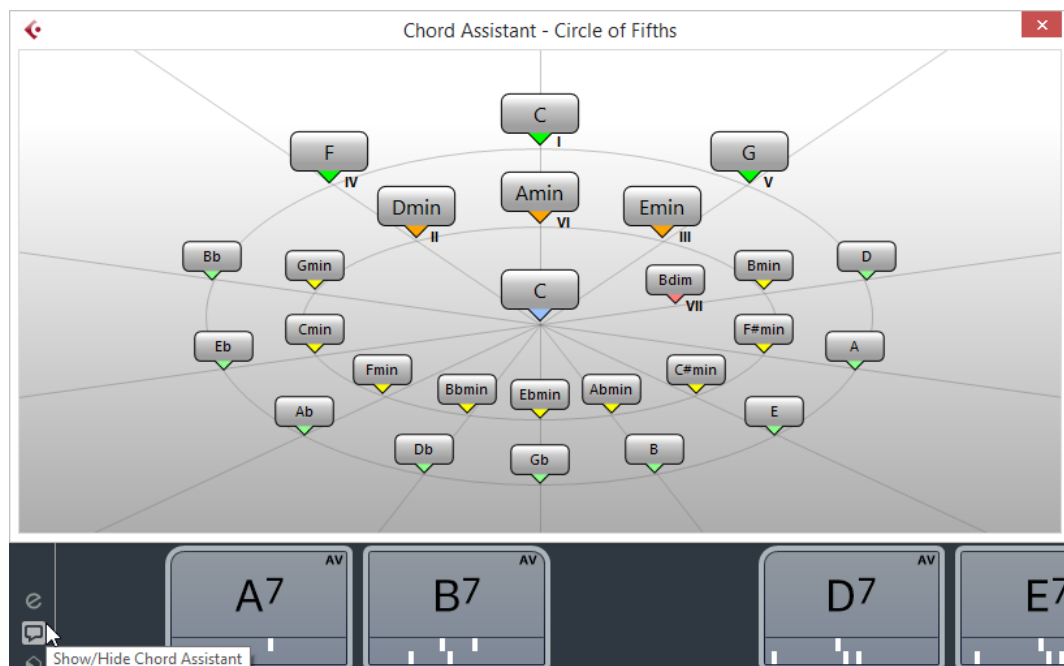
Désassigner tous les pads

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.

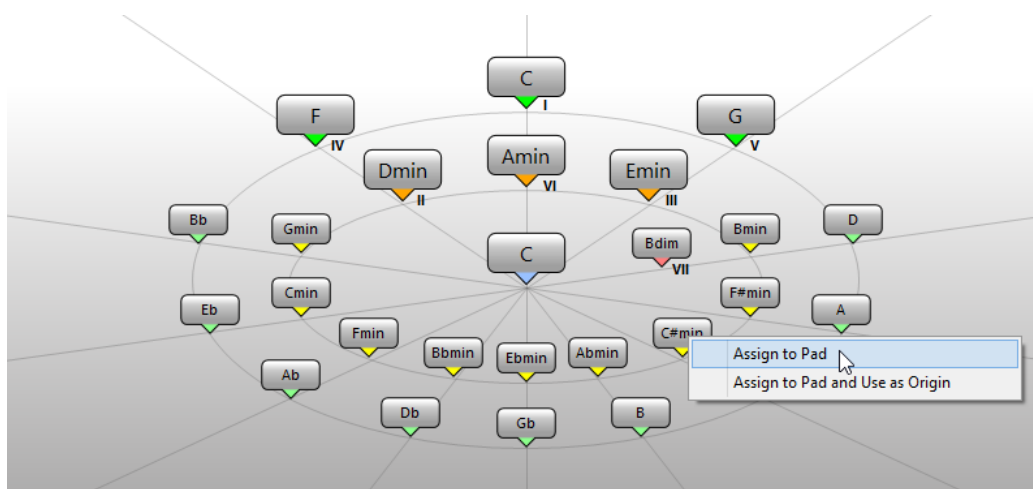
Mode Chord Assistant – Cycle des quintes

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

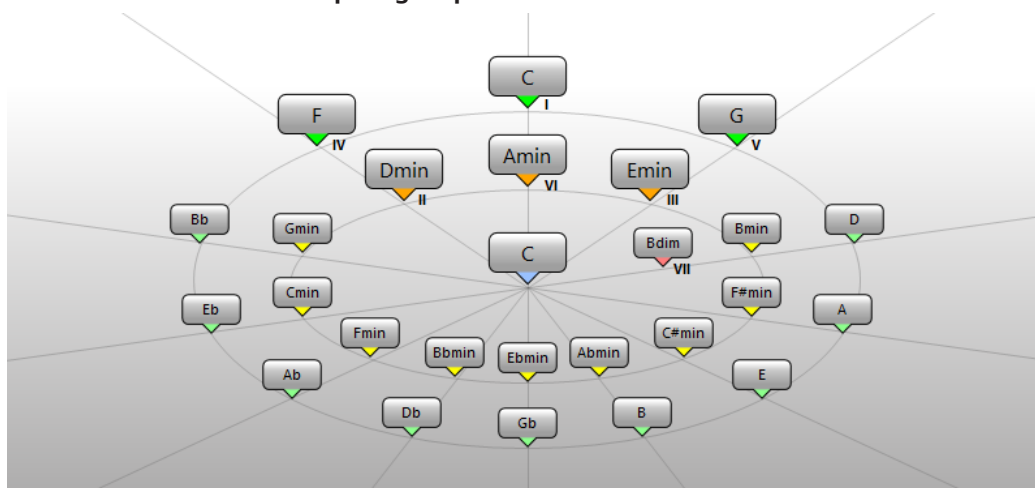
1. Placez le pointeur de la souris sur le bord gauche du pad d'accords et cliquez sur **Ouvrir l'éditeur**.
2. Dans la fenêtre **Éditeur d'accords**, servez-vous des boutons de définition d'accords pour définir une note de base, un type d'accord, une tension et une note basse. Le nouvel accord est automatiquement 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 816

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 785

[Ajout d'événements d'accords](#) à la page 787

Intervertir les assignations d'accords

Vous pouvez intervenir 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 802

[Enregistrer des accords sur la piste d'Accords](#) à la page 814

[Enregistrer des accords sur des pistes d'Instrument](#) à la page 813

[Lire les pads d'accords à partir de n'importe quelle piste d'Instrument](#) à la page 812

[Lire des pads d'accords sur des pistes d'Instrument exclusives](#) à la page 812


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 112

[Boîte de dialogue Configuration des pads d'accords](#) à la page 822

[Modification de la plage de télécommande des pads](#) à la page 825

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 137

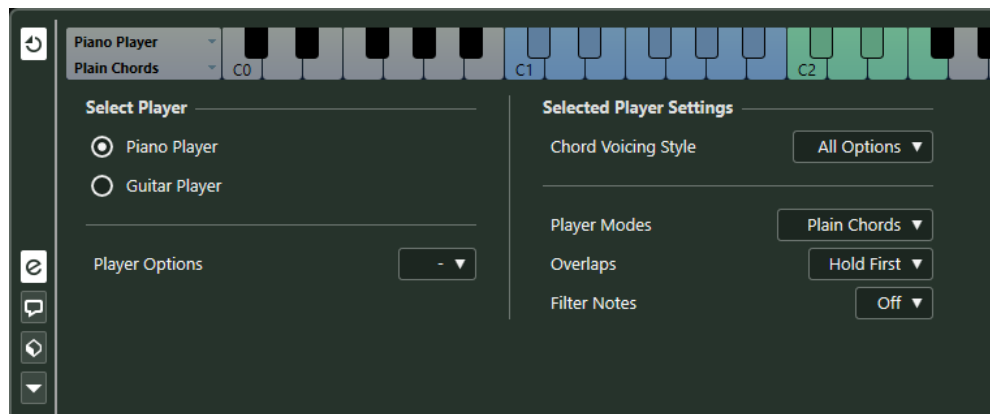
[Fonctions d'accord](#) à la page 785

[Voicings](#) à la page 791

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, suivant un pattern ou en fonction de sections.

- 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.
- **Sections** : détermine la lecture des notes individuelles ou des groupes de notes de l'accord.

LIENS ASSOCIÉS

[Joueurs et Voicings](#) à la page 815

[Voicings](#) à la page 791

[Configuration des joueurs](#) à la page 815

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 791

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.

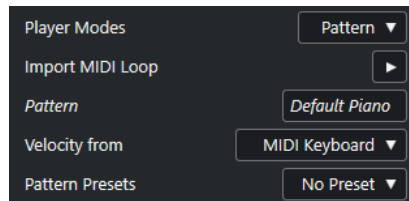
LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Configuration des pads d'accords](#) à la page 822

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

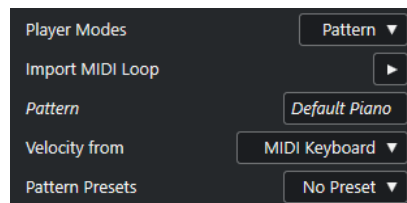
Permet d'enregistrer des préréglages de patterns.

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 799

[Configuration des colonnes de la liste de résultats](#) à la page 548

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.

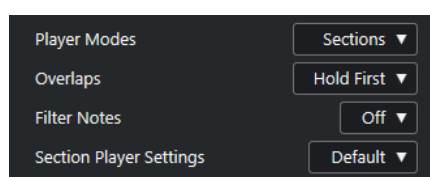
LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Ajouter une piste – Instrument](#) à la page 112

Modes de joueurs—Sections

Vous pouvez contrôler la lecture de notes individuelles ou de groupes de notes (c'est-à-dire de sections) d'un accord assigné à un pad d'accords. Les sections contiennent les notes d'un accord disposées du bas vers le haut : la première section correspond à la note ou au Voicing le plus bas de l'accord, généralement la basse. La deuxième section correspond au ténor, et ainsi de suite.

- Cliquez sur **Afficher/Masquer la configuration des joueurs** pour ouvrir la **Configuration des joueurs**, puis dans le menu local **Modes de joueurs**, sélectionnez **Sections**.



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.

Paramètres des joueurs de section

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Paramètres des joueurs de section personnalisés**.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Configuration des pads d'accords](#) à la page 822

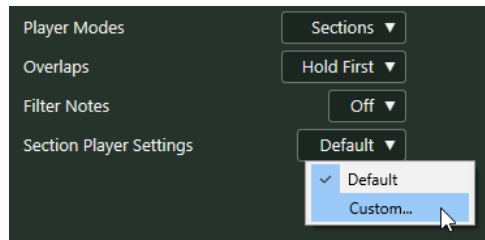
[Boîte de dialogue Paramètres des joueurs de section personnalisés](#) à la page 819

Boîte de dialogue Paramètres des joueurs de section personnalisés

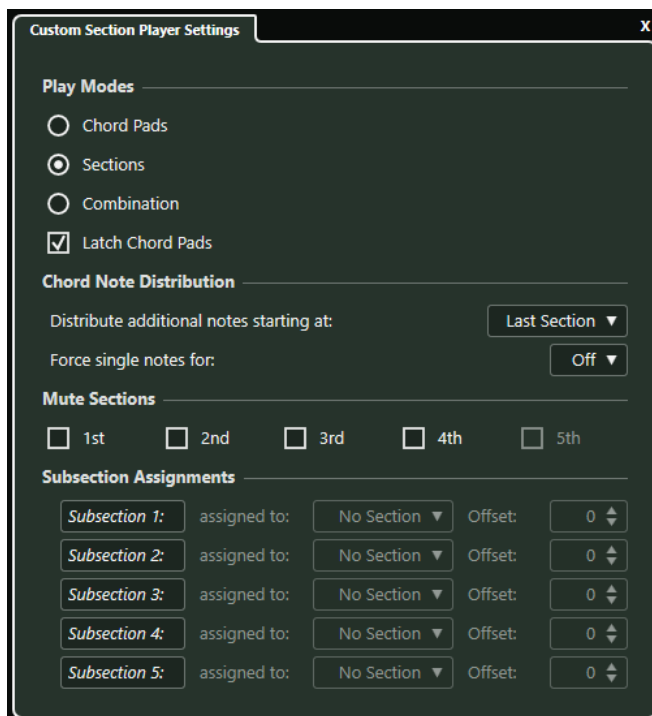
Les paramètres personnalisés du lecteur de sections vous permettent de déterminer comment les sections vont être déclenchées, comment elles seront distribuées et si elles doivent être

jouées ou non. Seules les sections auxquelles des touches de télécommande ont été assignées sont disponibles.

- Dans **Configuration des joueurs**, ouvrez le menu local **Modes de joueurs** et sélectionnez **Sections**, puis ouvrez le menu **Paramètres des joueurs de section** et sélectionnez **Personnalisés**.



Les paramètres suivants sont disponibles :



Modes de lecture

- **Pads d'accords**
Permet d'entendre les notes de l'accord qui correspondent à la section en appuyant sur la touche de télécommande de cette section sur un clavier MIDI.
- **Sections**
Sur votre clavier MIDI, appuyez d'abord sur une touche qui est assignée à un pad d'accords, puis sur la touche de télécommande d'une section spécifique afin d'entendre les notes d'accord qui correspondent à cette section.
- **Combinaison**
Permet de combiner les sections et les pads d'accords. Ainsi, vous pouvez appuyer au choix sur la touche de télécommande du pad d'accords ou sur celle de la section en premier.
- **Verrouiller les pads d'accords**
Activez cette option pour les modes Sections et Combinaison. Ainsi, même après avoir relâché la touche de télécommande du pad d'accords, vous

continuez d'entendre les sections si vous restez appuyer sur les touches de télécommande des sections.

Distribution des notes d'accord

Permet de déterminer comment les notes d'accord sont réparties entre les sections quand l'accord qui est assigné au pad comporte davantage de notes que de sections.

Sections muettes

Permet d'exclure une section de la lecture. Cela vous sera utile si vous souhaitez exclure certains Voicings de la lecture.

Assignations de sous-sections

Pour que ces assignations soient disponibles, il faut que vous ayez configuré des touches de télécommande pour des sous-sections dans l'onglet **Télécommande des joueurs**.

- Ouvrez le menu local **assignée à** pour assigner une sous-section à une section.
- Utilisez les commandes de **Décalage** pour définir un décalage par rapport à la section. Ainsi, quand vous appuyez sur la touche de télécommande de la sous-section, vous entendez les notes de l'accord qui correspondent à la section, mais transposées selon le décalage défini.

Lire des sections d'accord

Vous pouvez lire les sections d'un accord assigné à un pad d'accords. Vous pouvez déclencher les sections et les notes d'accord correspondantes en utilisant les touches de télécommande qui leur sont assignées en même temps que les touches de télécommande qui sont assignées à un pad d'accords. Pour afficher et éditer l'assignation des touches de télécommande pour la section, ouvrez l'onglet **Télécommande des joueurs**.

PRÉAMBULE

Vous avez créé dans votre projet une piste d'Instrument à laquelle un instrument a été assigné. Vous avez activé la piste d'Instrument pour l'enregistrement. Un clavier MIDI a été connecté et configuré. Dans la zone des pads d'accords, vous avez activé le **Mode de sortie des pads d'accords**.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Afficher/Masquer la configuration des joueurs**, puis dans le menu local **Modes de joueurs**, activez **Sections**.

Sur le clavier, la plage de télécommande des sections est colorée en marron.



2. Sur votre clavier MIDI, appuyez sur une des touches qui correspond à la plage de télécommande des pads.
Normalement, le pad d'accords est alors déclenché, mais en mode **Sections** vous n'entendrez rien avant d'avoir appuyé sur une touche de télécommande de section.
3. Sur votre clavier MIDI, appuyez sur une des touches qui correspond à la plage de télécommande des sections.

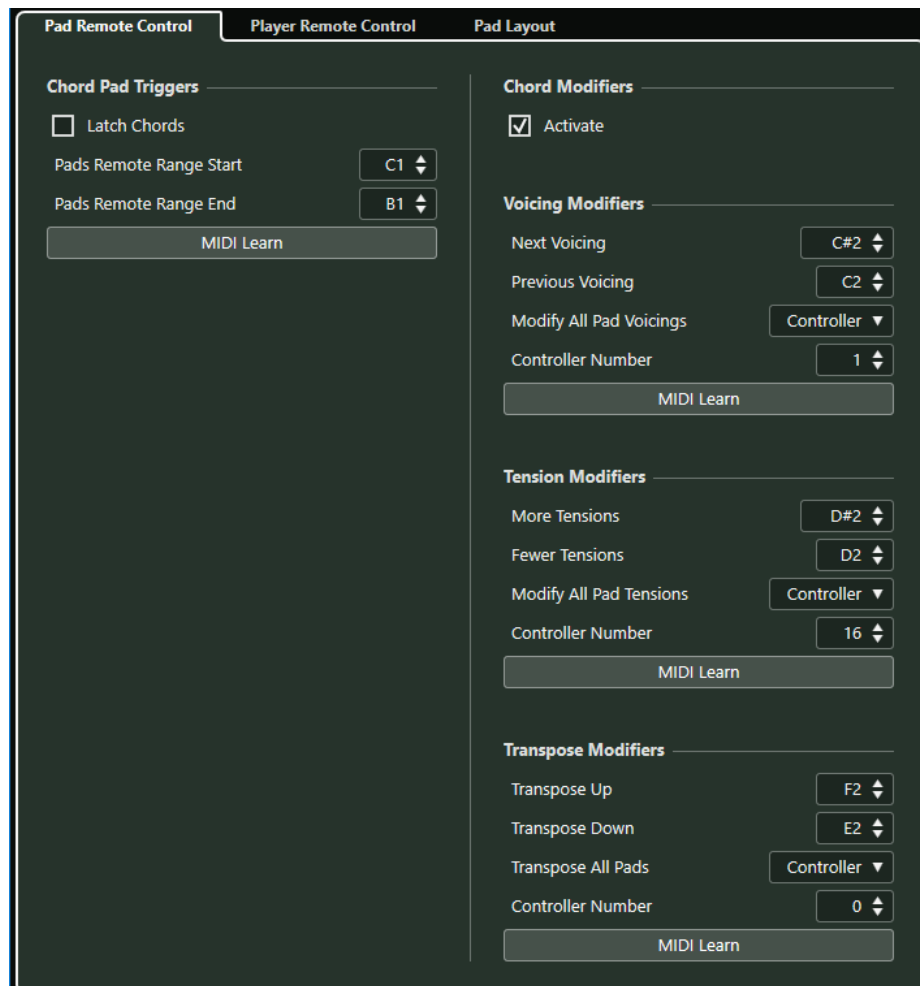
RÉSULTAT

La section de l'accord dont vous avez déclenché le pad est lue. Vous pouvez appuyer sur une autre touche de la plage de télécommande des sections pour jouer d'autres sections du même accord ou appuyer sur toutes les touches à la fois. Vous pouvez utiliser les touches de télécommande pour le Voicing, la tension et la transposition afin de varier les notes.

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.

Télécommande des joueurs

Permet de définir la plage des touches de télécommande qui déclenchent les notes des accords et sélectionnent ou rendent muets des joueurs.

Disposition des pads

Permettent de modifier la disposition des pads d'accords.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Télécommande des pads](#) à la page 823

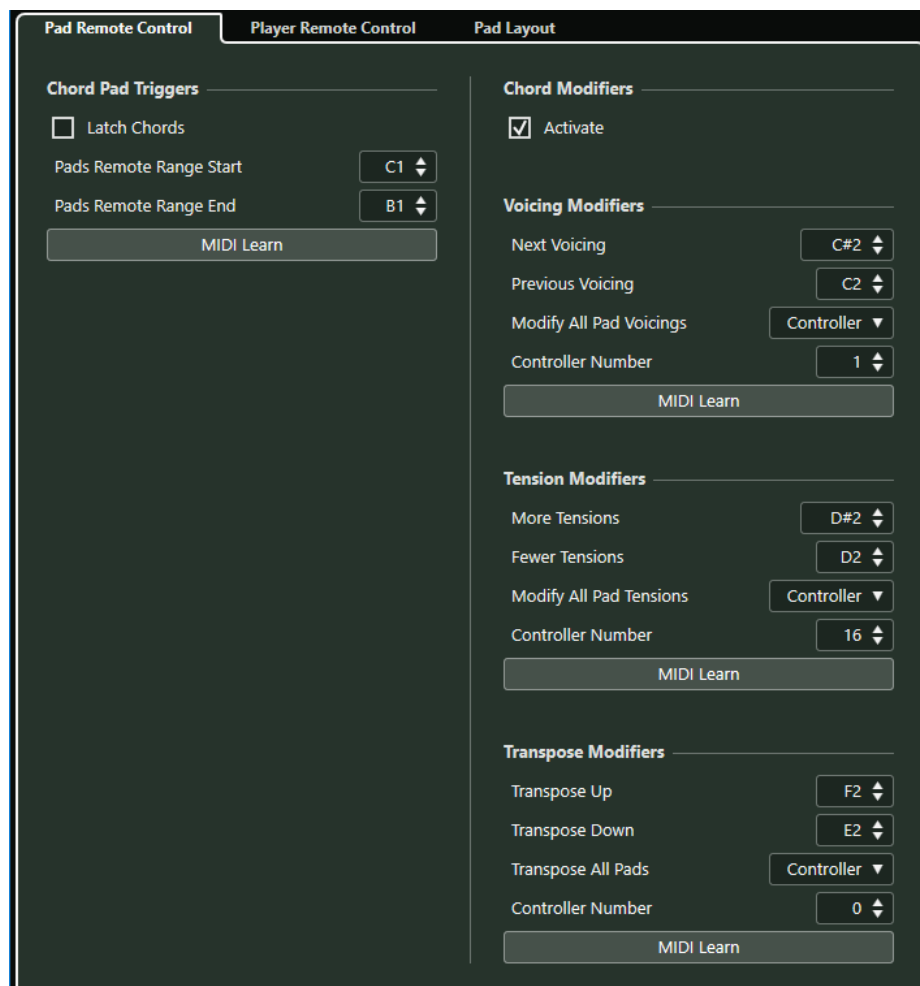
[Onglet Télécommande des joueurs](#) à la page 826

[Onglet Disposition des pads](#) à la page 827

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 page 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.

À NOTER

Si vous utilisez des contrôleurs MIDI déjà assignés à d'autres fonctions de télécommande, par exemple, les **Contrôles instantanés de pistes** ou les **Contrôles instantanés VST**, toutes les précédentes assignations seront perdues.

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**
- **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 de la transposition.

Modification de la plage de télécommande des pads

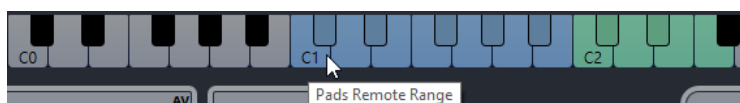
Vous pouvez agrandir la plage de télécommande des pads afin d'accéder à un plus grand nombre de pads d'accords. Si vous souhaitez disposer d'un plus grand nombre de touches pour jouer des notes normales sur votre clavier MIDI, vous pouvez réduire la plage de télécommande des pads.

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

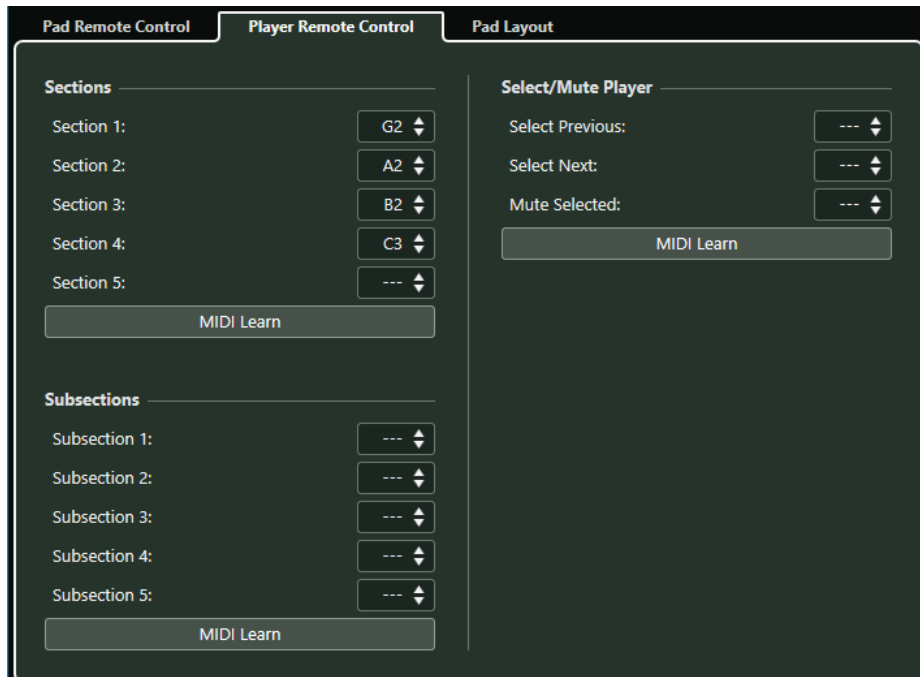
Sur le clavier, la représentation de la plage de télécommande des pads a changé.



Onglet Télécommande des joueurs

L'onglet **Télécommande des joueurs** 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 sections.

- Pour ouvrir l'onglet **Télécommande des joueurs**, cliquez sur **Configurer les pads d'accords**, puis dans la boîte de dialogue **Configuration des pads d'accords**, cliquez sur **Télécommande des joueurs**.



Sections

Permet d'assigner des touches de télécommande pour cinq sections au maximum. Vous pouvez vous servir des touches de télécommande des sections en combinaison avec une touche de télécommande de pad pour déclencher les notes d'accord qui correspondent aux sections.

Par défaut, la **Section 1** est configurée sur G2, la **Section 2** sur A2, la **Section 3** sur B2 et la **Section 4** sur C3.

Acquisition MIDI

Permet d'activer/désactiver la fonction **Acquisition MIDI** afin d'assigner l'entrée MIDI aux sections.

Sélectionner/Rendre muet le lecteur

Permet d'assigner des touches de télécommande pour changer de lecteur et rendre muets les lecteurs si vous en utilisez plusieurs sur des pistes différentes.

Acquisition MIDI

Permet d'activer/désactiver la fonction **Acquisition MIDI** afin d'assigner l'entrée MIDI aux paramètres contrôlant la sélection et la fonction Rendre muet des lecteurs.

Sous-sections

Permet d'assigner des touches de télécommande pour cinq sous-sections au maximum. Vous pouvez vous servir des touches de télécommande des sous-sections en combinaison avec une touche de télécommande de pad pour déclencher les notes d'accord qui correspondent à la section transposées en fonction du décalage défini dans la sous-section.

Acquisition MIDI

Permet d'activer/désactiver la fonction **Acquisition MIDI** afin d'assigner l'entrée MIDI aux sous-sections.

LIENS ASSOCIÉS

[Modes de joueurs—Sections](#) à la page 819

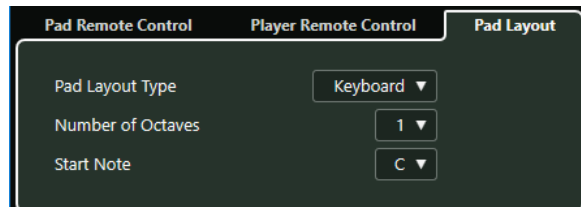
Onglet Disposition des pads

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 importés 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 préréglages 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 préréglage de pads d'accords**.
2. Dans la section **Nouveau préréglage**, saisissez le nom du nouveau préréglage.

À NOTER

Vous pouvez également définir des attributs pour le préréglage.

3. Cliquez sur **OK** pour enregistrer le préréglage 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 801

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.

Transformer

Transformer est un puissant outil qui permet de rechercher et de remplacer des fonctions de données MIDI.

Vous pouvez utiliser **Transformer** comme suit :

- Vous configurez des conditions de filtre pour repérer certains éléments.
Ces conditions peuvent concerner un certain type d'élément, ayant certains attributs, valeurs ou emplacements, dans n'importe quelle combinaison logique. Vous pouvez combiner autant de conditions de filtre que vous le souhaitez et créer des conditions composites à l'aide des opérateurs Et/Ou.
- Il faut ensuite sélectionner la fonction de base que vous désirez appliquer aux données.
Parmi les nombreuses options disponibles, citons **Transformer**, qui permet de modifier les propriétés des éléments trouvés, **Supprimer**, qui permet de supprimer les éléments, **Insérer**, qui permet d'ajouter de nouveaux éléments basés sur les positions d'autres éléments trouvés.
- Vous créez une liste d'actions, spécifiant exactement ce qui est fait.
Cette liste n'est pas nécessaire pour toutes les fonctions.

En combinant des conditions de filtre, des fonctions et des actions spécifiques, vous pouvez créer des fonctions de traitement très puissantes.

Pour maîtriser **Transformer**, il convient de posséder certaines connaissances sur la façon dont sont structurés les messages MIDI. Néanmoins, vous avez aussi à votre disposition un large choix de pré-réglages qui vous permettront de tirer pleinement parti de la puissance de cet outil sans pour autant vous plonger dans ses aspects les plus complexes.

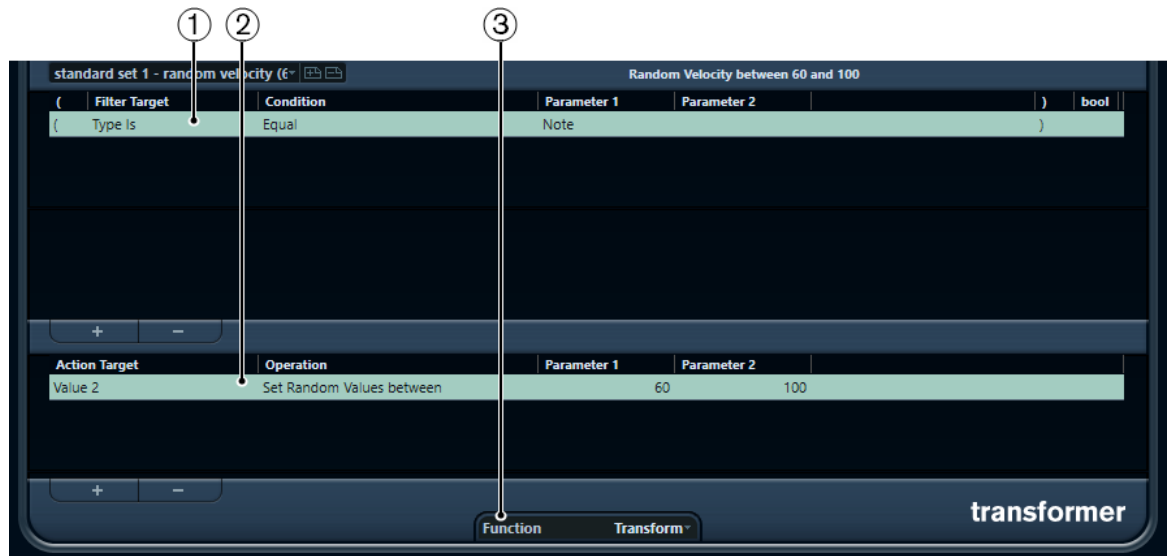
LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages](#) à la page 839

Présentation de la fenêtre

Transformer vous permet de combiner des conditions de filtre, des fonctions et des actions pour configurer des traitements MIDI très élaborés.

- Pour ouvrir **Transformer**, sélectionnez une piste MIDI, ouvrez la section **Effets d'Insert MIDI**, puis le menu local **Sélectionner type d'effet**, et sélectionnez **Transformer**.



1 Conditions de filtre

Permet de définir les conditions que doit remplir un élément spécifique pour être détecté, par exemple le type, l'attribut, la valeur ou la position. Vous pouvez combiner autant de conditions que vous le souhaitez en utilisant les opérateurs ET/OU.

2 Liste d'actions

Permet de configurer une liste d'actions qui déterminera le processus. Cette liste n'est pas nécessaire pour toutes les fonctions.

3 Menu local Fonction

Permet de sélectionner une fonction.

Conditions de filtre

La liste du haut est celle où vous configurez les conditions de filtre, ce qui détermine les éléments à trouver. La liste peut contenir une ou plusieurs conditions, chacune sur une ligne séparée.

Pour définir une condition de filtre, configurez les paramètres suivants :

Parenthèse gauche

En combinaison avec la parenthèse droite, cette parenthèse vous permet d'utiliser plusieurs conditions de filtre à la fois, c'est-à-dire plusieurs lignes, grâce aux opérateurs booléens Et/Ou.

Cible du filtre

Permet de définir la propriété de l'élément. Ce paramètre affecte également les options disponibles dans les autres colonnes.

Condition

Détermine dans quelles conditions **Transformer** compare la propriété figurant dans la colonne **Cible du filtre** et les valeurs des colonnes **Paramètre**. Les options disponibles dépendent du paramètre **Cible du filtre**.

Paramètre 1

Permet de déterminer la valeur avec laquelle seront comparées les propriétés de l'élément. Cette valeur dépend du paramètre **Cible du filtre**.

Paramètre 2

Uniquement disponible si l'une des options d'**Intervalle** a été configurée dans la colonne **Condition**. Permet de trouver tous les éléments dont les valeurs sont

comprises dans ou se trouvent en-dehors de l'intervalle délimité par **Paramètre 1** et **Paramètre 2**.

Parenthèse droite

En combinaison avec la parenthèse gauche, cette parenthèse vous permet d'utiliser plusieurs conditions de filtre à la fois.

bool

Permet d'insérer les opérateurs booléens Et/Ou pour créer des conditions à plusieurs lignes.

À NOTER

Si vous avez fait une erreur en associant plusieurs conditions entre crochets, cela vous est signalé dans la barre d'état.

À NOTER

Si vous avez déjà spécifié des conditions de filtre et/ou que vous avez appliqué un préréglage mais que vous voulez partir de zéro, vous pouvez réinitialiser les paramètres en sélectionnant l'option **Init** depuis le menu local des **Préréglages**.

À NOTER

Vous pouvez également définir des conditions de filtre en faisant glisser des événements MIDI directement dans la liste du haut.

Si la liste ne contient aucune entrée, faire glisser un événement MIDI dans cette section détermine des conditions incluant le statut et le type de l'événement. Si elle contient des entrées, l'événement que vous faites glisser initialise les paramètres correspondants. Par exemple, si vous utilisez une condition de durée, cette durée sera réglée conformément à la durée de l'événement.

Selon la configuration de la **Cible du filtre**, vous pourrez sélectionner ou non les options suivantes dans la colonne **Condition** :

Égal

Possède exactement la même valeur que celle entrée dans la colonne **Paramètre 1**.

Différent

Possède toute autre valeur que celle entrée dans la colonne **Paramètre 1**.

Plus grand

Possède une valeur supérieure à celle entrée dans la colonne **Paramètre 1**.

Plus grand ou Égal

Possède une valeur supérieure ou égale à celle entrée dans la colonne **Paramètre 1**.

Moins

Possède une valeur inférieure à celle entrée dans la colonne **Paramètre 1**.

Moins ou égal

Possède une valeur inférieure ou égale à celle entrée dans la colonne **Paramètre 1**.

À l'intérieur de la plage

Possède une valeur comprise entre les valeurs entrées dans les colonnes **Paramètre 1** et **Paramètre 2**. Notez que **Paramètre 1** doit correspondre à la valeur la plus basse et **Paramètre 2** à la valeur la plus haute.

En dehors de la plage

Possède une valeur non comprise entre les valeurs entrées dans les colonnes **Paramètre 1** et **Paramètre 2**.

Note est égale à

La note est uniquement celle définie dans la colonne **Paramètre 1**, quelle que soit l'octave. Permet de trouver par exemple tous les Do, quelle que soit leur octave. La **Cible du filtre** doit être configurée sur **Hauteur**.

À NOTER

Les conditions de la cible du filtre **Propriété** sont différentes.

Valeur 1 et Valeur 2

Les événements MIDI peuvent être constitués d'une valeur 1 et d'une valeur 2.

La valeur 1 et la valeur 2 ont des significations différentes en fonction des types d'événements :

Type d'événement	Valeur 1	Valeur 2
Notes	Numéro/hauteur de note.	Vélocité de la note.
Poly Pressure	Touche qui vient d'être enfoncée.	Pression exercée sur cette touche.
Contrôleur	Type du Contrôleur, sous forme de nombre.	Valeur du Contrôleur.
Program Change	N° de changement de Programme.	Non utilisé.
Aftertouch	Valeur de la pression.	Non utilisé.
Pitchbend	Le « réglage fin » du Pitchbend (pas toujours utilisé).	Valeur approximative du Pitchbend.
Événement VST 3	Non utilisé.	La valeur du paramètre Événement VST 3. La plage de valeurs de l'événement VST 3 (0,0 à 1,0) est transformée en plage de valeurs MIDI (0-127), c'est-à-dire qu'une valeur d'événement VST 3 établie à 0,5 correspond à une valeur MIDI de 64. Pour les opérations qui nécessitent une résolution supérieure, vous pouvez vous servir du paramètre « Opération de valeur VST 3 ».

À NOTER

Les événements de Système exclusif n'utilisent pas les valeurs 1 et 2.


Rechercher des hauteurs ou des vélocités de note

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Cible du filtre** et sélectionnez **Valeur 1** pour les hauteurs ou **Valeur 2** pour les vélocités.
2. Facultatif pour les hauteurs : dans la colonne **Paramètre 1**, saisissez une hauteur sous forme de nom de note (C3 pour Do3, D#4 pour Ré#4, etc.) ou sous forme de numéro de note MIDI (de 0 à 127).


À NOTER

Pour rechercher toutes les notes d'une certaine tonalité, quelle que soit l'octave, ouvrez le menu local **Condition** et sélectionnez **Note est égale à**.

3. Cliquez sur  sous la liste pour ajouter une ligne de condition.
Le **Paramètre 1** est automatiquement configuré sur **Note**. Par ailleurs, la **Valeur 1** et la **Valeur 2** apparaîtront respectivement sous forme de **Hauteur** et de **Vélocité**.
-

Rechercher des contrôleurs

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Cible du filtre** et sélectionnez **Valeur 1**.
 2. Cliquez sur  sous la liste pour ajouter une ligne de condition.
 3. Ouvrez le menu local **Paramètre 1** et sélectionnez **Contrôleur**.
La **Cible du filtre** est automatiquement configurée sur **N° Contrôleur MIDI** et la colonne **Paramètre 1** indique les noms des messages de contrôleur MIDI.
-

Rechercher des canaux MIDI

Il peut s'avérer utile de rechercher des canaux MIDI quand des données MIDI ont été enregistrées à partir d'un instrument qui émettait sur plusieurs canaux différents, ou en cas d'importation d'un fichier MIDI de type 0 ne comportant qu'une seule piste qui contient des événements MIDI répartis sur des canaux différents.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Cible du filtre** et sélectionnez **Canal**.
 2. Dans le champ **Paramètre 1**, saisissez le numéro d'un canal MIDI (entre 1 et 16).
 3. Ouvrez le menu local **Condition** et sélectionnez une option.
-

Rechercher des types d'éléments

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Cible du filtre** et sélectionnez **Type**.
 2. Ouvrez le menu local **Paramètre 1** et sélectionnez un type, par exemple note, Poly Pressure, contrôleur, etc.
 3. Ouvrez le menu local **Condition** et sélectionnez une option.
-

Rechercher des contextes d'événements

Vous pouvez lancer des recherches ciblées sur des contextes particuliers. Ces recherches peuvent s'avérer particulièrement utiles dans le **Transformateur d'entrée**.

La **Cible du filtre Dernier événement** indique le statut d'un événement qui a déjà traversé le **Transformateur d'entrée**. La condition doit être combinée avec le **Paramètre 1** et le **Paramètre 2**.

EXEMPLE

Vous pouvez configurer le **Transformateur d'entrée** ou **Transformer** de sorte que ses opérations ne soient réalisées que quand la note Do1 (C1) est jouée.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	bool
Type Is	Equal	Note		And
Last Event	Equal	Note is playing	36/C1	

Dans cet exemple, l'opération n'est réalisée qu'une fois la note Do1 jouée :

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	bool
Last Event	Equal	Value 1	36/C1	

Combinaison de plusieurs lignes de condition

Vous pouvez créer des lignes de condition et les combiner à l'aide des opérateurs booléens Et et Ou et des parenthèses.

- Pour ajouter une nouvelle condition, cliquez sur **+** sous la liste. La nouvelle ligne est alors ajoutée en bas de la liste.
- Pour supprimer une condition, sélectionnez-la puis cliquez sur **-** sous la liste.

Colonne Bool

La colonne **Bool** à droite de la liste vous permet de sélectionner un opérateur booléen : Et ou Ou.

Cet opérateur booléen sépare deux lignes de condition et détermine le résultat obtenu, de la façon suivante :

- Avec Et, les deux conditions doivent être satisfaites pour qu'un élément soit trouvé.
- Avec Ou, l'une des conditions au moins doit être remplie pour qu'un élément soit trouvé.

IMPORTANT

Quand vous ajoutez une nouvelle ligne de condition, son opérateur booléen par défaut est Et.

EXEMPLE

Vous pouvez détecter les éléments qui sont des notes et commencent au début de la troisième mesure.

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
(Type Is	Equal	Note)	And
	Position	Equal	3.01.01.000		PPQ)	

Vous pouvez détecter tous les événements qui sont des notes (quelle que soit leur position) et tous les événements qui commencent au début de la troisième mesure (quel que soit leur type).

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
(Type Is	Equal	Note)	Or
	Position	Equal	3.01.01.000		PPQ)	

Utilisation des parenthèses

Les colonnes de parenthèses permettent de grouper deux lignes de condition ou davantage, ce qui permet de diviser l'expression conditionnelle en plus petits morceaux. Cette possibilité n'a d'intérêt que lorsque vous avez trois lignes de condition ou davantage, et que vous désirez utiliser l'opérateur booléen **Ou**.

Pour ajouter des parenthèses, il suffit de cliquer dans les colonnes de parenthèses puis de sélectionner une option. Vous pouvez ainsi sélectionner jusqu'à trois niveaux de parenthèses.

Si vous ajoutez plusieurs niveaux de parenthèses, ils sont évalués de l'intérieur vers l'extérieur, autrement dit en commençant par les parenthèses les plus imbriquées.

Les expressions entre parenthèses sont évaluées les premières.

EXEMPLE

Vous pouvez détecter toutes les notes MIDI de hauteur Do3 (C3), ainsi que tous les événements (quel que soit leur type) transmis sur le canal MIDI n° 1.

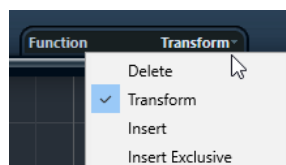
(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
(Type Is	Equal	Note)	And
	Pitch	Equal	C3)	Or
	Channel	Equal	1)	

Vous pouvez détecter toutes les notes qui sont soit de hauteur Do3 (C3), soit émises sur le canal MIDI 1 (mais pas les événements autres que les notes).

(Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base)	bool
	Type Is	Equal	Note)	And
(Pitch	Equal	C3)	Or
	Channel	Equal	1)	

Sélectionner une fonction

Le menu local situé en bas de **Transformer** permet de sélectionner une fonction, c'est-à-dire le type de base d'édition à réaliser.



Supprimer

Permet de supprimer ou de rendre muet tous les éléments détectés du flux de sortie. Les éléments qui se trouvent sur la piste ne sont pas eux-mêmes affectés.

Transformer

Permet de modifier un ou plusieurs aspects des événements trouvés. Ce qui doit être modifié se configure avec précision dans la liste d'actions.

Insérer

Permet de créer de nouveaux éléments et de les insérer dans le flux de sortie. Les nouveaux éléments sont basés sur les éléments conformes aux conditions du filtre et intègrent tous les changements que vous avez configurés dans la liste d'actions.

Autrement dit, la fonction **Insérer** copie les éléments trouvés, les transforme conformément aux indications contenues dans la liste d'actions, puis insère ces copies transformées dans les éléments existants.

Insérer exclus.

Permet de transformer les éléments détectés conformément aux instructions contenues dans la liste d'actions. Tous les éléments qui ne remplissaient pas les conditions de filtre sont supprimés du flux de sortie.



LIENS ASSOCIÉS

[Définir des actions](#) à la page 837

Définir des actions

Vous pouvez définir des actions, c'est-à-dire les modifications qui seront apportées aux éléments détectés, dans la liste située en bas de **Transformer**. Ces actions peuvent concerner des fonctions de tous types à l'exception de la fonction **Supprimer**.

Action Target	Operation	Parameter 1	Parameter 2
Value 1	Set to fixed value		2

Vous pouvez ajouter des lignes d'actions en cliquant sur  et en supprimer en les sélectionnant et en cliquant sur .

Cible de l'action

La fonction **Cible de l'action** vous permet de sélectionner la propriété qui doit être modifiée dans les événements.

Valeur 1

Permet de modifier la valeur 1 dans les événements. Ce qui est affiché pour la valeur 1 dépend du type d'événement. Pour les notes, la valeur 1 est la hauteur.

Valeur 2

Permet de modifier la valeur 2 dans les événements. Ce qui est affiché pour la valeur 2 dépend du type d'événement. Dans le cas de notes, la valeur 2 correspond à la vitesse.

Canal

Permet de modifier le réglage du canal MIDI.

Type

Permet de changer de type d'événement, c'est-à-dire de passer d'événements de transformation d'Aftertouch à des événements de modulation, ou d'événements de Pitchbend à des événements de Hauteur VST 3.

Valeur 3

Permet de modifier la valeur 3 dans les événements, ce qui est utile pour gérer les vitesses de Note-Off lorsque vous recherchez les propriétés des notes.

LIENS ASSOCIÉS

[Valeur 1 et Valeur 2](#) à la page 833

Opération

La colonne **Opération** permet de déterminer comment doit être traitée la **Cible de l'action**. Les options disponibles dans ce menu local diffèrent selon la **Cible de l'action** sélectionnée.

Ajouter

Permet d'ajouter la valeur définie dans la colonne **Paramètre 1** à la **Cible de l'action**.

Soustraire

Permet de soustraire la valeur définie dans la colonne **Paramètre 1** à la **Cible de l'action**.

Multiplier par

Permet de multiplier la **Cible de l'action** par la valeur définie dans la colonne **Paramètre 1**.

Diviser par

Permet de diviser la **Cible de l'action** par la valeur définie dans la colonne **Paramètre 1**.

Arrondir à

Permet d'arrondir la valeur de la **Cible de l'action** à la valeur définie dans la colonne **Paramètre 1** près.

Valeurs aléatoires entre

Permet d'affecter à la **Cible de l'action** une valeur aléatoire comprise entre le **Paramètre 1** et le **Paramètre 2**.

Régler à valeur fixe

Permet d'affecter à la **Cible de l'action** la valeur définie dans la colonne **Paramètre 1**.

Valeurs aléatoires relatives entre

Cette fonction permet d'ajouter une valeur aléatoire à la valeur de la **Cible de l'action**. Cette valeur aléatoire ajoutée sera comprise entre les valeurs du **Paramètre 1** et du **Paramètre 2**. Notez que ces valeurs peuvent être négatives.

Transposer à la gamme

Cette fonction n'est disponible que si vous avez configuré la **Cible de l'action** sur la **Valeur 1** et les conditions de filtre pour la détection des notes (ligne de condition de filtre **Type = Note**). Quand l'option **Transposer à la gamme** est sélectionnée, vous pouvez définir la gamme désirée en utilisant les colonnes **Paramètre 1** et **Paramètre 2**. **Paramètre 1** correspond à la note (do, do#, ré... soit C, C#, D...) alors que **Paramètre 2** correspond au type de la gamme (majeure, mineure mélodique ou harmonique, etc.).

Chaque note se verra alors transposée à la note la plus proche dans la gamme sélectionnée.

Utiliser valeur 2

Cette option n'est disponible que quand vous configurez la **Cible de l'action** sur **Valeur 1**. Lorsque cette option est sélectionnée, la **Valeur 2** de chaque événement est attribuée à la **Valeur 1**.

Utiliser valeur 1

Cette option n'est disponible que quand vous configurez la **Cible de l'action** sur **Valeur 2**. Lorsque cette option est sélectionnée, la **Valeur 1** de chaque événement est attribuée à la **Valeur 2**.

Miroir

Cette option n'est disponible que quand vous configurez la **Cible de l'action** sur **Valeur 1** ou sur **Valeur 2**. Quand cette option est sélectionnée, les valeurs sont reproduites en inversé par rapport à la valeur définie dans la colonne **Paramètre 1**. Dans le cas des notes, la gamme est inversée par rapport à la touche définie dans la colonne **Paramètre 1**, qui joue le rôle de point central.

LIENS ASSOCIÉS

[Valeur 1 et Valeur 2](#) à la page 833

Préréglages

Vous pouvez charger des **Préréglages de logique**.

Pour charger un préréglage, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez **MIDI > Préréglages de logique**, puis sélectionnez une option.
- Ouvrez l'**Éditeur en liste** puis, dans la barre des filtres, sélectionnez un préréglage dans la section **Afficher**.

À NOTER

En définissant un raccourci clavier pour un préréglage, vous pourrez utiliser une même opération sur plusieurs événements sélectionnés.

LIENS ASSOCIÉS

[Raccourcis clavier](#) à la page 918

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 845

Base de temps des pistes

La base de temps d'une piste détermine si celle-ci peut suivre les changements de tempo d'un projet configuré en mode Piste Tempo.

Dans l'**Inspecteur** des pistes MIDI, des pistes d'Instrument et des pistes associées à des signaux audio, vous pouvez activer/désactiver l'option **Alterner la base de temps** afin de modifier la base de temps des pistes.

Voici les modes de base de temps disponibles :

- **Musical**

Servez-vous de ce mode pour les données qui utilisent une base de temps musicale, c'est-à-dire associée au tempo. Toutes les pistes qui sont configurées en base de temps musicale suivent les changements de tempo que vous créez sur la piste Tempo.

À NOTER

Pour ce qui est des événements audio se trouvant sur des pistes Audio en base de temps musicale, les changements de tempo de la piste Tempo affectent uniquement les positions de début des événements, et non les données audio elles-mêmes.

- **Linéaire**
Servez-vous de ce mode pour les données dont la base de temps est linéaire, c'est-à-dire associée au temps.

LIENS ASSOCIÉS

[Inspecteur des pistes d'Instrument](#) à la page 114

[Inspecteur des pistes MIDI](#) à la page 121

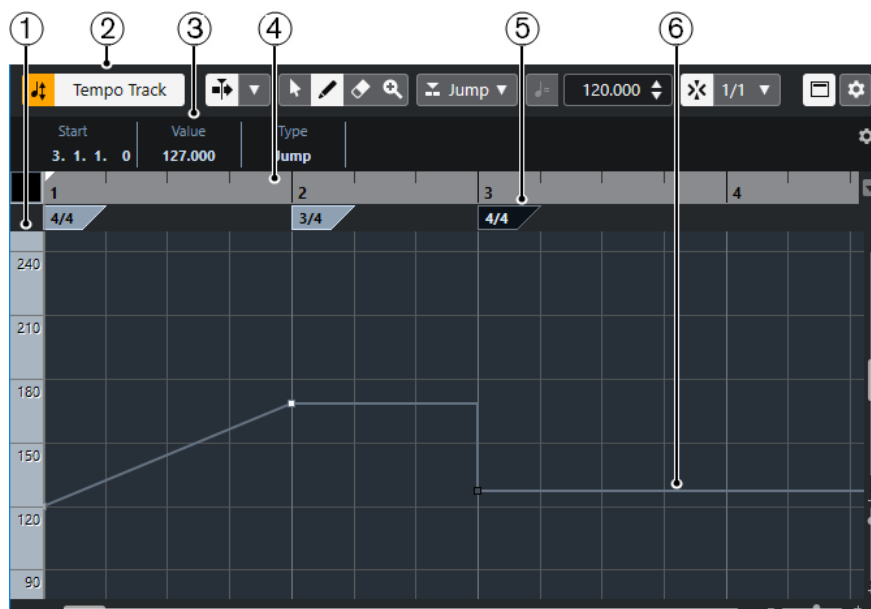
[Inspecteur des pistes Audio](#) à la page 110

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.

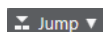
Zoom



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.

Piste Tempo

La piste Tempo vous permet de créer des changements de tempo dans le projet.

- Pour créer une piste Tempo dans le projet, sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Tempo**.

- Vous pouvez utiliser les outils de la barre d'outils de la fenêtre **Projet** pour créer et éditer des événements de tempo.
- Vous pouvez utiliser l'éditeur d'événements de tempo pour modifier les événements de tempo sélectionnés.
- Pour sélectionner un événement de tempo, 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 tous les événements de tempo de la piste Tempo, faites un clic droit sur cette piste et choisissez **Sélectionner tous les événements** dans le menu contextuel.

LIENS ASSOCIÉS

[Inspecteur de la piste Tempo](#) à la page 142

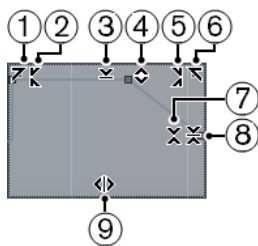
[Commandes de la piste Tempo](#) à la page 142

Éditeur d'événements de tempo

L'éditeur d'événements de tempo vous permet d'éditer les événements sélectionnés sur la piste Tempo.

- Pour ouvrir l'éditeur d'événements de tempo, activez l'outil **Sélectionner** et délimitez un rectangle de sélection sur la piste Tempo.

L'éditeur d'événements de tempo vous donne accès à des commandes intelligentes qui correspondent 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.

Modifications de tempo dans les projets

Quand la piste Tempo est activée, vous pouvez créer des changements de tempo dans votre projet.

IMPORTANT

Si votre projet est configuré en mode Piste Tempo et que vous créez des changements de tempo, seules les pistes qui sont en base de temps musicale suivent les changements de tempo.

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**. Faute 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.

Si vous connaissez le tempo de votre morceau, vous pouvez définir la valeur du tempo en procédant de la sorte :

- En ajoutant des événements de tempo dans l'**Éditeur de piste Tempo**.
- En créant des événements de tempo sur la piste Tempo.

LIENS ASSOCIÉS

[Configurer des projets pour les changements de tempo](#) à la page 845

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.

Toutes les pistes qui sont configurées en base de temps musicale (basée sur le tempo) suivent les changements de tempo que vous créez sur la piste Tempo.

LIENS ASSOCIÉS

[Base de temps des pistes](#) à la page 840

[Commandes de la piste Tempo](#) à la page 142

[Éditeur de piste Tempo](#) à la page 841

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**
- Le champ **Tempo actuel** sur la 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 847

[Aligner le tempo du projet sur celui d'une boucle audio](#) à la page 848

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 849

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.

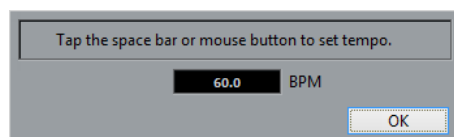
PRÉAMBULE

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 847

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.
-

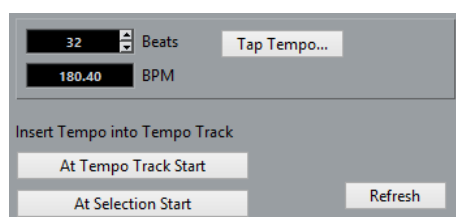
RÉSULTAT

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.

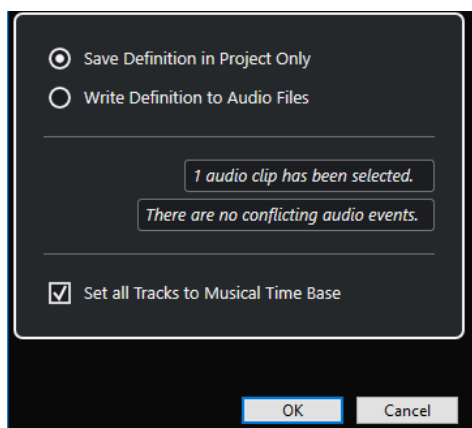
Rafraîchir

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.

Régler toutes les pistes sur la base de temps Musicale

Permet de configurer toutes les pistes sur la base de temps musicale. Quand cette option est désactivée, seules les pistes comportant les événements sélectionnés sont configurées en base de temps Musicale.

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**.

Il est possible d'assigner des patterns de clic aux événements de mesure. Vous pourrez ainsi créer différents rythmes pour le clic du métronome. Vous pouvez créer un pattern de clic en triolet pour une mesure en 4/4, par exemple.

LIENS ASSOCIÉS

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

[Barre de transport](#) à la page 46

[Piste **Mesure**](#) à la page 140

[Créer des événements de mesure dans l'Éditeur de piste **Tempo**](#) à la page 851

[Configurer un pattern de clic pour un événement de mesure](#) à la page 852

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.

Créer des événements de mesure sur la piste **Mesure**

Il est possible d'ajouter plusieurs événements de mesure au sein d'un même projet. Vous pourrez ainsi modifier le chiffrage d'une mesure en particulier, par exemple.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet** > **Ajouter une piste** > **Mesure**.
La piste **Mesure** est ajoutée à la liste des pistes.
 2. Sélectionnez le **Dessiner** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, puis cliquez sur la piste **Mesure** à 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.
-

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.

LIENS ASSOCIÉS

[Piste **Mesure**](#) à la page 140

Configurer un pattern de clic pour un événement de mesure

Pour chaque événement de mesure de votre projet, vous pouvez configurer un pattern de clic de métronome.

PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur le signe plus pour ouvrir l'**Éditeur de patterns de clic**.
 2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Ouvrez le menu local **Pattern** et sélectionnez l'un des préreglages.
 - Servez-vous du paramètre **Clics** pour définir le nombre de clics que vous souhaitez entendre, puis cliquez dans l'affichage des événements pour configurer un nouveau pattern de clic.
 3. Quand vous avez terminé, cliquez en dehors de l'**Éditeur de patterns de clic** pour le fermer.
 4. Répétez l'opération pour chaque événement de mesure pour lequel vous souhaitez configurer un pattern de clic.
-

RÉSULTAT

Quand vous lisez le projet en activant le clic du métronome, les différentes parties du projet utilisent les patterns de clic définis. L'**Éditeur de patterns de clic** de la **Barre de transport** indique à quel pattern est rendu le curseur de projet.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur de patterns de clic](#) à la page 233

Rendu de données audio et MIDI

Vous pouvez procéder au rendu de données existantes afin d'obtenir de nouvelles données audio.

Voici les éléments qui peuvent faire l'objet d'un rendu :

- Pistes Audio
- Pistes d'Instrument
- Événements ou conteneurs audio situés sur des pistes Audio
- Conteneurs MIDI sur des pistes d'Instrument
- Intervalles sélectionnés sur des pistes Audio ou d'Instrument
- Intervalles sélectionnés sur plusieurs pistes Audio ou d'Instrument

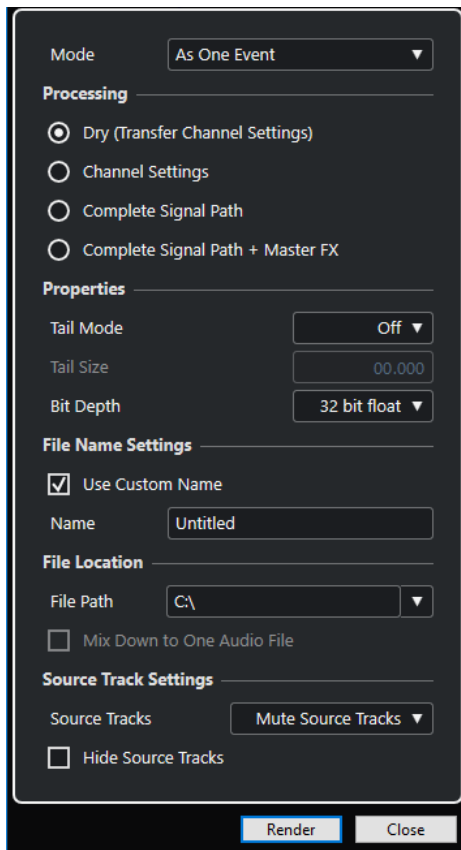
IMPORTANT

La fonction de rendu ne prend pas en charge le routage en Side-Chain.

Boîte de dialogue **Rendre les pistes**

La boîte de dialogue **Rendre les pistes** vous permet de personnaliser les paramètres de rendu des pistes.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Rendre les pistes**, désélectionnez tous les événements de la fenêtre **Projet**, sélectionnez une ou plusieurs pistes Audio, pistes d'Instrument ou pistes MIDI, puis sélectionnez **Édition > Rendu sur place > Paramètres de rendu**.



La section **Mode** contient les paramètres suivants :

En tant qu'événements séparés

Permet de créer une ou plusieurs pistes contenant des événements ou des conteneurs séparés qui sont enregistrés dans des fichiers audio distincts.

En tant qu'événements en bloc

Permet de créer une ou plusieurs pistes contenant des événements/conteneurs adjacents qui sont groupés dans des blocs. Chaque bloc est enregistré dans un fichier audio distinct.

En tant qu'événement unique

Permet de créer une ou plusieurs pistes contenant les événements/conteneurs et de les regrouper au sein d'un seul événement/conteneur. Chaque combinaison d'événements/conteneurs est enregistrée dans un fichier audio distinct.

La section **Traitement** contient les paramètres suivants :

Brut

Permet de copier tous les paramètres d'effet et de panoramique sur de nouvelles pistes Audio. Les pistes Audio créées conservent le format de leurs pistes sources. Avec une piste mono, vous obtenez une piste mono, par exemple.

Configurations de voie

Permet d'intégrer le rendu de tous les effets dans les fichiers audio de destination. Les effets d'insert, les paramètres des Channel Strips, les paramètres des groupes et les paramètres des voies d'effet send sont pris en compte. Les paramètres de panoramique sont transférés sur les nouvelles pistes Audio. Les pistes Audio créées conservent le format de leurs pistes sources. Avec une piste mono, vous obtenez une piste mono, par exemple.

Parcours complet du signal

Permet de procéder au rendu du parcours complet du signal dans les nouveaux fichiers audio, y compris l'ensemble des paramètres des voies, des groupes, des voies d'effets send et de panoramique. La nouvelle piste Audio est créée sans effets. Les paramètres du Stereo Balance Panner sont activés. Le format des fichiers audio de destination est déterminé en fonction du canal de sortie de la piste source. Une piste mono qui est routée sur un bus stéréo aboutit à la création d'un fichier audio stéréo.

Parcours complet du signal + Effets Master

Permet de procéder au rendu du parcours complet du signal et des paramètres du bus principal dans les fichiers audio créés. Tous les paramètres des voies, des voies de groupe, des voies d'effets Send et de panoramique sont pris en compte. Le format des fichiers audio de destination est déterminé en fonction du canal de sortie de la piste source. Une piste mono qui est routée sur un bus stéréo aboutit à la création d'un fichier audio stéréo.

La section **Propriétés** contient les paramètres suivants :

Mode Extension

Permet de configurer le mode extension sur **Mesures & temps**, **Secondes** ou **Éteint**.

Durée de l'extension

Permet de définir la longueur de l'extension des fichiers de rendu. Ceci ajoute une extension à la fin du fichier restitué afin que la queue de la réverb ou du délai soit jouée jusqu'au bout.

Résolution en bits

Permet de définir la résolution du fichier créé.

La section **Paramètres de nom de fichier** contient les paramètres suivants :

Utiliser un nom personnalisé

Permet d'activer l'utilisation de noms personnalisés pour les fichiers de rendu.

Nom

Permet de saisir un nom pour les fichiers de rendu.

La section **Emplacement du fichier** contient les paramètres suivants :

Emplacement du fichier

Permet de sélectionner un dossier personnalisé dans lequel seront enregistrés les fichiers .wav de rendu.

Mixer dans un fichier audio

Permet de créer un fichier audio unique à partir de toutes les données source. Cette option est uniquement disponible quand plusieurs pistes sont sélectionnées et l'option **Brut (Transfert des paramètres de voie)** désactivée.

La section **Paramètres des pistes source** contient les paramètres suivants :

Pistes de source

- **Ne pas modifier les pistes source**
Permet de faire en sorte que les pistes source ne soient pas modifiées.
- **Rendre muettes les pistes source**
Permet de rendre automatiquement muettes les pistes source.
- **Désactiver les pistes source**
Permet de désactiver les pistes source. Cette option permet de libérer des ressources CPU et de la mémoire RAM. Elle est comparable à la fonction **Geler**.

Pour réactiver les pistes, faites un clic droit sur la piste désactivée afin d'accéder au menu contextuel et sélectionnez **Activer la piste**.

- **Supprimer les pistes source**

Permet de retirer les pistes source de la liste des pistes.

Masquer les pistes sources

Permet de masquer les pistes source une fois le rendu terminé. Pour les afficher à nouveau, sélectionnez l'onglet **Visibilité** dans la fenêtre **Projet**, puis sélectionnez les pistes que vous souhaitez afficher.

LIENS ASSOCIÉS

[Commande de panoramique](#) à la page 352

Rendu de pistes

Vous pouvez procéder au rendu des pistes sélectionnées à partir de la boîte de dialogue **Rendre les pistes** ou en utilisant directement la commande **Rendu (avec les paramètres actuels)**.

PROCÉDER AINSI

1. Désélectionnez tous les événements.
 2. Sélectionnez une ou plusieurs pistes Audio, MIDI ou d'Instrument.
 3. Sélectionnez **Édition > Rendu sur place > Paramètres de rendu**.
 4. Configurez les options de rendu.
 5. Cliquez sur **Rendre**.
-

RÉSULTAT

Toutes les données source sélectionnées sont traitées conformément aux paramètres de rendu que vous avez configurés. Vos options de rendu sont enregistrées et utilisées par la suite pour toutes les autres opérations de rendu.

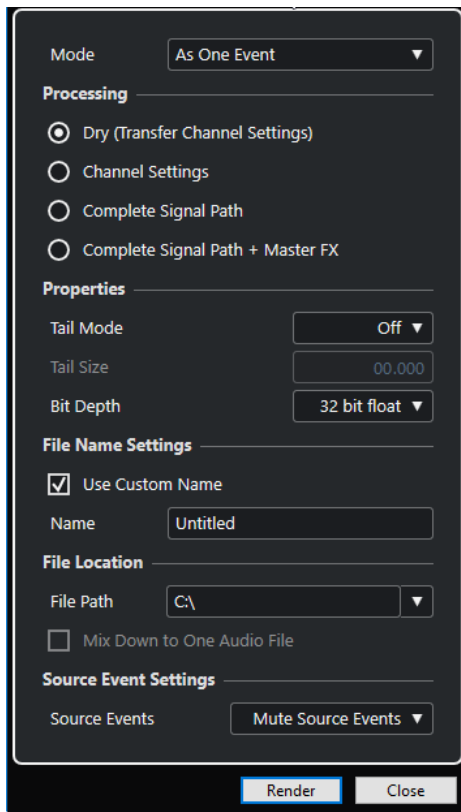
À NOTER

Vous pouvez également lancer directement l'opération de rendu en sélectionnant **Édition > Rendu sur place > Rendu (avec les paramètres actuels)**.

Boîte de dialogue Rendre la sélection

Vous pouvez créer le rendu d'une sélection d'événements audio et/ou de conteneurs MIDI en utilisant des paramètres par défaut ou des paramètres personnalisés. La boîte de dialogue **Rendre la sélection** vous permet de personnaliser les paramètres de rendu de la sélection.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Rendre la sélection**, sélectionnez un intervalle, puis sélectionnez **Édition > Rendu sur place > Paramètres de rendu**.



La section **Mode** contient les paramètres suivants :

En tant qu'événements séparés

Permet de créer une ou plusieurs pistes contenant des événements ou des conteneurs séparés qui sont enregistrés dans des fichiers audio distincts.

En tant qu'événements en bloc

Permet de créer une ou plusieurs pistes contenant des événements/conteneurs adjacents qui sont groupés dans des blocs. Chaque bloc est enregistré dans un fichier audio distinct.

En tant qu'événement unique

Permet de créer une ou plusieurs pistes contenant les événements/conteneurs et de les regrouper au sein d'un seul événement/conteneur. Chaque combinaison d'événements/conteneurs est enregistrée dans un fichier audio distinct.

La section **Traitement** contient les paramètres suivants :

Brut

Permet de copier tous les paramètres d'effet et de panoramique sur de nouvelles pistes Audio. Les pistes Audio créées conservent le format de leurs pistes sources. Avec une piste mono, vous obtenez une piste mono, par exemple.

Configurations de voie

Permet d'intégrer le rendu de tous les effets dans les fichiers audio de destination. Les effets d'insert, les paramètres des Channel Strips, les paramètres des groupes et les paramètres des voies d'effet send sont pris en compte. Les paramètres de panoramique sont transférés sur les nouvelles pistes Audio. Les pistes Audio créées conservent le format de leurs pistes sources. Avec une piste mono, vous obtenez une piste mono, par exemple.

Parcours complet du signal

Permet de procéder au rendu du parcours complet du signal dans les nouveaux fichiers audio, y compris l'ensemble des paramètres des voies, des groupes, des voies d'effets send et de panoramique. La nouvelle piste Audio est créée sans effets. Les paramètres du Stereo Balance Panner sont activés. Le format des fichiers audio de destination est déterminé en fonction du canal de sortie de la piste source. Une piste mono qui est routée sur un bus stéréo aboutit à la création d'un fichier audio stéréo.

Parcours complet du signal + Effets Master

Permet de procéder au rendu du parcours complet du signal et des paramètres du bus principal dans les fichiers audio créés. Tous les paramètres des voies, des voies de groupe, des voies d'effets Send et de panoramique sont pris en compte. Le format des fichiers audio de destination est déterminé en fonction du canal de sortie de la piste source. Une piste mono qui est routée sur un bus stéréo aboutit à la création d'un fichier audio stéréo.

La section **Propriétés** contient les paramètres suivants :

Mode Extension

Permet de configurer le mode extension sur **Mesures & temps, Secondes** ou **Éteint**.

Durée de l'extension

Permet de définir la longueur de l'extension des fichiers de rendu. Ceci ajoute une extension à la fin du fichier restitué afin que la queue de la réverb ou du délai soit jouée jusqu'au bout.

Résolution en bits

Permet de définir la résolution du fichier créé.

La section **Paramètres de nom de fichier** contient les paramètres suivants :

Utiliser un nom personnalisé

Permet d'activer l'utilisation de noms personnalisés pour les fichiers de rendu.

Nom

Permet de saisir un nom pour les fichiers de rendu.

La section **Emplacement du fichier** contient les paramètres suivants :

Emplacement du fichier

Permet de sélectionner un dossier personnalisé dans lequel seront enregistrés les fichiers .wav de rendu.

Mixer dans un fichier audio

Permet de créer un fichier audio unique à partir de toutes les données source. Cette option est uniquement disponible quand plusieurs pistes sont sélectionnées et l'option **Brut (Transfert des paramètres de voie)** désactivée.

La section **Paramètres des événements source** contient les paramètres suivants :

Événements source

- **Ne pas modifier les événements source**
Permet de faire en sorte que les événements source ne soient pas modifiés.
- **Rendre muets les événements source**
Permet de rendre automatiquement muets les événements source.

Rendu de sélections

Vous pouvez procéder au rendu de sélections ou d'intervalles sélectionnés de plusieurs événements audio et/ou conteneurs MIDI sélectionnés à partir de la boîte de dialogue **Rendre la sélection**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un ou plusieurs événements audio et/ou conteneurs MIDI ou délimitez un intervalle de sélection.
2. Sélectionnez **Édition > Rendu sur place > Paramètres de rendu**.
3. Dans la boîte de dialogue **Rendre la sélection**, configurez les options du rendu.
4. Cliquez sur **Rendre**.

RÉSULTAT

Toutes les données source sélectionnées sont traitées conformément aux paramètres de rendu que vous avez configurés. Vos options de rendu sont enregistrées et utilisées par la suite pour toutes les autres opérations de rendu.

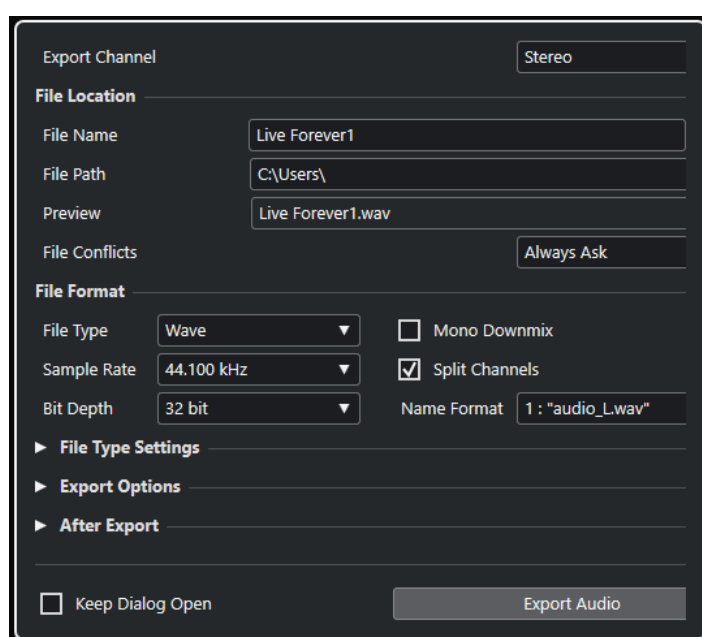
À NOTER

Vous pouvez également lancer directement l'opération de rendu en sélectionnant **Édition > Rendu sur place > Rendu (avec les paramètres actuels)**.

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**.

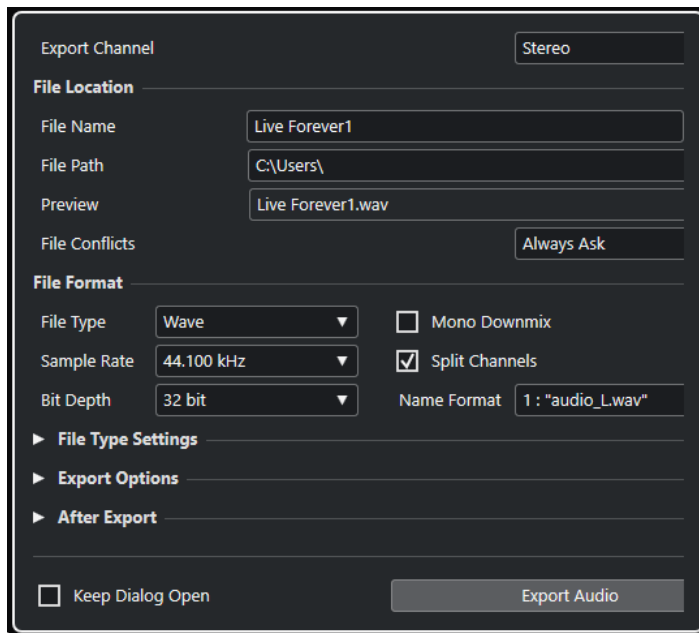


Boîte de dialogue Exporter mixage audio

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 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.

Le plug-in de dithering **UV-22HR** permet de réduire le bruit de quantification et les parasites engendrés par la conversion du signal audio au format 16 bits. La résolution 8 bits n'offre qu'une qualité audio médiocre et il est recommandé de ne l'utiliser que quand c'est vraiment nécessaire.

Downmix mono

Permet d'exporter les deux voies d'un bus stéréo dans un seul fichier mono.

Pour la stéréo, c'est la **Loi de répartition stéréo** définie dans la boîte de dialogue **Configuration du projet** qui est appliquée afin d'éviter l'écrtage.

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'écrouissage, 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 nouveau projet

À NOTER

Cette option est uniquement disponible pour les fichiers de format non compressé et quand l'option **Utiliser dossier audio du projet** est désactivée.

Un nouveau projet contenant une piste Audio pour chacun des canaux exportés, ainsi que la piste Mesure et la piste Tempo du projet d'origine, est créé.

Les pistes auront le fichier de mixage correspondant comme événement audio. Les noms de pistes seront identiques aux noms des voies exportées. Notez que le nouveau projet sera le projet actif.

Quand vous activez cette option, les options **Insérer dans la Bibliothèque** et **Créer une piste Audio** sont désactivées.

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

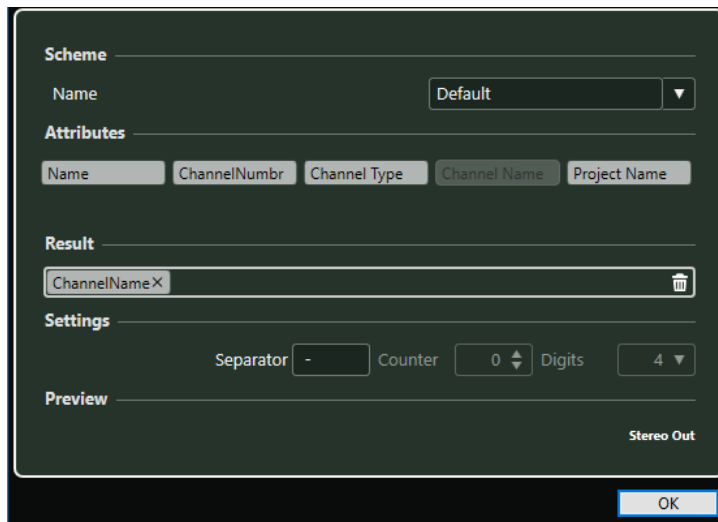
[Formats de fichiers](#) à la page 867

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. Cliquez sur les flèches haut ou bas pour configurer le **Compteur**.
Le compteur commencera à partir de cette valeur. Vous pouvez également double-cliquer sur le champ de valeur **Compteur** et saisir une valeur.
4. Cliquez sur le champ **Chiffres** et sélectionnez un nombre de chiffres dans le menu local.
La valeur du champ **Chiffres** détermine le nombre de chiffres que contiendront les compteurs.
5. Facultatif : cliquez sur le champ de valeur **Nom** dans la section **Schéma** et saisissez le nom d'un pré-réglage. Appuyez sur **Entrée** pour enregistrer vos paramètres dans un pré-réglage.

À NOTER

Le pré-réglage est uniquement disponible pour les voies sélectionnées dans la section **Sélection de canal**.

6. Cliquez sur **OK**.
-

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 exclusion 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. Le format WMA Pro offre la possibilité de mixer en son Surround 5.1. 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`.

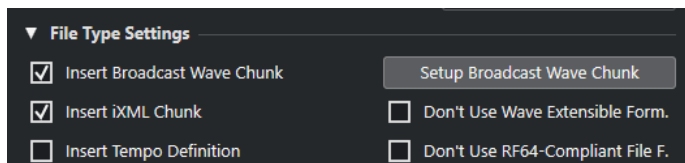
LIENS ASSOCIÉS

[Format de fichier](#) à la page 862

[Paramètres de type de fichier](#) à la page 863

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 ou de la section **Définition** de l'**Éditeur d'échantillons** 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.

Ne pas utiliser le format de fichier compatible RF64

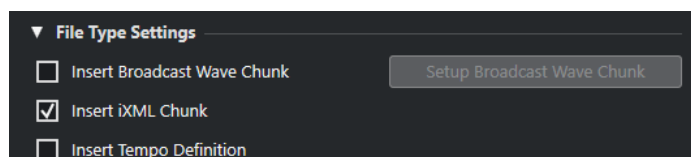
Permet de désactiver le format compatible RF64, qui permet de créer des fichiers de plus de 4 Go.

LIENS ASSOCIÉS

[Inspecteur d'attributs](#) à la page 562

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

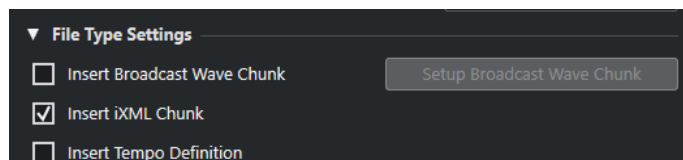
Cette option n'est disponible que quand l'option **Insérer informations iXML** est activée. Elle vous permet d'intégrer les informations de tempo de la piste tempo ou de la section **Définition** de l'**Éditeur d'échantillons** dans les informations iXML des fichiers exportés.

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 ou de la section **Définition** de l'**Éditeur d'échantillons** dans les informations iXML des fichiers exportés.

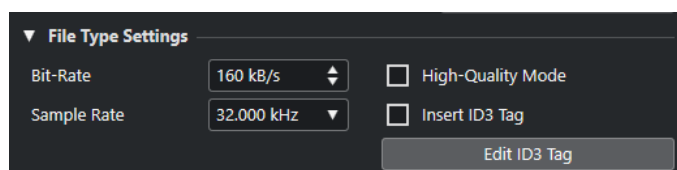
Configurer les informations Broadcast Wave

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.

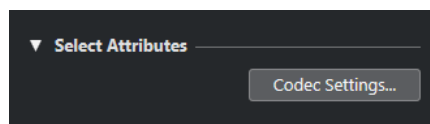
Éditer tag ID3

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. De plus, le format WMA permet d'exporter des fichiers audio en son Surround 5.1. Ces fichiers portent l'extension .wma.

- Pour ouvrir les **Paramètres des fichiers Windows Media Audio**, cliquez sur **Réglages Codec** dans la section **Sélectionner attributs**.

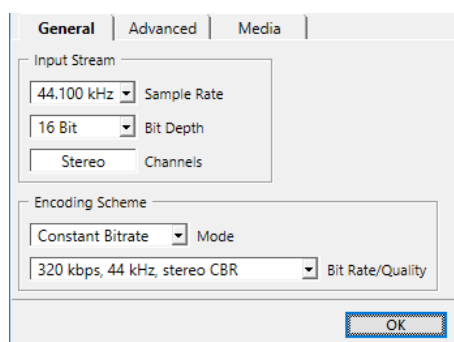


Paramètres Codec

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

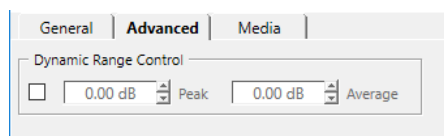
- Sélectionnez **Débit constant** si vous souhaitez limiter la taille des fichiers. Pour calculer la taille d'un fichier encodé avec un débit constant, multipliez le débit par la durée du fichier.
- Sélectionnez **Débit variable** si vous souhaitez que le débit fluctue en fonction du caractère et de 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

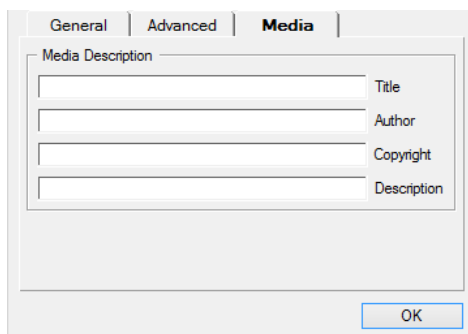
Permet de définir une valeur de crête comprise entre 0 et -90 dB.

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**.

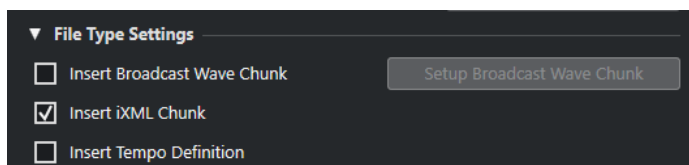


Qualité

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 ou de la section **Définition** de l'**Éditeur d'échantillons** 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.
- **Maître de contrôle de machine**
Périphérique qui transmet les commandes de transport au système.
- **Esclave de contrôle de machine**
Périphérique qui reçoit les commandes de Timecode et y répond.

Cubase peut fonctionner en tant que maître de contrôle de machine et transmettre des commandes de transport à un périphérique externe, qui à son tour renvoie des informations de Timecode et d'horloge audio à Cubase. Dans ce cas, Cubase fonctionne également en tant qu'esclave de Timecode.

À NOTER

Dans la plupart des situations, l'esclave de contrôle machine est également maître du Timecode. Dès qu'il reçoit une commande de lecture, ce périphérique commence à générer un Timecode qui est transmis à tous les esclaves de Timecode, afin qu'ils puissent se synchroniser 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

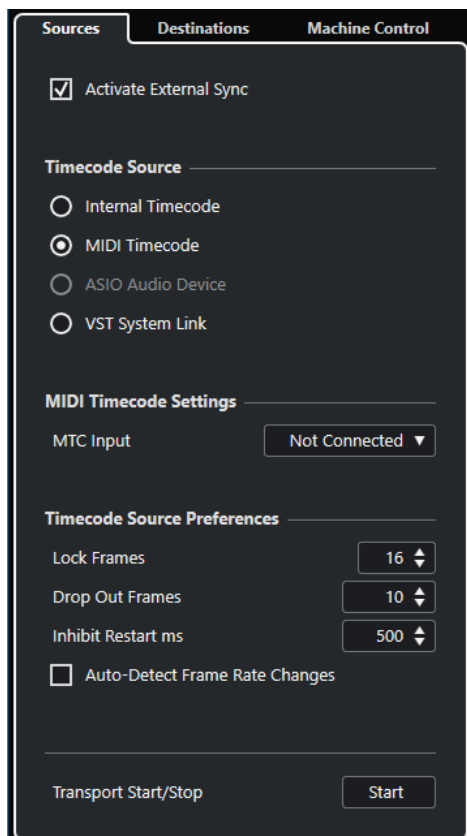
La boîte de dialogue **Paramètres de synchronisation du projet** vous permet de configurer un système de synchronisation complexe à partir d'une seule fenêtre. En plus des paramètres de source de Timecode et de contrôle de machine, des commandes de transport de base vous permettent de tester le système.

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 **Syncro**.

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

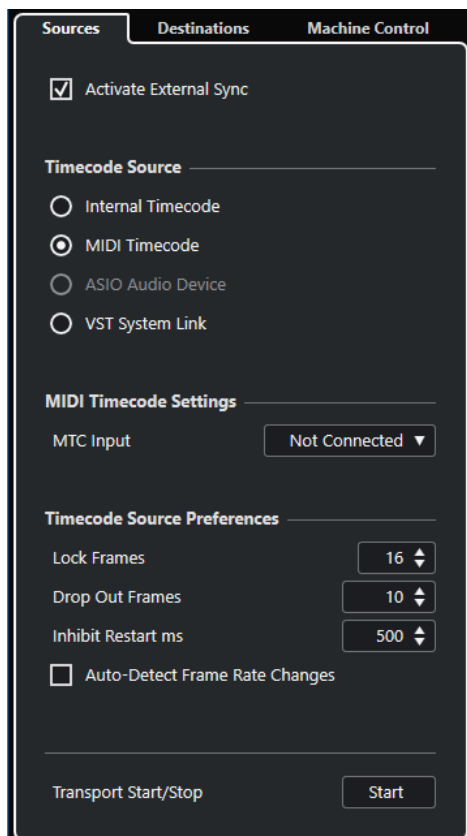
[Page Sources](#) à la page 880

[Page Destinations](#) à la page 883

[Page Contrôle de machine](#)

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.

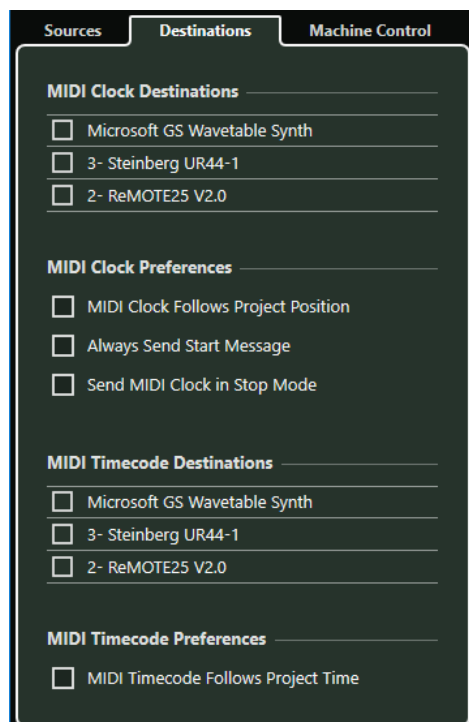
LIENS ASSOCIÉS

[Activer VST System Link](#) à la page 890

[Boîte de dialogue Configuration du projet](#) à la page 90

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.

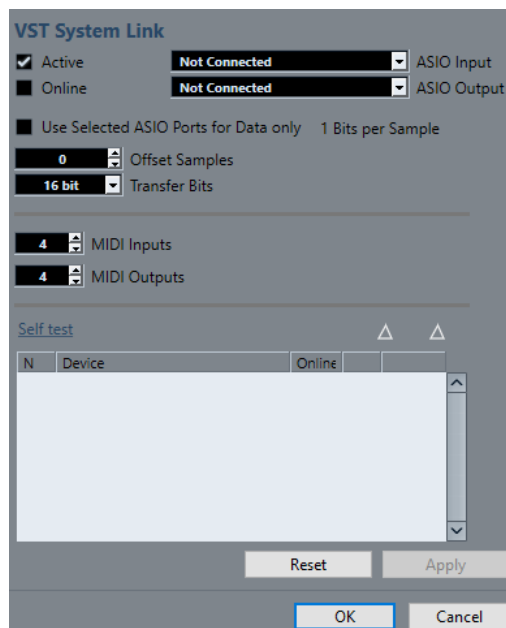
Configurer un réseau VST System Link

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 15

[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 ± 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 21

[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

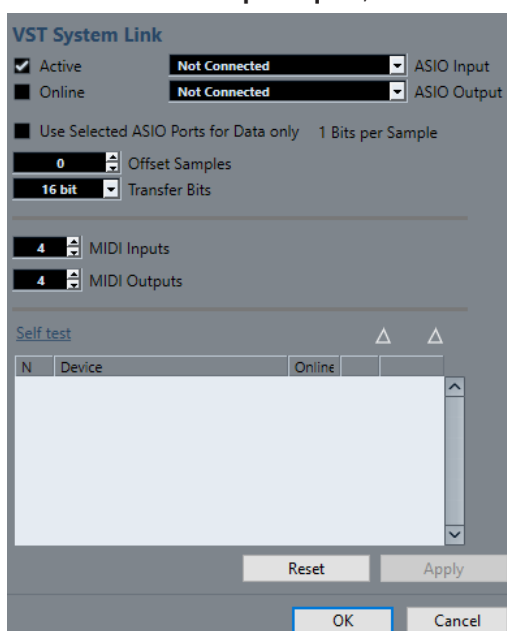
Vous avez ainsi vérifié si la connexion numérique fonctionnait comme prévu. Vous pouvez inverser cette procédure afin de faire en sorte que le deuxième ordinateur prenne en charge la lecture et le premier l'écoute.

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 880

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.

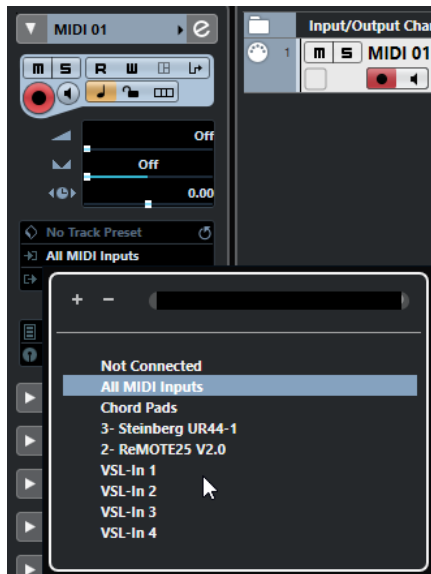
Activer les ports MIDI pour la liaison VST System Link

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.

La fonction d'exportation vidéo vous permet de partager des vidéos avec vos clients ou avec d'autres utilisateurs.

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 896

[Importation de fichiers vidéo](#) à la page 898

[Préparation de la lecture vidéo](#) à la page 900

[Exportation vidéo](#) à la page 903

[Extraire les données audio d'une vidéo](#) à la page 906

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.

LIENS ASSOCIÉS

[Codecs](#) à la page 897

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.

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 900

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 90

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 511

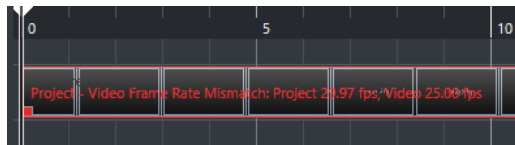
[Extraire les données audio d'une vidéo](#) à la page 906

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 900

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.

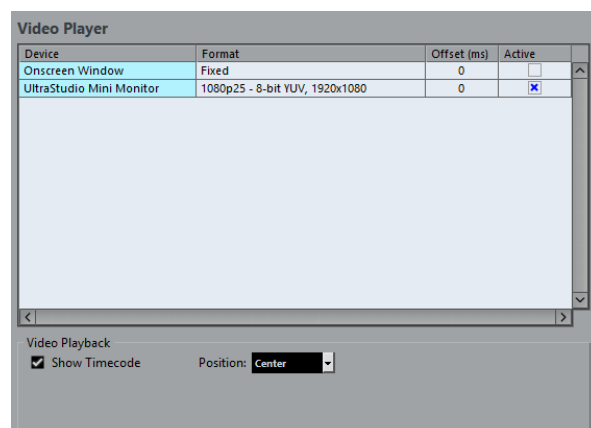
IMPORTANT

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.

Afficher Timecode

Permet d'afficher le Timecode.

Position

Permet de déterminer la position de l'affichage du Timecode.

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 897

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 redimensionnez 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.

Exportation vidéo

Vous pouvez exporter un fichier vidéo à partir de votre projet afin, par exemple, de montrer des parties de vos travaux en cours ou des vidéos finies à des clients ou d'autres utilisateurs.

La fonction **Exporter la vidéo** permet d'exporter la vidéo et le signal audio stéréo qui se trouvent entre les délimiteurs gauche et droit. Il est ainsi possible d'exporter un intervalle ou un projet tout entier en plaçant les délimiteurs aux emplacements souhaités.

Les vidéos sont exportées au format suivant :

- Format de conteneur : MP4
- Codec de compression vidéo : H.264 sans séquences de longs groupes d'images (Long GOP)
- Résolution : 1920 x 1080 px (Full HD)

IMPORTANT

Quand une vidéo possède une résolution plus basse ou plus élevée que le format Full HD, sa résolution est accrue ou diminuée lors de l'exportation.

-
- Fréquence d'images : identique à la fréquence d'images du projet
 - Codec de compression audio : AAC
 - Fréquence d'échantillonnage : identique à la fréquence d'échantillonnage du projet

IMPORTANT

L'exportation vidéo prend uniquement en charge les fréquences d'échantillonnage de 44,1 et 48 kHz.

-
- Résolution : 16 bits

Le fichier vidéo exporté ne peut intégrer qu'un seul canal de sortie stéréo. Il est recommandé de router tous les canaux mono, stéréo ou multicanaux devant être exportés sur un canal de sortie stéréo à l'aide d'un Send et de sélectionner ce canal de sortie dans la boîte de dialogue **Exporter la vidéo**.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Exporter la vidéo](#) à la page 904

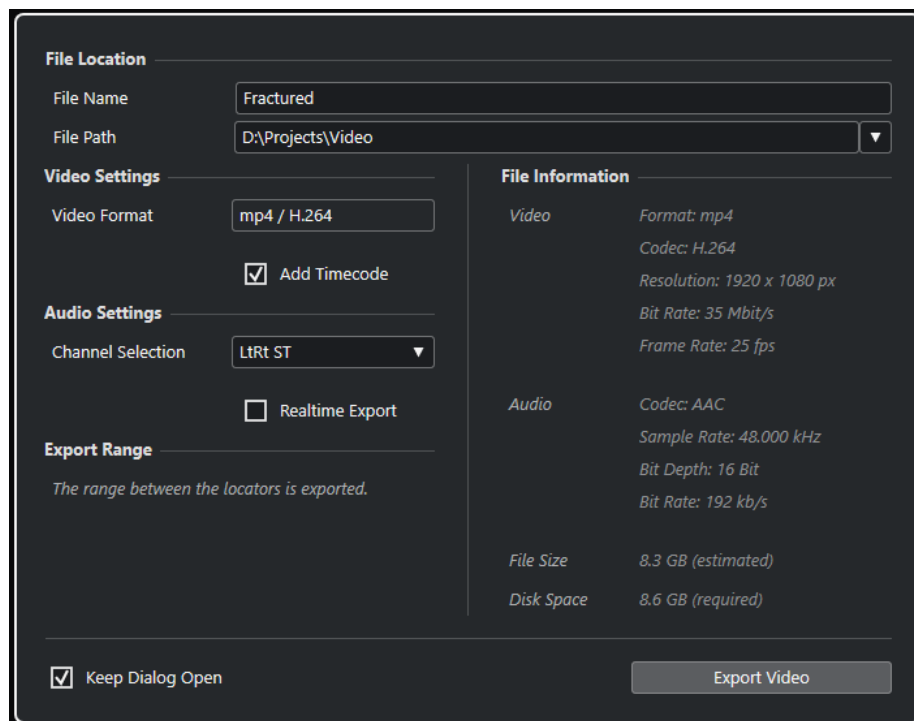
[Exporter des fichiers vidéo](#) à la page 906

Boîte de dialogue Exporter la vidéo

La boîte de dialogue **Exporter la vidéo** contient les paramètres qui permettent de configurer l'exportation des fichiers vidéo à partir d'un projet.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Exporter la vidéo**, sélectionnez **Fichier > Exporter > Vidéo**.

La boîte de dialogue **Exporter la vidéo** comprend plusieurs sections.



Emplacement du fichier

Nom du fichier

Permet de définir le nom du fichier vidéo exporté.

Emplacement du fichier

Permet de définir l'emplacement du fichier vidéo exporté.

Cliquez sur **Options d'emplacement** pour ouvrir le menu local qui contient des options d'emplacement pour le fichier :

- **Sélectionner** : permet d'ouvrir l'Explorateur de fichiers/finder macOS et d'accéder à un emplacement pour le fichier.
- **Emplacements récents** : permet de sélectionner les emplacements de fichiers récemment sélectionnés.

- **Supprimer emplacements récents** : permet de supprimer tous les emplacements de fichiers récemment sélectionnés.

Paramètres vidéo

Format vidéo

Indique le format du fichier vidéo exporté.

Ajouter un Timecode

Permet d'ajouter le Timecode du projet au fichier vidéo exporté.

Paramètres audio

Sélection de canal

Permet de sélectionner un canal de sortie stéréo pour l'exportation. Les paramètres de la **MixConsole** et les effets d'insert sont pris en compte.

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.
- La fonction **Exportation en temps réel** ne s'applique qu'à l'exportation audio. La vidéo est traitée comme d'habitude.

Intervalle d'exportation

Cette section fournit des informations sur l'intervalle entre les délimiteurs qui va être exporté.

Informations du fichier

Cette section fournit des informations détaillées sur le fichier vidéo exporté.

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 la vidéo**.

Exporter la vidéo

Permet d'exporter la vidéo conformément aux paramètres configurés.

LIENS ASSOCIÉS

[Exportation vidéo](#) à la page 903

Exporter des fichiers vidéo

Vous pouvez exporter tout votre projet ou seulement un intervalle sous la forme d'un fichier vidéo MP4 qui intègre un signal audio stéréo.

PRÉAMBULE

- La fréquence d'échantillonnage de votre projet est de 44,1 ou 48 kHz.
- Si vous souhaitez exporter des signaux audio externes, vous avez activé la fonction **Monitor** sur la voie correspondante.

PROCÉDER AINSI

1. Placez les délimiteurs gauche et droit de manière à ce qu'ils englobent la section que vous souhaitez exporter.
2. Configurez les signaux audio de votre projet de sorte qu'ils soient lus comme vous le souhaitez.

À NOTER

Le fichier vidéo exporté ne peut intégrer qu'un seul canal de sortie stéréo. Il est recommandé de router tous les canaux mono, stéréo ou multicanaux devant être exportés sur un canal de sortie stéréo à l'aide d'un Send.

3. Sélectionnez **Fichier > Exporter > Vidéo**.
4. Dans la boîte de dialogue **Exporter la vidéo**, sélectionnez le canal de sortie stéréo que vous souhaitez exporter.

À NOTER

Veillez à ce que le canal de sortie sélectionné contienne tous les signaux audio que vous souhaitez intégrer dans le fichier d'exportation. Par exemple, activez le solo sur les voies que vous souhaitez exporter ou rendez muettes celles que vous ne souhaitez pas exporter.

5. Configurez d'autres paramètres d'exportation si nécessaire.
6. Cliquez sur **Exporter la vidéo**.

RÉSULTAT

Le fichier vidéo est exporté.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Exporter la vidéo](#) à la page 904

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 511

[Paramètres de la section En cas d'import de fichier audio](#) à la page 270

[Importation de fichiers vidéo](#) à la page 898

Échanger des fichiers avec d'autres applications

Fichiers AAF

Le format AAF (Advanced Authoring Format) est un format de fichier multimédia qui permet d'échanger des médias numériques et des métadonnées entre différents systèmes et applications hébergés sur diverses plates-formes. Les métadonnées peuvent comprendre des fonds, des automatisations et des informations de traitement.

LIENS ASSOCIÉS

[Importer des fichiers AAF](#) à la page 908

[Exporter des fichiers AAF](#) à la page 910

Importer des fichiers AAF

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Importer > AAF**.
2. Dans l'Explorateur de fichiers/Finder macOS, sélectionnez le fichier AAF et cliquez sur **Ouvrir**.
3. Si un projet est déjà ouvert dans Cubase, la boîte de dialogue qui apparaît vous permet de sélectionner la destination du fichier AAF importé.
 - Pour importer le fichier AAF dans un nouveau projet, cliquez sur **Oui**.
 - Pour importer le fichier AAF dans votre projet actif, cliquez sur **Non** et passez à l'étape 5.
4. Dans l'Explorateur de fichiers/Finder macOS, définissez un dossier de projet et cliquez sur **Sélectionner dossier**.
5. Dans la boîte de dialogue **Options d'import**, choisissez les pistes à importer et apportez les modifications souhaitées.
6. Cliquez sur **OK**.

À NOTER

Le processus d'importation pourra prendre un certain temps si le projet à importer est volumineux ou si les fichiers sont imbriqués ou référencés.

RÉSULTAT

Les pistes et événements audio du fichier AAF importé sont ajoutés. Quand vous importez le fichier dans un nouveau projet, les événements sont placés à leur position de timecode d'origine. Quand vous importez le fichier dans le projet actif, les événements sont placés à la position que vous avez définie dans la boîte de dialogue **Options d'import**.

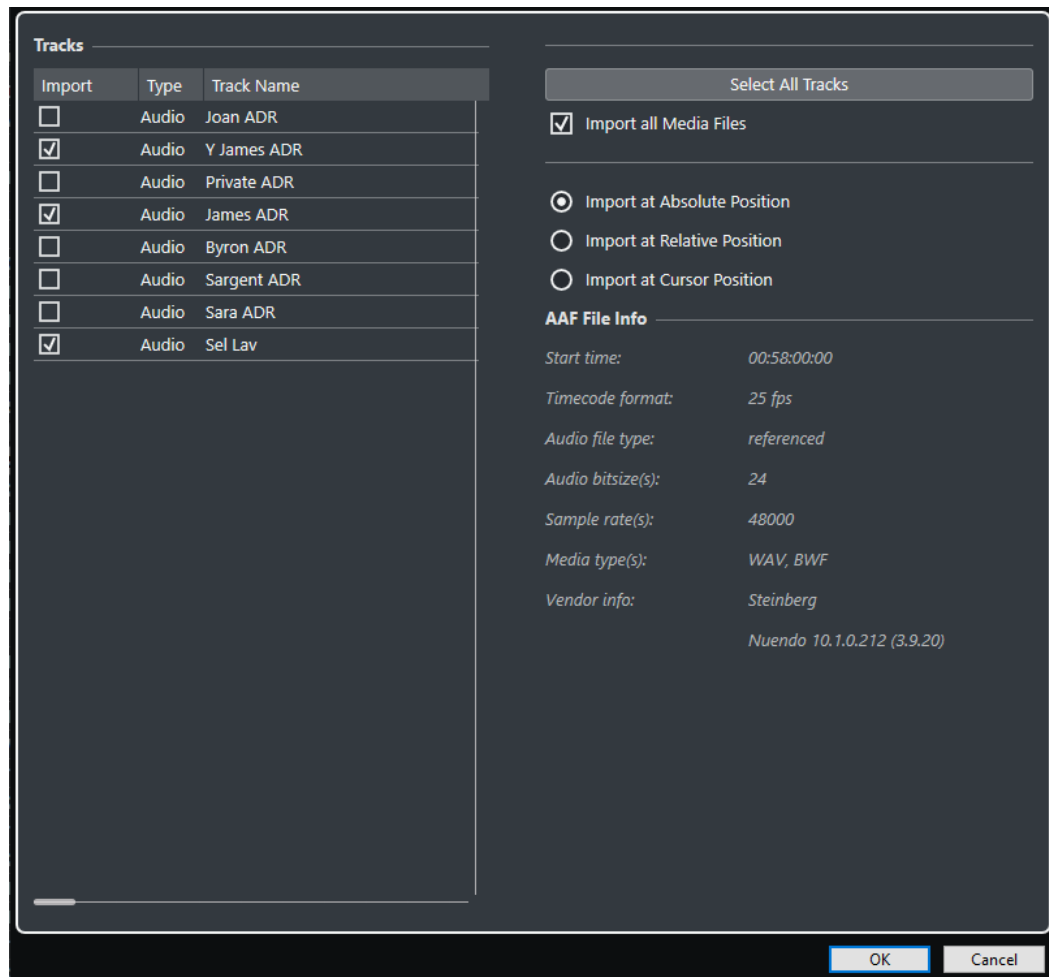
LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Options d'importation AAF](#) à la page 909

Boîte de dialogue Options d'importation AAF

La boîte de dialogue **Options d'importation AAF** vous permet d'activer des pistes pour l'importation et de définir leur destination dans le projet actif.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Options d'importation AAF**, sélectionnez **Fichier > Importer > AAF**.



Importer

Permet de sélectionner une piste pour l'importation.

Type

Indique le type de média de la piste.

Nom de la piste

Indique le nom de la piste.

Sélectionner toutes les pistes

Permet de sélectionner toutes les pistes pour l'importation.

Importer tous les fichiers média

Permet d'importer les fichiers de média qui ne sont pas référencés par des événements.

Importer à la position absolue

Permet de placer les données des pistes importées à la position de timecode qu'elles occupaient à l'origine dans le projet actif.

Importer à la position relative

Permet de placer les données des pistes importées par rapport au temps de départ du projet actif, compte tenu du temps de départ du projet source. Par exemple, quand le projet source commence au timecode 01:00:00:00 et contient un événement situé au timecode 02:00:00:00, si le projet actif commence au timecode 02:00:00:00, l'événement importé est placé sur le timecode 03:00:00:00.

Importer à la position du curseur

Permet de placer les données des pistes importées par rapport à la position du curseur dans le projet actif, compte tenu du temps de départ du projet source. Par exemple, quand le projet source commence au timecode 01:00:00:00 et contient un événement situé au timecode 02:00:00:00, si le curseur se trouve sur le timecode 02:00:00:00 dans le projet actif, l'événement importé est placé sur le timecode 03:00:00:00.

À NOTER

- Si la position de timecode d'origine dans les données importées est située en dehors des limites de votre projet, les temps de début et de fin du projet seront modifiés.
- Les options de position d'importation ne sont disponibles que quand vous importez le fichier AAF dans le projet actif.

Infos sur le fichier AAF

Fournit des informations sur le fichier.

Exporter des fichiers AAF

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Exporter > AAF**.
2. Dans la boîte de dialogue **Options d'exportation**, sélectionnez les pistes à inclure dans le fichier exporté et apportez les modifications souhaitées.
3. Cliquez sur **OK**.
4. Dans le sélecteur de fichier, définissez un nom et un emplacement.
5. Cliquez sur **Enregistrer**.

RÉSULTAT

Le fichier AAF est exporté.

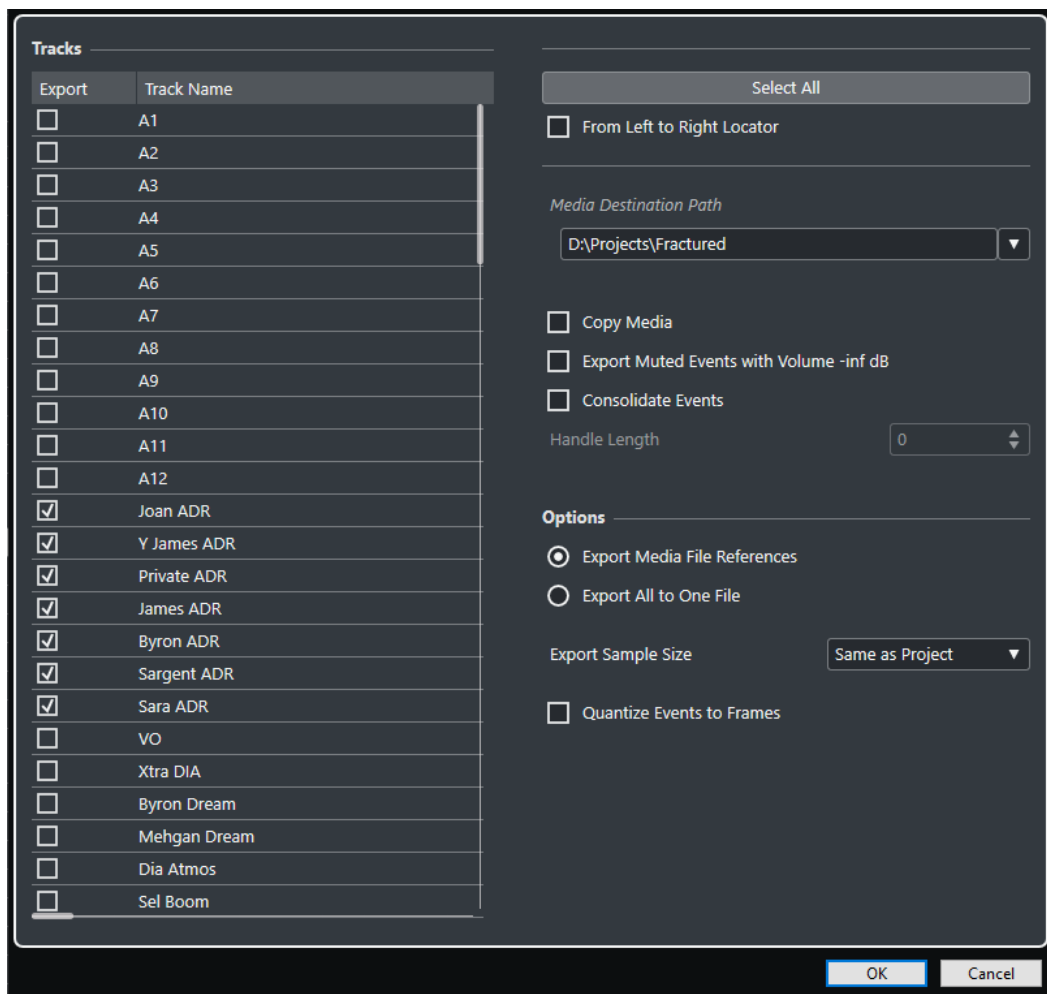
LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Options d'exportation AAF](#) à la page 910

Boîte de dialogue Options d'exportation AAF

La boîte de dialogue **Options d'exportation AAF** vous permet de sélectionner les pistes qui seront exportées et de choisir les données à inclure dans le fichier exporté.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Options d'exportation AAF**, sélectionnez **Fichier > Exporter > AAF**.



Exporter

Permet de sélectionner une piste pour l'exportation.

Nom de la piste

Indique le nom de la piste.

Tout sélectionner

Permet de sélectionner toutes les pistes du projet pour l'exportation.

Du délimiteur gauche au droit

Permet de n'exporter que l'intervalle situé entre les délimiteurs.

Chemin de destination des média

Permet de définir un emplacement pour les fichiers exportés. Vous pouvez également cliquer sur **Parcourir**.

À NOTER

Il est possible de créer des références à des médias de destination qui n'existent pas sur le système sur lequel vous travaillez. Vous pouvez ainsi préparer des fichiers en vue de leur utilisation dans des projets qui se trouvent sur un autre système ou au sein d'un environnement réseau, par exemple.

Copier média

Permet de créer des copies de tous les fichiers de média. Par défaut, les fichiers audio copiés sont placés dans un sous-dossier du dossier de destination de

l'exportation. Pour les placer à un autre endroit, utilisez le champ **Chemin de destination des média**.

Exporter les événements muets au volume -inf dB

Permet de faire en sorte que le volume des événements muets soit réglé sur -inf dB à l'exportation.

Consolider événements

Permet de copier uniquement les parties des fichiers audio qui sont utilisées dans le projet.

La valeur de **Handle Length** vous permet d'inclure quelques millisecondes situées en dehors des limites des événements pour procéder à un découpage plus précis ultérieurement. En utilisant les poignées, vous pouvez ajuster les fondus ou les points d'édition en vue de l'importation du projet dans une autre application.

Export des références aux fichiers média

Permet d'exporter uniquement les références aux fichiers de média. Les fichiers exportés sont ainsi plus légers. Cependant, les fichiers audio référencés doivent être accessibles à l'application réceptrice.

Tout exporter en un seul fichier

Permet d'exporter toutes les données dans un seul fichier. Ce fichier est souvent volumineux.

Résolution d'échantillon pour l'export

Permet de définir la taille d'échantillon des fichiers exportés.

Quantifier les événements aux frames

Permet de caler les événements sur des images dans le fichier exporté. Cette quantification est parfois nécessaire lors de l'exportation de projets vers des bancs de montage vidéo dont la précision d'édition est restreinte à l'image (frame).

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 128 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 mixage est 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 915

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 915

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 128 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 913

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 866

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.

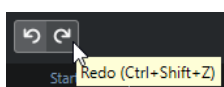
Pilotes ASIO

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.

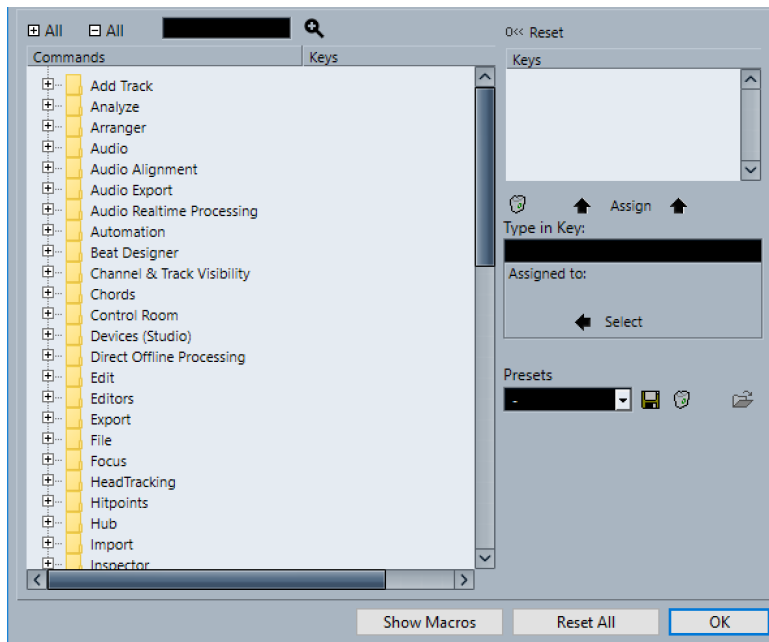
LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrer des préférences de raccourcis clavier](#) à la page 923

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 préréglage

Permet d'ouvrir un menu qui regroupe les préréglages de raccourcis clavier enregistrés.

Enregistrer

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle il est possible d'enregistrer un préréglage de raccourcis clavier.

Supprimer

Permet de supprimer le préréglage 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.

Afficher macros

Permet d'ouvrir la section **Macros**, dans laquelle il est possible de configurer une combinaison de plusieurs fonctions ou commandes à exécuter en une seule fois et de l'enregistrer dans une macro.

Tout initialiser

Permet de réinitialiser tous les raccourcis clavier à leurs configurations par défaut.

LIENS ASSOCIÉS

[Section Macros](#) à la page 920

[Affecter des raccourcis clavier](#) à la page 921

[Rechercher des raccourcis clavier](#) à la page 922

[Réinitialiser les raccourcis clavier](#) à la page 924

[Supprimer des raccourcis clavier](#) à la page 922

[Importer des configurations de raccourcis clavier](#) à la page 924

[Charger des préréglages de raccourcis clavier](#) à la page 924

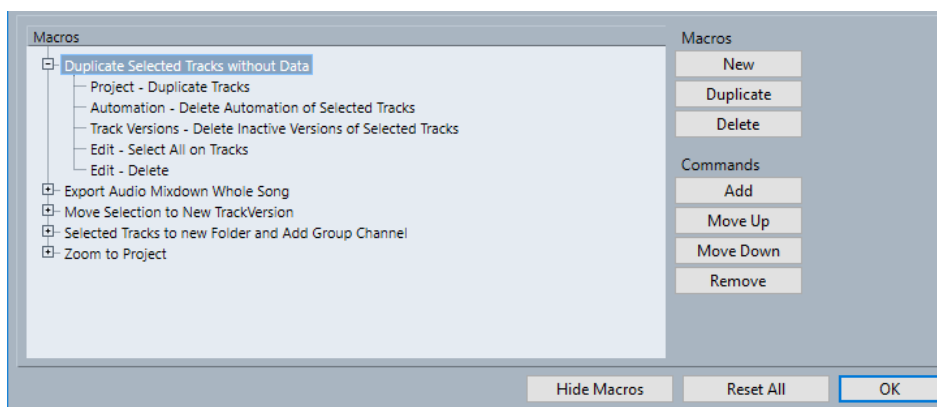
[Enregistrer des préréglages de raccourcis clavier](#) à la page 923

[Définir des macros](#) à la page 923

Section Macros

La section **Macros** permet de configurer une combinaison de plusieurs fonctions ou commandes qui pourront être exécutées en une seule fois.

- Pour ouvrir la section **Macros**, sélectionnez **Édition > Raccourcis clavier**, puis cliquez sur **Afficher macros**.



Liste de macros

Liste de toutes les macros créées.

Nouveau

Permet d'ajouter une nouvelle macro.

Dupliquer

Permet de dupliquer la macro sélectionnée.

Supprimer

Permet de supprimer l'élément sélectionné de la liste **Macros**.

Ajouter

Permet d'ajouter la fonction sélectionnée dans la liste de **Commandes** à la macro.

Monter

Permet de changer la position de la commande sélectionnée en la faisant monter dans la liste.

Descendre

Permet de changer la position de la commande sélectionnée en la faisant descendre dans la liste.

Supprimer

Permet de supprimer la commande qui est sélectionnée dans la liste de **Commandes** située dans la partie supérieure de la boîte de dialogue.

Masquer macros

Permet de masquer la section **Macros**.

Tout initialiser

Permet de réinitialiser tous les raccourcis clavier à leurs configurations par défaut.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Raccourcis clavier](#) à la page 918

[Définir des macros](#) à la page 923

Affecter des raccourcis clavier

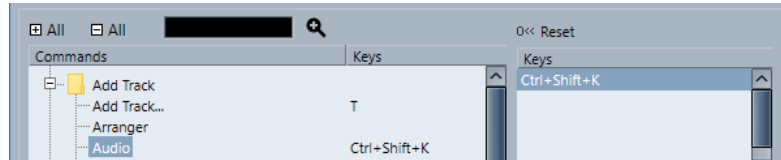
Vous pouvez créer des raccourcis clavier dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Édition > Raccourcis clavier**.
2. 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.



3. 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**).
4. Cliquez sur **Affecter**.
Le raccourci clavier est affiché dans la section **Touches**.
5. 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

1. Sélectionnez **Édition > Raccourcis clavier**.
 2. 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**.
-

Définir des macros

Vous pouvez configurer une combinaison de plusieurs fonctions ou commandes à exécuter en une seule fois et l'enregistrer dans une macro.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Édition > Raccourcis clavier**.
2. Cliquez sur **Afficher macros**.
3. Cliquez sur **Nouveau**.
4. Saisissez un nom pour la macro et appuyez sur **Entrée** pour le confirmer.
5. Dans la liste de **Commandes**, sélectionnez la première commande à inclure dans la macro.
6. Cliquez sur **Ajouter**.
7. Sélectionnez la commande suivante et cliquez sur **Ajouter**.

À NOTER

Les commandes sont ajoutées à la suite de celle qui est sélectionnée dans la liste de **Macros**. Vous pouvez ainsi définir l'ordre des commandes au sein d'une macro.

-
8. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

Toutes les macros sont disponibles dans le sous-menu **Macros** du menu **Édition**.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez aussi assigner des raccourcis clavier à des macros. Les macros sont affichées dans la liste de **Commandes** du dossier de catégorie **Macro**.

LIENS ASSOCIÉS

[Section Macros](#) à la page 920

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

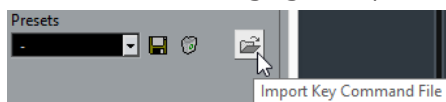
Le préréglage de raccourci clavier remplace la configuration de raccourcis clavier et les macros précédentes.

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.

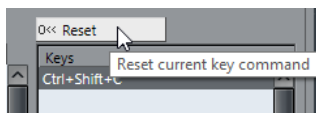
À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez enregistrer le fichier importé sous forme de préréglage.

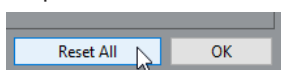
Réinitialiser les raccourcis clavier

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
Grille autom.	Maj-Q
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

Option	Raccourci clavier
Dupliquer	Ctrl/Cmd-D
Agrandir/Réduire	Alt-E
Rechercher piste/voie	Ctrl/Cmd-F
Grouper	Ctrl/Cmd-G
Insérer un silence	Ctrl/Cmd-Maj-E
Inverser	Alt-F
Inverser la sélection	Ctrl/Cmd-Alt-I
Du bord gauche de la sélection jusqu'au curseur	E
Verrouiller	Ctrl/Cmd-Maj-L
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

Option	Raccourci clavier
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
Solo	S
Couper au curseur	Alt-X
Scinder l'intervalle	Maj-X
Curseur stationnaire	Alt-C
Annuler	Ctrl/Cmd-Z
Dégrouper	Ctrl/Cmd-U
Déverrouiller	Ctrl/Cmd-Maj-U
Rendre non muets les événements	Maj-U
Écriture	W

Catégorie Éditeurs

Option	Raccourci clavier
Éditer sur place	Ctrl/Cmd-Maj-I
Ouvrir Éditeur de partitions	Ctrl/Cmd-R
Ouvrir/Fermer éditeur	Entrée

Catégorie Fichier

Option	Raccourci clavier
Fermer	Ctrl/Cmd-W

Option	Raccourci clavier
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
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 Historique de la MixConsole

Option	Raccourci clavier
Annuler l'étape de la MixConsole	Alt-Z
Répéter l'étape de la MixConsole	Alt-Maj-Z

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
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

Option	Raccourci clavier
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
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
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

Option	Raccourci clavier
Outil Sélectionner	1
Outil Lecture	9
Outil précédent	F9
Outil Sélectionner un intervalle	2
Outil Scinder	3
Outil Zoom	6

Catégorie Track Versions

Option	Raccourci clavier
Dupliquer la version	Ctrl/Cmd-Maj-D
Nouvelle version	Ctrl/Cmd-Maj-N
Version suivante	Ctrl/Cmd-Maj-H
Version précédente	Ctrl/Cmd-Maj-G

Catégorie Transport

Option	Raccourci clavier
Activer la synchro externe	Alt-Maj-T
Activer le métronome	C
Activer le Punch In	I
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 la position de Punch In	Maj-I

Option	Raccourci clavier
Entrer la position de Punch Out	Maj-O
Entrer le délimiteur droit	Maj-R
Entrer le tempo	Maj-T
Entrer le chiffre 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
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 +

Option	Raccourci clavier
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
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

Option	Raccourci clavier
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 Espaces de travail

Option	Raccourci clavier
Nouveau	Ctrl/Cmd-Num 0
Pas d'espace de travail	Alt-Num 0
Mise à jour de l'espace de travail	Alt-U
Espace de travail 1 à 9	Alt-Num 1-Num 9
Espace de travail X	Ctrl/Cmd-Alt-Num 0

Catégorie Zoom

Option	Raccourci clavier
Zoom arrière complet	Maj-F
Zoom avant	H

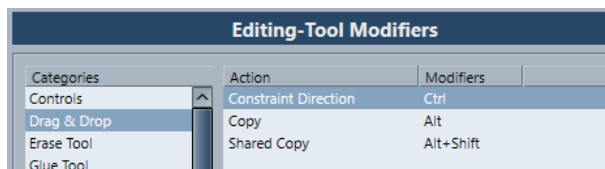
Option	Raccourci clavier
Zoom avant vertical sur la forme d'onde	Alt-H
Zoom avant sur les pistes	Ctrl/Cmd-Flèche descendante
Zoom avant vertical	Maj-H
Zoom arrière	G
Zoom arrière vertical sur la forme d'onde	Alt-G
Zoom arrière sur les pistes	Ctrl/Cmd-Flèche montante
Zoom arrière vertical	Maj-G
Zoom sur l'Événement	Maj-E
Zoomer sur la sélection	Alt-S
Zoom avant sur piste sélectionnée	Z

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 organiser les fenêtres et les boîtes de dialogue dans des espaces de travail et configurer l'apparence d'éléments particuliers.

LIENS ASSOCIÉS

[Espaces de travail](#) à la page 938

[Options de configuration](#) à la page 941

Espaces de travail

Les espaces de travail de Cubase vous permettent d'organiser les fenêtres et les boîtes de dialogue en fonction de votre façon de travailler.

Les espaces de travail intègrent la taille, l'emplacement et la disposition ou le paramétrage de fenêtres et de boîtes de dialogue importantes, telles que la fenêtre **Projet**, la **MixConsole** ou la palette **Transport**. Vous pouvez définir plusieurs espaces de travail, et ainsi alterner rapidement entre différents modes de travail, soit en les sélectionnant dans le menu **Espaces de travail**, soit en vous servant de raccourcis clavier.

Vous pouvez définir différents types d'espaces de travail qui peuvent être utilisés pour tous les projets ou uniquement pour un projet particulier. Cependant, quand vous ouvrez un projet, c'est la dernière vue dans laquelle il a été enregistrée qui apparaît par défaut. On entend par vue la disposition et la configuration des fenêtres que vous avez définies pour votre projet. La dernière vue enregistrée peut être une vue d'espace de travail ou une vue que vous avez enregistrée sans avoir utilisé d'espace de travail. Quand vous ouvrez un projet externe, c'est la dernière vue utilisée sur votre ordinateur qui est utilisée par défaut.

L'**Organisateur d'espaces de travail** et le menu **Espaces de travail** vous permettent de créer et de modifier les espaces de travail.

À NOTER

- Vous pouvez également travailler sans utiliser les espaces de travail. Le cas échéant, c'est la dernière vue utilisée dans le dernier projet qui est utilisée quand vous créez un projet.
- Dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Général**), vous pouvez sélectionner la vue qui s'affiche quand vous ouvrez un projet.

LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir les projets dans la dernière vue affichée](#) à la page 963

Types d'espaces de travail

Il est possible de créer des espaces de travail globaux et des espaces de travail de projet.

Espaces de travail globaux

Permet d'enregistrer une disposition spécifique de boîtes de dialogue et de fenêtres pour tous les projets sur votre ordinateur. Les espaces de travail globaux sont accompagnés de la lettre G dans le menu **Espaces de travail**.

Espaces de travail du projet

Permet d'enregistrer une disposition spécifique de boîtes de dialogue et de fenêtres qui est s'enregistre dans le projet actuel. Vous pouvez ainsi ouvrir votre projet dans sa disposition actuelle sur d'autres ordinateurs. Les espaces de travail de projet sont accompagnés de la lettre P dans le menu **Espaces de travail**.

Espaces de travail des projets externes

Vous pouvez choisir la vue dans laquelle les projets externes doivent s'afficher quand vous les ouvrez dans Cubase.

Quand vous ouvrez des projets externes, c'est-à-dire des projets qui ont été créés sur un autre ordinateur, c'est la configuration des fenêtres et des boîtes de dialogue utilisée en dernier sur votre ordinateur qui s'applique par défaut. Il peut s'agir de la dernière vue utilisée et enregistrée sur votre ordinateur ou de l'un de vos espaces de travail globaux.

Si vous souhaitez ouvrir le projet dans sa disposition d'origine, vous avez plusieurs possibilités :

- Sélectionnez la disposition d'origine du projet parmi les espaces de travail de projet dans le menu **Espaces de travail** ou dans l'**Organisateur d'espaces de travail**.
- Dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Général**), sélectionnez **Jamais** dans le menu **Ouvrir les projets dans la dernière vue affichée**. Tous les projets externes s'ouvrent alors dans leur disposition d'origine. Cependant, cela peut donner lieu à une modification de votre disposition personnalisée.

Pour revenir à la vue que vous avez enregistrée en dernier sans avoir assigné d'espace de travail, sélectionnez **Pas d'espace de travail** dans le menu **Espaces de travail**.

LIENS ASSOCIÉS

[Organisateur d'espaces de travail](#) à la page 940

[Ouvrir les projets dans la dernière vue affichée](#) à la page 963

Créer des espaces de travail

Pour enregistrer votre configuration de boîtes de dialogue et de fenêtres afin de les réutiliser par la suite, vous pouvez créer un nouvel espace de travail.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Espaces de travail > Ajouter un espace de travail**.
 2. Dans le champ **Nom** de la boîte de dialogue **Nouvel espace de travail**, saisissez un nom pour votre espace de travail.
 3. Sélectionnez le type d'espace de travail que vous désirez créer.
 - **Espace de travail global**
 - **Espace de travail du projet**
 4. Cliquez sur **OK**.
-

RÉSULTAT

L'espace de travail est enregistré et ajouté au menu **Espaces de travail**.

Édition des espaces de travail

Vous pouvez modifier les espaces de travail que vous avez créés.

À NOTER

Pour changer un espace de travail global en espace de travail du projet et vice versa, vous devez l'enregistrer en tant qu'espace de travail de type différent.

PROCÉDER AINSI

1. Dans le menu **Espaces de travail**, sélectionnez l'espace de travail que vous souhaitez modifier.
 2. Apportez les modifications voulues.
 3. Dans le menu **Espaces de travail**, sélectionnez l'une des options suivantes :
 - Pour mettre à jour l'espace de travail actuel, cliquez sur **Actualiser l'espace de travail**.
 - Pour enregistrer votre espace de travail en tant que nouvel espace de travail ou sous un autre type d'espace de travail, cliquez sur **Ajouter un espace de travail**.
-

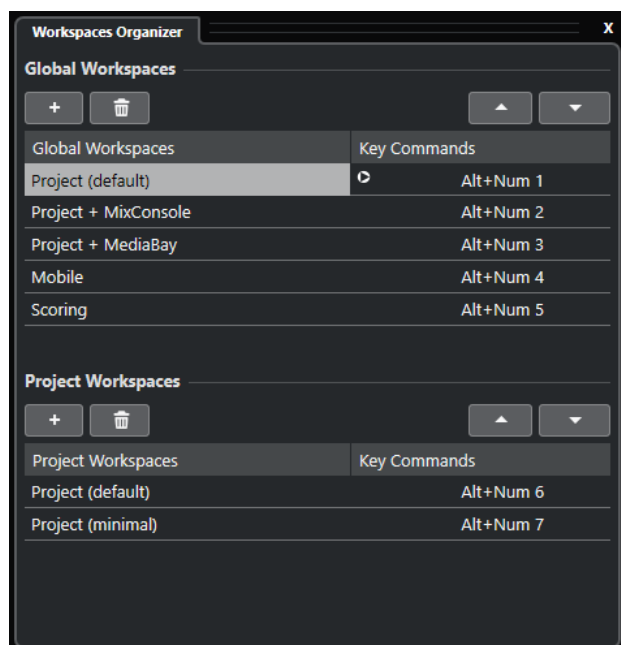
LIENS ASSOCIÉS

[Créer des espaces de travail](#) à la page 939

Organisateur d'espaces de travail

L'**Organisateur d'espaces de travail** permet de gérer les espaces de travail préexistants.

- Pour ouvrir l'**Organisateur d'espaces de travail**, cliquez sur **Espaces de travail > Organiser**.



L'**Organisateur d'espaces de travail** montre les espaces de travail globaux et les espaces de travail de projet dans des listes distinctes. À chaque espace de travail correspond un raccourci

clavier qui vous permet de changer rapidement de vues. Quand vous déplacez ou supprimez des espaces de travail dans les listes, les assignations de raccourcis clavier sont modifiées. Quand vous déplacez un espace de travail, les assignations de raccourcis clavier restent à leurs places dans la liste d'origine. Vous pouvez cliquer sur le raccourci clavier d'un espace de travail sélectionné pour ouvrir l'assignation de raccourci clavier correspondante dans la catégorie **Espace de travail** de la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**.

Plusieurs options vous permettent de classer vos espaces de travail :

Ajouter

Permet de créer un nouvel espace de travail à partir de la boîte de dialogue **Nouvel espace de travail**.

Supprimer

Permet de supprimer l'espace de travail sélectionné.

Monter

Permet de faire monter l'espace de travail d'une place.

Descendre

Permet de faire descendre l'espace de travail d'une place.

À NOTER

- Vous pouvez également cliquer et déplacer un espace de travail à un autre emplacement de la liste.
- Vous pouvez uniquement déplacer les espaces de travail au sein de la liste à laquelle ils appartiennent. Pour changer un espace de travail global en espace de travail de projet et vice versa, vous devez l'enregistrer en tant qu'espace de travail de type différent.
- Pour renommer un espace de travail, vous pouvez double-cliquer sur le nom de cet espace de travail.

LIENS ASSOCIÉS

[Catégorie Espaces de travail](#) à la page 936

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.

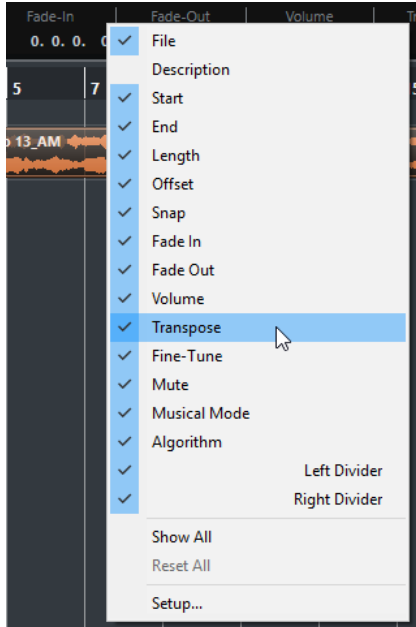
À NOTER

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.

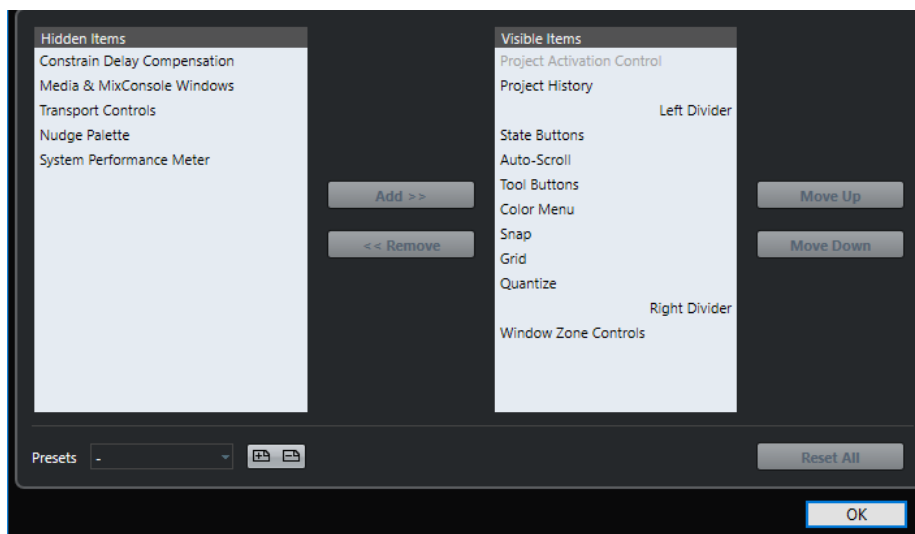


Le menu contextuel de configuration de la ligne d'infos

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 pré-réglages 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.

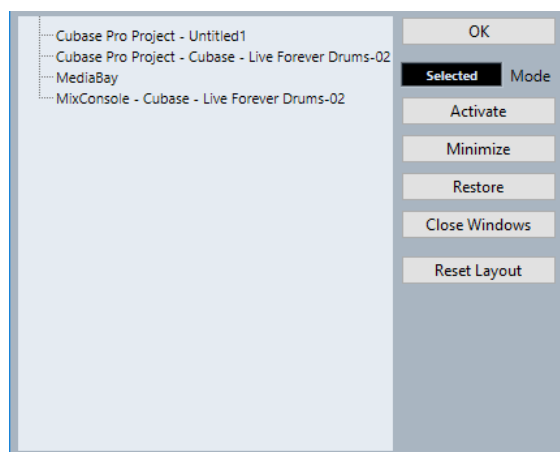
Tout initialiser

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

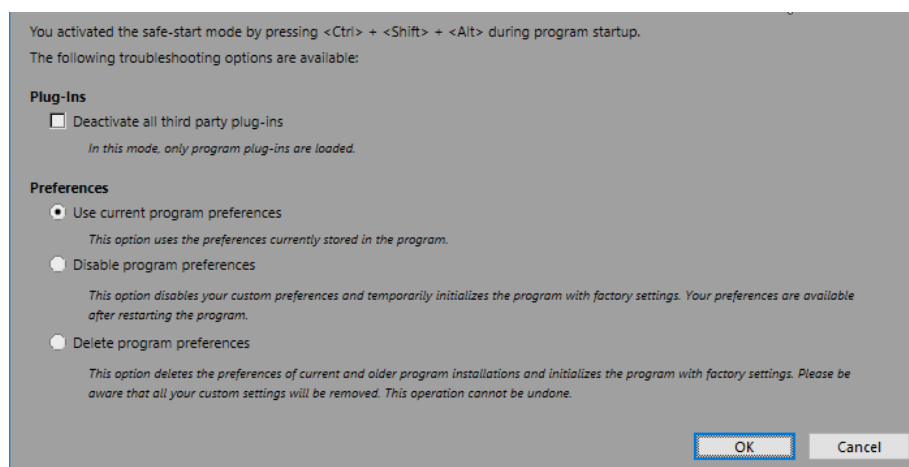
Quand vous mettez le programme à jour à partir de Cubase 6 ou supérieur, la plupart des paramètres personnalisés de votre précédente installation sont repris dans la nouvelle version de Cubase.

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 946

[Désactiver les préférences](#) à la page 946

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 945
[Préférences](#) à la page 951

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 945

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.

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

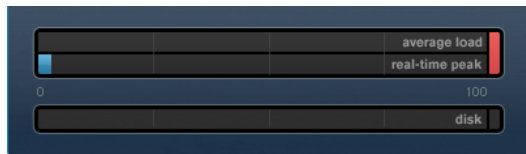
Le multitraitement permet de distribuer la charge de traitement à parts égales entre tous les processeurs disponibles, ce qui permet à Cubase d'exploiter pleinement leur puissance combinée.

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 609

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.
-

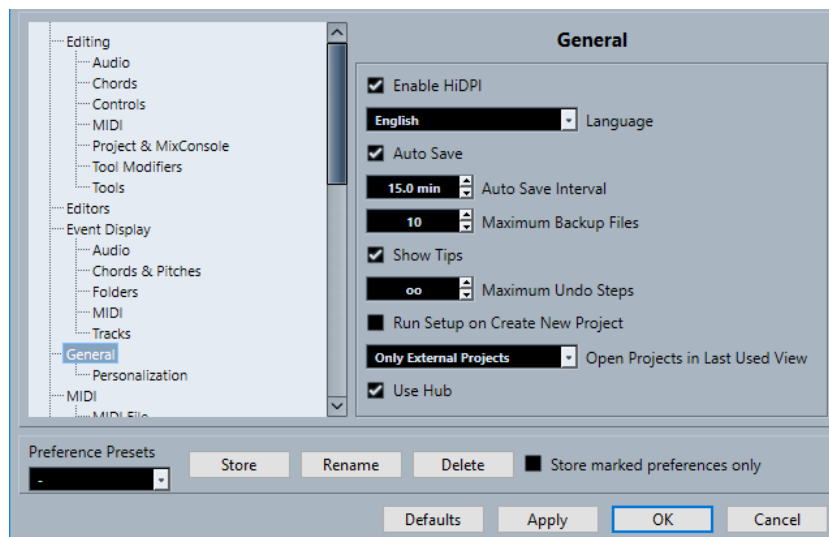
Préférences

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

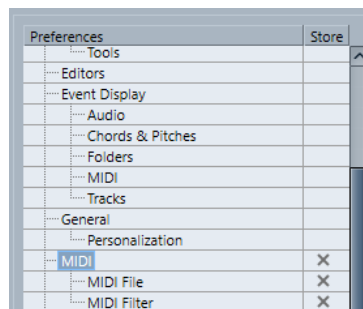
Vos paramètres figurent désormais dans le menu local **Préréglages**.

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.



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.

Base de temps par défaut pour les pistes

Permet de sélectionner la base temps par défaut des nouvelles pistes.

- **Musical**
Permet de configurer les nouvelles pistes sur la base de temps musicale.
- **Temps linéaire**
Permet de configurer les nouvelles pistes sur la base de temps linéaire.
- **Utiliser les paramètres de l'affichage primaire de la palette Transport**
Permet de faire en sorte que les nouvelles pistes suivent le format temporel principal : avec le format **Mesure**, les nouvelles pistes sont configurées sur la base de temps musicale. Avec les formats **Secondes**, **Timecode**, **Échantillons** (etc.), les nouvelles pistes sont configurées sur la base de temps linéaire.

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.

Attributs verrouillés

Permet de choisir les propriétés qui sont affectées quand un événement est verrouillé. Vous pouvez associer librement les attributs suivants :

- **Position**
Permet de verrouiller la position, de sorte que l'événement ne puisse plus être déplacé.
- **Taille**
Permet de verrouiller la taille, de sorte que l'événement ne puisse plus être redimensionné.
- **Autres**
Permet de verrouiller toutes les autres éditions de l'événement. Ce qui inclut les paramètres de fondus et de volume de l'événement, le traitement, etc.

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 de l'outil de modification de la durée

Permet de configurer l'algorithme par défaut qui s'applique quand vous utilisez l'outil **Sélectionner** en mode **Changement de taille avec modification de la durée**.

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.

Synchroniser sélection entre fenêtre Projet et MixConsole

Permet de synchroniser la sélection dans la fenêtre **Projet** et dans la **MixConsole**.

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.

Le pliage affecte tous les niveaux subordonnés

Permet d'appliquer les fonctions de **Pliage des pistes** à tous les sous-éléments des pistes.

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 960

[Brillance des notes](#) à la page 962

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

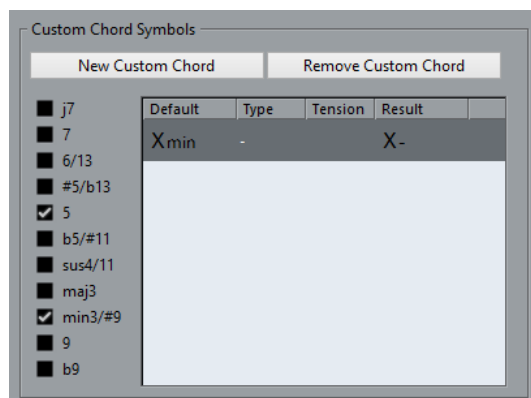
Permet de définir une police pour tous les symboles d'accords.

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 958

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.

Ouvrir les projets dans la dernière vue affichée

Permet de choisir la disposition de fenêtre utilisée à l'ouverture d'un projet.

- **Jamais**
Permet d'utiliser la disposition de fenêtre et les paramètres d'origine.
- **Projets externes uniquement**
Les projets qui ont été créés sur un autre ordinateur sont affichés dans la vue utilisée en dernier sur votre ordinateur. Les projets qui ont été créés sur le même ordinateur utilisent la disposition de fenêtre et les paramètres d'origine.
- **Toujours**
Permet de toujours afficher la vue utilisée en dernier sur l'ordinateur.

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.

Écouter via Inserts/Sends MIDI

Permet d'activer également dans les éditeurs MIDI la superposition des instruments MIDI (grâce à des effets Send MIDI). Ainsi, le Retour acoustique des éditeurs enverra les données MIDI non seulement vers la sortie sélectionnée de la piste, mais aussi via chaque effet d'insert et Send MIDI lui étant assigné. Toutefois, les événements MIDI seront également envoyés via tous les plug-ins MIDI assignés à cette piste.

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 automatisation

Permet d'inclure les automatisations en tant qu'événements de contrôleur MIDI dans le fichier MIDI. Les automatisations enregistrées avec le plug-in **MIDI Control** sont aussi prises en compte.

Si vous enregistrez un contrôleur continu (CC7, par exemple) et désactivez l'option **Lire l'automatisation** pour la piste d'automatisation, seules les données de ce contrôleur intégrées dans ce conteneur seront exportées.

Exporter effets d'Insert

Permet d'inclure les paramètres MIDI et les effets d'Insert MIDI dans le fichier MIDI.

Exporter effets Send

Permet d'inclure les effets Send 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

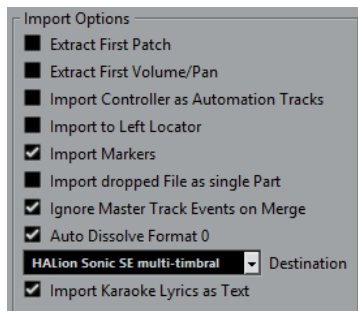
Permet d'exporter uniquement la partie située entre les délimiteurs gauche et droit.

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 des marqueurs de fichier MIDI standard dans le fichier et de les convertir en marqueurs Cubase.

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**.

Permettre l'édition dans la liste des résultats

Permet d'activer l'édition des attributs 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 355

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.

Images par seconde définies par l'utilisateur

Permet de définir la fréquence d'images du format d'affichage **Utilisateur** de la règle.

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.

Couleurs des faders dans la MixConsole

Permet de définir les couleurs des faders de niveau des différents types de voies de la **MixConsole**.

Couleurs des racks dans la MixConsole

Permet de définir les couleurs des racks dans la **MixConsole**.

Couleurs des Channel Strips dans la MixConsole

Permet de définir les couleurs des Channel Strips dans la **MixConsole**.

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 et de la **MixConsole**.

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 [429](#), [970](#)

A

Accordage Hermode [640](#)

Accords

 Changer le Voicing [702](#)

 Édition [703](#)

 Insérer [704](#)

 Modification de la hauteur [702](#)

Accords classiques

 Pads d'accords [815](#)

ACID® (Boucles) [476](#)

Activer l'enregistrement

 Commande de piste [104](#)

Activer l'enregistrement pour les pistes Audio sélectionnées [957](#)

Activer l'enregistrement pour les pistes MIDI sélectionnées [957](#)

Activer la piste [155](#)

Activer le projet [94](#)

Activer piste Tempo [842](#)

Activer Solo pour les pistes sélectionnées [957](#)

Actualiser les vues

 MediaBay [547](#)

Adapter au zoom [67](#)

 Type de grille [72](#)

ADAT Lightpipe

 Synchronisation [878](#)

Affichage d'événements [41](#)

 Édition d'événements [752](#)

 Modification sur les pistes Répertoire [158](#)

 Pistes Répertoire [158](#)

Affichage de la Partition [713](#)

Affichage des contrôleurs [672](#)

 Ajouter des événements [679](#), [681](#)

 Contrôleurs continus [677](#)

 Déplacer des événements [686](#)

 Édition d'événements avec l'outil Ligne [683](#)

Affichage des notes

 Éditeur clavier [697](#)

 Éditeur de rythme [731](#)

 Enharmonie [719](#)

Affichage des valeurs

 Édition dans l'Éditeur en liste [753](#)

Affichage temporel [229](#)

Afficher couches

 Commande de piste [104](#)

Afficher données à partir de cette hauteur de piste [959](#)

Afficher données Note Expression [769](#)

Afficher gammes [790](#)

 Commande de piste [104](#)

Afficher message d'alerte en cas d'interruptions audio [974](#)

Afficher miniatures

 Commande de piste [104](#)

Afficher noms à partir de cette hauteur de piste [959](#)

Afficher numéros d'images

 Commande de piste [104](#)

Agents de visibilité des percussions [723](#), [733](#)

Ajout d'accords [787](#)

Ajouter de la latence au traitement du MIDI-Thru [969](#)

Ajouter des pistes de voie de groupe à des voies sélectionnées [392](#)

Ajouter marqueur

 Commande de piste [104](#)

Ajouter marqueur de boucle

 Commande de piste [104](#)

Ajustement longueur [964](#)

Alerte avant la suppression d'effets modifiés [975](#)

Algorithme de l'outil de modification de la durée [954](#)

 algorithme élastique [431](#)

 Algorithme MPEX [432](#)

 Correction de hauteur [424](#)

 Algorithme Standard [432](#)

 Algorithme Warp [954](#)

Algorithms

 Limitations [433](#)

 Modification de la durée [431](#)

Analyse de spectre [439](#)

 Comparer les valeurs de niveau [440](#)

 Fonctions audio [439](#)

Analyser

 MediaBay [546](#)

Annuler

 Enregistrement audio [256](#)

 Fenêtre Projet [33](#)

 Historique des modifications [74](#)

 Modifications de paramètres de la MixConsole [339](#), [344](#)

 Nombre maximum d'annulations [75](#), [962](#)

 Opérations de zoom [455](#)

 Traitement hors ligne [419](#), [527](#)

Apparence

 Couleurs [972](#)

 Vumètres [968](#)

Archive

 Préparer [96](#)

Arrêter lecture pendant l'Avance/le Rembobinage [970](#)

ASIO Direct Monitoring [21](#), [251](#)

ASIO-Guard [949](#)

- Assignation d'accords à des pads d'accords [808](#)
 - Assignation d'accords avec l'Éditeur d'accords [809](#)
 - Assignation de banques [648](#)
 - Assistant de projet [86](#)
 - Attribuer la couleur des pistes aux événements [78](#)
 - Attributs [562](#)
 - Définition [567](#)
 - Édition dans la MediaBay [564](#)
 - Gestion des listes [566](#)
 - MediaBay [561](#)
 - Attributs verrouillés [199](#)
 - Audio
 - À propos [180](#)
 - Chevauchement [156](#)
 - Rendu [853](#)
 - Zoom [68](#)
 - Audio-numérique AES/SPDIF
 - Synchronisation [878](#)
 - Augmenter l'intensité de la grille [959](#)
 - Automatiquement connecter les Sends pour tous les nouveaux canaux [974](#)
 - Automatisation [575](#)
 - Courbes de Bézier [580](#)
 - Courbes Rampe [575](#)
 - Courbes Saut [575](#)
 - Données [577](#)
 - Écriture [575](#), [576](#)
 - Enregistrement des actions [575](#)
 - Ligne de valeur statique [576](#)
 - Lire [576](#)
 - Modes de fusion [586](#)
 - Modification rapide de l'échelle [583](#)
 - Transitions progressives [580](#)
 - Automatisation de contrôleurs MIDI [585](#)
 - Configuration [586](#)
- B**
- Banques de patches [648](#)
 - Banques de patterns
 - Charger dans la MediaBay [570](#)
 - Pré-écoute dans la MediaBay [558](#)
 - Barre d'outils
 - Éditeur de partitions [708](#)
 - Barre d'aperçu
 - Fenêtre de projet [46](#)
 - Barre d'état
 - Éditeur de partitions [711](#)
 - Fenêtre de projet [44](#)
 - Barre d'outils
 - Bibliothèque [515](#)
 - Fenêtre Projet [33](#)
 - Barre de transport [218](#)
 - Basculer la base de temps [840](#)
 - Base de temps
 - Linéaire [840](#)
 - Musicale [840](#)
 - Pistes [162](#)
 - Base de temps des pistes [162](#), [840](#)
 - Base de temps linéaire [840](#)
 - Base de temps linéaire des pistes [162](#)
 - Base de temps musicale [840](#)
 - Base de temps musicale des pistes [162](#)
 - Bases de données de disque
 - Charger dans la MediaBay [573](#)
 - Créer dans la MediaBay [572](#)
 - Décharger de la MediaBay [573](#)
 - Supprimer de la MediaBay [573](#)
 - Bibliothèque
 - Appliquer différentes méthodes de traitement [516](#)
 - Barre d'outils [515](#)
 - Boîte de dialogue Gérer les fichiers manquants [521](#)
 - Choix d'un nouveau répertoire d'enregistrement pour la bibliothèque [526](#)
 - Édition de clips [523](#)
 - Fichier de référence [511](#)
 - Génération automatique de nouveaux fichiers audio [530](#)
 - Gestion des bases de données de sons volumineuses [521](#)
 - Gestion des fichiers de média [511](#)
 - Organisation des fichiers dans des sous-dossiers [527](#)
 - Pistes Échantillonneur [511](#)
 - Raccourcis clavier [523](#)
 - Réduire la taille du projet [528](#)
 - Renommer des clips et des régions [516](#)
 - Traitement audio [527](#)
 - Blocs-notes
 - MixConsole [375](#)
 - Boîte à outils
 - Fenêtre Projet [40](#)
 - Boîte de dialogue Ajouter une piste [107](#)
 - Pistes Audio [108](#)
 - Pistes d'Instrument [112](#)
 - Pistes de Groupe [124](#)
 - Pistes de voie d'effet (FX) [127](#)
 - Pistes Échantillonneur [117](#)
 - Pistes MIDI [120](#)
 - Pistes Règle [130](#)
 - Pistes Répertoire [132](#)
 - Boîte de dialogue Configuration des couleurs du projet [79-82](#)
 - Boîte de dialogue Configuration du projet [90](#)
 - Boîte de dialogue Exporter la vidéo [904](#)
 - Boîte de dialogue Fondu d'entrée [293](#)
 - Boîte de dialogue Fondu de sortie [293](#)
 - Boîte de dialogue Historique des modifications [74](#)
 - Boucle
 - Éditeur de conteneurs audio [494](#)
 - Boucle de piste
 - Éditeur de conteneurs audio [494](#)
 - MIDI [672](#)
 - Boucle suit sélection d'intervalle [953](#)
 - Boucler
 - Commande de piste [104](#)
 - Boucles et échantillons
 - Charger dans la MediaBay [568](#)
 - Boucles MIDI
 - Pré-écoute dans la MediaBay [555](#)
 - Branchement
 - Audio [14](#)
 - MIDI [21](#)
 - Brillance des contrôleurs [962](#)
 - Brillance des formes d'onde [960](#)

- Brillance des notes [962](#)
 Brilliance des poignées de fondus [960](#)
 Buffer Latch
 Note Expression [773](#)
 Bulk Dumps (Envoi de données en bloc) [753](#)
 Bus
 Ajouter [27](#)
 Retirer [29](#)
 Bus d'entrée
 Ajouter [27](#)
 Renommer [26](#)
 Retirer [29](#)
 Routage [359](#)
 Bus de sortie
 Ajouter [27](#)
 Par défaut [27](#)
 Renommer [26](#)
 Retirer [29](#)
 Routage [359](#)
- ## C
- Cadences d'image
 Inadaptation [899](#)
 Calage [70](#)
 Éditeur d'échantillons [462](#)
 Calage horizontal
 Éditeur d'événements Note Expression [774](#)
 Calage vertical
 Éditeur d'événements Note Expression [774](#)
 Calculatrice de tempo [847–849](#)
 Caler les conteneurs MIDI sur les mesures [969](#)
 Caler les points de Punch sur les délimiteurs [231](#)
 Caler sur un passage à zéro [71](#)
 Canal
 Commande de piste [104](#)
 Canaux MIDI
 Effets Send [644](#)
 Séparation pour les sons de Drum Map [739](#)
 Carte audio
 Connexions [14](#)
 Synchronisé sur une Horloge externe [19](#)
 Champ Durée d'enregistrement max. [266](#)
 Chargement de préréglages multipistes [174](#)
 Chevauchements
 Afficher [959](#)
 Choix d'un nouveau répertoire d'enregistrement pour la bibliothèque
 Bibliothèque [526](#)
 Chord Assistant [788, 806](#)
 Assignation d'accords [809](#)
 Cycle des quintes [806, 807](#)
 Chronologie
 Règle [665](#)
 Clavier à l'écran [243](#)
 Clavier d'ordinateur [244](#)
 Clavier de piano [244](#)
 Décalage d'octave [244](#)
 Enregistrement MIDI [243](#)
 Modulation [244](#)
 Niveau de vélocité de note [244](#)
 Options [244](#)
 Pitchbend [244](#)
- Clic audio
 Rendu [241](#)
 Clic droit pour ouvrir la boîte à outils [958](#)
 Clic du métronome
 Configuration [234](#)
 Clic MIDI
 Rendu [241](#)
 Clips
 Renommer [516](#)
 Collections de plug-ins VST
 Ajouter [609](#)
 Coller
 Événements [194](#)
 Coller à l'Origine [195](#)
 Coller relatif au curseur [195](#)
 Colorer
 Événements [77](#)
 Événements de note [667](#)
 Pistes [75](#)
 Pistes individuelles [76](#)
 Sélectionner la couleur des pistes ou événements sélectionnés [75, 77](#)
 Colorier contrôles de piste [973](#)
 Combinaison des outils de sélection [185](#)
 Sélectionner [185](#)
 Sélectionner un intervalle [185](#)
 Commandes de l'échantillonneur [497](#)
 Barre d'outils [498](#)
 Éditeur d'enveloppe [504](#)
 Édition d'échantillons [507](#)
 Graphique de la forme d'onde [501](#)
 Lire des échantillons [509](#)
 Section Amp [504](#)
 Section AudioWarp [502](#)
 Section des paramètres de son [502](#)
 Section du clavier [507](#)
 Section Filter [504](#)
 Section Pitch [503](#)
 Touche de base [508](#)
 Transférer des échantillons vers des instruments VST [509](#)
 Zone inférieure [57](#)
 Commandes des pads d'accords [804](#)
 Commandes des pistes [104](#)
 Commandes matérielles
 Activation du mode Pick-Up [618](#)
 Compensation de latence ASIO
 Commande de piste [104](#)
 Compensation de latence ASIO active par défaut [969](#)
 Compensation du délai
 Contraindre [600](#)
 Seuil pour l'enregistrement [974](#)
 Compensation du délai des plug-ins [390](#)
 Composante continue
 Supprimer [426](#)
 Compresseur
 Module Strip [366](#)
 Comprimer droite
 Éditeur d'événements de contrôleur [685](#)
 Éditeur d'événements d'automatisation [581](#)
 Éditeur d'événements de tempo [844](#)

- Comprimer gauche
 - Éditeur d'événements de contrôleur 685
 - Éditeur d'événements d'automatisation 581
 - Éditeur d'événements de tempo 844
- Comprimer/Étirer
 - Éditeur d'événements de contrôleur 685
 - Éditeur d'événements d'automatisation 581
 - Éditeur d'événements de tempo 844
- Configuration de canal
 - Commande de piste 104
- Configuration des couleurs du projet
 - Jeu de couleurs 80
 - Options 82
 - Préréglages 81
- Configuration des pads d'accords
 - Disposition des pads 827
 - Télécommande 822
- Configuration des pistes de contrôleur 674
- Configuration des ports MIDI 258
- Configuration du matériel
 - Tableau de bord 15
- Configuration du métronome 235
 - Général 236
 - Pattern de clic 232
 - Patterns de clic 239
 - Sons de clic 237
- Configuration du studio
 - Boîte de dialogue 13
 - Périphérique d'entrée Note Expression 761
- Configuration MIDI Note Expression 781
- Configurations de voie 377
 - Barre d'outils 378
 - Channel Strip 381–383
 - Égaliseur 384
 - Faders de voie 386
 - Inserts de voie 380
 - Sends de voie 386
- Configurations des racks
 - Copie 357
- Configurations des voies
 - Copie 357
- Configurer l'espace entre les événements sélectionnés 189
- Conformer les durées 659
- Connexions audio 25
 - Édition 29
 - Préréglages 28
- Conseils
 - Afficher 962
- Conteneurs 178, 182
 - Édition 183
 - Faire glisser le contenu 197
 - Répertoire 183
- Conteneurs Audio
 - Créer 182
 - Écoute 184
- Conteneurs auront noms des pistes 953
- Conteneurs MIDI
 - Boucle de piste 672
 - Créer 183
 - Gestion de plusieurs 671
 - Traitement 665
- Conteneurs répertoire 183
- Contourner égaliseurs
 - Commande de piste 104
- Contourner Insert
 - Commande de piste 104
- Contourner Sends
 - Commande de piste 104
- Contraindre la compensation du délai 600
- Control Link 349
- Contrôles de piste globaux 41
 - Filtre de type de piste 42
 - Rechercher pistes 43
- Contrôles instantanés de pistes 612, 633, 634
 - Affichage des assignations automatisées 617
 - Assignation de paramètres 613
 - Assignation de paramètres d'effets 614
 - Assigner des paramètres 613
 - Assigner des paramètres d'instrument 615
 - Charger des préréglages 616
 - Connexion avec les contrôleurs externes 617
 - Enregistrement des assignations sous forme de préréglages 176, 615
 - Inspecteur 613
 - Mode Acquisition des Contrôles instantanés 614
 - Paramètres automatisables 616
 - Préréglages 176
 - Suppression des assignations 615
- Contrôles instantanés VST
 - Connexion avec les contrôleurs externes 603
- Contrôleurs
 - Afficher 962
 - Sélection 686
- Contrôleurs continus
 - Affichage des contrôleurs 677
 - Ajout dans l'affichage des contrôleurs 681
 - Piste de contrôleur 682
- Contrôleurs externes
 - Connecter des Contrôles instantanés de pistes 617
 - Connecter des Contrôles instantanés VST 603
- Contrôleurs MIDI
 - Note Expression 760
- Conversion d'événements d'accords en MIDI 794
- Convertir en copie réelle 197
- Convertir la sélection en fichier 179
- Copie de sauvegarde du projet 96
- Copies partagées
 - Convertir en copie réelle 197
 - Créer 197
- Correction de hauteur
 - Algorithme 431
 - Limitations 433
 - Traitement hors ligne direct 424
- Couches 158
 - Composition de la prise parfaite 159
 - Éditeur de conteneurs audio 492
 - Opérations d'assemblage 160
- Couleur
 - Mode de couleurs automatiques pour les pistes/voies 151
- Couleur de piste
 - Réinitialiser 77
- Couleurs
 - Interface utilisateur 973
 - Pistes 77, 78

- Couleurs (*Suite*)
 - Préférences [972](#)
 - Voies de la MixConsole [375](#)
 - Couleurs des vumètres [355](#)
 - Couper la fin [194](#)
 - Couper le début [194](#)
 - Courbe de Volume [301](#)
 - Courber droite
 - Éditeur d'événements de contrôleur [685](#)
 - Éditeur d'événements d'automatisation [581](#)
 - Éditeur d'événements de tempo [844](#)
 - Courber gauche
 - Éditeur d'événements de contrôleur [685](#)
 - Éditeur d'événements d'automatisation [581](#)
 - Éditeur d'événements de tempo [844](#)
 - Courbes de Bézier
 - Automatisation [580](#)
 - Courbes de contrôleur
 - Commandes intelligentes de modification d'échelle [685](#)
 - Courbes de volume des événements
 - Afficher [960](#)
 - Créer des symboles d'accords [800](#)
 - Créer images audio lors de l'enregistrement [969](#)
 - Créer piste MIDI lors du chargement d'un VSTi [975](#)
 - Curseur réticule [73](#), [958](#)
 - Curseur stationnaire [970](#)
- D**
- Décalage [791](#)
 - Défilement à la piste sélectionnée [957](#)
 - Défilement automatique [228](#), [229](#)
 - Fondus enchaînés [297](#)
 - Suspendre [229](#)
 - Définir le filtre de type de piste [42](#)
 - Délai avant l'activation du déplacement d'objets [953](#)
 - Délai de piste MIDI
 - Paramètres de piste MIDI [635](#)
 - Délimiteur droit [225](#)
 - Placer [227](#)
 - Délimiteur gauche [225](#)
 - Réglage [226](#)
 - Délimiteurs [225](#)
 - Définir des intervalles [227](#)
 - Démarrer l'enregistrement au curseur
 - Modes d'enregistrement communs [249](#)
 - Démarrer l'enregistrement au délimiteur gauche
 - Modes d'enregistrement communs [249](#)
 - Déplacement de pistes [150](#)
 - Déplacer
 - Événements [187](#)
 - Déplacer verticalement
 - Éditeur d'événements de contrôleur [685](#)
 - Éditeur d'événements d'automatisation [581](#)
 - Éditeur d'événements de tempo [844](#)
 - Désactiver la piste [155](#)
 - Désactiver le 'Retour acoustique' pendant la lecture [955](#)
 - Désélectionner
 - Pistes [155](#)
 - Détails des événements
 - Afficher [961](#)
 - Détection des silences
 - Fonctions audio [435](#)
 - Détection automatique des repères
 - Activation [954](#)
 - Dithering
 - Appliquer [404](#)
 - Effets [404](#)
 - Diviseur
 - Barre d'outils de la fenêtre Projet [40](#)
 - Diviseur de la barre d'outils
 - Fenêtre de projet [40](#)
 - Données audio superposées [156](#)
 - Données d'automatisation
 - Édition [580](#)
 - Sélection [581](#)
 - Supprimer [584](#)
 - Données d'automatisation de piste
 - Automatisation [577](#)
 - Données dans conteneurs [962](#)
 - Données de conteneur MIDI
 - Automatisation [577](#)
 - Données de contrôleur
 - Allègement [663](#)
 - Données des pistes Répertoire
 - Afficher [961](#)
 - Dossier d'enregistrement
 - Audio [253](#)
 - Drum Map
 - Commande de piste [104](#)
 - Drum Maps [736](#), [740](#)
 - Configuration [737](#), [738](#)
 - Éditeur clavier [705](#)
 - Sélection [733](#)
 - Dupliquer
 - Événements [195](#)
 - Pistes [155](#)
 - Durée de l'intervalle des délimiteurs [227](#)
 - Durées des événements
 - Modification avec l'outil Rogner [701](#)
- E**
- Écoute
 - À l'aide des raccourcis clavier [523](#)
 - Conteneurs Audio [184](#)
 - Événements audio [184](#)
 - Écoute dynamique (Scrub)
 - Outil Scrub [184](#)
 - Écouter accords [789](#)
 - Écouter via Inserts/Sends MIDI [964](#)
 - Écrire l'automatisation
 - Automatiquement [577](#)
 - Commande de piste [104](#)
 - Manuellement [577](#)
 - Outils [579](#)
 - Écrire l'Automatisation [576](#)
 - Manuellement [578](#)
 - Éditer configurations de voie
 - Commande de piste [104](#)
 - Éditer instrument
 - Commande de piste [104](#)
 - Éditer sur place
 - Commande de piste [104](#)

- Éditeur clavier 687
 - Affichage des notes 697
 - Barre d'outils 689
 - Barre d'état 695
 - Inspecteur 696
 - Ligne d'infos 696
 - Zone inférieure 58
- Éditeur d'événements de contrôleur
 - Comprimer droite 685
 - Comprimer gauche 685
 - Comprimer/Étirer 685
 - Courber droite 685
 - Courber gauche 685
 - Déplacer verticalement 685
 - Manipuler autour du centre absolu 685
 - Manipuler autour du centre relatif 685
 - Manipuler verticalement 685
- Éditeur d'accords 786
 - Assignation d'accords 809
 - Entrée MIDI 788
- Éditeur d'échantillons 443, 454, 455
 - Afficher plusieurs formes d'ondes 454
 - Annuler des opérations de zoom 455
 - Barre d'aperçu 450
 - Barre d'outils 445
 - Calage 462
 - Générer voix harmoniques 483
 - Inspecteur 450
 - Ligne d'infos 449
 - Régions 460
 - Règle 453
 - Zone inférieure 58
- Éditeur d'enveloppe
 - Commandes de l'échantillonneur 504
- Éditeur d'événements d'automatisation
 - Comprimer droite 581
 - Comprimer gauche 581
 - Comprimer/Étirer 581
 - Courber droite 581
 - Courber gauche 581
 - Déplacer verticalement 581
 - Manipuler autour du centre absolu 581
 - Manipuler autour du centre relatif 581
 - Manipuler verticalement 581
- Éditeur d'événements de tempo 844
 - Comprimer droite 844
 - Comprimer gauche 844
 - Comprimer/Étirer 844
 - Courber droite 844
 - Courber gauche 844
 - Déplacer verticalement 844
 - Manipuler autour du centre absolu 844
 - Manipuler autour du centre relatif 844
 - Manipuler verticalement 844
- Éditeur d'événements Note Expression
 - Calage horizontal 774
 - Calage vertical 774
 - Comprimer droite 774
 - Comprimer gauche 774
 - Comprimer/Étirer 774
 - Courber droite 774
 - Courber gauche 774
 - Déplacer verticalement 774
- Éditeur d'événements Note Expression (*Suite*)
 - Manipuler autour du centre absolu 774
 - Manipuler autour du centre relatif 774
 - Manipuler verticalement 774
 - Mode à valeur unique 774
 - Modifier longueur de relâchement 774
 - Modifier taille d'éditeur 774
 - Plage du paramètre 774
 - Sélection de paramètre 774
- Éditeur de conteneurs audio
 - Zone inférieure 58
- Éditeur de fondu enchaîné simple 297
- Éditeur de partitions 706
 - Affichage 713
 - Barre d'outils 708
 - Barre d'état 711
 - Ligne d'infos 712
 - Paramètres de portée 714
 - Zone inférieure 58
- Éditeur de patterns de clic 233
- Éditeur de rythme 721
 - Affichage des notes 731
 - Barre d'outils 723
 - Barre d'état 729
 - Ligne d'infos 730
 - Zone inférieure 58
- Éditeur de télécommandes 628
 - Assignation de paramètres 632
 - Barre d'outils 630
 - Configuration du contrôle 630
 - Disposition 632
- Éditeur de tempo
 - Barre d'outils 842
- Éditeur en liste 741
 - Affichage d'événements 749
 - Affichage des valeurs 750
 - Afficher/masquer des événements 748
 - Barre d'outils 742
 - Barre d'état 747
 - Barre de filtres 748
 - Édition d'événements 752
 - Insertion d'événements 751
 - Liste des événements 748
 - Opérations d'édition 751
- Éditeur logique 830
 - Actions 837
 - Fonctions 836
- Éditeur MIDI par défaut 958
- Éditeur MIDI SysEx
 - Messages de demande de Dump 753
- Éditeur sur place
 - Barre d'outils 757
 - Édition de contrôleurs 756
 - Édition de notes MIDI 756
- Éditeurs de plug-ins Toujours devant 975
- Éditeurs MIDI
 - Couper et coller 666
- Édition
 - Ligne d'infos de la fenêtre Projet 45
- Édition d'échantillons
 - Commandes de l'échantillonneur 507
- Édition d'intervalles 201

- Édition de clips
 - Bibliothèque [523](#)
- Effacer les notes
 - Boîte de dialogue [669](#)
- Effets [388](#)
 - Coller des préséglages [409](#)
 - Comparaison des configurations [405](#)
 - Compensation du délai des plug-ins [390](#)
 - Copier des préséglages [409](#)
 - Dithering [404](#)
 - Effets d'insert [388](#), [390](#)
 - Effets Send [388](#), [396](#)
 - Enregistrement de préséglages d'insert [409](#)
 - Enregistrer les préséglages [408](#)
 - Entrées Side-Chain [401](#), [403](#)
 - Explorateur de préséglages [407](#)
 - Exporter des fichiers d'informations sur les composants système [413](#)
 - Extraire des effets d'insert des préséglages de piste [411](#)
 - Fenêtre Informations sur les composants système [411](#)
 - Gérer les composants système [412](#)
 - Préséglages [406](#)
 - Routage [398](#)
 - Sélection de préséglages [407](#)
 - Sends en Pre/Post fader [399](#)
 - Synchronisation sur le tempo [390](#)
 - Tableau de bord [404](#)
 - Traitement hors ligne direct [414](#)
 - VST 3 [389](#)
- Effets d'insert [388](#), [390](#)
 - Ajout sur des bus [391](#)
 - Ajout sur des voies de Groupe [392](#)
 - Routage [391](#)
- Effets d'insert MIDI
 - Enregistrement [644](#)
- Effets MIDI [642](#)
 - Effets Send [644](#)
 - Inserts [642](#)
 - Préséglages [645](#)
- Effets send
 - Ajouter des pistes de voie FX à des voies sélectionnées [397](#)
 - Configuration du niveau [400](#)
- Effets Send [388](#), [396](#)
 - Ajout de pistes de Voie FX [397](#)
 - MixConsole [374](#)
- Élargir la piste sélectionnée [153](#), [957](#)
- En cas d'import de fichier audio [954](#)
- En cas de traitement de clips partagés [954](#)
- Énergies égales
 - Fondus enchaînés [297](#)
- Enharmonie [719](#)
- Enregistrement [245](#)
 - Arrêt automatique [247](#)
 - Arrêter [247](#), [248](#)
 - Avec effets [255](#)
 - Boucler [248](#)
 - Modes d'enregistrement communs [249](#)
 - Niveaux [14](#)
 - Notes et Note Expression [771](#), [772](#)
 - Pre-roll et Post-roll [248](#)
- Enregistrement (*Suite*)
 - Temps d'enregistrement restant [266](#)
 - Verrouiller Enregistrement [267](#)
- Enregistrement audio [254](#)
 - Annuler [256](#)
 - Avec effets [255](#)
 - Besoins en mémoire RAM [253](#)
 - Dossier d'enregistrement [253](#)
 - Format de fichier d'enregistrement [252](#)
 - Mixage [255](#)
 - Modes d'enregistrement [254](#)
 - Préparatifs [253](#)
 - Récupération [257](#)
 - Récupération des enregistrements [256](#)
 - Temps de pré-enregistrement [256](#)
- Enregistrement automatique [95](#), [962](#)
- Enregistrement en cycle [248](#)
- Enregistrement MIDI
 - Canal et sortie [259](#)
 - Définition de l'entrée MIDI [258](#)
 - Différents types de messages [260](#)
 - Exportation dans un fichier MIDI [741](#)
 - Instruments et canaux [258](#)
 - Messages continus [261](#)
 - Messages Program Change [261](#)
 - Messages Système exclusif [261](#)
 - Mode d'enregistrement [262](#)
 - Nommer les ports MIDI [258](#)
 - Notes [261](#)
 - Préparatifs [258](#)
 - Récupération [264](#), [265](#)
 - Récupération des enregistrements [263](#)
 - Récupérer dans l'éditeur [266](#)
 - Réinitialiser [261](#)
 - Sélection de son [259](#)
- Enregistrement MIDI rétrospectif [263](#), [265](#), [266](#)
 - Insérer à partir de All MIDI Inputs [264](#)
 - Vider la mémoire tampon [266](#)
- Enregistrement pas à pas [705](#)
- Enregistrement rétrospectif [969](#)
 - Mémoire tampon (Buffer) [263](#)
 - MIDI [263](#)
- Enregistrement Solo dans Éditeurs MIDI [969](#)
- Enregistrer comme modèle [89](#)
- Enregistrer des configurations partielles des préférences [952](#)
- Enregistrer préséglage de piste [172](#), [175](#)
- Entrée de données Note Expression via MIDI [769](#)
- Entrée MIDI
 - Éditeur d'accords [788](#)
- Entrées
 - Options de Position des vumètres [354](#)
- Entrées MIDI
 - Configuration [258](#)
- Entrées Side-Chain [389](#)
- Enveloppe
 - Traitement en temps réel [301](#)
 - Traitement hors ligne direct [421](#)
- Envoyer activités vumètre du bus d'entrée vers piste Audio [968](#)
- EQ
 - Préséglages [365](#)
 - Racks de voie [363](#)

- Espaces de travail
 - Ajouter 939
 - Créer 939
 - Édition 940
 - Enregistrement 939
 - Mise à jour 940
 - Modifier 940
 - Organiser 940
 - Projets externes 939
 - Types 939
- Espaces de travail du projet 939
- Espaces de travail globaux 939
- Événements 178
 - Affichage sur les pistes Répertoire 158
 - Changement de taille avec déplacement des données 191
 - Changement de taille avec modification de la durée 192
 - Collage 195
 - Coller 194
 - Combinaison des outils de sélection 185
 - Configurer un espace entre les événements 189
 - Copier et coller 195
 - Création de nouveaux fichiers à partir d'événements 179
 - Déplacement à l'aide de la fonction Décaler 188
 - Déplacement à partir de la ligne d'infos 189
 - Déplacer 187-189
 - Déplacer avec l'outil Sélectionner 188
 - Dupliquer 195
 - Édition 183
 - Enveloppes 301
 - Faire glisser le contenu 197
 - Groupement 198
 - Redimensionnement 190
 - Redimensionnement de base 185, 191
 - Redimensionner avec l'outil Rogner 192
 - Redimensionner avec l'outil Scrub 193
 - Redimensionner avec l'outil Sélectionner 185, 191, 192
 - Rendre muet 200
 - Renommer 190
 - Répétition 196
 - Scinder 193
 - Scinder de façon répétée 194
 - Séparer d'une distance définie 189
 - Supprimer 187
 - Verrouiller 198, 199
- Événements audio 178
 - Écoute 184
 - Inverser la phase 199
- Événements d'accords 786
 - Ajout d'accords 787
 - Ajouter 787
 - Conversion en MIDI 794
 - Décalage 791
 - Écoute 789
 - Édition 787
 - Extraction à partir d'événements MIDI 800
 - Résoudre conflits d'affichage 790
 - Tension 786
 - Type d'accord 786
 - Voicings 791
- Événements de contrôleur 759
- Événements de gamme 790
 - Afficher 790
 - Ajouter 790
 - Écoute 790
 - Gammes automatiques 790
 - Modification 790
 - Suivre piste d'Accords 798
- Événements de mesure
 - Ajouter 851
 - Configuration 850
 - Configurer des patterns de clic 852
 - Créer sur la piste Mesure 851
- Événements de note
 - Coller 702, 718
 - Colorer 667
 - Configuration avec le calage 671
 - Configuration des valeurs 717
 - Création dans l'Éditeur de partitions 717
 - Définition des valeurs de vitesse 671
 - Déplacer 700
 - Dessiner avec l'outil Dessiner 698
 - Dessiner avec l'outil Ligne 699
 - Dupliquer 670, 718
 - Édition 670
 - Édition via MIDI 705
 - Exclusion de la lecture 669
 - Redimensionnement 701
 - Rendre muet 669
 - Répétition 670
 - Rogner 670
 - Scinder 702, 718
 - Sélection 667
 - Supprimer 669
 - Transposer 700
- Événements de Poly Pressure
 - Ajouter 680
 - Édition 681
- Événements de tempo
 - Édition 846
- Événements de vitesse
 - Ajout dans l'affichage des contrôleurs 679
 - Édition 679
- Événements MIDI 181
- Explorateur de fichiers
 - Rack de Média 539
- Explorateur de préférences
 - Effets 407
- Exportation du mixage dans des fichiers audio 866
- Exportation vidéo 903
- Exporter
 - AAF 908
 - Fichiers MIDI 148
 - Fichiers vidéo 906
- Exporter un mixage audio 860, 866
 - Boîte de dialogue Schéma de nom 864
 - Définition des schémas de noms 866
 - Fichiers AIFC 869
 - Fichiers AIFF 869
 - Fichiers Flac 873
 - Fichiers MP3 870
 - Fichiers Ogg Vorbis 873
 - Fichiers Wave 868

- Exporter un mixage audio (*Suite*)
 - Fichiers Wave 64 [874](#)
 - Fichiers Wave Broadcast [868](#)
 - Fichiers Windows Media Audio [871](#)
 - Formats de fichiers [867](#)
- Extensions de fichiers
 - Affichage dans la liste de résultats [968](#)
- Extraction
 - Automatisation MIDI [663](#)
 - L'Audio d'une Vidéo [274](#), [906](#)
- Extraction d'événements d'accords à partir d'événements MIDI [800](#)
- Extraire l'audio lors de l'import d'un fichier vidéo [976](#)

- F**
- Façon magnétophone
 - Monitoring [974](#)
- Favoris
 - Ajouter [540](#), [541](#), [547](#)
 - Rack de Média [539](#)
- Fenêtre Affichage temps [224](#)
- Fenêtre contextuelle Transport [223](#)
- Fenêtre de projet
 - Affichage d'événements [41](#)
 - Afficher/masquer des zones [32](#)
 - Barre d'aperçu [46](#)
 - Barre d'état [44](#)
 - Barre de transport [46](#), [218](#)
 - Calage [70](#)
 - Caler sur un passage à zéro [71](#)
 - Fenêtre contextuelle Transport [223](#)
 - Focus du clavier [66](#)
 - Inspecteur [47](#)
 - Ligne d'infos [45](#)
 - Préréglages de zoom [69](#)
 - Règle [43](#)
 - Sous-menu Zoom [68](#)
 - Zone de projet [33](#)
 - Zone droite [60](#)
 - Zone gauche [46](#)
 - Zone inférieure [54](#), [56–58](#)
 - Zoom [67](#)
- Fenêtre des Marqueurs [324](#)
 - Fonctions [325](#)
 - Liste de marqueurs [326](#)
- Fenêtre Lecteur vidéo [901](#)
 - Définition de la taille de la fenêtre [901](#)
 - Rapport largeur/hauteur [901](#)
- Fenêtre Projet
 - Barre d'outils [33](#)
 - Boîte à outils [40](#)
 - Contrôles de piste globaux [41](#)
 - Historique [33](#)
 - Liste des pistes [40](#)
 - Présentation [31](#)
 - Visibilité [51](#), [52](#)
 - Zones [53](#)
- Fenêtres
 - Boîte de dialogue [943](#)
- Fichier de référence
 - Bibliothèque [511](#)
- Fichiers AAF [908](#)
- Fichiers AIFC
 - Exporter [869](#)
- Fichiers AIFF
 - Exporter [869](#)
- Fichiers audio
 - Inverser la phase [199](#)
 - Pré-écoute dans la MediaBay [553](#)
- Fichiers Flac
 - Exporter [873](#)
- Fichiers FLAC
 - Importer [271](#)
- Fichiers MIDI [148](#), [276](#)
 - Pré-écoute dans la MediaBay [554](#)
- Fichiers MP3
 - Exporter [870](#)
 - Importer [271](#)
- Fichiers MPEG
 - Importer [271](#)
- Fichiers Ogg Vorbis
 - Exporter [873](#)
 - Importer [271](#)
- Fichiers ReCycle [275](#)
- Fichiers REX [275](#)
- Fichiers Wave
 - Exporter [868](#)
- Fichiers Wave 64
 - Exporter [874](#)
- Fichiers Wave Broadcast
 - Exporter [868](#)
 - Informations intégrées [969](#)
- Fichiers Windows Media Audio
 - Exporter [871](#)
 - Importer [271](#)
- Filtre Attribut
 - Appliquer dans la MediaBay [561](#)
 - Recherche par menu contextuel [562](#)
- Filtre d'attributs
 - MediaBay [561](#)
- Filtre logique
 - Appliquer [559](#)
 - MediaBay [558](#)
 - Recherche de texte avancée [560](#)
- Filtre MIDI [967](#)
- Fixer la vitesse [660](#)
- Focus du clavier
 - Activer pour une zone [66](#)
 - Zones [66](#)
- Fonctionnement des curseurs [955](#)
- Fonctionnement des potentiomètres [955](#)
- Fonctions audio [435](#)
 - Analyse de spectre [439](#)
 - Détecter les silences [435](#)
 - Statistiques [441](#)
- Fonctions de transposition [314](#)
- Fondu d'entrée
 - Traitement hors ligne direct [422](#)
- Fondu de sortie
 - Traitement hors ligne direct [422](#)
- Fondus
 - Avec l'outil Sélectionner un intervalle [292](#)
 - Édition dans la boîte de dialogue [293](#)
 - Fondus automatiques [299](#)
 - Préréglages [293](#)

Fondus automatiques

- Paramètres de piste 301
- Paramètres globaux 301

Fondus enchaînés

- Créer 296
- Défilement automatique 297
- Éditeur de fondu enchaîné simple 297
- Édition dans la boîte de dialogue 297
- Énergies égales 297
- Fondus symétriques 297
- Gains égaux 297
- Préréglages 297
- Zoom auto. 297

Format d’Affichage

- Règle 43

Format de fichier d’enregistrement

- Audio 252

Format de temps 229

Format de temps primaire

- Sélection 229

Format temporel secondaire

- Sélection 229

Formes d’ondes

- Afficher 960

Fréquence d’échantillonnage

- Synchronisé sur une Horloge externe 19

Fréquences d’images

- Synchronisation 876
- Vidéo 899

G

Gain

- Traitement hors ligne direct 422

Gain d’entrée

- MixConsole 361

Gains égaux

- Fondus enchaînés 297

Gammes automatiques 790

Gate

- Module Strip 366

Gel

- Instruments VST 599

Geler instrument 599

Geler les paramètres MIDI 642

Geler voie

- Commande de piste 104

Génération automatique de nouveaux fichiers audio

- Bibliothèque 530

Générer voix harmoniques 483

Gestion des fichiers de média

- Bibliothèque 511

Gestionnaire de plug-ins VST 606

- Collections 607
- Fenêtre 607

Graphique de la forme d’onde 454

- Éditeur d’échantillons 454

Groupement d’événements 198

Groupes de liaison 349

- Q-Link 349

H

Hampes des notes

- Inversion de la direction 719

Hauteur de note

- Changement pour les accords 702

Hauteur des pistes 153

Historique

- Fenêtre Projet 33
- Historique des modifications 74
- MixConsole 339, 344

Historique des zooms

- Fenêtre de projet 70

Horloge audio

- Synchronisation 878

Horloge MIDI

- Synchronisation 878

Hub 84

- Désactiver 86
- Utilisation 962

I

I-notes (notes d’entrée) 740

Identifiants des Track Versions 165

Ignorer l’automatisation

- Commande de piste 104

Images de piste 151

- Afficher 151
- Explorateur 151

Images de plug-ins VST

- Ajouter 541, 542

Importation

- Fichiers audio 271
- Fichiers audio compressés 271

Importer

- AAF 908
- Audio de fichiers vidéo 274
- Fichiers FLAC 271
- Fichiers MIDI 148, 276
- Fichiers MP3 271
- Fichiers MPEG 271
- Fichiers Ogg Vorbis 271
- Fichiers REX 275
- Fichiers vidéo 898
- Fichiers WMA 271

Indiquer transpositions

- Éditeur clavier 319

Informations sur les composants système 411

- Exporter 413
- Gérer les composants système 412

Insérer événement de ‘Reset’ à la fin d’un enregistrement 964

Insérer l’enregistrement MIDI rétrospectif dans l’éditeur 266

Inserts

- MIDI 642
- MixConsole 361
- Préréglages de chaîne FX 362
- Utilisation pendant la lecture Scrub 972

Inspecteur 47

- Éditeur 49
- Inspecteur de piste 48

Inspecteur (*Suite*)
 Sections 100
 Synchronisation de la visibilité des pistes et des voies 53
 Visibilité 51, 52
 Zones 53

Inspecteur d'attributs
 MediaBay 564

Inspecteur de piste
 Ouvrir 48

Instrument
 Commande de piste 104

Instruments VST
 Configuration 589
 Enregistrer les préréglages 597
 Geler 599
 Préréglages 596

Intensité des Contours de Forme d'Onde 960

Interface MIDI
 Branchement 21

Interfaces des plug-ins VST
 Afficher 406, 591
 Fermer 406, 591
 Masquer 406, 591

Interpoler les formes d'onde audio 960

Intervalle entre les enregistrements automatiques 962

Intervalles de sélection
 Créer 201
 Édition 203

Inverser phase
 Ligne d'infos 199
 MixConsole 361
 Traitement hors ligne direct 423

Inversion
 Audio 427
 MIDI 664
 Traitement hors ligne direct 427

J

Jeu de couleurs 80

L

L'activation pour l'enregistrement permet le MIDI Thru 969

L'automatisation suit les événements 953

Lancer configuration à la création d'un nouveau projet 962

Langue (Préférences) 962

Largeur du curseur 970

Latence
 MixConsole 376
 Optimisation 947
 VST System Link 888

Latence des plug-ins
 MixConsole 376

Latences des voies
 MixConsole 376

Le contenu de l'éditeur s'aligne sur la sélection d'événement 958

Lecture
 Désactiver le Retour acoustique 955
 Exclusion d'événements de note 669

Legato 659

Les paramètres globaux de lecture/écriture s'appliquent aux instruments VST 974

Lier les curseurs de projet et de zone inférieure 59

Ligne d'infos
 Fenêtre de projet 45

Ligne d'infos
 Éditeur de partitions 712
 Transposer 321

Ligne de valeur statique
 Automatisation 576

Limiteur
 Module Strip 366

Lire l'automatisation 576
 Commande de piste 104

Liste des événements
 Édition d'événements 752
 Filtrage des événements 752

Liste des pistes 40
 Diviser 40

Localiser
 Commande de piste 104

Longueurs des notes
 Modification 718

Loudness
 Statistiques 441

M

macOS
 Activation du port 27
 Sélection du port 27

Macros 923
 Raccourcis clavier 920

Manipuler autour du centre absolu
 Éditeur d'événements de contrôleur 685
 Éditeur d'événements d'automatisation 581
 Éditeur d'événements de tempo 844

Manipuler autour du centre relatif
 Éditeur d'événements de contrôleur 685
 Éditeur d'événements d'automatisation 581
 Éditeur d'événements de tempo 844

Manipuler verticalement
 Éditeur d'événements de contrôleur 685
 Éditeur d'événements d'automatisation 581
 Éditeur d'événements de tempo 844

Marqueurs 323
 Attributs 326
 Exportation via MIDI 330
 Exporter 330
 ID 328
 Importation via MIDI 330
 Importer 330
 Marqueurs de boucle 323
 Marqueurs de position 323
 Paramètres 326

Marqueurs de boucle 323
 Édition avec des outils 324
 Utilisation 323
 Zoom 70, 324

- Marqueurs de position [323](#)
- Masquer les noms d'événements coupés [959](#)
- Masquer les notes muettes dans les éditeurs [955](#)
- MediaBay [531](#)
 - Actualiser les vues [547](#)
 - Affichage des sections [545](#)
 - Ajouter des favoris [547](#)
 - Analyser [546](#)
 - Attributs [561](#)
 - Balisage [564](#)
 - Barre d'outils [543](#)
 - Bases de données de disque [571–573](#)
 - Définition des attributs d'utilisateur [567](#)
 - Édition des attributs [564](#)
 - Édition des attributs de plusieurs fichiers [565](#)
 - Explorateur de fichiers [545](#)
 - Fenêtre [542](#)
 - Fichiers protégés en écriture [565](#)
 - Filtre Attribut [561](#), [562](#)
 - Filtre d'attributs [561](#)
 - Filtre du rating [551](#)
 - Filtre logique [558–560](#)
 - Filtre Type de support [549](#)
 - Filtres [558](#), [561](#)
 - Initialiser filtre [562](#)
 - Inspecteur d'attributs [562](#), [564](#)
 - Masquer des sections [545](#)
 - Mélanger les résultats [549](#)
 - Ouvrir dans l'Explorateur/Ouvrir dans le Finder [549](#)
 - Paramètres [573](#)
 - Permettre l'édition dans la liste des résultats [565](#)
 - Pré-écoute [553](#)
 - Préréglages d'instrument [597](#)
 - Recherche textuelle [551](#), [552](#)
 - Rechercher l'emplacement des fichiers [549](#)
 - Résultats [548](#), [549](#), [553](#)
 - Sélectionner un type de média [549](#)
 - Types de médias [550](#)
 - Utilisation des fichiers de médias [568](#)
- Mélanger MIDI dans la boucle [655](#), [656](#)
- Mémoire tampon (Buffer)
 - Réglages [948](#)
- Mémoire tampon de l'enregistrement rétrospectif [263](#)
- Menu Transport
 - Fonctions [212](#)
- Messages de demande de Dump
 - Éditeur MIDI SysEx [753](#)
- Métadonnées
 - Nom d'auteur [963](#)
 - Nom d'entreprise [963](#)
- Métronome [231](#), [236](#), [237](#), [239](#)
 - Éditeur de patterns de clic [233](#), [234](#)
 - Fenêtre de configuration [235](#)
- Mettre à plat
 - Piste Arrangeur [307](#), [310](#)
 - Traitement en temps réel [483](#)
- MIDI
 - Effacer les notes [669](#)
- MIDI Polyphonic Expression [761](#)
- MIDI Thru actif [964](#)
 - Monitoring [252](#)
- Miroir
 - MIDI [664](#)
- Mixage principal
 - Configuration [27](#)
- MixConsole [331](#)
 - Agents de visibilité [346](#)
 - Annuler des modifications de paramètre [339](#), [344](#)
 - Barre d'outils [339](#)
 - Blocs-notes [375](#)
 - Historique [339](#)
 - Liaison de voies [349](#)
 - Ouvrir [331](#)
 - Panoramique [352](#)
 - Pré rack [360](#)
 - Préréglages d'égalisation [365](#)
 - Préréglages de chaîne FX [362](#)
 - Préréglages de Strip [373](#)
 - Racks [357](#)
 - Racks de voie [347](#)
 - Réglage du volume [354](#)
 - Rendre muet [353](#)
 - Section Fader [351](#)
 - Solo [353](#)
 - Solo inactif [353](#)
 - Types de voie [345](#)
 - Visibilité [338](#)
 - Vumètres de niveau [356](#)
 - Zone gauche [337–339](#)
 - Zone inférieure [56](#)
 - Zones [339](#)
- MixConsole dans la fenêtre Projet [56](#)
- Mode à valeur unique
 - Éditeur d'événements Note Expression [774](#)
- Mode Acquisition des Contrôles instantanés
 - Contrôles instantanés de pistes [614](#)
- Mode Champ de valeur/TimeControl [955](#)
- Mode d'enregistrement MIDI [262](#)
- Mode de couleurs automatiques pour les pistes/voies [973](#)
- Mode Haute qualité pour le Scrubbing [972](#)
- Mode latence MIDI [964](#)
- Mode Legato - Seulement entre les notes sélectionnées [956](#)
- Mode Multi-processeur [948](#)
- Mode Musical [476](#)
- Mode Pick-Up [618](#)
- Mode sans échec
 - Boîte de dialogue [945](#)
- Modèles [88](#)
 - Renommer [89](#)
- Modes de joueurs
 - Accords classiques [816](#)
 - Pattern [817](#)
 - Sections [819](#)
- Modes de Tempo
 - Piste tempo [840](#)
 - Tempo fixe [840](#)
- Modification de la durée
 - Algorithmes [431](#)
 - Limitations [433](#)
 - Traitement hors ligne direct [428](#)
- Modifier longueur de relâchement
 - Éditeur d'événements Note Expression [774](#)

Modulation de la couleur de fond [960](#)
Molette de la souris pour régler le volume et les fondus [954](#)
Monitor
 Commande de piste [104](#)
Monitoring [21](#), [250](#)
 ASIO Direct Monitoring [251](#)
 Externe [250](#)
 MIDI [252](#)
 Via Cubase [250](#)
Monitoring automatique
 Façon magnétophone [974](#)
 Manuel [974](#)
Monitoring externe [250](#)
MPE [761](#)

N

N-olets
 Quantification [285](#)
Navigation
 MixConsole [387](#)
Navigation avec le clavier
 MixConsole [387](#)
Ne pas réinitialiser les événements de contrôleur suivis [964](#)
Niveau de réduction de l'automatisation [953](#)
Niveau des Sends [974](#)
Niveaux d'entrée [14](#)
Nom
 Commande de piste [104](#)
Nom de l'événement
 Afficher [959](#)
Nombre d'images [876](#)
Nombre maximum d'annulations [962](#)
Nombre maximum d'éléments dans la liste des Résultats [968](#)
Nombre maximum de fichiers de sauvegarde [962](#)
Noms de voie
 Recherche [344](#)
Normaliser
 Niveau de crête maximal [423](#)
 Traitement hors ligne direct [423](#)
Notation de hauteur de note [960](#)
Note Expression [759](#)
 Acquisition MIDI [770](#)
 Ajouter des événements [777](#)
 Ajouter des phases de relâchement [779](#)
 Aligner sur la longueur des notes [780](#)
 Assignation [769](#), [770](#)
 Attribution des contrôleurs [770](#)
 Buffer Latch [773](#)
 Chevauchements [783](#)
 Coller des événements [778](#)
 Coller des événements sur d'autres paramètres [778](#)
 Contrôleurs MIDI [760](#)
 Convertir les événements [782](#)
 Déplacer des événements [779](#)
 Effacer des événements [777](#)
 Enregistrement [771](#), [772](#)
 Enregistrement en overdub [773](#)
 Enregistrement via l'entrée MIDI [774](#)

Note Expression (*Suite*)
 Filtre d'expression [767](#)
 HALion Sonic SE [760](#)
 Note Expressions VST [760](#)
 Outils [769](#)
 Overdub [773](#)
 Paramètres de l'expression [768](#)
 Pédale de sustain [771](#)
 Préréglages d'assignation [771](#)
 Réglages globaux [768](#)
 Répéter des événements [779](#)
 Rogner des événements [782](#)
 Section Expression [767](#)
 Section Inspecteur [766](#)
 Supprimer des événements [780](#)
Note Expression VST [760](#)
Notes MIDI
 Transposition (fonction) [654](#)
Numéros de notes MIDI [738](#)

O

O-notes (notes de sortie) [740](#)
Opacité des événements [959](#)
Opacité lors de l'édition d'événements [959](#)
Options d'exportation MIDI [965](#)
Options d'importation MIDI [965](#), [966](#)
Options de crête des vumètres [354](#)
 Maintenir les crêtes [354](#)
 Maintenir toujours [354](#)
Options de fusion MIDI [656](#)
Options de Position des vumètres [354](#)
 Entrée [354](#)
 Post-Fader [354](#)
 Post-Panner [354](#)
Organisateur d'espaces de travail [940](#)
Organisation des fichiers dans des sous-dossiers
 Bibliothèque [527](#)
Outil de Sélection - Afficher infos supplémentaires [958](#)
Outil Dessiner
 Dessiner des événements de note [698](#)
Outil Ligne [699](#)
 Dessiner des événements de note [699](#)
 Édition d'événements dans l'affichage des contrôleurs [683](#)
Outil Rogner
 Modification de la longueur des événements [701](#)
Outil Scrub [185](#)
Outil Sélectionner un intervalle [201](#)
 Création de fondus [292](#)
Outil Zoom en mode Standard : Zoom horizontal uniquement [958](#)
Ouvrir l'Éditeur d'effets après l'avoir chargé [975](#)
Ouvrir les projets externes dans la dernière vue utilisée [962](#)
Ouvrir/Fermer l'échantillonneur
 Commande de piste [104](#)

P

Pads d'accords [802](#), [804-806](#)
 Articulations des joueurs [819](#)
 Assignation d'accords [808-810](#)

- Pads d'accords (*Suite*)
 - Commandes 806
 - Configuration 806
 - Configuration des joueurs 815
 - Copier les assignations 811
 - Créer des conteneurs MIDI 829
 - Créer des événements d'accords 828
 - Enregistrer des accords 813, 814
 - Enregistrer les préréglages 828
 - Intervertir les assignations 811
 - Joueur de patterns 817
 - Joueurs 815
 - Joueurs de section personnalisés 819
 - Lecture 812
 - Lire des sections 821
 - Menu contextuel 805
 - Menu Fonctions 805
 - Modes de joueurs 815–817, 819
 - Plage de télécommande des pads 825
 - Plusieurs pistes 818
 - Préréglages 827
 - Télécommande des joueurs 826
 - Télécommande des pads 823
 - Voicing adaptatif 816
 - Voicings 815
 - Zone 806
- Palette de couleurs 82
- Palette Transport 207
 - Format d’Affichage 229
 - Post-roll 230
 - Pre-roll 230
 - Présentation 207
 - Sections 207
- Panneau de quantification 283
 - Quantification sur un groove 287
 - Quantification sur une grille 285
- Panoramique
 - Contourner 353
 - MixConsole 352
 - Utiliser un joystick 633
- Panoramique MIDI
 - Paramètres de piste MIDI 635
- Paramètre d’automatisation
 - Commande de piste 104
- Paramètres automatisables
 - Contrôle à l’aide des Contrôles instantanés 616
- Paramètres d’instrument
 - Contrôles instantanés de pistes 615
- Paramètres d’effets
 - Contrôles instantanés de pistes 614
- Paramètres d’égalisation 385
- Paramètres de piste
 - Contrôles instantanés de pistes 613
- Paramètres de piste MIDI 635
- Paramètres de rack 348
- Paramètres de synchronisation du projet 879
 - Destinations 883
 - Sources 880
- Paramètres des commandes de piste 102
- Paramètres MIDI 637
 - Accordage Hermode 640, 641
 - Intervalle 640
 - Variations aléatoires 639
- Partitions
 - Imprimer 721
- Pattern
 - Pads d’accords 815
- Pattern de clic 232
 - Configuration 234
 - Événements de mesure 234
- Pédales
 - À la durée de la note 660
- Performance
 - À propos 947
 - Optimisation 947
 - Performances audio 949
- Performances audio
 - Optimisation 947
- Périphérique générique 623
- Périphériques MIDI
 - Définir un nouveau 653
 - Édition de patches 653
 - Installation 652
 - Manageur de périphériques 648
 - Sélectionner des patches 652
- Permutation stéréo
 - Traitement hors ligne direct 427
- Personnaliser
 - Barres d’outils 941
 - Couleurs 82
 - Couleurs de l’interface utilisateur 973
 - Couleurs des vumètres 355
 - Inspecteur 941
 - Ligne d’infos 941
 - Palette Transport 941
- Phase
 - MixConsole 361
- Piste Arrangeur
 - Commandes des pistes 136
 - Inspecteur 135
 - Mettre à plat 307, 310
- Piste Clic
 - Rendu 241
- Piste d’Accords 137, 785
 - Assigner des pads 810
 - Commandes des pistes 138
 - Contrôle de la lecture MIDI ou audio 796
 - Inspecteur 137
 - Transformer en direct 796
- Piste de contrôleur
 - Configuration dans un préréglage 678
 - Contrôleurs continus 682
 - Préréglages 678
 - Sélection de types d’événements 676
- Piste de transposition 318
 - Commandes des pistes 143
 - Enregistrement 320
 - Rendre muet 319
 - Transposer 318
 - Verrouiller 319
- Piste de Transposition 143
 - Inspecteur 143
- Piste Marqueur 139, 328
 - Commandes des pistes 140
 - Inspecteur 139

- Piste Mesure 140
 - Commandes des pistes 141
 - Inspecteur 140
- Piste Règle 129
 - Commandes des pistes 131
- Piste tempo 142, 840, 843
 - Activer 842
 - Changements de tempo 845
 - Commandes des pistes 142
 - Éditeur 841
 - Inspecteur 142
 - Mode 840
- Piste vidéo 144
- Piste Vidéo
 - Commandes des pistes 145
 - Inspecteur 144
- Pistes 99
 - Accord 137
 - Ajouter 146, 147
 - Audio 108
 - Boîte de dialogue Ajouter une piste 146
 - Colorer 76, 151
 - Déplacer 150
 - Désactivation des pistes Audio 155
 - Désélectionner 155
 - Dupliquer 155
 - Échantillonneur 116
 - Groupe 123
 - Inspecteur 100
 - Instrument 112
 - Marqueur 139
 - Mesure 140
 - MIDI 120
 - Personnalisation des commandes de piste 102
 - Règle 129
 - Rendu 853, 856
 - Renommer 150
 - Répertoire 131
 - Sélection 154
 - Supprimer 150
 - Tempo 142
 - Transposer 143
 - Utiliser des préréglages de piste 147
 - Vidéo 144
 - Voie FX 126
- Pistes Audio 108
 - Boîte de dialogue Ajouter une piste 108
 - Inspecteur 110
- Pistes basées sur le tempo 840
- Pistes basées sur le temps 840
- Pistes d'automatisation 584
 - Afficher 584
 - Assigner des paramètres 585
 - Masquer 584
 - Rendre muet 585
 - Supprimer 585
- Pistes d'Instrument 112
 - Boîte de dialogue Ajouter une piste 112
 - Inspecteur 114
- Pistes de contrôleur
 - Ajouter 676
 - Retirer 676
- Pistes de Groupe 123
 - Boîte de dialogue Ajouter une piste 124
 - Inspecteur 125
- Pistes de voie d'effet (FX) 126
 - Ajouter 397
 - Boîte de dialogue Ajouter une piste 127
 - Inspecteur 128
- Pistes Échantillonneur 116
 - Bibliothèque 511
 - Boîte de dialogue Ajouter une piste 117
 - Charger des conteneurs MIDI 497
 - Charger des échantillons audio 496
 - Commandes de l'échantillonneur 496
 - Créer 497
 - Inspecteur 118
 - Transférer des échantillons sur des instruments 510
- Pistes MIDI 120
 - Boîte de dialogue Ajouter une piste 120
 - Gel des paramètres MIDI 642
 - Inspecteur 121
 - Routage sur un périphérique 754
- Pistes Règle
 - Boîte de dialogue Ajouter une piste 130
- Pistes Répertoire 131
 - Affichage des événements 158
 - Boîte de dialogue Ajouter une piste 132
 - Commandes des pistes 134
 - Inspecteur 133
 - Modification de l'affichage d'événements 158
- Plage d'enregistrement MIDI en ms 969
- Plage du paramètre
 - Éditeur d'événements Note Expression 774
- Pliage des pistes 157
- Plug-ins VST
 - Afficher 610
 - Ajouter des collections 609
 - Gestion 606
 - Installation 606
 - Liste de blocage 611
 - Masquer 610
 - Réactiver 611
- Point de synchronisation
 - Réglage 70
- Point de synchronisation au curseur 70
- Points de punch 231
- Police accord 960
- Police de partition
 - Réglage 720
- Polyphonie
 - Restreindre 663
- Ports d'Entrée 20
- Ports de Sortie 20
- Ports manquants
 - Re-routage 94
- Ports MIDI
 - Configuration 22
- Ports Périphérique
 - Sélectionner pour des bus 27
- Position EQ
 - Module Strip 366

- Post-roll
 - Enregistrement [248](#)
 - Palette Transport [230](#)
 - Pre-roll
 - Enregistrement [248](#)
 - Palette Transport [230](#)
 - Préférences
 - Boîte de dialogue [951](#)
 - Couleurs [972](#)
 - Désactiver [946](#)
 - Enregistrer les préréglages [952](#)
 - Enregistrer seulement les préréglages sélectionnés [952](#)
 - Préréglages
 - Pré-écoute à l'aide de l'Enregistreur de séquence [557](#)
 - Pré-écoute à partir d'un fichier MIDI [556](#)
 - Pré-écoute dans la MediaBay [556](#), [557](#)
 - Pré-écoute via l'entrée MIDI [556](#)
 - Pré-écoute via le clavier de l'ordinateur [557](#)
 - Préréglages d'instrument
 - Appliquer [172](#)
 - Charger dans la MediaBay [569](#)
 - Résultats [597](#)
 - Préréglages de chaîne FX [362](#)
 - Charger dans la MediaBay [570](#)
 - Préréglages de logique [839](#)
 - Préréglages de piste [170](#)
 - Appliquer [170](#), [172](#)
 - Assignation des contrôles instantanés [615](#)
 - Audio [171](#)
 - Banques de patterns [175](#)
 - Chargement d'effets d'Insert et d'égaliseurs [176](#)
 - Charger [175](#)
 - Charger dans la MediaBay [568](#)
 - Contrôles instantanés de pistes [176](#)
 - créer [175](#)
 - Créer [172](#)
 - Enregistrer des préréglages d'assignations de contrôles instantanés de pistes [176](#)
 - Extraire le son [173](#)
 - Instrument [173](#)
 - MIDI [171](#)
 - Multipiste [174](#)
 - Pré-écoute dans la MediaBay [556](#)
 - Préréglages VST [173](#)
 - Préréglages de plug-in d'effet
 - Charger dans la MediaBay [569](#)
 - Préréglages de Strip [373](#)
 - Charger dans la MediaBay [570](#)
 - Préréglages de zoom
 - Fenêtre de projet [69](#)
 - Préréglages VST
 - Charger [175](#)
 - Pré-écoute dans la MediaBay [556](#)
 - Programmes
 - Commande de piste [104](#)
 - Projets
 - Activation [94](#)
 - Assistant de projet [86](#)
 - Configuration [90](#)
 - Créer [84](#), [86](#)
 - Emplacement [96](#)
 - Projets (*Suite*)
 - Enregistrement [95](#)
 - Enregistrement de modèles [89](#)
 - Fichiers de modèle [87](#)
 - Fichiers de projet [87](#)
 - Hub [84](#)
 - Modèles [88](#)
 - Ouvrir [93](#)
 - Ouvrir un projet récent [94](#)
 - Ports manquants [94](#)
 - Préparer l'archivage [96](#)
 - Retourner à la version précédente [96](#)
 - Sauvegarde [96](#)
 - Projets de modèle [87](#)
 - Projets récents [94](#)
 - Punch In [231](#), [248](#)
 - En cas d'arrêt [969](#)
 - Punch In/Out
 - Modes d'enregistrement communs [249](#)
 - Punch Out [231](#), [247](#), [248](#)
 - Arrêt après automatique [969](#)
- ## Q
- Q-Link [349](#)
 - Quantification [279](#)
 - Débuts des événements MIDI [389](#)
 - N-lets [285](#)
 - Position d'origine [287](#)
 - Préquantification [287](#)
 - Région Q [285](#)
 - Swing [285](#)
 - Utilisation des préréglages de groove [285](#)
 - Quantification Groove [285](#)
- ## R
- Raccourcis clavier [918](#)
 - Boîte de dialogue [918](#)
 - Charger [924](#)
 - Enregistrement [923](#)
 - Importer [924](#)
 - Macros [920](#)
 - Modifier [921](#)
 - Par défaut [925](#)
 - Rechercher [922](#)
 - Réinitialiser [924](#)
 - Supprimer [922](#)
 - Rack Channel Strip [366](#)
 - Compresseur [366](#)
 - Gate [366](#)
 - Limiteur [366](#)
 - Position EQ [366](#)
 - Préréglages [373](#)
 - Saturation [366](#)
 - Transformer [366](#)
 - Rack de Média
 - Accueil [531](#)
 - Ajouter des favoris [540](#), [541](#)
 - Ajouter des images de plug-ins VST [541](#), [542](#)
 - Effets VST [537](#), [539](#)
 - Explorateur de fichiers [534](#), [539](#)
 - Favoris [533](#), [539](#)

- Rack de Média (*Suite*)
 - Instruments VST [536, 539](#)
 - Préréglages de piste [540](#)
 - Résultats [533](#)
 - Zone droite [63, 64, 531, 533](#)
 - Rack VSTi
 - Zone droite [61, 62](#)
 - Racks
 - MixConsole [357](#)
 - Racks de voie [347, 357](#)
 - Effets Send [374](#)
 - EQ [363](#)
 - Filtres [360](#)
 - Gain [361](#)
 - Inserts [361](#)
 - Phase [361](#)
 - Pré [360](#)
 - Strips [366](#)
 - Racks de voies
 - Routage [358](#)
 - RAM
 - Enregistrement [253](#)
 - Rapport largeur/hauteur
 - Fenêtre Lecteur vidéo [901](#)
 - Re-Record
 - Activation [249](#)
 - Modes d'enregistrement communs [249](#)
 - Rechercher pistes [43](#)
 - Recouvrement avec Legato [956](#)
 - Récupération des enregistrements
 - Audio [256](#)
 - MIDI [263](#)
 - Redimensionnement des événements [190](#)
 - Réduire la taille du projet
 - Bibliothèque [528](#)
 - Rééchantillonnage
 - Traitement hors ligne direct [427](#)
 - Régions
 - Convertir les régions en événements [181](#)
 - Créer avec la fonction Détecter les silences [438](#)
 - Événement ou sélection comme région [181](#)
 - Renommer [516](#)
 - Régions audio [180](#)
 - Règle
 - Chronologie [665](#)
 - Fenêtre de projet [43](#)
 - Format d’Affichage [43](#)
 - Remplacer enregistrement dans les éditeurs [969](#)
 - Remplir la boucle [197](#)
 - Rendre muet
 - Commande de piste [104](#)
 - MixConsole [353](#)
 - Piste de transposition [319](#)
 - Rendre muet Pre-Send si Muet est activé [974](#)
 - Rendre muets des événements [200](#)
 - Rendu audio [853](#)
 - Rendu de pistes [853, 856](#)
 - Rendu de sélections [856](#)
 - Rendu du clic audio entre les délimiteurs [241](#)
 - Rendu du clic MIDI entre les délimiteurs [241](#)
 - Renommer
 - Clips [516](#)
 - Événements [190](#)
 - Renommer (*Suite*)
 - Pistes [150](#)
 - Régions [516](#)
 - Repères [465](#)
 - Afficher [960](#)
 - Répéter la boucle [658](#)
 - Répéter les événements [196](#)
 - Résolution d’affichage MIDI [964](#)
 - Résoudre conflits d’affichage
 - Commande de piste [104](#)
 - Résultats dans la MediaBay
 - Configuration [548](#)
 - Gestion des fichiers de média [549](#)
 - Mélanger [549](#)
 - Réinitialiser [553](#)
 - Rétablir en cas d’arrêt [964](#)
 - Retour MIDI max. en ms [964](#)
 - Retourner au début en cas d’arrêt [970](#)
 - ReWire [913](#)
 - Activer des applications [913](#)
 - Activer les voies [915](#)
 - Configuration [913](#)
 - Routage MIDI [917](#)
 - Voies [916](#)
 - Routage
 - À travers les effets d’insert [391](#)
 - Bus d’entrée [359](#)
 - Bus de sortie [359](#)
 - MixConsole [358](#)
 - Voies de Groupe [359](#)
- ## S
- Saturation
 - Module Strip [366](#)
 - Scanner les dossiers uniquement quand la MediaBay est ouverte [968](#)
 - Scanner types de fichiers inconnus [968](#)
 - Scinder
 - En événements de taille égale [194](#)
 - Événements [193](#)
 - Par intervalles [206](#)
 - Scinder les contrôleurs MIDI [956](#)
 - Scinder les événements MIDI [956](#)
 - Se caler après un clic sur un espace vide [970](#)
 - Secondes de pré-enregistrement audio [969](#)
 - Section des faders (MixConsole) [351](#)
 - Sections
 - Pads d’accords [815](#)
 - Sections de l’Inspecteur
 - Afficher/Masquer [50](#)
 - Sélecteur d’effets VST [395](#)
 - Sélecteur d’instrument VST [592](#)
 - Sélection
 - Pistes [154](#)
 - Sélection automatique des contrôleurs [686](#)
 - Sélection automatique des événements sous le curseur [953](#)
 - Sélection de paramètre
 - Éditeur d’événements Note Expression [774](#)
 - Sélection de pistes suit sélection d’événements [953](#)
 - Sélection et fonctions de contrôleurs [675](#)

- Sélectionner
 - Combinaison des outils de sélection [185](#)
 - Sélectionner les contrôleurs dans la suite de notes [686](#)
 - Sélectionner les contrôleurs dans la suite de notes - Utiliser le contexte de note élargi [956](#)
 - Sélectionner piste en cliquant sur l'arrière-plan [953](#)
 - Sélectionner piste pour l'écoute
 - Commande de piste [104](#)
 - Sélectionner Piste pour l'Écoute [789](#)
 - Sélectionner un intervalle
 - Combinaison des outils de sélection [185](#)
 - Sélectionner un type de média
 - MediaBay [549](#)
 - Sélectionner voie/piste si fenêtre des Configurations de voie est ouverte [957](#)
 - Sélections
 - Rendu [856](#)
 - Sends en Post fader [399](#)
 - Sends en Pré fader [399](#)
 - Si la taille des enregistrements des fichiers Wave dépasse 4 Go [969](#)
 - Side-Chain [401](#), [403](#)
 - Déclenchement de signaux [402](#)
 - Délai à atténuation automatique [401](#)
 - Entrées d'effet [389](#)
 - Rack d'insert [362](#)
 - Silence
 - Détection [435](#)
 - Insérer [206](#)
 - Supprimer [438](#)
 - Traitement hors ligne direct [427](#)
 - Solo
 - Commande de piste [104](#)
 - MixConsole [353](#)
 - Solo inactif
 - MixConsole [353](#)
 - Solo sélectionne les voies/pistes [957](#)
 - Sons de batterie [732](#)
 - Configuration [732](#)
 - Modification de la longueur des notes [735](#)
 - Réglages [738](#)
 - Visibilité [733](#)
 - Sons de clic
 - Sons personnalisés [239](#)
 - Sortie
 - Commande de piste [104](#)
 - Sorties MIDI
 - Effets Send [644](#)
 - Standard Compressor
 - Affichage détaillé [382](#)
 - Éditer le module [382](#)
 - Statistiques
 - Fonctions audio [441](#)
 - Sub-frames de Timecode
 - Afficher [970](#)
 - Suivre évts. [241](#), [964](#)
 - Suivre piste d'Accords [797](#)
 - Accords [797](#)
 - Auto [797](#)
 - Directement [798](#)
 - Événements de gamme [798](#)
 - Synchronisation des données de piste [798](#)
 - Suivre piste d'Accords (*Suite*)
 - Utilisation [796](#)
 - Voix individuelle [797](#)
 - Supprimer
 - Contrôleurs [662](#)
 - Contrôleurs continus [662](#)
 - Contrôleurs MIDI [662](#)
 - Doubles [662](#)
 - Événements [187](#)
 - Silence [438](#)
 - Supprimer la composante continue
 - Traitement hors ligne direct [426](#)
 - Supprimer les pistes sélectionnées [150](#)
 - Supprimer les recouvrements [953](#)
 - Poly (MIDI) [661](#)
 - Poly (Mono) [661](#)
 - Supprimer pistes vides [150](#)
 - Supprimer régions/repères de tous les traitements hors ligne [954](#)
 - Suspendre défilement automatique lors de l'édition [229](#)
 - Suspendre le traitement des plug-ins VST 3 lorsqu'aucun signal audio n'est reçu [975](#)
 - Swing
 - Quantification [285](#)
 - Symboles d'accord [960](#)
 - Symboles d'accords personnalisés [960](#)
 - Synchronisation [875](#)
 - Boîte de dialogue de configuration [879](#)
 - Esclave de contrôle de machine [876](#)
 - Esclave de Timecode [876](#)
 - Horloge audio [878](#)
 - Horloge MIDI [878](#)
 - Maître de contrôle de machine [876](#)
 - Maître de Timecode [876](#)
 - Références de vitesse [878](#)
 - Synchro externe [884](#)
 - Timecode [876](#)
 - Synchronisation des données de piste
 - Suivre piste d'Accords [798](#)
 - Synchroniser la sélection des programmes de plug-in et la sélection des pistes [975](#)
 - SysEx
 - Édition des valeurs [756](#)
 - Messages [753](#)
 - Modification des paramètres [754](#)
 - Système audio VST [15](#)
- ## T
- Taille du cache de la mémoire des miniatures [976](#)
 - Taper le tempo [848](#)
 - Télécommande [619](#)
 - Assignation des commandes [626](#)
 - Assigner des commandes [623](#)
 - Automatisation [622](#)
 - Configuration [620](#)
 - Configuration des ports MIDI [619](#)
 - Configuration des télécommandes MIDI [624](#)
 - Connexions [619](#)
 - Éditeur de télécommandes [628](#)
 - Joysticks [633](#)
 - Options globales [622](#)

- Télécommande (*Suite*)
 - Périphérique générique [623](#)
 - Réinitialiser [621](#)
 - Tempo
 - Régler définition en fonction du tempo [849](#)
 - Tempo fixe
 - Configuration [847](#)
 - Mode [840](#), [847](#)
 - Temps de maintien des crêtes des vumètres [968](#)
 - Temps de maintien des vumètres [968](#)
 - Temps de pré-enregistrement
 - Enregistrement audio [256](#)
 - Texte de partition
 - Ajouter [719](#)
 - Édition [719](#)
 - Timecode
 - Normes [876](#)
 - Synchronisation [876](#)
 - Tonalité de base du projet [314](#)
 - Assigner à des conteneurs ou événements [316](#)
 - Assigner à un projet [315](#)
 - Enregistrer avec [316](#)
 - Modification [317](#)
 - Touche de base
 - Commandes de l'échantillonneur [508](#)
 - Touches mortes [937](#)
 - Touches mortes des outils [937](#), [958](#)
 - Toutes les entrées MIDI [22](#)
 - Track Version active [166](#)
 - Track Versions [163](#)
 - Activation [166](#)
 - Copier et coller [168](#)
 - Création à partir de couches [170](#)
 - Créer [165](#)
 - Créer des couches à partir de Track Versions [170](#)
 - Dupliquer [167](#)
 - Noms [169](#)
 - Renommer [169](#)
 - Renommer sur plusieurs pistes [169](#)
 - Section Inspecteur [100](#)
 - Supprimer [167](#)
 - Traitement audio
 - Bibliothèque [527](#)
 - Traitement hors ligne direct [414](#)
 - Traitement des plug-ins
 - Suspendre [389](#)
 - Traitement hors ligne
 - Appliquer définitivement [420](#)
 - Traitement hors ligne direct [414](#)
 - Agrandir plage d'édition [418](#)
 - Appliquer [417](#)
 - Appliquer à plusieurs événements [418](#)
 - Appliquer définitivement [420](#)
 - Barre d'outils [417](#)
 - Bibliothèque [527](#)
 - Contourner [420](#)
 - Copier [420](#)
 - Correction de hauteur [424](#)
 - Enveloppe [421](#)
 - Fenêtre [415](#)
 - Fondu d'entrée [422](#)
 - Fondu de sortie [422](#)
 - Gain [422](#)
 - Traitement hors ligne direct (*Suite*)
 - Inverser phase [423](#)
 - Inversion [427](#)
 - Modification de la durée [428](#)
 - Modifier [419](#)
 - Normaliser [423](#)
 - Permutation stéréo [427](#)
 - Principes de fonctionnement [415](#)
 - Raccourcis clavier [429](#)
 - Rééchantillonnage [427](#)
 - Réinitialiser [419](#)
 - Silence [427](#)
 - Supprimer [419](#)
 - Supprimer la composante continue [426](#)
 - Traiter les événements audio muets comme s'ils étaient supprimés [954](#)
 - Tranches [465](#)
 - Comblent les silences [470](#)
 - Supprimer les superpositions [470](#)
 - Transformer
 - Module Strip [366](#)
 - Transformer en direct
 - Piste d'Accords [796](#)
 - Transport
 - Présentation [218](#)
 - Sections [218](#)
 - Transposer
 - Exclure des conteneurs ou des événements [321](#)
 - Fonction MIDI [654](#)
 - Global [321](#)
 - Indépendant [321](#)
 - Indiquer transpositions [319](#)
 - Ligne d'infos [321](#)
 - Rendre muet [319](#)
 - Tonalité de base du projet [314](#)
 - Verrouiller [319](#)
 - Tube Compressor
 - Affichage détaillé [382](#)
 - Éditer le module [382](#)
 - Type de calage
 - Fenêtre Projet [71](#)
 - Type de grille
 - Fenêtre de projet [72](#)
 - Type des nouveaux points de tempo [842](#)
 - Type HMT
 - Accordage Hermode [641](#)
 - Types d'accords de base
 - Appliquer aux notes sélectionnées [704](#)
 - Types de voie
 - MixConsole [345](#)
- ## U
- Utilisation des données MIDI
 - Outils et fonctions permettant de [730](#)
 - Utiliser Éditeur de rythme quand une Drum Map est assignée [958](#)
 - Utiliser les commandes de navigation haut/bas uniquement pour la sélection de pistes [953](#)
- ## V
- Valeur de quantification [716](#)

- Valeurs de note
 - Configurer [717](#)
 - Vélocité MIDI
 - Édition [661](#)
 - Velocity
 - Fonction MIDI [661](#)
 - Verrouiller
 - Commande de piste [104](#)
 - Piste de transposition [319](#)
 - Verrouiller Enregistrement [267](#)
 - Verrouiller l'automatisation
 - Commande de piste [104](#)
 - Vidéo
 - Codecs [897](#)
 - Configuration du studio [900](#)
 - Écoute dynamique (Scrub) [903](#)
 - Édition [903](#)
 - Exporter [906](#)
 - Extraire l'Audio [906](#)
 - Formats [896](#)
 - Importer [898](#)
 - Lecture [900](#)
 - Périphériques de sortie [897](#)
 - Vignettes [899](#)
 - Vignettes [899](#)
 - Fichiers cache de vignettes [899](#)
 - Vintage Compressor
 - Affichage détaillé [383](#)
 - Éditer le module [383](#)
 - Visibilité
 - Inspecteur [51](#), [52](#)
 - MixConsole [338](#)
 - Synchronisation de la visibilité des pistes et des voies [53](#)
 - Vitesse de l'Avance rapide/du Rembobinage [970](#)
 - Voicing des accords
 - Modification [702](#)
 - Voicings [791](#)
 - Bibliothèque [791](#)
 - Configuration des paramètres [791](#)
 - Décalage d'octave [791](#)
 - Intervalle [791](#)
 - Piano [791](#)
 - Sous-ensemble de bibliothèque [791](#)
 - Voicings automatiques [791](#)
 - Voicings automatiques [791](#)
 - Voicings de piano [791](#)
 - Voies
 - Liaison [349](#)
 - Voies de Groupe
 - Ajout d'effets d'insert [392](#)
 - Routage [359](#)
 - Voies de Groupe - État muet s'applique aussi aux canaux d'origine [974](#)
 - Voix individuelle
 - Suivre piste d'Accords [797](#)
 - Volume
 - MixConsole [354](#)
 - Volume MIDI
 - Paramètres de piste MIDI [635](#)
 - Volume Scrub [972](#)
 - VST
 - Ports d'Entrée [20](#)
 - Ports de Sortie [20](#)
 - VST 2 [389](#)
 - VST 3 [389](#)
 - VST 3
 - Suspendre le traitement du plug-in [599](#)
 - VST System Link [885](#)
 - Activation [890](#)
 - Configuration [887](#)
 - Connexions [887](#)
 - Latence [888](#)
 - Mettre les ordinateurs en ligne [891](#)
 - Vumètres
 - Paramètres [354](#)
 - Vumètres de niveau (MixConsole) [356](#)
- ## W
- Word Clock
 - Synchronisation [878](#)
- ## Z
- Zone de projet [33](#)
 - Affichage d'événements [41](#)
 - Barre d'outils [33](#)
 - Contrôles de piste globaux [41](#)
 - Liste des pistes [40](#)
 - Règle [43](#)
 - Zone de transport
 - Fenêtre de projet [46](#)
 - Zone des pads d'accords [802](#)
 - Zone droite [60](#)
 - Rack de Média [63](#), [64](#), [531](#), [534](#), [536](#), [537](#)
 - Rack VSTi [61](#), [62](#)
 - Zone gauche [46](#)
 - Inspecteur [47](#)
 - MixConsole [337](#)
 - Visibilité [51](#), [52](#)
 - Zones [53](#)
 - Zone inférieure [54](#)
 - Commandes de l'échantillonneur [57](#)
 - Configuration [55](#)
 - Éditeur [58](#)
 - Lier les curseurs de projet et de zone inférieure [59](#)
 - MixConsole [56](#)
 - Pads d'accords [56](#)
 - Sélectionner un éditeur MIDI [59](#)
 - Zones
 - Focus du clavier [66](#)
 - Inspecteur [53](#)
 - MixConsole [337](#), [339](#)
 - Zone de projet [33](#)
 - Zone droite [60](#)
 - Zone gauche [46](#)
 - Zone inférieure [54](#)
 - Zoom
 - Adapter la grille au zoom [67](#)
 - Commande de piste [104](#)
 - Contenus audio [68](#)
 - Fenêtre de projet [67](#)

Zoom (*Suite*)

 Marqueurs de boucle [70](#)

 Sur des marqueurs de boucle [324](#)

Zoom des pistes [153](#)

Zoom horizontal

 Éditeur d'échantillons [455](#)

Zoom rapide [953](#)

Zoom vertical

 Éditeur d'échantillons [454](#)

Zoomer horizontalement [455](#)

Zoomer pendant le positionnement dans l'échelle temporelle [970](#)

Zoomer sur des pistes [153](#)

Zoomer verticalement [454](#)