Mode d’Emploi

CUBASE PRO 10

CUBASE ARTIST 10

steinberg

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

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

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

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques déposées ™ ou ® de leurs propriétaires respectifs. Pour de plus amples informations, rendez-vous sur le site www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2019.

Tous droits réservés.

Cubase_10.0.0_fr-FR_2018-11-14

Table des matières

9 Introduction
9 Documentation et systèmes d'exploitation
9 Documents PDF et documentation en ligne
10 Conventions
11 Raccourcis clavier

12 Configuration du système
12 Configuration audio
19 Configuration MIDI
22 Synchroniseurs

23 Connexions audio
23 Fenêtre Connexions audio
29 Renommer les entrées et les sorties de l'interface
30 Ajouter des bus d'entrée et de sortie
31 Ajouter des sous-bus (Cubase Pro uniquement)
31 Préréglages des bus d'entrée et de sortie
32 Ajouter des voies de Groupe et FX (Cubase Pro uniquement)
32 Bus de monitoring
33 Instruments externes et effets (Cubase Pro uniquement)
39 Configurations de bus

41 Fenêtre de projet
42 Afficher/masquer des zones
42 Zone de projet
58 Zone gauche
67 Zone inférieure
73 Zone droite
79 Focus du clavier dans la fenêtre Projet
80 Zoom dans la fenêtre Projet
84 Fonction de Calage
87 Curseur Réticule
88 Boîte de dialogue Historique des modifications
89 Gestion des couleurs

94 Gestion des projets
94 Création de nouveaux projets
94 Hub
96 Boîte de dialogue Assistant de projet
96 Fichiers de projet
97 Fichiers de modèle
98 Boîte de dialogue Configuration du projet
102 Ouvrir des fichiers de projet
103 Enregistrer des fichiers de projet
104 Revenir à la dernière version enregistrée
105 Choisir l'emplacement d'un projet
105 Projets autonomes

108 Pistes
108 Boîte de dialogue Paramètres de l'Inspecteur de pistes
109 Boîte de dialogue Paramètres de commandes de piste
111 Pistes Audio
119 Pistes d'Instrument
127 Pistes Échantillonneur
134 Pistes MIDI
142 Pistes de voie FX
149 Pistes de Groupe
156 Piste Fader VCA (Cubase Pro uniquement)
159 Piste Marqueur
162 Piste Règle
164 Pistes Répertoire
167 Autres pistes

180 Gestion des pistes
180 Ajouter des pistes à partir de la boîte de dialogue Ajouter une piste
180 Ajouter d'autres pistes
181 Ajouter des pistes en utilisant les préréglages de piste
181 Ajouter des pistes en faisant glisser des fichiers à partir de la MediaBay
183 Importation de pistes (Cubase Pro uniquement)
186 Exportation de pistes (Cubase Pro uniquement)
187 Exporter des pistes MIDI sous forme de fichiers MIDI standard
189 Convertir des pistes Audio mono en pistes multicanaux
190 Supprimer les pistes sélectionnées
190 Supprimer les pistes vides
191 Déplacer des pistes dans la liste des pistes
191 Renommer des pistes
191 Affecter automatiquement des couleurs aux nouvelles pistes
191 Afficher les images de piste
193 Configuration de la hauteur des pistes
194 Sélection des pistes
195 Désélectionner des pistes
195 Duplication de pistes
195 Désactiver des pistes
196 Organisation des pistes dans des pistes Répertoire
197 Gérer des signaux audio superposés
197 Menu Pliage des pistes
198 Affichage des événements sur les pistes Répertoire

198 Modifier l'Affichage d'événements sur les pistes Répertoire
199 Couches, prises et événements superposés
202 Définition de la base de temps des pistes
203 Track Versions
211 Préréglages de piste

218 Conteneurs et événements
218 Événements
222 Conteneurs
223 Techniques d'édition des conteneurs et événements

239 Édition d'intervalles
239 Créer un intervalle de sélection
241 Édition des intervalles de sélection

244 Lecture et Transport
244 Palette Transport
248 Menu Transport
254 Barre de transport
259 Fenêtre contextuelle Transport
260 Fenêtre Affichage temps
261 Délimiteurs gauche et droit
262 Placement du curseur du projet
263 Menu des paramètres de défilement automatique
264 Formats temps
265 Pre-Roll et Post-Roll
266 Punch In et Punch Out
266 Clic du métronome
276 Suivi

277 Clavier à l'écran
277 Enregistrement MIDI avec le clavier à l'écran
277 Options du Clavier à l'écran

279 Enregistrement
279 Méthodes d'enregistrement de base
283 Monitoring
286 Spécificités de l'enregistrement audio
291 Spécificités de l'enregistrement MIDI
297 Temps d'enregistrement restant
298 Verrouiller l'enregistrement

299 Importer des fichiers audio et MIDI
299 Importation de fichiers audio
306 Importation de fichiers MIDI

309 Quantification de données MIDI et audio
309 Fonctions de quantification
310 Quantification du début des événements MIDI
311 Quantifier la longueur des événements MIDI
311 Quantification de la fin des événements MIDI
312 Quantification du début des événements audio
312 Quantifier les longueurs des événements audio (quantification AudioWarp) (Cubase Pro uniquement)
313 Quantification de plusieurs pistes audio (Cubase Pro uniquement)
314 Panneau de quantification

324 Fondus, fondus enchaînés et enveloppes
325 Fondus basés sur des événements
329 Créer des fondus basés sur les clips
330 Fondus enchaînés
333 Fondus et fondus enchaînés automatiques
335 Enveloppes d'événements

337 Piste Arrangeur
337 Ajouter des événements arrangeur sur la piste Arrangeur
338 Éditeur arrangeur
342 Configurer une chaîne Arrangeur et ajouter des événements
344 Mode Jump
345 Arranger de la musique sur une vidéo

347 Fonctions de transposition
347 Tonalité de base du projet
351 Piste de transposition
352 Transposer dans l'intervalle d'une octave
354 Transposer à partir de la ligne d'infos
354 Exclure des conteneurs ou des événements individuels de la Transposition globale

356 Marqueurs
356 Marqueurs de position
356 Marqueurs de boucle
357 Fenêtre Marqueurs
361 Piste Marqueur
364 Importation et exportation de marqueurs

367 MixConsole
367 MixConsole de la zone inférieure
370 Fenêtre de la MixConsole

439 Faders VCA (Cubase Pro uniquement)
439 Paramètres des faders VCA
441 Créer des faders VCA dans la MixConsole
442 Assignation de faders VCA à des groupes de liaison
442 Supprimer des faders VCA de groupes de liaison
443 Faders VCA imbriqués
443 Automatisation des faders VCA

445 Control Room (Cubase Pro uniquement)
445 Ajout de canaux dans la Control Room
446 Routage de sortie
446 Assignation exclusive des canaux Moniteur
446 Voies de la Control Room
448 Control Room - Onglet Principal
454 Control Room - Onglet Inserts
456 Configurer un mixage Cue
457 Réglage du niveau général des sends cue

458 Vumètres et Loudness (Cubase Pro uniquement)
458 Vumètres
459 Mesure de la Loudness

464 Effets audio
464 Effets d'insert et effets Send
467 Effets d'insert
474 Sélecteur d'effets VST
475 Effets Send
481 Entrée side-chain
484 Effets de Dithering
484 Effets externes (Cubase Pro uniquement)
484 Interfaces des effets
487 Préréglages d'effet
492 Fenêtre Informations sur les composants système

494 Traitement hors ligne direct
495 Principes de fonctionnement du traitement hors ligne direct
496 Fenêtre Traitement hors ligne direct
507 Traitements audio intégrés
516 Raccourcis clavier du Traitement hors ligne direct

519 Algorithmes de modification de la durée et de correction de hauteur
519 élastique
520 MPEX
520 Standard
521 Limitations

523 Fonctions audio
523 Boîte de dialogue Détecter les silences
527 Fenêtre Analyse de spectre
529 Fenêtre Statistiques

531 Éditeur d'échantillons
533 Barre d'outils de l'Éditeur d'échantillons
538 Ligne d'infos
539 Barre d'aperçu
539 Inspecteur de l'Éditeur d'échantillons
542 Règle
543 Affichage de forme d'onde
545 Édition d'intervalles
549 Liste de régions
552 Point de synchronisation

555 Repères
556 Calcul des repères
558 Naviguer entre les repères dans la fenêtre Projet
559 Tranches
561 Créer une table de quantification groove
562 Créer des marqueurs
562 Créer des régions
562 Créer des événements
563 Créer des marqueurs Warp
563 Créer des notes MIDI

565 Aligner un signal audio sur un tempo
565 Préréglages d'algorithme
566 Modifier la durée d'événements audio pour les aligner sur le tempo du projet
566 Mode Musical
568 Réglage auto
569 Réglage manuel
571 Warp libre
573 Alignement audio
576 Mise à plat du traitement en temps réel
576 Réinitialiser des fichiers audio dont la durée a été modifiée

577 VariAudio (Cubase Pro uniquement)
577 Traitements VariAudio et hors ligne
578 Section VariAudio de l'Inspecteur
579 Commandes intelligentes
581 Segmenter un signal audio monophonique
582 Segments et espaces vides
583 Écoute
584 Navigation et zoom
584 Édition des segments
587 Changements de hauteur
594 Modifications du rythme
595 Afficher les pistes MIDI de référence
596 Décaler les formants
597 Éditer le volume
598 Menu Fonctions
602 Voix harmoniques pour les données audio

604 Éditeur de conteneurs audio
606 Barre d'outils de l'Éditeur de conteneurs audio
610 Ligne d'infos
611 Règle
611 Couches
611 Opérations

615 Pistes Échantillonneur
615 Charger des échantillons audio dans les Commandes de l'échantillonneur
616 Charger des conteneurs MIDI dans les Commandes de l'échantillonneur
616 Créer des pistes Échantillonneur
616 Commandes de l'échantillonneur
626 Fonctions d'édition et de lecture des échantillons
628 Transférer des échantillons des Commandes de l'échantillonneur vers des instruments VST

630 Bibliothèque
630 Fenêtre Bibliothèque
635 Utilisation de la Bibliothèque

651 La MediaBay et le rack de Média
651 Rack de Media de la zone droite
662 Fenêtre de la MediaBay
691 Utilisation des bases de données de disques
693 Paramètres de la MediaBay

695 Son Surround (Cubase Pro uniquement)
696 Formats de transfert
696 Configuration de canaux Surround disponibles
697 Préparatifs pour la création de mixages Surround
700 VST MultiPanner
713 MixConvert V6
717 Exporter un mixage Surround
717 Mixages 3D en ambisonie

730 Automatisation
730 Courbes d'automatisation
730 Ligne de valeur statique
730 Écrire/Lire l'automatisation
731 Écriture des données d'automatisation
734 Éditer les événements d'automatisation
738 Pistes d'Automatisation
740 Territoire vierge et valeur initiale (Cubase Pro uniquement)
741 Panneau d'automatisation (Cubase Pro uniquement)
750 Automatisation de contrôleurs MIDI

754 Instruments VST
754 Ajouter des instruments VST
755 Interfaces des instruments VST
757 Sélecteur d'instrument VST
757 Créer des pistes d'Instrument
757 Instruments VST dans la zone droite
758 Fenêtre VST Instruments
759 Barre d'outils de la fenêtre VST Instruments
759 Commandes des instruments VST
761 Préréglages d'instruments

764 Lecture des instruments VST
765 Latence
766 Options d’importation et d’exportation
768 Contrôles instantanés VST
770 Entrée Side-Chain pour les instruments VST
771 Instruments externes (Cubase Pro uniquement)

772 Installer et gérer les plug-ins VST
772 Plug-ins et collections
775 Ajouter de nouvelles collections de plug-ins
776 Masquer des plug-ins
777 Réactiver des plug-ins de la liste noire

778 Contrôles instantanés de pistes
779 Assignation de paramètres
783 Contrôles instantanés et paramètres automatisables
784 Connecter des Contrôles instantanés de pistes avec des contrôleurs externes

786 Télécommande de Cubase
786 Connecter des contrôleurs externes
786 Supprimer l'entrée de télécommande de toutes les entrées MIDI
787 Configurer des contrôleurs externes
789 Contrôleurs externes et automatisation
790 Assigner des commandes à des contrôleurs externes
790 Page Périphérique générique
795 Éditeur de télécommandes
800 Joysticks
801 Apple Remote (macOS uniquement)
802 Contrôles instantanés de pistes
802 Contrôles instantanés VST

803 Paramètres et effets MIDI en temps réel
803 Paramètres de piste MIDI
805 Paramètres MIDI
810 Effets MIDI
814 Transposer et Vélocité sur la ligne d'infos

815 Utilisation des périphériques MIDI
815 Messages Program Change (changement de programme) et Bank Select (sélection de banque)
816 Banques de patchs
817 Gestionnaire de périphériques MIDI
823 Interfaces de périphériques (Cubase Pro uniquement)

826 Fonctions MIDI
826 Boîte de dialogue Configuration de la transposition
827 Fusionner des événements MIDI dans un nouveau conteneur
829 Boîte de dialogue Décomposer le conteneur
831 Convertir des conteneurs MIDI
831 Répéter les événements MIDI de boucles de pistes indépendantes
832 Étendre des notes MIDI
832 Fixer la longueur des notes MIDI
833 Fixer la vélocité des notes MIDI
833 Convertir les données de pédale de sustain en longueurs de notes
834 Supprimer les recouvrements
834 Édition de la vélocité
835 Supprimer les notes doubles
835 Supprimer des données de contrôleur
835 Supprimer des données de contrôleur continu
836 Restreindre les voix de polyphonie
836 Alléger les données de contrôleur
836 Extraire des données d'automatisation MIDI
837 Inverser l'ordre de lecture des événements MIDI
837 Inverser l'ordre des événements MIDI sélectionnés
838 Créer une piste Tempo en battant la mesure (Cubase Pro uniquement)

839 Éditeurs MIDI
839 Fonctions communes des éditeurs MIDI
857 Éditeur clavier
869 Opérations dans l’éditeur Clavier
878 Éditeur de partitions basique (Cubase Artist uniquement)
884 Opérations dans l’Éditeur de partitions (Cubase Artist uniquement)
892 Éditeur de rythme
905 Opérations dans l’Éditeur de rythme
908 Drum Maps
914 Éditeur en liste
923 Opérations dans l’Éditeur en liste
929 Éditeur sur place

932 Expression Maps (Cubase Pro uniquement)
933 Articulations
933 Fenêtre Configuration Expression Map
935 Création et édition des Expression Maps
942 Insérer des articulations

945 Note Expression
946 Note Expressions VST
946 Contrôleurs MIDI
952 Section Note Expression de l'Inspecteur
955 Outils de Note Expression
955 Assignation des contrôleurs
957 Enregistrement
960 Éditeur d’événements Note Expression
966 Redimensionnement des données Note Expression
966 Suppression de toutes les données Note Expression
967 Boîte de dialogue Configuration MIDI Note Expression

971 Fonctions d’accord
971 Piste d’Accords
972 Événements d’accords
980 Événements de gamme
981 Voicings
983 Conversion d’événements d’accords en MIDI
985 Contrôler la lecture MIDI ou audio à l’aide de la piste d’Accords
988 Assigner des voix à des notes
988 Extraction d’événements d’accords à partir d’événements MIDI
989 Enregistrement d’événements d’accords à partir d’un clavier MIDI

991 Pads d’accords
991 Zone des pads d’accords
994 Menu Fonctions

995 Chord Assistant
998 Assignation d'accords
1001 Intervertir les assignations d'accords
1002 Copier les assignations d'accords
1002 Lecture et enregistrement des accords
1005 Configuration des joueurs
1013 Boîte de dialogue Configuration des pads d'accords
1018 Préréglages de pads d’accords
1019 Créer des événements d'accords à partir de pads d’accords
1020 Créer des conteneurs MIDI à partir de pads d'accords

1021 Éditeur logique
1021 Présentation de la fenêtre
1022 Conditions de filtre
1032 Sélectionner une fonction
1033 Définir des actions
1036 Appliquer les actions définies
1036 Préréglages

1038 Éditeur logique de projet (Cubase Pro uniquement)
1038 Présentation de la fenêtre Éditeur logique de projet
1039 Conditions de filtre
1049 Définir des actions
1052 Sélectionner une fonction
1053 Appliquer des macros
1053 Appliquer les actions définies
1053 Préréglages

1055 Éditer le tempo et le chiffrage de mesure
1055 Modes de tempo du projet
1055 Base de temps des pistes
1056 Éditeur de piste Tempo
1059 Piste Tempo
1060 Modifications de tempo dans les projets
1065 Définir un tempo de projet fixe
1067 Calculatrice de tempo
1068 Détection du tempo (Cubase Pro uniquement)
1069 Exporter une piste Tempo (Cubase Pro uniquement)
1070 Importer une piste Tempo (Cubase Pro uniquement)
1070 Boîte de dialogue Calcul du tempo (Cubase Pro uniquement)
1071 Boîte de dialogue Modifier structure des mesures (Cubase Pro uniquement)
1072 Time Warp (Cubase Pro uniquement)
1073 Boîte de dialogue Régler définition en fonction du tempo
1074 Événements de mesure

1077 Explorateur de projet (Cubase Pro uniquement)
1077 Barre d'outils de l'Explorateur de projet
1078 Structure du projet
1078 Affichage d’événements

1081 Rendu de données audio et MIDI
1081 Boîte de dialogue Rendre les pistes
1084 Boîte de dialogue Rendre la sélection

1088 Exporter un mixage audio
1088 Boîte de dialogue Exporter mixage audio
1094 Exportation du mixage dans des fichiers audio
1095 Voies disponibles pour l'exportation (Cubase Pro uniquement)
1097 Formats de fichiers

1105 Synchronisation
1106 Maître et esclave
1106 Formats de Timecode
1108 Sources d'horloge
1109 Boîte de dialogue Réglages de synchronisation du projet
1116 Synchronisation externe
1116 Configurer la synchronisation pour un studio de musique personnel (Cubase Pro uniquement)

1118 VST System Link
1118 Configurer un réseau VST System Link
1123 Activer VST System Link
1125 Exemples d'applications

1129 Vidéo
1129 Compatibilité des fichiers vidéo
1130 Fréquences d’images
1131 Périphériques de sortie vidéo
1131 Préparation à la création de projets vidéo
1133 Préparation de la lecture vidéo
1136 Montage vidéo

1138 Échanger des fichiers avec d'autres applications
1138 Fichiers OMF (Cubase Pro uniquement)
1142 Fichiers AAF

1146 ReWire
1146 Introduction
1146 Activer des applications ReWire
1147 Lancer et quitter
1148 Activation des voies ReWire
1149 Utilisation des commandes de transport et de tempo
1149 Gestion des voies ReWire
1150 Routage MIDI via ReWire
1150 Considérations et limitations à prendre en compte

1151 Raccourcis clavier
1151 Créer des raccourcis clavier
1152 Rechercher des raccourcis clavier
1152 Supprimer des raccourcis clavier
1152 Définir des macros
1153 Enregistrer des préréglages de raccourcis clavier
1153 Charger des préréglages de raccourcis clavier
1154 Importer des configurations de raccourcis clavier
1154 Réinitialiser les raccourcis clavier
1155 Raccourcis clavier par défaut
1167 Définir les touches mortes des outils

1168 Personnaliser
1168 Espaces de travail
1172 Options de configuration
1174 Profils (Cubase Pro uniquement)
1178 Où sont enregistrés les réglages ?

1180 Optimisation
1180 Optimisation des performances audio

1184 Préférences
1184 Boîte de dialogue Préférences
1186 Édition
1191 Éditeurs
1192 Affichage d’événements
1195 Général
1197 MIDI
1201 MediaBay
1201 Vumètres
1202 Enregistrement
1203 Partitions (Cubase Pro uniquement)
1206 Transport
1207 Interface utilisateur
1208 VST
1211 VariAudio (Cubase Pro uniquement)
1211 Vidéo

1212 Index

Introduction

La documentation concerne les produits Steinberg suivants : Cubase Pro et Cubase Artist.

Il est clairement indiqué quand une fonction est uniquement disponible dans Cubase Pro et non dans Cubase Artist. 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 spécifiques à l'un ou l'autre de ces systèmes sont clairement mis en évidence. Dans tous les autres cas, les descriptions et procédures de la documentation valent pour Windows comme pour macOS.

Remarques :

- 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.

Mise en page et impression des partitions (Cubase Pro uniquement)

Description des outils professionnels de notation musicale, de l'édition de partitions et des fonctions d'impression intégrées à l'**Éditeur de partitions**.

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.

Gestionnaire de bibliothèques Steinberg

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 périphérique.

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.

Exemple

Exemple illustrant la procédure.

Résultat

Résultat auquel aboutit la procédure.

À la fin de cette étape

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

Liens associés

Liste des rubriques connexes que vous pouvez trouver dans 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.

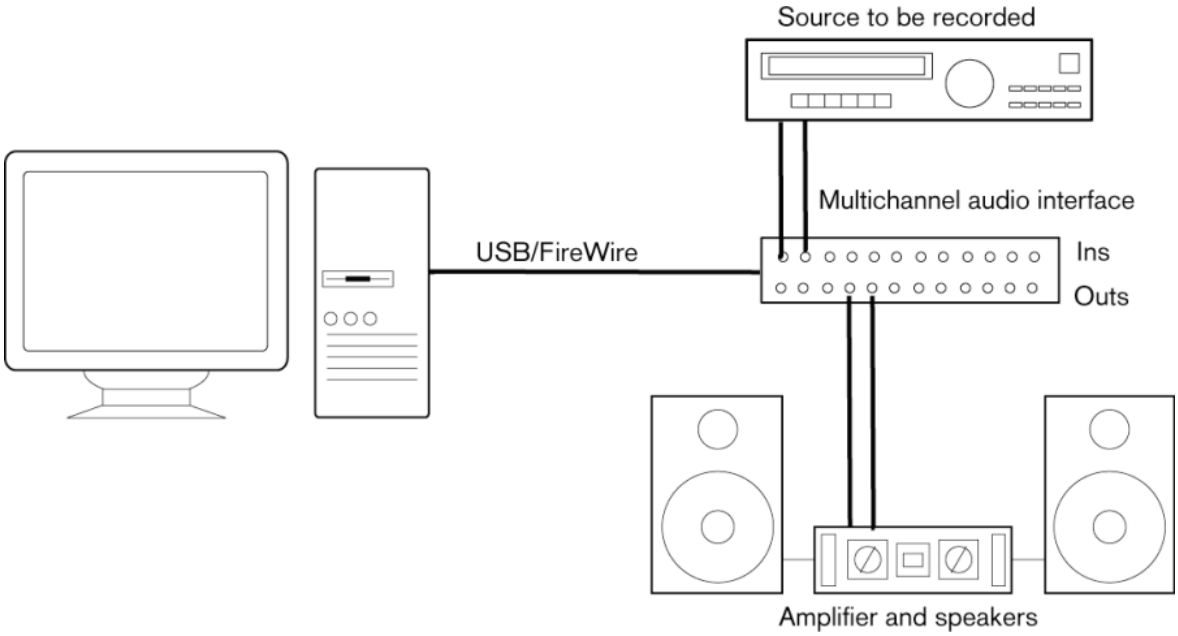
Configuration audio

IMPORTANT

Vérifiez que tous les appareils sont éteints 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

CONDITION PRÉALABLE

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.

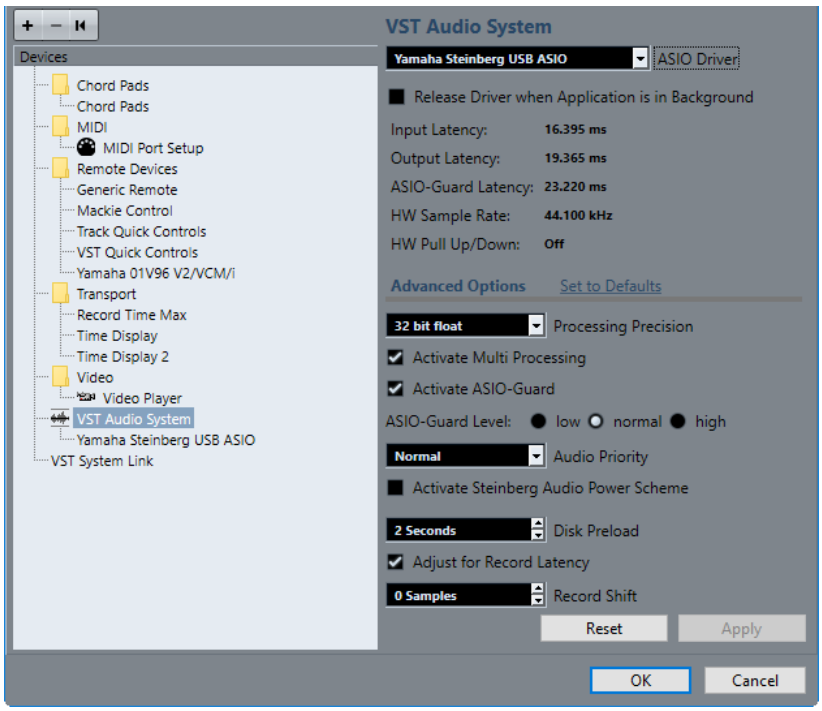
   À NOTER

   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.

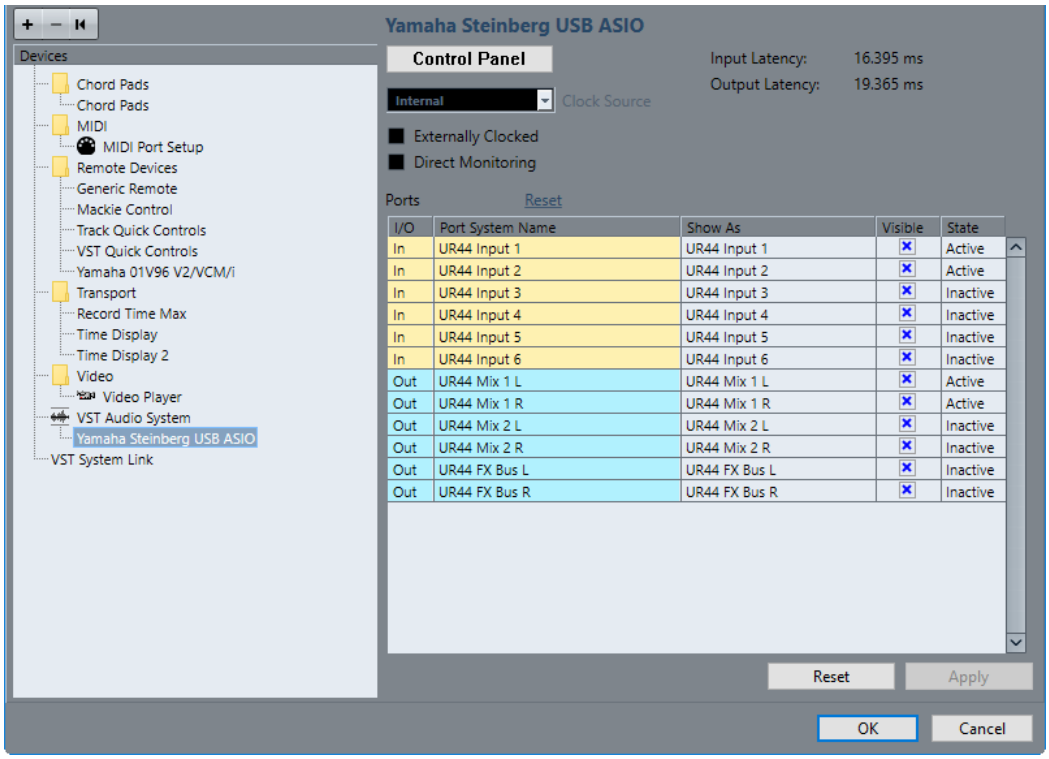
LIENS ASSOCIÉS

Fenêtre Gestionnaire de plug-ins VST à la page 773

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.

CONDITION PRÉALABLE

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.
- Faire les réglages 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.

CONDITION PRÉALABLE

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. Configurez les paramètres souhaités.
4. Cliquez sur **OK**.

LIENS ASSOCIÉS
Page de configuration du pilote ASIO à la page 16

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 23

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 284
Monitoring via Cubase à la page 284
ASIO Direct Monitoring à la page 285

Configuration MIDI

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 choisir d'afficher ou non un port MIDI dans les menus locaux MIDI du programme.

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**.

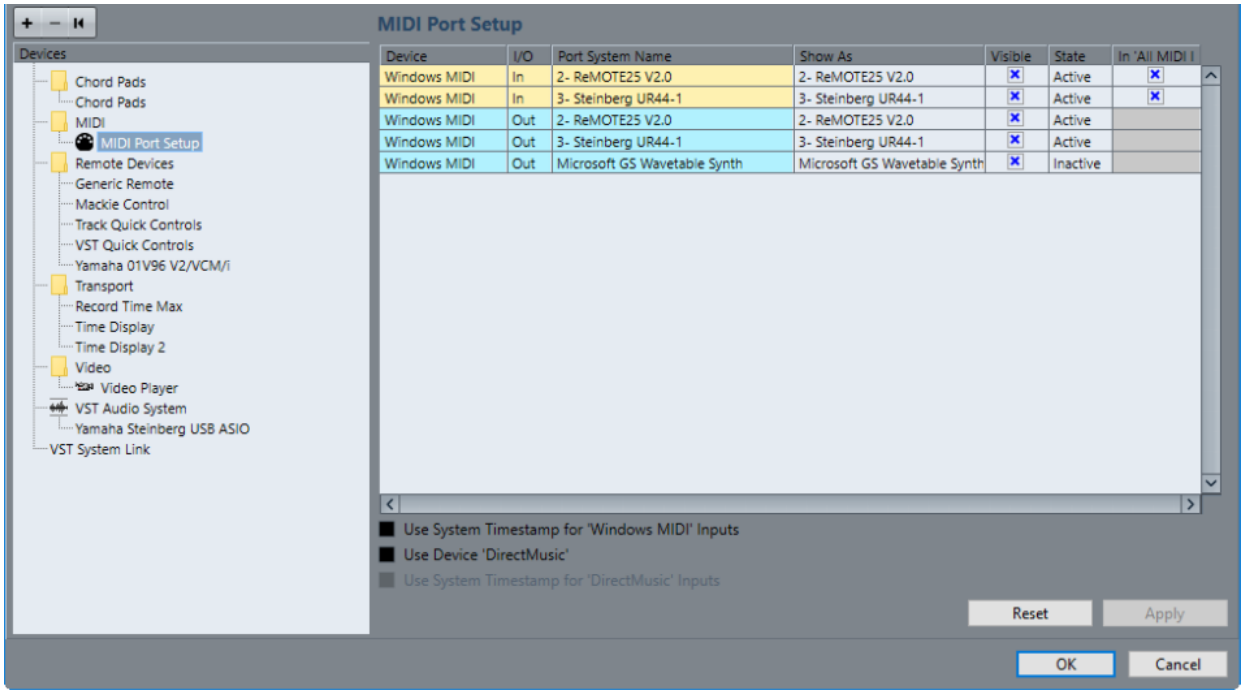
RÉSULTAT

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 1105

Connexions audio

Pour lire et enregistrer avec Cubase, configurez les bus d'entrée et de sortie dans la fenêtre **Connexions audio**. Cette fenêtre permet également de configurer les voies de Groupe et les voies FX, les effets externes, les instruments externes et la **Control Room** (Cubase Pro uniquement).

Les types de bus requis dépendent de votre carte son, de votre configuration audio globale (par exemple la configuration Surround de vos haut-parleurs) et de vos projets.

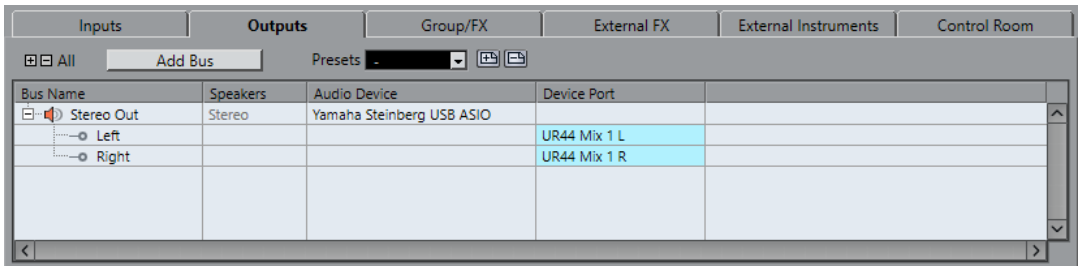
Fenêtre Connexions audio

La fenêtre **Connexions audio** permet de configurer les bus d'entrée et de sortie, les voies de Groupe et FX, et les effets et instruments externes. En outre, vous pouvez utiliser cette fenêtre pour accéder à la **Control Room** et la configurer (Cubase Pro uniquement).

- 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 :

+- Tout

Permet de développer/réduire tous les bus 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.

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, Surround (Cubase Pro uniquement)) 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.

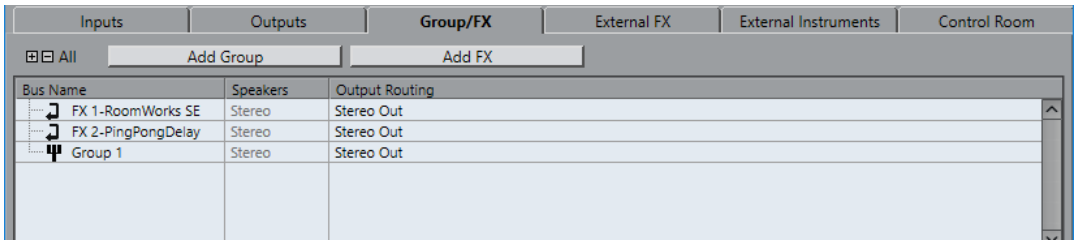
Le menu local **Port périphérique** indique combien de bus sont connectés à tel ou tel port. Les bus sont indiqués entre crochets à côté du nom du port.

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.

Onglet Groupe/FX (Cubase Pro uniquement)

Cet onglet vous permet de créer des voies/pistes de Groupe ou FX et de leur assigner des sorties.



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

+- Tout

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

Ajouter un groupe

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter piste de Groupe** et de créer une nouvelle piste de voie de Groupe.

Ajouter FX

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter piste de Voie FX** et de créer une nouvelle piste de voie FX.

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

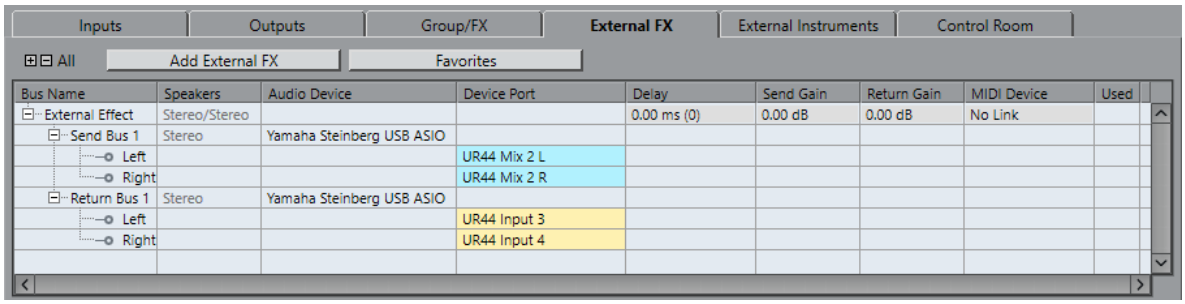
Indique la configuration de haut-parleurs (mono, stéréo, Surround (Cubase Pro uniquement)) de chaque bus.

Routage de sortie

Cette colonne permet de sélectionner le routage de sortie du bus correspondant.

Onglet Effets externes (Cubase Pro uniquement)

Cet onglet permet de créer des effets Send ou des bus de retour. Vous pouvez y connecter des effets externes que vous pourrez ensuite sélectionner à partir du programme, via les menus locaux des effets.



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

+- Tout

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

Ajouter effet externe

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter effet externe** et de configurer un nouvel effet externe.

Favoris

Permet d'enregistrer les configurations des effets externes en tant que favoris afin de les recharger ultérieurement.

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, Surround (Cubase Pro uniquement)) 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.

Délai

Permet de saisir une valeur pour compenser un retard (latence) engendré par votre périphérique d'effet externe pendant la lecture. Cliquez avec le bouton droit dans la colonne **Délai** au niveau de l'effet et sélectionnez **Calculer latence du plug-in externe** pour déterminer automatiquement la valeur de délai.

À NOTER

La latence de la carte son est automatiquement prise en charge par Cubase.

Gain Send

Permet de régler le niveau du signal transmis à l'effet externe.

Gain retour

Permet de régler le niveau du signal transmis par l'effet externe.

À NOTER

Un niveau de sortie excessif des périphériques externes peut provoquer un écrêtage dans la carte son. Le paramètre **Gain retour** ne permet pas de corriger ce phénomène. Baissez plutôt le niveau de sortie du périphérique d'effet.

Périphérique MIDI

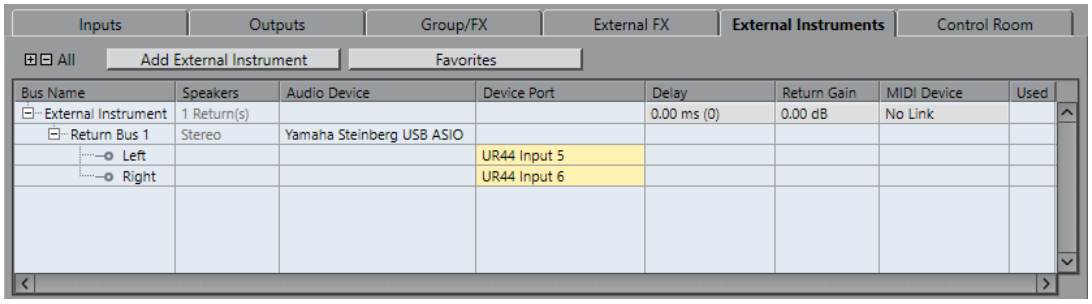
Cliquez dans cette colonne pour ouvrir un menu local et déconnecter l'effet du périphérique MIDI associé, sélectionner un périphérique MIDI, créer un périphérique ou ouvrir le **Gestionnaire de périphériques MIDI** afin d'éditer le périphérique MIDI.

Utilisé

Lorsque vous insérez un effet externe sur une piste Audio, cette colonne affiche une marque (**x**) pour indiquer que l'effet est en cours d'utilisation.

Onglet Instruments externes (Cubase Pro uniquement)

Cet onglet permet de créer des bus d'entrée/sortie pour connecter des instruments externes.



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

+- Tout

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

Ajouter instrument externe

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter instrument externe** et de configurer un nouvel instrument externe.

Favoris

Permet d'enregistrer les configurations des instruments externes en tant que favoris afin de les recharger ultérieurement.

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, Surround (Cubase Pro uniquement)) 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.

Délai

Permet de saisir une valeur pour compenser un retard (latence) engendré par votre périphérique d'effet externe pendant la lecture. Cliquez avec le bouton droit sur la colonne **Délai** de l'instrument et sélectionnez **Calculer latence du plug-in externe** pour déterminer automatiquement la valeur de retard à utiliser pour compenser le délai.

À NOTER

La latence de la carte son est automatiquement prise en charge par Cubase.

Gain retour

Permet de régler le niveau du signal arrivant de l'instrument externe.

À NOTER

Un niveau de sortie excessif des périphériques externes peut provoquer un écrêtage dans la carte son. Le paramètre **Gain retour** ne permet pas de corriger ce phénomène. Baissez plutôt le niveau de sortie du périphérique d'effet.

Périphérique MIDI

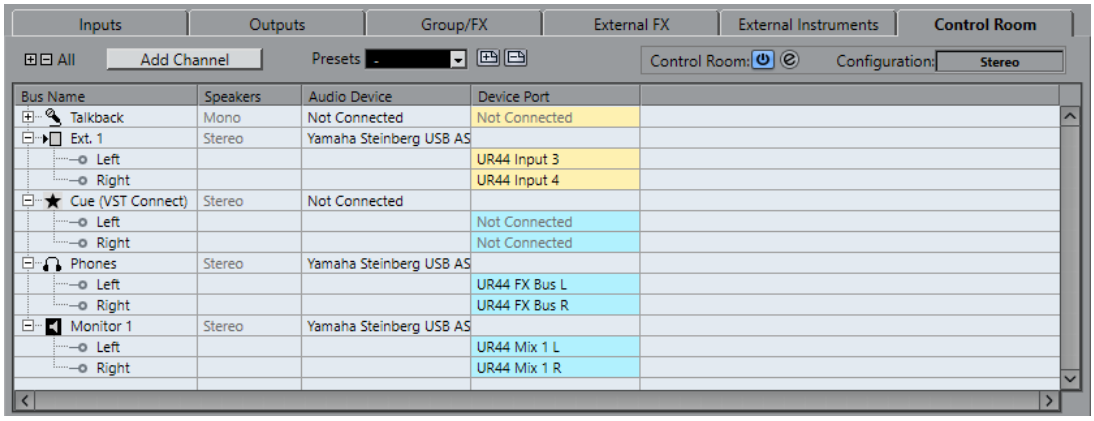
Cliquez dans cette colonne pour ouvrir un menu local et déconnecter l'instrument du périphérique MIDI associé, sélectionner un périphérique MIDI, créer un périphérique ou ouvrir le **Gestionnaire de périphériques MIDI** afin d'éditer le périphérique MIDI.

Utilisé

Lorsque vous insérez un instrument externe dans une case d'instrument VST, cette colonne affiche une marque (**x**) pour indiquer que l'instrument est en cours d'utilisation.

Onglet Control Room (Cubase Pro uniquement)

Cet onglet permet d'activer et de configurer la **Control Room**.



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

+- Tout

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

Ajouter canal

Permet d'ouvrir un menu dans lequel vous pouvez sélectionner le type de canal que vous souhaitez ajouter. Vous pouvez ajouter les canaux suivants :

- Entrée externe
- Circuit d'ordre (Talkback)
- Cue
- Casque
- Monitor

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.

Activer/Désactiver Control Room

Permet d'activer/désactiver la **Control Room**.

Ouvrir la Control Room

Permet d'ouvrir la fenêtre **Control Room**.

Configuration

Affiche la configuration de canal sélectionnée.

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, Surround (Cubase Pro uniquement)) 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.

LIENS ASSOCIÉS

Control Room (Cubase Pro uniquement) à la page 445

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 103

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

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 23

Ajouter des sous-bus (Cubase Pro uniquement)

Les sous-bus permettent de router des pistes vers certaines voies au sein d'un bus.

Par exemple, vous pouvez router une piste stéréo vers deux canaux stéréo d'un bus Surround. Vous pouvez également enregistrer deux voies stéréo d'un bus Surround sur une piste stéréo séparée.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez avec le bouton droit sur l'onglet **Entrées**, sur l'onglet **Sorties** ou sur l'onglet **Groupes/FX**.
2. Cliquez sur **Ajouter un sous-bus** et sélectionnez une configuration de canal.

RÉSULTAT

Le sous-bus est créé et peut être utilisé pour le routage.

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, ainsi que la configuration du studio, dans un préréglage.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio** > **Connexions audio**.
2. Définissez votre 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

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio** > **Connexions audio**.
2. Dans le menu **Préréglages**, sélectionnez le préréglage que vous souhaitez supprimer.
3. Cliquez sur **Supprimer**.

RÉSULTAT

Le préréglage est supprimé.

Ajouter des voies de Groupe et FX (Cubase Pro uniquement)

Les voies de Groupe et les voies FX vous permettent de grouper les configurations de bus.

La procédure d'ajout des voies de Groupe et FX dans la fenêtre **Connexions audio** est identique à la procédure de création des pistes de voie de Groupe et des pistes de voie FX dans la fenêtre **Projet**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Connexions audio**, cliquez sur l'onglet **Groupe/FX**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Pour créer une voie de Groupe, cliquez sur **Ajouter Groupe**.
   - Pour créer une voie FX, cliquez sur **Ajouter FX**.
3. Configurez la voie.
4. Facultatif : Saisissez un nom pour la piste de voie de Groupe.
5. Cliquez sur **OK**.
   La voie de groupe ou la voie FX est ajoutée à la liste des bus.
6. Pour chaque canal de haut-parleur du bus, cliquez dans la colonne **Routage de sortie** et sélectionnez un port de votre carte son.

LIENS ASSOCIÉS

Effets audio à la page 464

Bus de monitoring

Dans la fenêtre **Connexions audio**, vous pouvez configurer les bus qui sont utilisés pour le monitoring, mais aussi activer/désactiver et ouvrir la **Control Room**.

Quand la **Control Room** est désactivée dans l'onglet **Control Room** de la fenêtre **Connexions audio**, c'est le bus de **Mixage principal** qui est utilisé pour le Monitoring. Le cas échéant, vous pouvez régler le niveau de Monitoring dans la **MixConsole**.

Dans Cubase Artist, le bus de **Mixage principal** est toujours utilisé pour le Monitoring.

LIENS ASSOCIÉS
Control Room (Cubase Pro uniquement) à la page 445
MixConsole à la page 367

Instruments externes et effets (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez intégrer des périphériques d'effet externe et des instruments externes, tels que des synthétiseurs physiques, dans le flux de signal du séquenceur.

Configuration minimale

- Pour utiliser des effets externes, vous avez besoin d'une carte audio équipée de plusieurs entrées et sorties.

  En plus des ports d'entrée/sortie utilisés pour l'enregistrement et le Monitoring, un effet externe a besoin d'au moins une entrée et une sortie, ou de paires d'entrées/sorties pour les effets stéréo.
- Pour utiliser des instruments externes, une interface MIDI doit être connectée à votre ordinateur.
- Carte son avec pilotes à faible latence.

  Cubase compense la latence d'entrée/sortie et fait en sorte que le signal audio traité via les effets externes ne soit pas décalé dans le temps.

Connexion d'un effet/instrument externe

CONDITION PRÉALABLE

Le périphérique dispose d'entrées et de sorties stéréo.

PROCÉDER AINSI

1. Connectez une paire de sorties non utilisées de votre carte audio à une paire d'entrées de votre périphérique.
2. Connectez une paire d'entrées non utilisées de votre carte audio sur une paire de sorties de votre périphérique.

   IMPORTANT

   Si vous sélectionnez des ports d'entrée/sortie déjà utilisés pour des instruments/effets externes, leur assignation de ports sera rompue sans avertissement.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

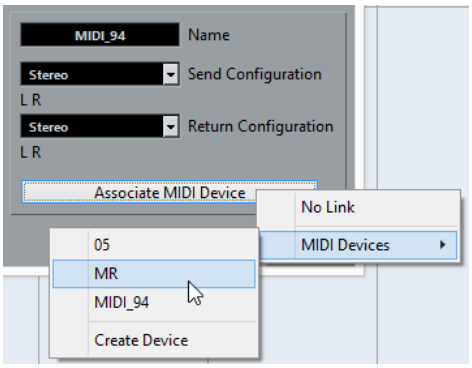
Une fois le périphérique externe connecté à la carte son de votre ordinateur, vous devez configurer les bus d'entrée/sortie dans Cubase.

Configurer des effets externes

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Connexions audio**, cliquez sur l'onglet **Effets externes**.
2. Cliquez sur **Ajouter effet externe**.
3. Dans la boîte de dialogue **Ajouter effet externe**, saisissez un nom pour l'effet externe et paramétrez les configurations de Send et de retour.

   Selon le type d'effet, vous pouvez définir une configuration mono, stéréo ou Surround.
4. Cliquez sur **Associer périphérique MIDI** et sélectionnez un périphérique MIDI.



Vous pouvez également sélectionner **Périphériques MIDI** > **Créer périphérique** pour associer un nouveau périphérique MIDI.

À NOTER

Lorsque vous utilisez des périphériques MIDI, la compensation de délai est uniquement appliquée à l'effet.

5. Cliquez sur **OK**.
   Ceci ajoute un nouveau bus Effet externe.
6. Cliquez dans la colonne **Port périphérique** au niveau des ports gauche et droit du bus Send et sélectionnez les sorties de la carte son que vous souhaitez utiliser.
7. Cliquez dans la colonne **Port périphérique** au niveau des ports gauche et droit du bus de retour et sélectionnez les entrées de la carte son que vous souhaitez utiliser.
8. Configurez les autres paramètres du bus.
   Vous pouvez également configurer les paramètres pendant que l'effet externe est utilisé. Vous entendrez ainsi les modifications apportées en temps réel.

LIENS ASSOCIÉS

Utilisation des périphériques MIDI à la page 815
Compensation du retard à la page 766

Ajouter des effets externes

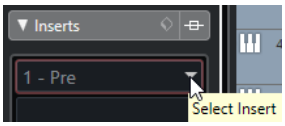
Vous pouvez utiliser le bus d'effet externe en tant qu'effet d'insert ou en tant qu'effet Send (un effet d'insert sur une piste de voie FX).

CONDITION PRÉALABLE

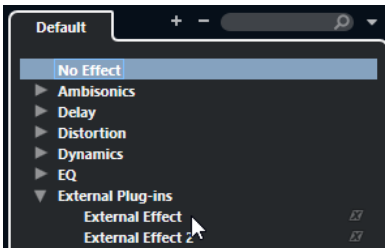
Configurez vos effets externes dans la fenêtre **Connexions audio**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez le panneau **Effets d'Insert**.
2. Ouvrez le menu **Sélectionner Insert**.



3. Sélectionnez un effet externe dans le sous-menu **Plug-ins externes**.
   Les effets externes sont accompagnés de l'icône **x** dans la liste du menu local **Sélectionner Insert**.



RÉSULTAT

Le bus d'effet externe est chargé dans la case d'effet.

La fenêtre qui apparaît contient les paramètres Délai, Gain Send et Gain retour du bus d'effet externe. Ces paramètres peuvent être configurés pendant la lecture.

Le signal audio de la voie est transmis au périphérique d'effet externe via les sorties de la carte son, puis revient dans le programme via les entrées de cette dernière.

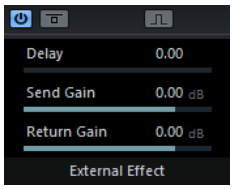
LIENS ASSOCIÉS

Configurer des effets externes à la page 33

Fenêtre Paramètre d'effet externe

Cette fenêtre permet de configurer le délai et le gain de l'effet externe sélectionné.

- Pour ouvrir la fenêtre **Effet externe Paramètre**, sélectionnez un effet externe dans le menu **Sélectionner Insert** de l'**Inspecteur**.



Activer effet

Permet d'activer/désactiver l'effet externe.

Contourner effet

Permet de contourner l'effet externe.

Mesurer le délai de boucle de l'effet pour la compensation du délai

Quand cette option est activée, Cubase détermine automatiquement la valeur de retard utilisée pour compenser le délai. Il s'agit de la même fonction que l'option **Calculer latence du plug-in externe** de la fenêtre **Connexions audio**.

Quand vous définissez un périphérique MIDI pour l'effet, la fenêtre du périphérique correspondant s'ouvre.

Délai

Ce paramètre permet de régler le délai de l'effet externe.

Gain Send

Permet de régler le Gain Send de l'effet externe.

Gain retour

Permet de régler le Gain retour de l'effet externe.

Configurer des instruments externes

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Connexions audio**, cliquez sur l'onglet **Instruments externes**.
2. Cliquez sur **Ajouter instrument externe**.
3. Dans la boîte de dialogue **Ajouter instrument externe**, saisissez un nom pour l'instrument externe et définissez le nombre de retours mono et/ou stéréo requis.

   En fonction du type d'instrument, un nombre spécifique de voies de retour mono et/ou stéréo est nécessaire.
4. Cliquez sur **Associer périphérique MIDI** et sélectionnez un périphérique MIDI.
5. Cliquez sur **OK**.

   Ceci ajoute un nouveau bus d'instrument externe.
6. Cliquez dans la colonne **Port périphérique** au niveau des ports gauche et droit du bus de retour et sélectionnez les entrées de la carte son sur laquelle vous avez connecté l'instrument externe.
7. Configurez les autres paramètres du bus.

   Vous pouvez également régler les paramètres pendant que l'instrument externe est utilisé. Vous entendrez ainsi les modifications apportées en temps réel.

LIENS ASSOCIÉS

Utilisation des périphériques MIDI à la page 815

Ajouter des instruments externes

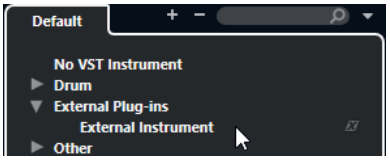
CONDITION PRÉALABLE

Configurez vos instruments externes dans la fenêtre **Connexions audio**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio** > **VST Instruments**.
2. Cliquez sur **Ajouter instrument de piste**.
3. Sélectionnez un instrument externe dans le menu local **Instrument**.

   Le nom des instruments externes est accompagné de l'icône **x** dans la liste du menu local **Instrument**.



4. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

L'instrument externe est ajouté à la liste des instruments VST.

Une fenêtre de paramètres s'ouvre pour l'instrument externe. Il peut s'agir de la fenêtre du périphérique, qui permet de créer un panneau utilisateur générique, d'une fenêtre d'éditeur OPT ou d'un éditeur par défaut.

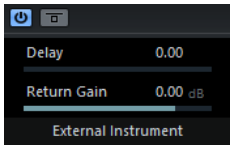
LIENS ASSOCIÉS

Fenêtre VST Instruments à la page 758

Fenêtre Paramètre d’instrument externe

Cette fenêtre permet de configurer le délai et le gain de l’instrument externe sélectionné.

- Pour ouvrir la fenêtre **Instrument Externe Paramètre**, sélectionnez un instrument externe dans la fenêtre **instruments VST**.



Activer instrument externe

Ce paramètre permet d’activer/désactiver l’instrument externe.

Contourner instrument externe

Permet de contourner l’instrument externe.

Délai

Permet d’ajuster le délai de l’instrument externe.

Gain retour

Permet de régler le Gain retour de l’instrument externe.

Transmission de notes MIDI à des instruments externes

CONDITION PRÉALABLE

Configurez vos instruments externes dans la fenêtre **Connexions audio** et ajoutez une piste MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l’**Inspecteur**, ouvrez le menu local **Routage de sortie** de la piste MIDI correspondante.
2. Sélectionnez le périphérique MIDI sur lequel l’instrument externe est connecté.

RÉSULTAT

L’instrument joue toutes les notes MIDI qu’il reçoit de la piste et les envoie à Cubase via les canaux de retour que vous avez configurées. La fonction de compensation de délai s’applique.

L’instrument externe se comporte comme tout autre instrument VST dans Cubase.

LIENS ASSOCIÉS

Compensation du retard à la page 766

Enregistrer des configurations d’instrument et d’effet externes en tant que favoris

Vous pouvez enregistrer des instruments externes et des effets externes en tant que favoris. Les favoris sont des configurations de périphériques qu’il est possible de recharger. Ils permettent également d’enregistrer plusieurs configurations pour un même périphérique, par exemple une carte multi-effets ou un effet en mode mono et stéréo.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio** > **Connexions audio**.

2. Ouvrez l'onglet **Instruments externes** ou l'onglet **Effets externes**.
3. Sélectionnez le bus dans la liste et cliquez sur **Favoris**.
4. Sélectionnez **Ajouter instrument/effet sélectionné aux favoris**.

RÉSULTAT

La configuration d'instrument ou d'effet externe est enregistrée en tant que favori. Vous pouvez charger un favori en cliquant sur **Favoris** et en sélectionnant la configuration que vous souhaitez charger.

Gel des effets/instruments externes

Vous pouvez geler des instruments ou effets externes pour économiser de la puissance de traitement.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste Audio qui utilise l'effet externe ou la piste d'Instrument qui utilise l'instrument externe.
2. Dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **Geler voie Audio** ou **Geler voie d'Instrument**.
3. Dans la boîte de dialogue, ajustez la valeur de **Durée de l'extension**.

   Quand la **Durée de l'extension** est configurée sur 0 s, le gel prend uniquement en compte les données comprises dans les limites du conteneur.

RÉSULTAT

La fonction de gel est exécutée en temps réel afin de garantir que les effets externes soient pris en compte.

LIENS ASSOCIÉS

Instruments VST à la page 754
Effets audio à la page 464
Geler instrument à la page 764
Geler des effets d'insert à la page 471

Plug-ins manquants

Cubase affiche un message quand un plug-in n'a pas été trouvé. Cela peut arriver dans les situations suivantes :

- Si vous supprimez un périphérique externe dans la fenêtre **Connexions audio**, alors qu'il est utilisé dans un projet enregistré.
- Si vous transférez un projet vers un autre ordinateur sur lequel le périphérique externe n'est pas configuré.
- Si vous ouvrez un projet créé avec une version antérieure de Cubase.

Dans la fenêtre **Connexions audio**, la connexion interrompue avec le périphérique externe est indiquée par une icône dans la colonne **Nom de bus**.

- Pour rétablir la connexion avec le périphérique externe, cliquez avec le bouton droit sur l'entrée du périphérique dans la colonne **Nom de bus** et sélectionnez **Connecter effet externe**.

À NOTER

Les bus configurés pour les effets ou les instruments externes sont enregistrés globalement, c'est-à-dire pour l'ensemble de la configuration de votre ordinateur.

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

PROCÉDER AINSI

- Dans la fenêtre **Connexions audio**, cliquez avec le bouton droit sur un bus de la liste et sélectionnez **Supprimer bus**.

  Vous pouvez également sélectionner le bus et appuyer sur **Retour arrière**.

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.

     À NOTER

     Cubase Pro uniquement : Les ports exclusifs, par exemple, les ports qui sont déjà assignés à des voies de la **Control Room**, sont ignorés.

   - 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 de 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 montre l'**Inspecteur de piste** pour la piste sélectionnée ou l'**Inspecteur de l'éditeur** pour l'éditeur de la zone inférieure.

L'**Inspecteur de visibilité** vous permet d'afficher ou masquer certaines pistes dans la liste des pistes.

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**, le rack de **Média**, le rack de la **Control Room** (Cubase Pro uniquement) et la rack **Vumètre** (Cubase Pro uniquement).

LIENS ASSOCIÉS

Zone de projet à la page 42
Zone gauche à la page 58
Zone inférieure à la page 67
Zone droite à la page 73
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

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.

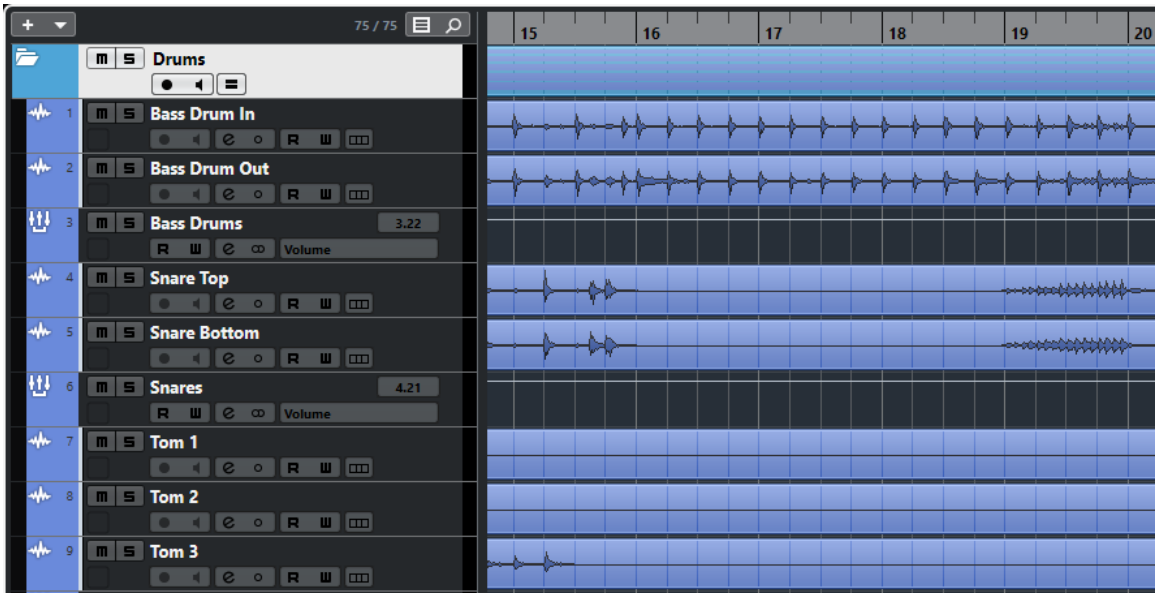
LIENS ASSOCIÉS

Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

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 51
Affichage d'événements à la page 53
Contrôles de piste globaux à la page 53
Règle à la page 55
Barre d'état à la page 56
Ligne d'infos à la page 57
Barre d'aperçu à la page 57
Barre de transport à la page 58

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**.

Ouvrir la Control Room

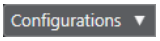
Permet d'ouvrir/fermer la **Control Room** (Cubase Pro uniquement).

Ouvrir la fenêtre de traitement hors ligne direct

Permet d'ouvrir/fermer la fenêtre **Traitement hors ligne direct** (Cubase Pro uniquement).

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.

Réinitialiser les agents de visibilité des pistes

Permet de réinitialiser tous les agents de visibilité des pistes.

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.

Désactiver tous les boutons Listen

Permet de désactiver tous les statuts Listen.

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

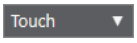
Permet de suspendre toute lecture/écriture des automatisations.

Mode Automatisation (Cubase Pro uniquement)

L’automatisation suit les événements

Permet de faire en sorte que les événements d’automatisation suivent automatiquement quand vous déplacez un événement ou un conteneur sur une piste.

Mode d’automatisation globale



Permet de sélectionner le mode d’automatisation globale.

Ouvrir Panneau d'automatisation

Permet d'ouvrir le **Panneau d'automatisation**.

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.

Affichages temps

Sélectionner format de temps primaire

Permet de sélectionner un format temporel pour l'affichage temps primaire.

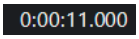
Affichage temps primaire

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

Sélectionner format de temps secondaire

Permet de sélectionner un format temporel pour l'affichage temps secondaire.

Affichage temps secondaire



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

Marqueurs

Aller au marqueur

Permet de définir et de localiser les positions des marqueurs.

Boutons des outils

Sélectionner

Permet de sélectionner des événements et des conteneurs.

Sélectionner un intervalle

Permet de sélectionner des intervalles.

Crayon

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.

Assemblage de couches

Permet d'assembler des prises.

Time Warp

Permet d'aligner les positions musicales des événements sur des positions temporelles.

Ligne

Permet de créer une suite continue d’événements.

Lecture

Permet de lire les événements.

Menu Couleur

Colorer les pistes ou les événements sélectionnés

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

Coup de pouce

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.

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

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**.

Alignement audio

Ouvrir le panneau d'alignement audio

Permet d'ouvrir le **Panneau d'alignement audio**.

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 51
Menu Types de calage à la page 85
Marqueurs à la page 356
Automatisation à la page 730
Synchronisation à la page 1105

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.

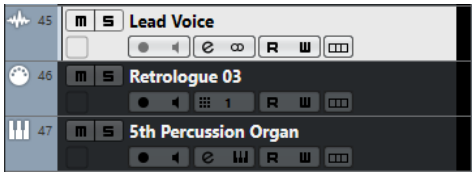
- Pour activer la fonction de boîte à outils, activez l'option **Clic droit pour ouvrir la boîte à outils** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Outils**).
- Pour ouvrir la boîte à outils, faites un clic droit dans l'affichage d'événements ou dans l'éditeur.

  Si l'option **Clic droit pour ouvrir 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.

  Si l'option **Clic droit pour ouvrir la boîte à outils** est désactivée, appuyez sur n'importe quelle touche morte pour ouvrir la boîte à outils au lieu du menu contextuel.

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 **Paramètre des commandes de pistes**.

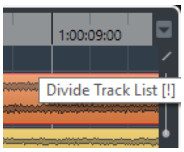
LIENS ASSOCIÉS
Boîte de dialogue Paramètres de commandes de piste à la page 109

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

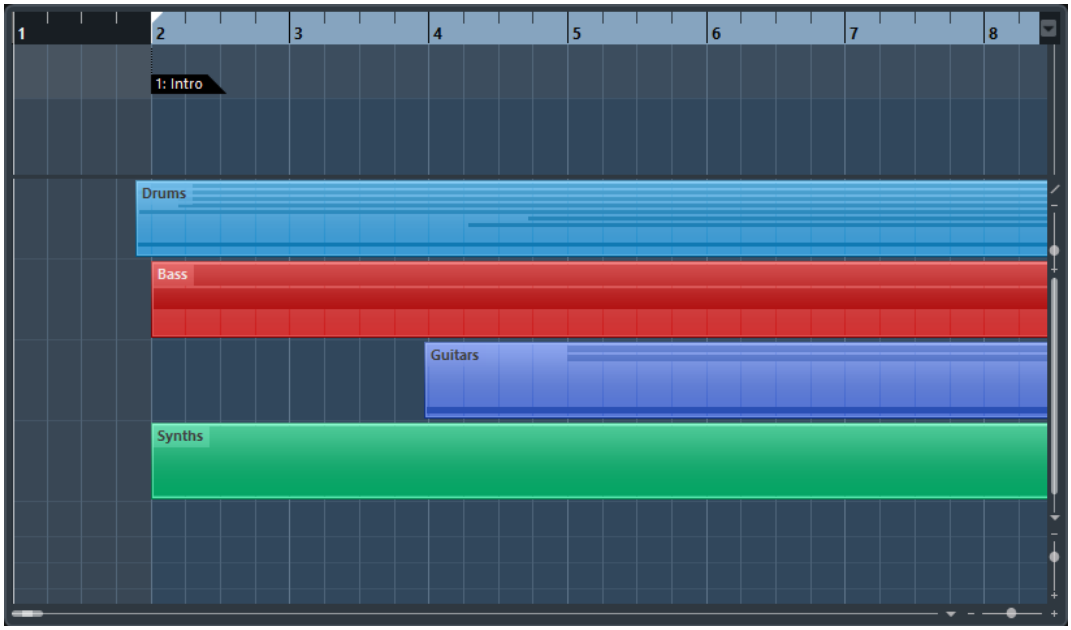
La liste des pistes est divisée et les pistes Vidéo, Marqueur ou Arrangeur sont automatiquement placées dans la liste supérieure. Tous les autres types de pistes sont placés dans la liste inférieure.

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

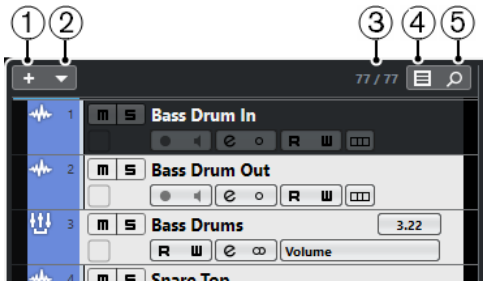
L'affichage d'événements montre les conteneurs et les événements qui sont utilisés dans le projet. Ils sont positionnés suivant un axe temporel.



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 **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste**

Permet d'ajouter d'autres pistes ou une piste utilisant un préréglage de piste.

3 **Nombre de pistes visibles**

Indique combien de pistes ont masquées. Cliquez sur cette valeur pour afficher toutes les pistes qui ont été masquées à l'aide de la fonction **Visibilité 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.

4 **Définir le filtre de type de piste**

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

5 **Rechercher pistes**

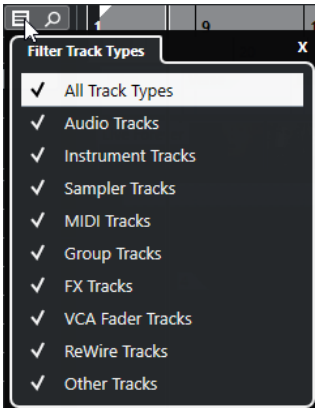
Permet de rechercher et de sélectionner des pistes spécifiques dans la liste des pistes.

LIENS ASSOCIÉS
Ouvrir la Visibilité des pistes à la page 65

Filtrage des types de pistes

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 l'aide des fonctions de **Visibilité des pistes** 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 le format d'affichage principal** de la palette **Transport** ou maintenez enfoncée la touche **Ctrl/Cmd** et sélectionnez un format d'affichage dans n'importe quelle règle.

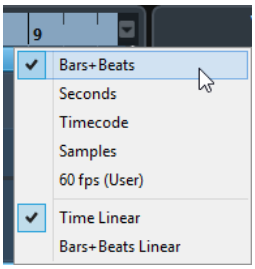
LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Configuration du projet à la page 98

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

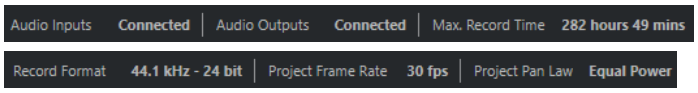
Permet de configurer la règle linéaire en mesures.

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 :



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

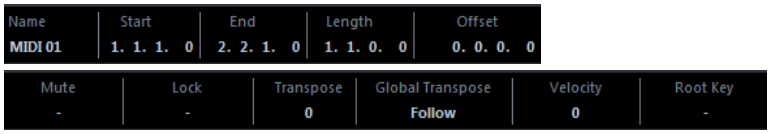
Indique la loi de répartition stéréo actuellement paramétrée. Cliquez dans ce champ pour ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du projet**.

LIENS ASSOCIÉS

Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

Ligne d’infos

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



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 43

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.

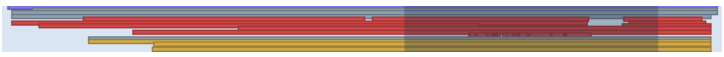
  Dans l’exemple précédent, les deux événements dureraient 3 mesures.

  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 43

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 283
Modes d'enregistrement audio à la page 288
Modes d'enregistrement MIDI à la page 295
Diviseurs gauche/droit de la barre d'outils à la page 51
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

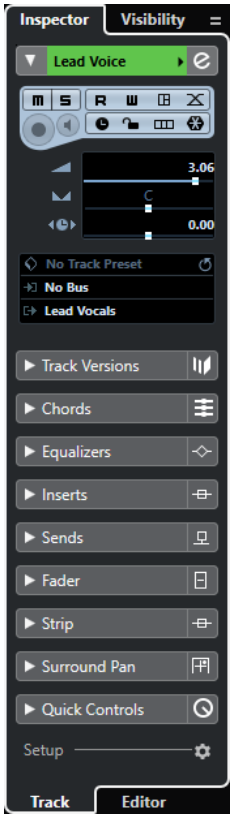
Zone gauche

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



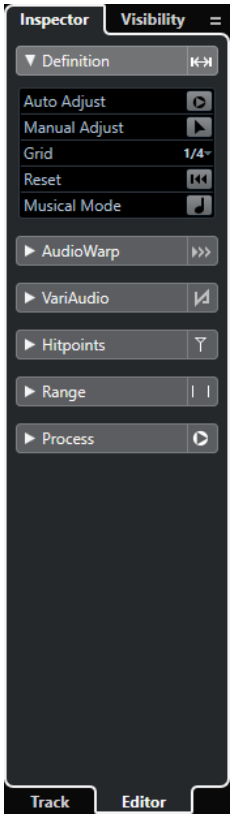
LIENS ASSOCIÉS
Inspecteur à la page 59
Visibilité à la page 64
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

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.

Quand l'onglet **Inspecteur** est activé en haut de la zone gauche, le bas de cette zone offre deux onglets : **Piste** et **Éditeur**.

- Cliquez sur l'onglet **Piste** pour ouvrir l'**Inspecteur de piste** pour la piste sélectionnée.
- Cliquez sur l'onglet **Éditeur** pour 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 59
Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur à la page 60
Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure à la page 71

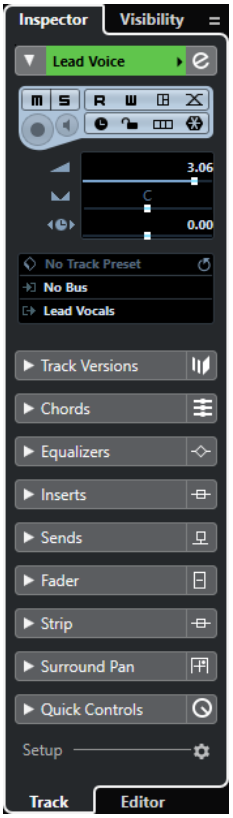
Ouvrir l'Inspecteur de piste

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

Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur

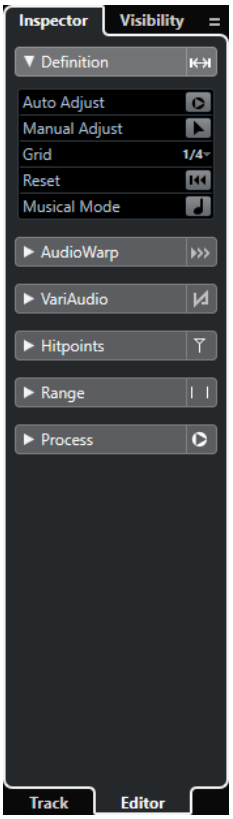
L'**Inspecteur de l'éditeur** affiche les commandes et paramètres de l'événement ou conteneur qui est affiché dans l'éditeur de la zone inférieure.

CONDITION PRÉALABLE

L'**Éditeur d'échantillons**, 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** s'ouvre pour l'événement ou conteneur qui est affiché dans l'éditeur de la zone inférieure.

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 71

Sélectionner un autre Inspecteur pour l'Éditeur de partitions (Cubase Pro uniquement)

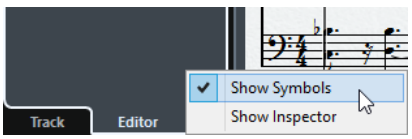
L'**Inspecteur** de l'**Éditeur de partitions** vous permet de sélectionner les onglets suivants : **Inspecteur** et **Symboles**.

CONDITION PRÉALABLE

L'**Éditeur de partitions** s'affiche dans la zone inférieure.

PROCÉDER AINSI

1. En bas de la zone gauche, cliquez sur l'onglet **Éditeur**.
2. Sélectionnez une option dans le menu local **Changer le contenu de l'Inspecteur pour l'Éditeur de partitions**.



RÉSULTAT

L'**Inspecteur** sélectionné s'affiche.

LIENS ASSOCIÉS

Inspecteur de l'Éditeur clavier à la page 866

Sections de l'Inspecteur

L'**Inspecteur de piste** et l'**Inspecteur de l'éditeur** 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 de l'**Inspecteur de piste/Inspecteur de l'éditeur**.

- 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.

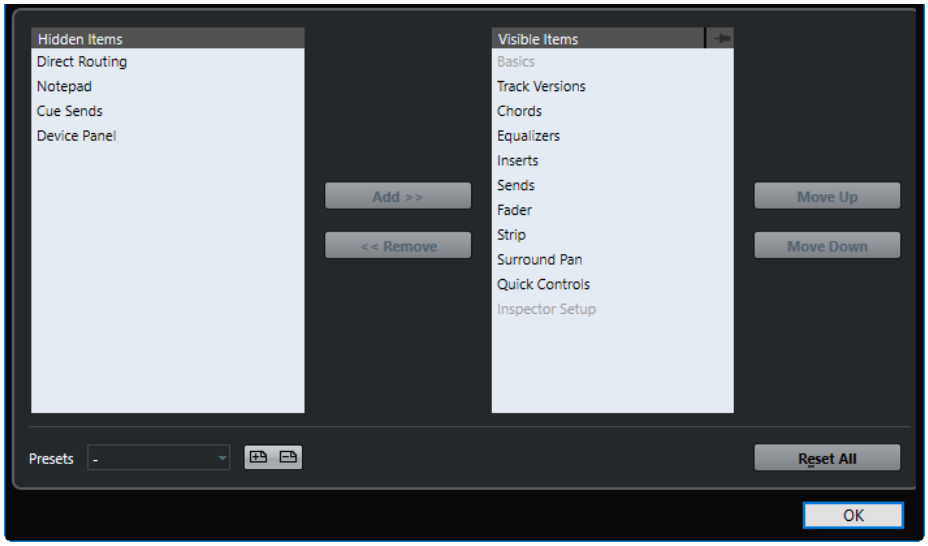
LIENS ASSOCIÉS

Boîtes de dialogue des paramètres de l'Inspecteur à la page 62
Inspecteur des pistes Audio à la page 113
Inspecteur des pistes d'Instrument à la page 120
Inspecteur des pistes MIDI à la page 135
Inspecteur de la piste Échantillonneur à la page 128
Inspecteur de la piste Arrangeur à la page 168
Inspecteur de la piste Marqueur à la page 161
Inspecteur de la piste Mesure à la page 174
Inspecteur de la piste Tempo à la page 175
Inspecteur de la piste de Transposition à la page 177
Inspecteur des pistes Fader VCA à la page 157
Inspecteur des pistes Vidéo à la page 178
Inspecteur de l'Éditeur clavier à la page 866
Inspecteur de l'Éditeur de rythme à la page 901
Inspecteur de l'Éditeur d'échantillons à la page 539

Boîtes de dialogue des paramètres de l'Inspecteur

Les boîtes de dialogue des paramètres de l'**Inspecteur** vous permettent de configurer les sections qui sont disponibles dans l'**Inspecteur de piste** et dans l'**Inspecteur de l'éditeur**.

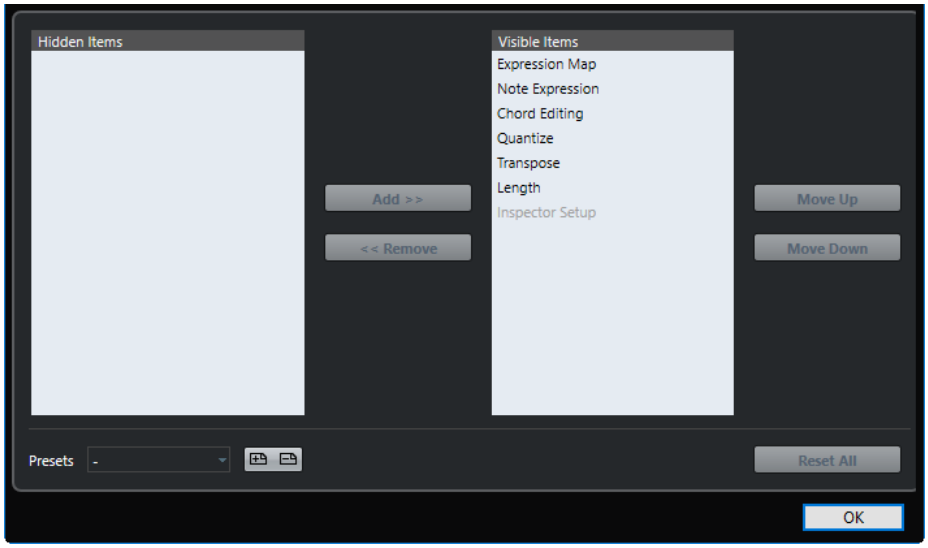
- Pour ouvrir la boîte de dialogue des **Paramètres** de l'**Inspecteur** de **Piste**, cliquez sur **Configurer l'Inspecteur** dans l'**Inspecteur** de **Piste**, puis sélectionnez **Configuration** dans le menu local.



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

  À NOTER

  Cela n'est possible que pour l'**Éditeur clavier**, l'**Éditeur de rythme** et l'**Éditeur de partitions**.



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**.

Fixer

Quand vous activez **Fixer** en cliquant sur la colonne d'une section, le statut ouvert/fermé de la section sélectionnée de l'**Inspecteur** reste fixe.

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** dans un préréglage.

Tout initialiser

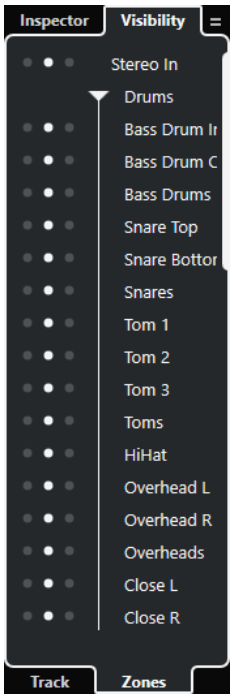
Permet de restaurer les paramètres par défaut de l'**Inspecteur**.

Visibilité

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

Quand l'onglet **Visibilité** est sélectionné en haut de la zone gauche, le bas de cette zone comprend deux onglets : **Piste** et **Zones**.

- Sélectionnez l'onglet **Piste** pour ouvrir la **Visibilité des pistes** et afficher ou masquer des pistes individuelles dans la liste des pistes.
- Sélectionnez l'onglet **Zones** pour ouvrir la **Visibilité des zones** et déterminer la position de certaines voies de la **MixConsole** et les verrouiller dans la zone inférieure.



LIENS ASSOCIÉS

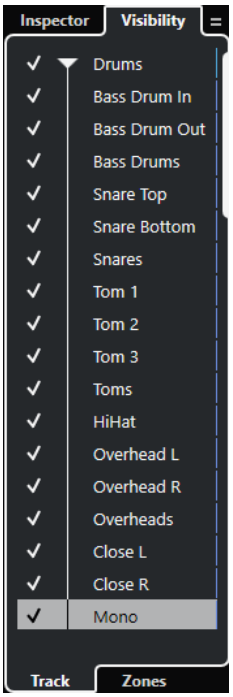
Ouvrir la MixConsole dans la zone inférieure à la page 69

Ouvrir la Visibilité des pistes

La **Visibilité des pistes** vous permet d'afficher ou 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**.



RÉSULTAT

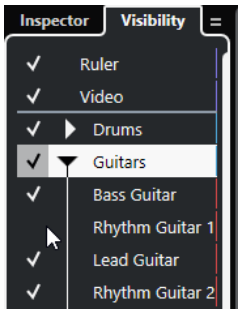
La **Visibilité des pistes** de votre projet s'affiche.

LIENS ASSOCIÉS

Afficher/Masquer des pistes individuelles à la page 65

Afficher/Masquer des pistes individuelles

La **Visibilité des pistes** 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 la **Visibilité des pistes**, 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

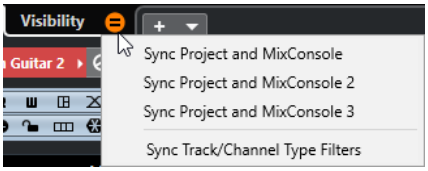
Synchronisation de la visibilité des pistes et des voies à la page 66

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

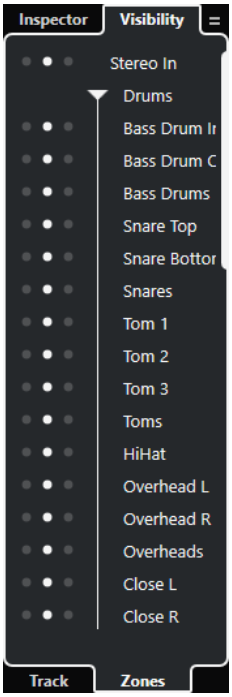
Synchronisation de la visibilité des voies et des pistes à la page 374

Ouvrir la Visibilité des zones

La **Visibilité des 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** est ouverte dans la zone inférieure et la **Visibilité** des **Zones** pour la **MixConsole** de la zone inférieure s'affiche dans la zone gauche.

LIENS ASSOCIÉS

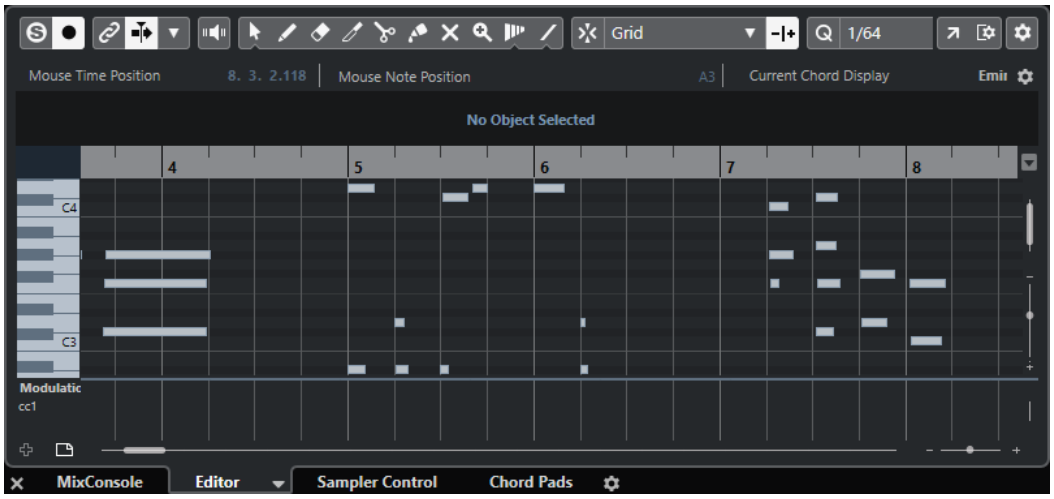
Ouvrir la MixConsole dans la zone inférieure à la page 69

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 offre 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

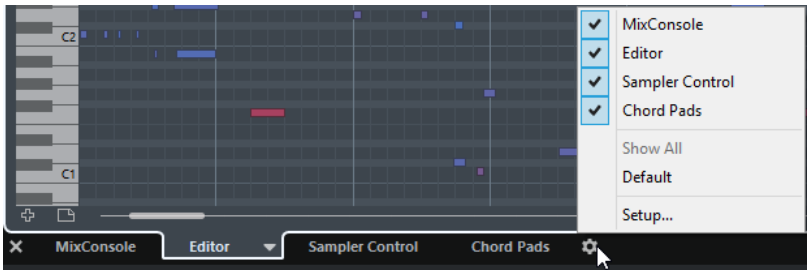
Ouvrir des pads d'accords à la page 69
Ouvrir la MixConsole dans la zone inférieure à la page 69
Ouvrir les Commandes de l'échantillonneur à la page 70
Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure à la page 71
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

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.

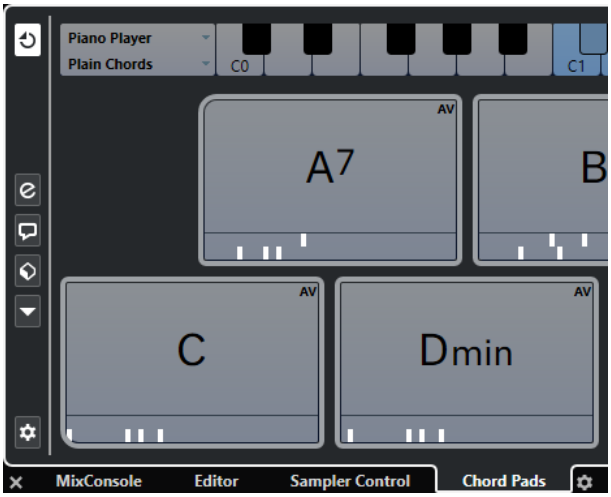
LIENS ASSOCIÉS
Boîtes de dialogue de configuration à la page 1173

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.

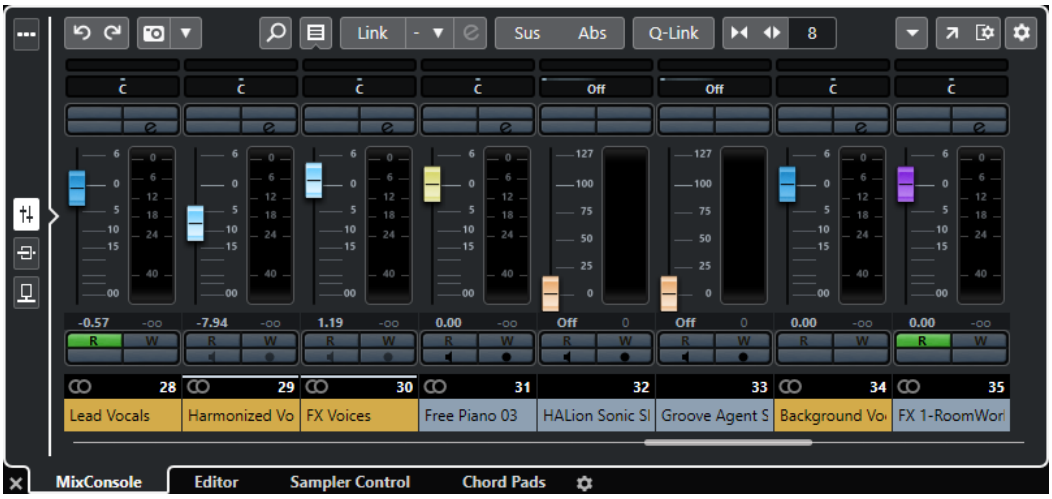
LIENS ASSOCIÉS
Pads d'accords à la page 991
Configurer la zone inférieure à la page 68
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

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 367
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

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 615

Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

Ouvrir l'éditeur dans la zone inférieure

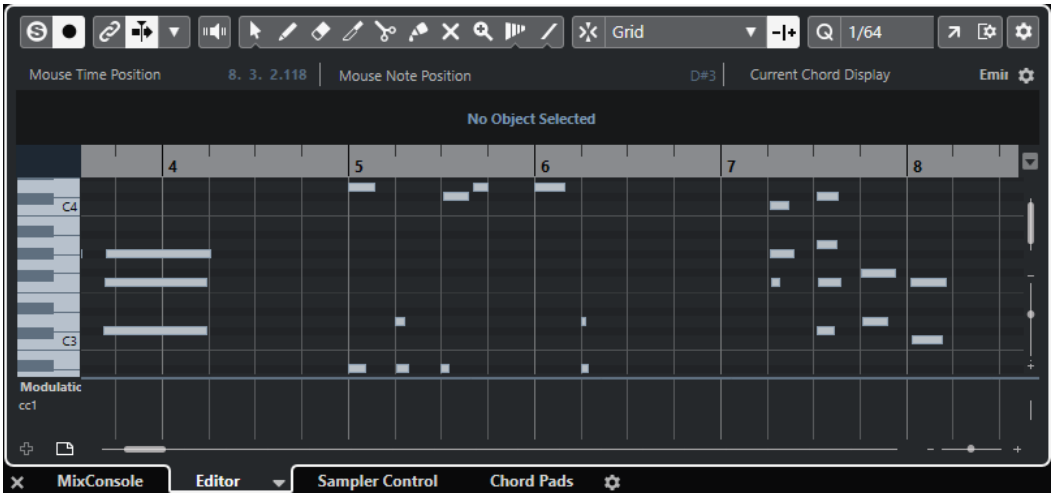
L'**Éditeur** dans la zone inférieure vous permet de réaliser des procédures d'édition d'événement à partir de la zone inférieure de la fenêtre **Projet**, tout en continuant de voir vos pistes et événements dans leur contexte.

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 an 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

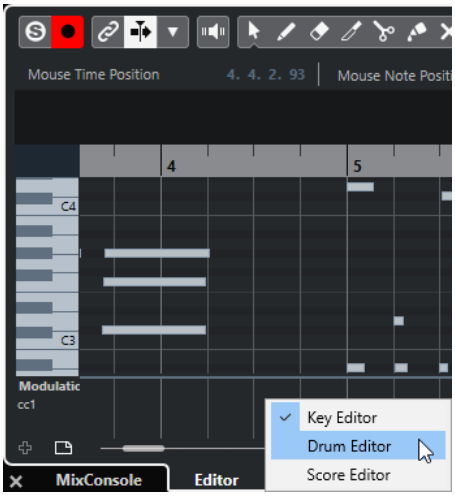
Sélectionner un autre éditeur MIDI à la page 72
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

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

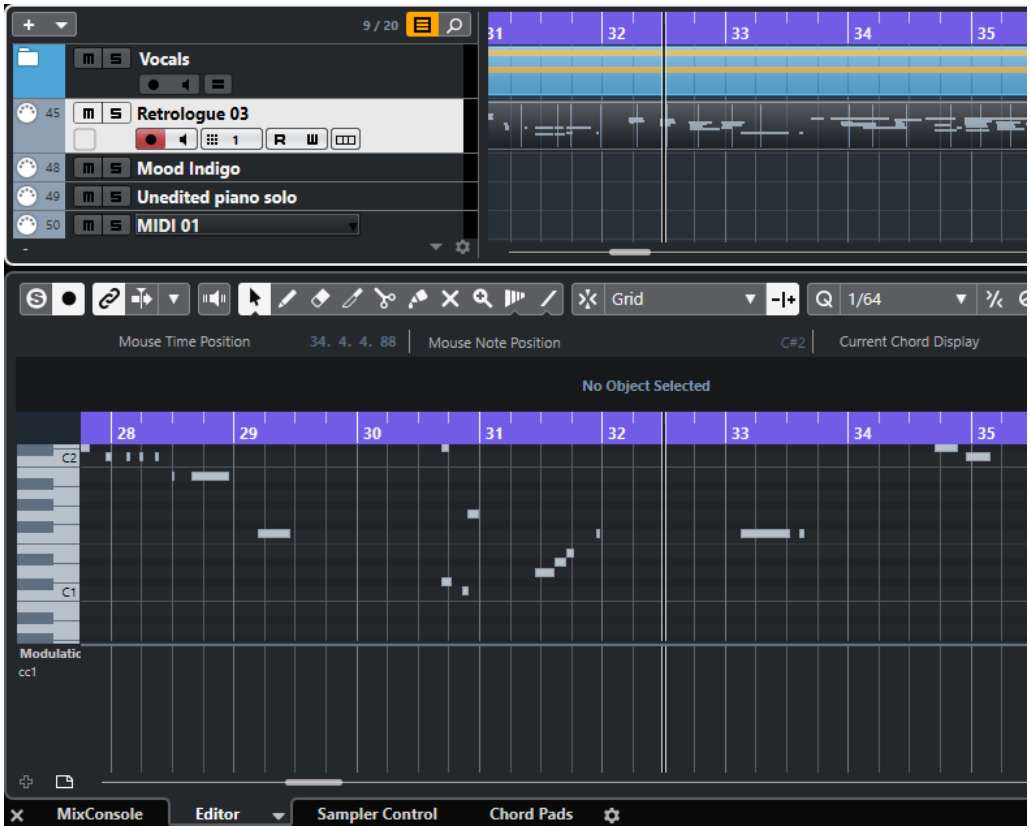
Vous pouvez lier les curseurs et les facteurs de zoom de la zone de projet avec ceux de l'**Éditeur clavier**, de l'**Éditeur de rythme** et de l'**Éditeur de conteneurs audio** de la zone inférieure.

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

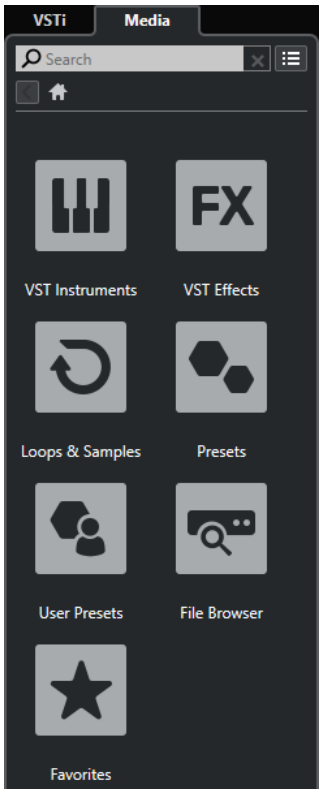
Règle à la page 55
Menu Format d'affichage de règle à la page 55
Zoom dans la fenêtre Projet à la page 80

Zone droite

La zone droite de la fenêtre **Projet** vous permet d'afficher le rack **VSTi**, le rack de **Média**, le rack de la **Control Room** (Cubase Pro uniquement) et le rack **Vumètre** (Cubase Pro uniquement).

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**, **Média**, **CR** (Cubase Pro uniquement) et **Vumètre** (Cubase Pro uniquement).



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 75
Rack de Média dans la zone droite à la page 77
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

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**.

RÉSULTAT

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

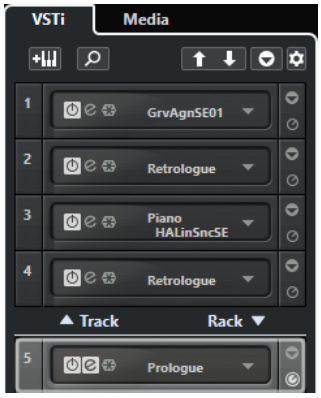
LIENS ASSOCIÉS

Rack VSTi dans la zone droite à la page 75
Instruments VST à la page 754
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

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

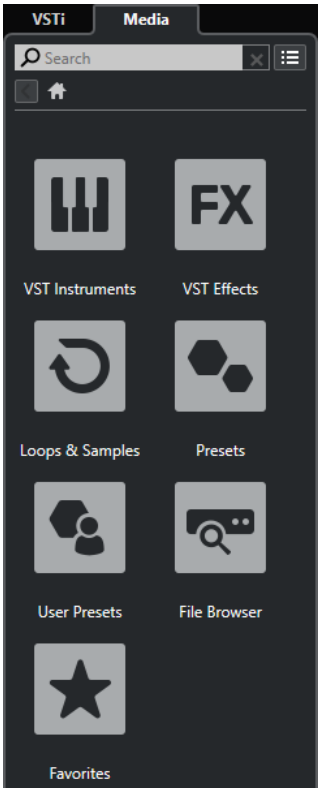
Fenêtre VST Instruments à la page 758

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

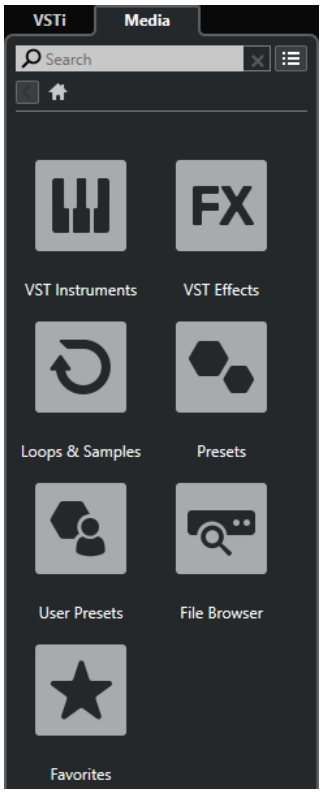
Le rack de **Média** s'ouvre dans la zone droite de la fenêtre **Projet**.

LIENS ASSOCIÉS

Rack de Média dans la zone droite à la page 77
La MediaBay et le rack de Média à la page 651
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

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 651
La MediaBay et le rack de Média à la page 651

Ouvrir la Control Room dans la zone droite (Cubase Pro uniquement)

Il est possible d'afficher la **Control Room** dans la zone droite de 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 **CR**.

RÉSULTAT

La **Control Room** s'ouvre dans la zone droite de la fenêtre **Projet**. Elle intègre exactement les mêmes fonctions que la **Control Room** que vous pouvez ouvrir dans une fenêtre séparée à partir du menu **Studio**.

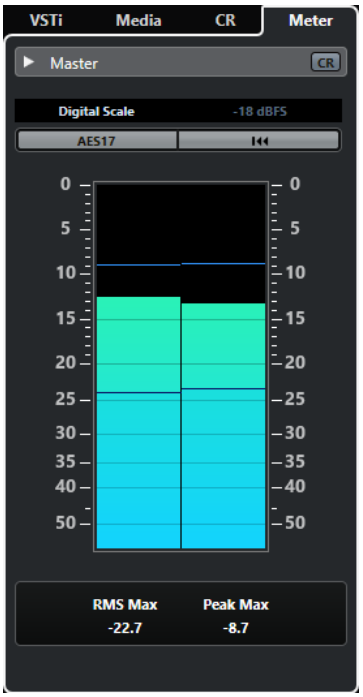
LIENS ASSOCIÉS
Control Room (Cubase Pro uniquement) à la page 445
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

Ouvrir le vumètre dans la zone droite (Cubase Pro uniquement)

Il est possible d'afficher le **Vumètre** dans la zone droite de 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 **Vumètre**.



RÉSULTAT

Le **Vumètre** s'ouvre dans la zone droite de la fenêtre **Projet**. Il intègre exactement les mêmes fonctions que le **Vumètre** que vous pouvez ouvrir dans la zone droite de la **MixConsole**.

LIENS ASSOCIÉS
Vumètres et Loudness (Cubase Pro uniquement) à la page 458
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

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 42
Zone gauche à la page 58
Zone inférieure à la page 67
Zone droite à la page 73
Fenêtre de projet à la page 41

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

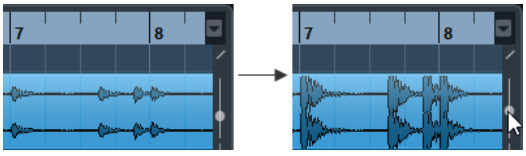
Sous-menu Zoom à la page 82
Préréglages de zoom à la page 82
Zoom avant sur les marqueurs de boucle à la page 83
Historique des zooms à la page 84
Lier les curseurs de projet et d'éditeur de zone inférieure à la page 72
Menu Type de grille à la page 86

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. Faute 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.

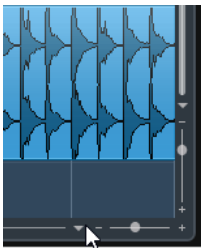
LIENS ASSOCIÉS

Sous-menu Zoom à la page 544

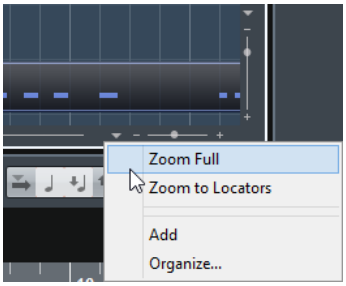
Préréglages de zoom

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

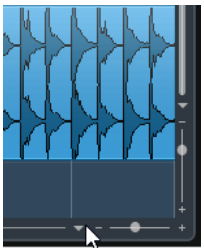
Vous pouvez faire un zoom avant sur la zone située entre les marqueurs de boucle du projet.

CONDITION PRÉALABLE

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 357

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 553

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** Grid 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 basée 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 menu local **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** Bar 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**.

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 85
Zoom dans la fenêtre Projet à la page 80
Menu Format d'affichage de règle à la page 55

Curseur Réticule

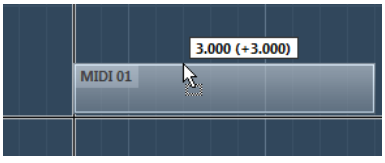
Le curseur réticule s'affiche lorsque vous travaillez dans la fenêtre **Projet** et dans les éditeurs. Il facilite la navigation et l'édition, surtout pour l'arrangement de projets de grande taille.

- 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 **Séparer** 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.

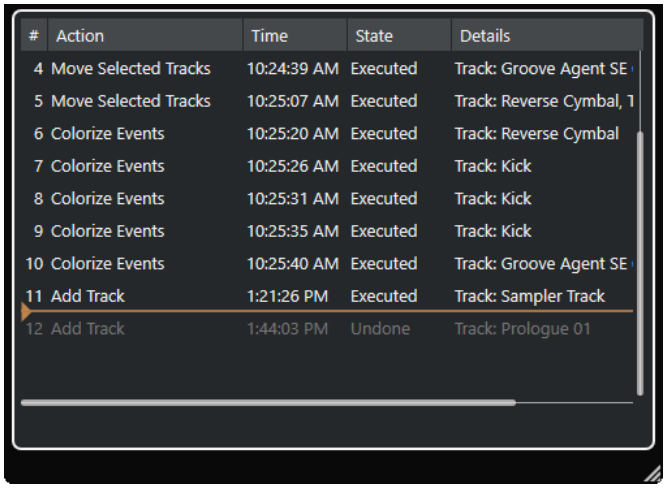
À NOTER

Quand l'**Éditeur clavier**, l'**Éditeur de rythme** ou l'**Éditeur de conteneurs 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 zone inférieur 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

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 plug-ins d'effet (Cubase Pro uniquement) ou 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 494
Appliquer le traitement hors ligne de façon définitive à la page 506

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.

Colorer des pistes individuelles

Vous pouvez colorer des pistes sélectionnées individuelles.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez la piste que vous souhaitez colorer.
2. Dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **Colorer la piste sélectionnée**.
3. Dans le panneau **Choisir une couleur de piste**, cliquez sur l'un des champs de couleur.

RÉSULTAT

La piste sélectionnée est colorée.

LIENS ASSOCIÉS

Affecter automatiquement des couleurs aux nouvelles pistes à la page 191

Colorer les événements ou pistes sélectionnés

Vous pouvez attribuer des couleurs aux pistes et événements/conteneurs sélectionnés pour mieux les voir dans la fenêtre **Projet**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, procédez de l'une des façons suivantes :
   - Sélectionnez l'événement ou conteneur que vous souhaitez colorer.
   - Sélectionnez la piste que vous souhaitez colorer et désélectionnez tous les événements ou conteneurs dans la fenêtre **Projet**.
2. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **Colorer les pistes ou les événements sélectionnés**.
3. Dans le panneau **Colorer**, cliquez sur l'un des champs de couleur.

RÉSULTAT

Les événements ou pistes sélectionnés sont colorés. Quand vous colorez une piste, les événements et conteneurs qu'elle contient adoptent la même couleur.

À NOTER

Quand vous changez la couleur de conteneurs ou événements individuels, ceux-ci cessent de changer de couleur quand vous changez la couleur de la piste sur laquelle ils se trouvent.

Affecter automatiquement des couleurs aux nouvelles pistes

Vous pouvez faire en sorte que des couleurs soient automatiquement assignées aux nouvelles pistes.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Affichage d'événements** > **Pistes**.
2. Ouvrez le menu local **Mode de coloration automatique des pistes** et sélectionnez l'une des options.
3. Cliquez sur **OK**.
4. Pour ajouter des pistes, procédez de l'une des manières suivantes :
   - Servez-vous de l'option **Ajouter une piste** ou **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste** située dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes pour ajouter une piste.
   - Faites glisser des fichiers du rack de **Média** dans l'affichage d'événements.

RÉSULTAT

Les nouvelles pistes sont automatiquement colorées conformément à vos paramètres.

LIENS ASSOCIÉS

Affichage d'événements - Pistes à la page 1195

Restaurer la couleur par défaut

Vous pouvez restaurer la couleur par défaut d'une piste, d'un conteneur ou d'un événement.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez la piste, l'événement ou le conteneur que vous souhaitez réinitialiser à la couleur par défaut.
2. Sélectionnez **Projet** > **Colorer les pistes ou les événements sélectionnés**.
3. Dans le panneau **Colorer**, cliquez sur **Utiliser la couleur par défaut**.

RÉSULTAT

La couleur par défaut est assignée à la piste, au conteneur ou à l'événement sélectionné.

À NOTER

Si vous avez sélectionné un conteneur ou un événement dont la couleur est différente de celle de la piste sur laquelle il se trouve et que vous cliquez sur **Utiliser la couleur par défaut**, ce conteneur ou cet événement reprendra la couleur de la piste.

Boîte de dialogue Couleurs de projet

La boîte de dialogue **Couleurs de projet** permet de configurer un nouveau jeu de couleurs pour les pistes, les événements ou les conteneurs.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Couleurs de projet**, cliquez sur **Colorer les pistes ou les événements sélectionnés** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, puis sélectionnez **Configurer les couleurs** dans le menu.

Champs de couleurs

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

Les options suivantes sont disponibles dans le menu local **Options** :

Ajouter couleur à la fin de la liste

Permet d'ajouter un nouveau bouton de couleur en bas de la liste de couleurs.

Insérer couleur au-dessus de la sélection

Permet d'ajouter un bouton de couleur au-dessus du bouton de couleur sélectionné.

Supprimer couleur sélectionnée

Permet de supprimer le bouton de couleur sélectionné.

Réinitialiser couleur sélectionnée

Permet de restaurer les paramètres d'usine de la couleur sélectionnée.

Augmenter l'intensité de toutes les couleurs/Réduire l'intensité pour toutes les couleurs

Permet d'augmenter/diminuer l'intensité de toutes les couleurs.

Augmenter la brillance de toutes les couleurs/Réduire la brillance pour toutes les couleurs

Permet d'augmenter/diminuer la brillance de toutes les couleurs.

Enregistrer Set actuel comme défauts de programme

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

Charger les réglages de programme pour ce Set

Permet d'appliquer le jeu de couleurs par défaut.

Réinitialiser réglages par défaut pour ce Set

Permet de revenir à la palette de couleurs standard.

LIENS ASSOCIÉS

Palette de couleurs à la page 92

Ajouter et éditer des couleurs individuelles

Vous pouvez ajouter de nouvelles couleurs dans la boîte de dialogue **Couleurs de projet**. Il vous sera ainsi possible d'attribuer des couleurs personnalisées aux événements, pistes et voies.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **Colorer les pistes ou les événements sélectionnés**.
2. Dans le panneau **Colorer**, cliquez sur **Configurer les couleurs**.
3. Dans la boîte de dialogue **Couleurs de projet**, cliquez sur **Options** et sélectionnez **Ajouter couleur à la fin de la liste**.
4. Cliquez sur le nouveau champ de couleur pour ouvrir la **Palette de couleurs**.
5. Choisissez une couleur et cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Le champ de couleur sélectionné prend la couleur choisie.

LIENS ASSOCIÉS

Palette de couleurs à la page 92

Palette de couleurs

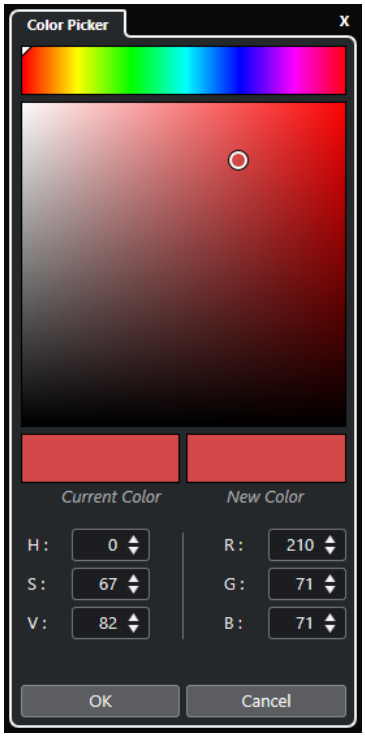
La **Palette de couleurs** permet de définir de nouvelles couleurs personnalisées.

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

- Cliquez sur **Colorer les pistes ou les événements sélectionnés** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, puis cliquez sur **Configurer les couleurs** et dans la boîte de dialogue **Couleurs de projet**, cliquez sur un champ de couleur.

  Vous pourrez ainsi définir des couleurs personnalisées pour vos projets.
- Sélectionnez **Édition** > **Préférences**, sélectionnez l'une des entrées de l'**Interface utilisateur** et cliquez sur un champ de couleur.

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



Sélecteurs de couleurs

Permettent de sélectionner une couleur.

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

Permet d'éditer le format numérique des couleurs.

Rouge/Vert/Bleu

Permet 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 31

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 (nouveautés 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 96

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)).

Enregistrer un fichier de modèle de projet

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

CONDITION PRÉALABLE

Supprimez tous les clips de la **Bibliothèque** avant d'enregistrer le projet en tant que modèle. 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 préréglage** 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

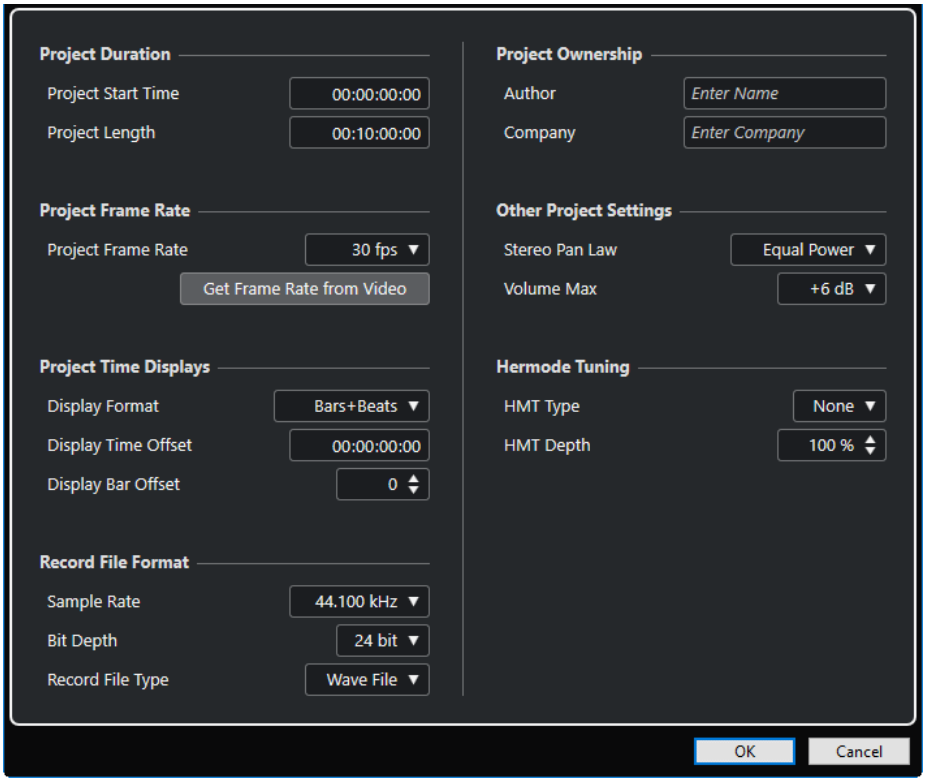
PROCÉDER AINSI

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

Vous pouvez configurer les paramètres généraux de votre projet dans la boîte de dialogue **Configuration du 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**).



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 fichier 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 14
Enregistrement - Audio à la page 1202

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 1169
Ne connectez pas les bus d'entrée/sortie pendant le chargement de projets externes à la page 1209
Activation des projets à la page 103

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** .

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 29

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 105
Sauvegarder des projets à la page 106

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. Configurez les paramètres de 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

Cette boîte de dialogue 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.

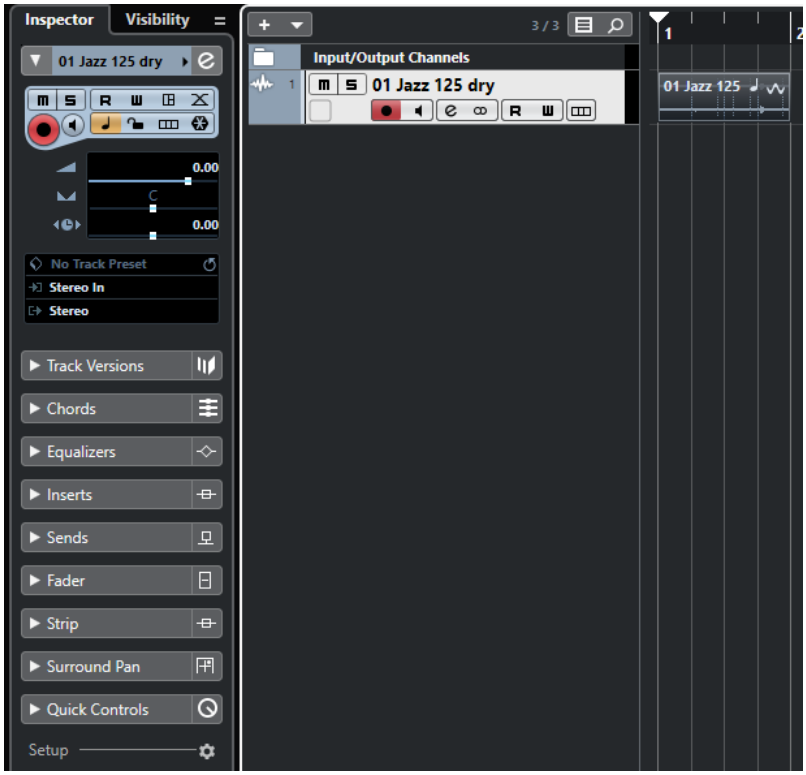
Ne pas inclure les fichiers vidéo

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**.

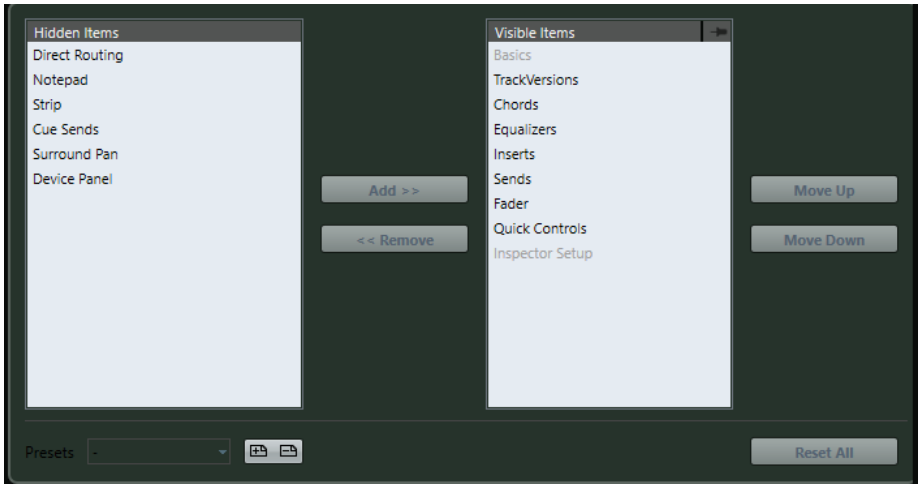
Quand vous sélectionnez une piste dans la fenêtre **Projet**, les commandes, réglages et paramètres affichés dans l'**Inspecteur** et dans la liste des pistes vous permettent de contrôler cette piste.



Boîte de dialogue Paramètres de l'Inspecteur de pistes

Pour chaque type de piste, vous pouvez choisir les sections de l'**Inspecteur** qui seront affichées. Vous pouvez également configurer l'ordre de ces sections.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Paramètres de l'Inspecteur de pistes**, cliquez sur **Configurer 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**.

Fixer

Quand vous activez **Fixer** en cliquant sur la colonne d'une section, le statut ouvert/fermé de la section sélectionnée de l'**Inspecteur** reste fixe.

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** dans un préréglage.

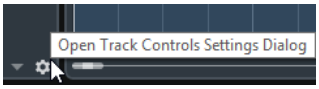
Tout initialiser

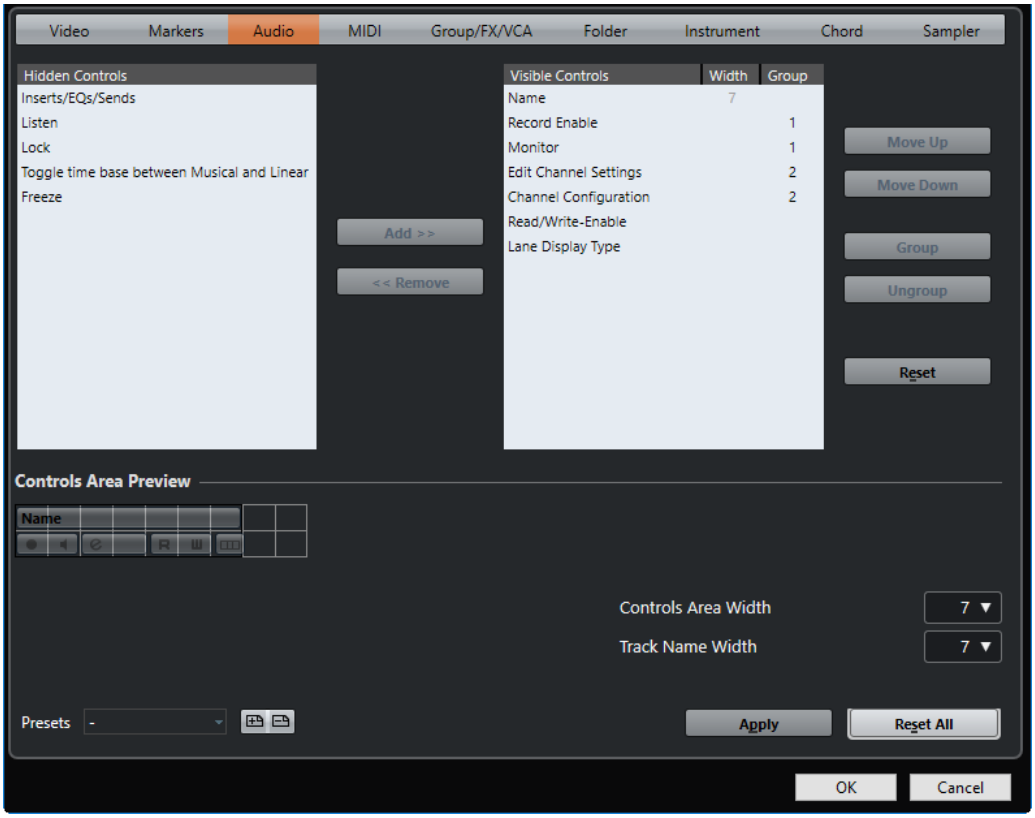
Permet de restaurer les paramètres par défaut de l'**Inspecteur**.

Boîte de dialogue Paramètres de commandes de piste

Pour chaque type de piste, vous pouvez choisir les commandes de piste qui seront affichées dans la liste des pistes. Vous pouvez également spécifier l’ordre de ces contrôles et les regrouper de façon à ce qu’ils soient toujours affichés les uns à coté des autres.

- 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 dégrouper 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.

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.

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 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.

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 111

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

Les réglages 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, en stéréo ou en Surround (Cubase Pro uniquement).

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.

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 23

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.

Ouvrir Interfaces de périphériques (Cubase Pro uniquement)

Permet de créer un panneau utilisateur regroupant les paramètres des plug-ins et des périphériques de 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'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.

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.

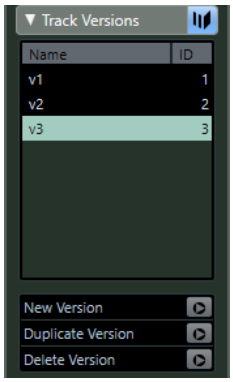
Routage de sortie

Permet de définir le bus de sortie de la piste.

Sections de l’Inspecteur des pistes Audio

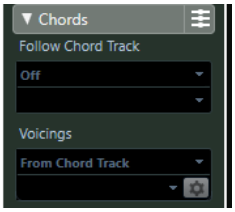
En plus des paramètres de piste de base qui sont toujours affichés, l'**Inspecteur** des pistes Audio comprend d'autres sections qui changent en fonction du type de piste.

Track Versions



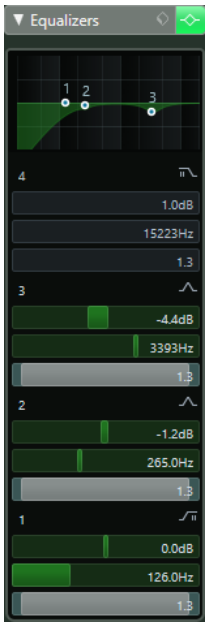
Permet de créer et d'éditer des **Track Versions**.

Accords



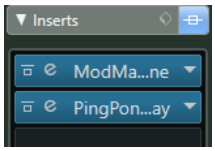
Permet de définir comment la piste doit suivre la piste d'Accords.

Égaliseurs



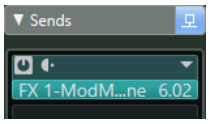
Permet de configurer les égaliseurs de la piste. Chaque piste peut comporter jusqu'à quatre bandes d'égalisation.

Inserts



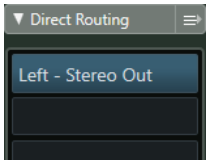
Permet d’ajouter des effets d’insert sur la piste.

Effets Send



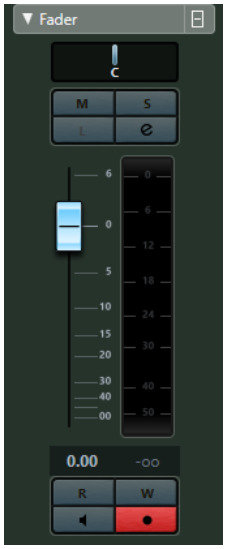
Permet de router la piste sur une ou plusieurs voies FX.

Routage direct



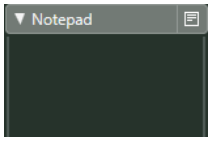
Permet de configurer le routage direct.

Fader



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

Bloc-notes



Permet de noter des informations sur la piste.

Strip

Permet de configurer les modules Channel Strip.

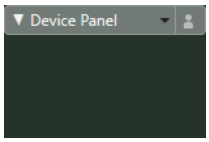
Sends Cue (Cubase Pro uniquement)

Permet de router des mixages Cue sur les Cues de la **Control Room**.

Panoramique Surround (Cubase Pro uniquement)

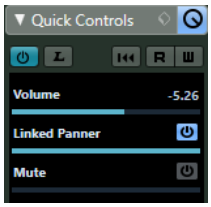
Permet d'afficher la panoramique d'une piste.

Panneau utilisateur (Cubase Pro uniquement)



Permet d’afficher et d’utiliser des interfaces de périphériques.

Contrôles instantanés



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

Commandes des pistes Audio

La liste des pistes pour les pistes Audio contient des commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer votre piste Audio.

Nom de la piste

Double-cliquez pour renommer la piste.

Éditer configurations de voie

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

Rendre muet

Permet de rendre la piste muette.

Solo

Permet d'écouter la piste en solo.

Lire l'automatisation

Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation

Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

Activer l'Enregistrement

Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

Monitor

Permet de router les signaux entrants sur la sortie sélectionnée.

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.

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.

Configuration de canal

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

Listen

Le témoin d'écoute est allumé quand la piste est en mode Listen.

Geler voie

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

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

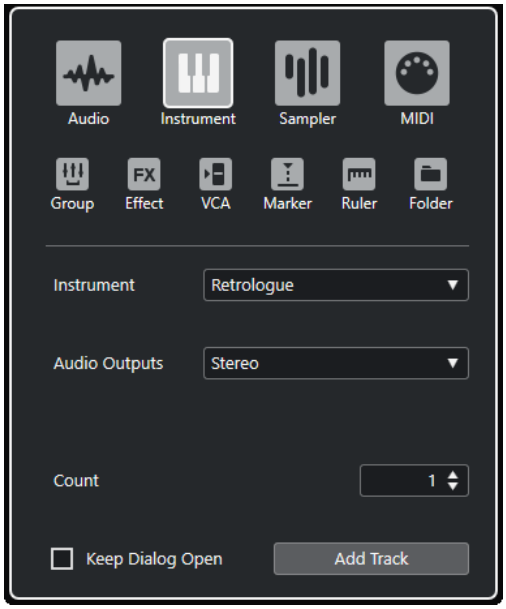
Boîte de dialogue Ajouter une piste – Instrument à la page 119

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**.
- Faites un clic droit dans une zone vide de la liste des pistes et sélectionnez **Ajouter une piste d'Instrument**.
- Sélectionnez **Projet** > **Ajouter une piste** > **Instrument**.



Les réglages 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

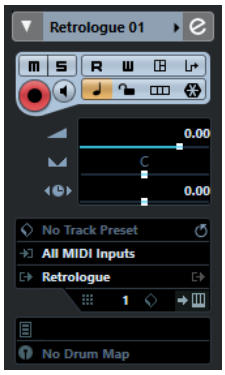
Activez cette option si vous souhaitez que la boîte de dialogue reste ouverte après que vous avez cliqué sur **Ajouter une piste**. Vous pourrez ainsi cliquer sur la page d'un autre type de piste pour configurer et ajouter d'autres pistes.

Ajouter une piste

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

Inspecteur des pistes d’Instrument

L'**Inspecteur** des pistes d'Instrument contient des commandes et paramètres qui vous permettent de contrôler votre piste d'Instrument. Il comprend certaines sections des voies d’Instrument VST et des pistes MIDI.



La section supérieure de l'**Inspecteur** des pistes d’Instrument contient les paramètres de piste basiques suivants :

Nom de la piste

Cliquez une fois pour afficher/masquer la section des paramètres de base de la piste. Double-cliquez pour renommer la piste.

Colorer la piste sélectionnée

Permet de colorer la piste sélectionnée.

Éditer configurations de voie

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

Rendre muet

Permet de rendre la piste muette.

Solo

Permet d’écouter la piste en solo.

Lire l’automatisation

Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l’automatisation

Permet d’écrire des automatisations pour la piste.

Ouvrir Interfaces de périphériques

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

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.

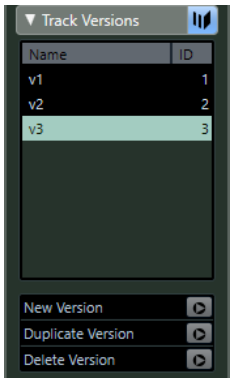
Drum Maps

Permet de sélectionner une Drum Map pour la piste.

Sections de l’Inspecteur des pistes d’Instrument

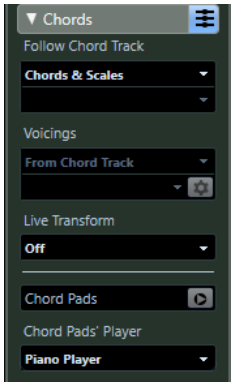
En plus des paramètres de piste habituels qui sont toujours affichés, l'**Inspecteur** des pistes d'Instrument contient d'autres sections.

Track Versions



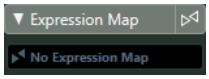
Permet de créer et d'éditer des **Track Versions**.

Accords



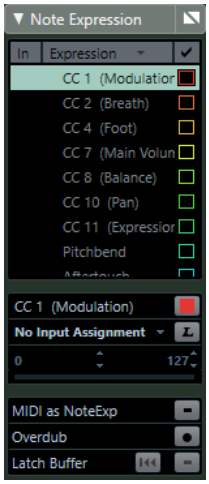
Permet de définir comment la piste doit suivre la piste d'Accords.

Expression Map



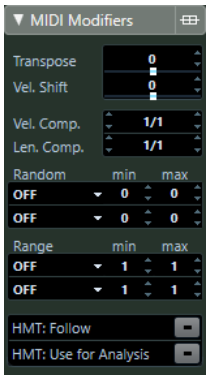
Permet d'utiliser les fonctions **Expression Map**.

Note Expression



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

Paramètres MIDI

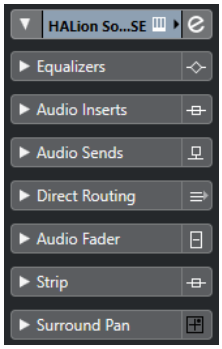


Permet de transposer ou d'ajuster la vélocité des événements de la piste MIDI en temps réel pendant la lecture.

Effets d'Insert MIDI

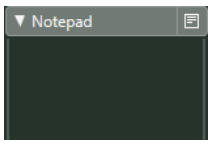
Permet d'ajouter des effets d'insert MIDI.

Section de l'instrument



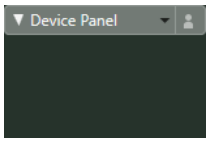
Contient les commandes liées à l'audio de l'instrument.

Bloc-notes



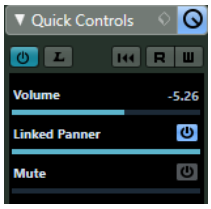
Permet de noter des informations sur la piste.

Panneau utilisateur (Cubase Pro uniquement)



Permet d’afficher et d’utiliser des interfaces de périphériques.

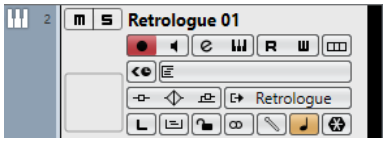
Contrôles instantanés



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

Commandes des pistes d’Instrument

La liste des pistes pour les pistes d'Instrument contient des commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer votre piste d'Instrument.



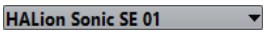
Rendre muet

Permet de rendre la piste muette.

Solo

Permet d’écouter la piste en solo.

Nom de la piste



Double-cliquez pour renommer la piste.

Activer l’Enregistrement

Permet d’activer la piste pour l’enregistrement.

Monitor

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.

Éditer instrument

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

Lire l’automatisation

Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l’automatisation

Permet d’écrire des automatisations pour la piste.

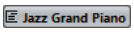
Afficher couches

Permet de diviser les pistes en couches.

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.

Contourner Insert

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

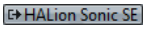
Contourner égaliseurs

Permet de contourner les égaliseurs de la piste.

Contourner Sends

Permet de contourner les effets Send de la piste.

Instrument



Permet de sélectionner un instrument.

Listen

Le témoin d’écoute est allumé quand la piste est en mode Listen.

Éditer sur place

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

Verrouiller

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

Configuration de canal

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

Drum Map

Permet de sélectionner une Drum Map 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.

Geler voie

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

Charger mise à jour

Ce bouton s'allume quand d'autres utilisateurs ont apporté des modifications à une piste et téléchargé ces modifications sur le réseau afin que vous puissiez les charger dans votre projet pour le mettre à jour.

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 127
Créer des pistes Échantillonneur à la page 616
Commandes de l'échantillonneur à la page 616

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

Les réglages suivants sont disponibles :

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

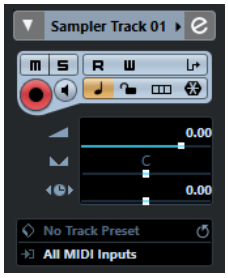
Activez cette option si vous souhaitez que la boîte de dialogue reste ouverte après que vous avez cliqué sur **Ajouter une piste**. Vous pourrez ainsi cliquer sur la page d'un autre type de piste pour configurer et ajouter d'autres pistes.

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'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.

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 préréglage de piste

Permet de charger ou d'enregistrer un préréglage de piste ou de revenir aux préréglages par défaut.

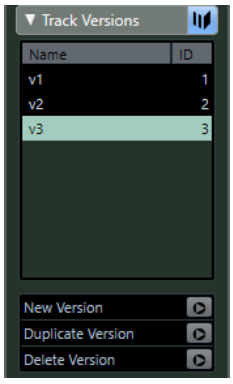
Routage Entrée

Permet de définir le bus d'entrée de la piste.

Sections de l'Inspecteur des pistes Échantillonneur

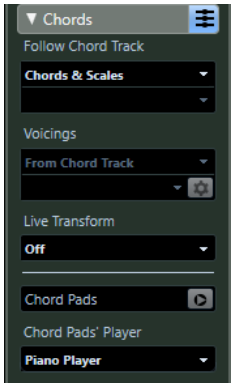
En plus des paramètres de piste habituels qui sont toujours affichés, l'**Inspecteur** des pistes Échantillonneur contient d'autres sections.

Track Versions



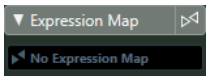
Permet de créer et d'éditer des **Track Versions**.

Accords



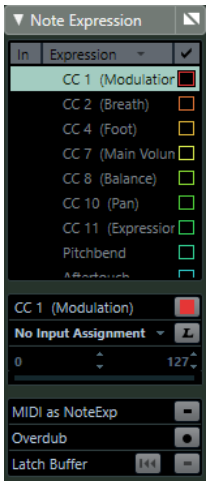
Permet de définir comment la piste doit suivre la piste d'Accords.

Expression Map



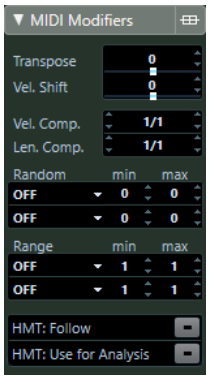
Permet d'utiliser les fonctions **Expression Map**.

Note Expression



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

Paramètres MIDI

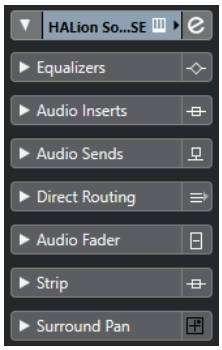


Permet de transposer ou d'ajuster la vélocité des événements de la piste MIDI en temps réel pendant la lecture.

Effets d'Insert MIDI

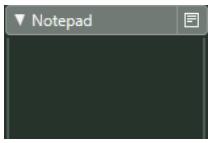
Permet d'ajouter des effets d'insert MIDI.

Section de l'instrument



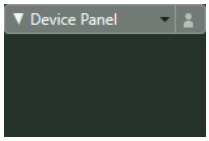
Contient les commandes liées à l'audio de la piste Échantillonneur.

Bloc-notes



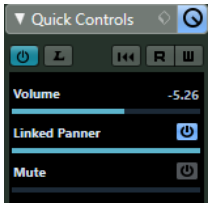
Permet de noter des informations sur la piste.

Panneau utilisateur (Cubase Pro uniquement)



Permet d'afficher et d'utiliser des interfaces de périphériques.

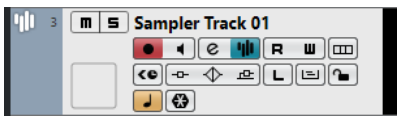
Contrôles instantanés



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

Commandes des pistes Échantillonneur

La liste des pistes pour les pistes Échantillonneur contient des commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer ces pistes.



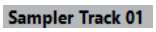
Rendre muet

Permet de rendre la piste muette.

Solo

Permet d'écouter la piste en solo.

Nom de la piste



Double-cliquez pour renommer la piste.

Activer l'Enregistrement

Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

Monitor

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.

Ouvrir/Fermer l'échantillonneur

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

Lire l'automatisation

Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation

Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

Afficher couches

Permet de diviser les pistes en couches.

Compensation de latence ASIO

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

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.

Listen

Le témoin d'écoute est allumé quand la piste est en mode Listen.

Éditer sur place

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

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.

Geler voie

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

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 134

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

Les réglages suivants sont disponibles :

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

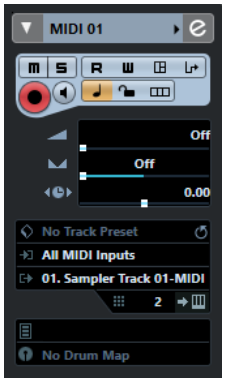
Activez cette option si vous souhaitez que la boîte de dialogue reste ouverte après que vous avez cliqué sur **Ajouter une piste**. Vous pourrez ainsi cliquer sur la page d'un autre type de piste pour configurer et ajouter d'autres pistes.

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.

Ouvrir Interfaces de périphériques

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

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 préréglage de piste

Permet de charger ou d'enregistrer un préréglage de piste ou de revenir aux préréglages par défaut.

Routage Entrée

Permet de définir le bus d'entrée de la piste.

Routage de sortie

Permet de définir le bus de sortie de la piste.

Voie

Permet de définir le canal MIDI.

Éditer instrument

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

Sélection de banque

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

Programmes

Permet de sélectionner un programme.

Sélecteur de programme

Permet de définir un message de changement de programmes (Program Change) qui sera transmis à votre périphérique MIDI.

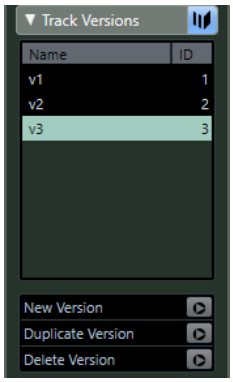
Drum Maps

Permet de sélectionner une Drum Map pour la piste.

Sections de l’Inspecteur des pistes MIDI

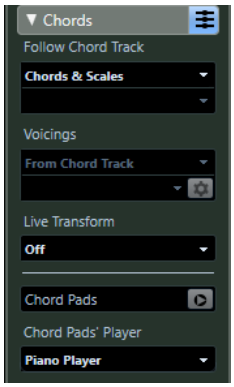
En plus des paramètres de piste habituels qui sont toujours affichés, l'**Inspecteur** des pistes MIDI contient d'autres sections.

Track Versions



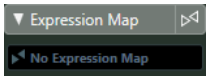
Permet de créer et d’éditer des **Track Versions**.

Accords



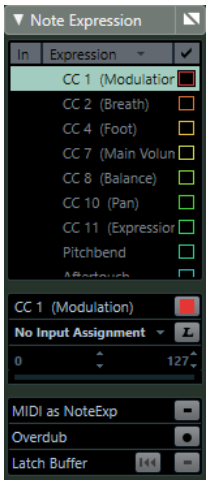
Permet de définir comment la piste doit suivre la piste d’Accords.

Expression Map



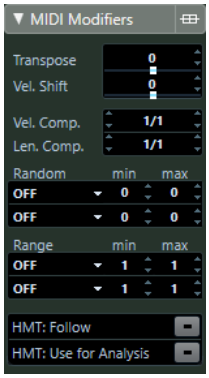
Permet d’utiliser les fonctions **Expression Map**.

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.

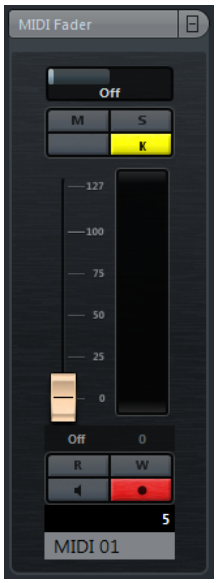
Effets d'Insert MIDI

Permet d'ajouter des effets d'insert MIDI.

Section Effets Send MIDI

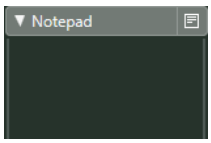
Permet d’ajouter des effets Send MIDI.

Section Fader MIDI



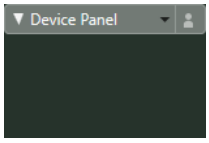
Affiche une réplique de la voie correspondante sur la **MixConsole**.

Bloc-notes



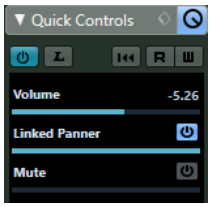
Permet de noter des informations sur la piste.

Panneau utilisateur (Cubase Pro uniquement)



Permet d’afficher et d’utiliser des interfaces de périphériques.

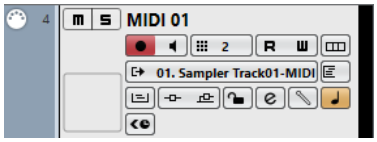
Contrôles instantanés



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

Commandes des pistes MIDI

La liste des pistes pour les pistes MIDI contient des commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer votre piste MIDI.



Voici les commandes que vous pouvez y trouver :

Rendre muet

Permet de rendre la piste muette.

Solo

Permet d'écouter la piste en solo.

Nom de la piste

Double-cliquez pour renommer la piste.

Activer l'Enregistrement

Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

Monitor

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**).

Canal

Permet de définir le canal MIDI.

Lire l'automatisation

Permet de lire les automatisations de la piste.

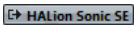
Écrire l'automatisation

Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

Afficher couches

Permet de diviser les pistes en couches.

Sortie



Permet de définir la sortie de la piste.

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**.

Contourner Insert

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

Contourner Sends

Permet de contourner les effets Send de la piste.

Verrouiller

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

Éditer configurations de voie

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

Drum Map

Permet de sélectionner une Drum Map 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.

Charger mise à jour

Ce bouton s’allume quand d’autres utilisateurs ont apporté des modifications à une piste et téléchargé ces modifications sur le réseau afin que vous puissiez les charger dans votre projet pour le mettre à jour.

Compensation de latence ASIO

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

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 143

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**.
- Sélectionnez **Projet** > **Ajouter une piste** > **Effet**.

Les réglages suivants sont disponibles :

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, en stéréo ou en Surround (Cubase Pro uniquement).

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.

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.

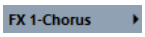
LIENS ASSOCIÉS

Ajouter des pistes de voie FX à la page 476
Ajouter des voies FX aux voies sélectionnées à la page 476

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.

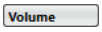
Basculer la base de temps

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.

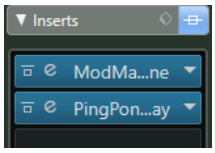
Routage de sortie

Permet de définir le bus de sortie de la piste.

Sections de l’Inspecteur des pistes de voie FX

En plus des paramètres de piste habituels qui sont toujours affichés, l'**Inspecteur** des pistes de voie FX contient d'autres sections.

Inserts

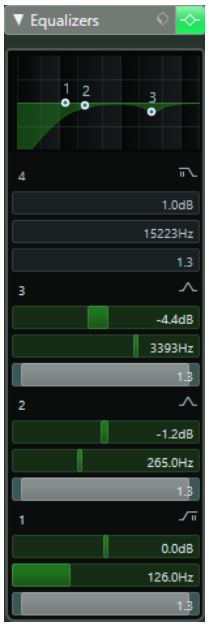


Permet d’ajouter des effets d’insert sur la piste.

Strip

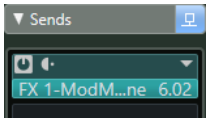
Permet de configurer les modules Channel Strip.

Égaliseurs



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

Effets Send

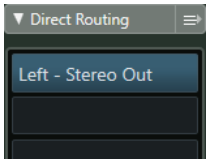


Permet de router la piste sur une ou plusieurs voies FX.

Sends Cue (Cubase Pro uniquement)

Permet de router des mixages Cue sur les Cues de la **Control Room**.

Routage direct

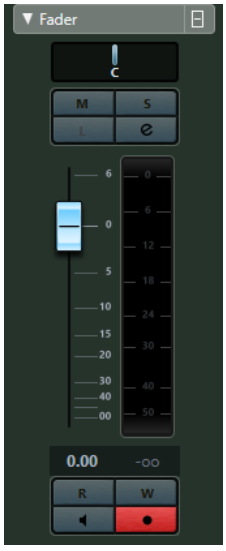


Permet de configurer le routage direct.

Panoramique Surround (Cubase Pro uniquement)

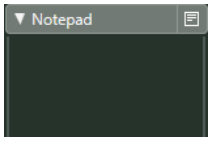
Permet d'afficher la panoramique d'une piste.

Fader



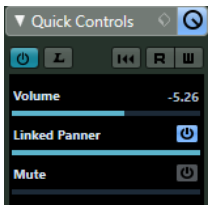
Permet d'afficher une réplique de la voie correspondante sur la **MixConsole**.

Bloc-notes



Permet de noter des informations sur la piste.

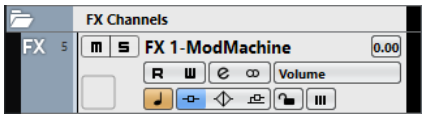
Contrôles instantanés



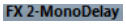
Permet de configurer des contrôles instantanés afin d'utiliser des contrôleurs externes, par exemple.

Commandes des pistes de voie FX

La liste des pistes pour les pistes de voie FX contient des commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer les paramètres de l'effet.



Nom de la piste



Double-cliquez pour renommer la piste.

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.

Ignorer l’automatisation

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

Paramètre d’automatisation

Permet de sélectionner un paramètre pour l’automatisation.

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.

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.

Configuration de canal

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

LIENS ASSOCIÉS
Éditeur de patterns de clic à la page 268
Créer une piste Clic à la page 276

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 réglages 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 149

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**.
- Sélectionnez **Projet** > **Ajouter une piste** > **Groupe**.

Les réglages suivants sont disponibles :

Configuration

Permet de définir la configuration de canal. Les pistes associées à des signaux audio peuvent être configurées en mono, en stéréo ou en Surround (Cubase Pro uniquement).

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.

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.

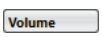
Basculer la base de temps

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.

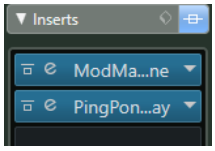
À NOTER

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.

Sections de l'Inspecteur des pistes de voie de Groupe

En plus des paramètres de piste habituels qui sont toujours affichés, l'**Inspecteur** des pistes de voie de Groupe contient d'autres sections.

Inserts

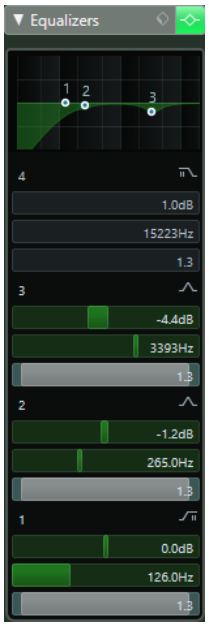


Permet d'ajouter des effets d'insert sur la piste.

Strip

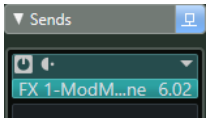
Permet de configurer les modules Channel Strip.

Égaliseurs



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

Effets Send

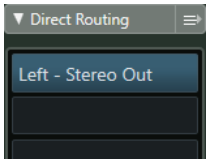


Permet de router la piste sur une ou plusieurs voies FX.

Sends Cue (Cubase Pro uniquement)

Permet de router des mixages Cue sur les Cues de la **Control Room**.

Routage direct

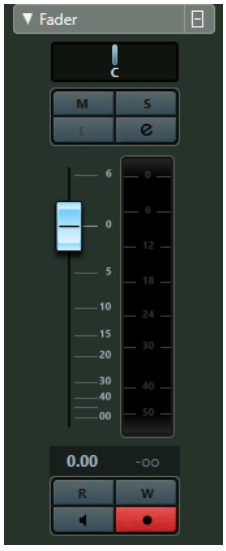


Permet de configurer le routage direct.

Panoramique Surround (Cubase Pro uniquement)

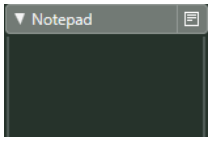
Permet d'afficher la panoramique d'une piste.

Fader



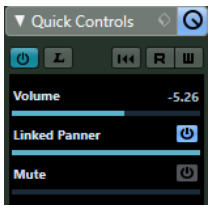
Permet d'afficher une réplique de la voie correspondante sur la **MixConsole**.

Bloc-notes



Permet de noter des informations sur la piste.

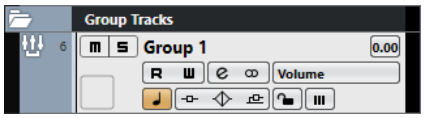
Contrôles instantanés



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

Commandes des voies de Groupe

La liste des pistes pour les pistes de voie de Groupe contient des commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer les paramètres du groupe.



Nom de la piste

Double-cliquez pour renommer la piste.

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.

Ignorer l'automatisation

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

Paramètre d'automatisation

Permet de sélectionner un paramètre pour l'automatisation.

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.

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.

Configuration de canal

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

Piste Fader VCA (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez utiliser une piste Fader VCA pour créer des faders VCA pour votre projet.

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

LIENS ASSOCIÉS
Boîte de dialogue Ajouter une piste – VCA à la page 156
Faders VCA (Cubase Pro uniquement) à la page 439
Automatisation des faders VCA à la page 443
Automatisation à la page 730

Boîte de dialogue Ajouter une piste – VCA

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

Pour ouvrir la page **VCA** 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 **VCA**.
- Sélectionnez **Projet** > **Ajouter une piste** > **VCA**.

Les réglages suivants sont disponibles :

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.

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 Fader VCA

L'**Inspecteur** des pistes Fader VCA contient les paramètres des faders VCA.

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.

Lire l'automatisation

Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation

Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

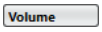
Basculer la base de temps

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

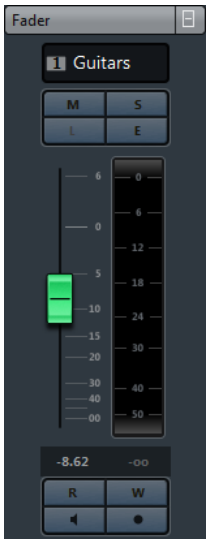


Permet de régler le niveau de la piste.

Sections de l'Inspecteur des pistes de voie VCA

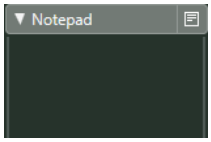
En plus des paramètres de piste habituels qui sont toujours affichés, l'**Inspecteur** des pistes de voie VCA contient d'autres sections.

Section des faders



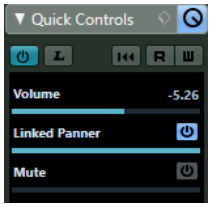
Affiche une réplique de la voie correspondante sur la **MixConsole**.

Bloc-notes



Permet de noter des informations sur la piste.

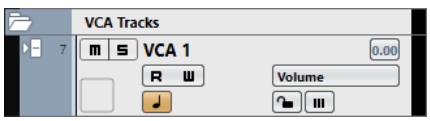
Contrôles instantanés



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

Commandes des pistes Fader VCA

La section de la liste des pistes consacrée aux pistes Fader VCA contient les commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer les paramètres du fader VCA.



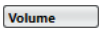
Rendre muet

Permet de rendre la piste muette.

Solo

Permet d'écouter la piste en solo.

Volume



Permet de régler le niveau de la piste.

Ignorer l'automatisation

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

Lire l'automatisation

Permet de lire les automatisations de la piste.

Écrire l'automatisation

Permet d'écrire des automatisations pour la piste.

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

Cubase Pro uniquement : Vous pouvez utiliser des pistes Marqueur pour ajouter et éditer des marqueurs afin de situer plus facilement certaines positions. Cubase Artist uniquement : Vous pouvez utiliser la piste Marqueur pour ajouter et éditer des marqueurs afin de situer plus facilement certaines positions.

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

Cubase Pro uniquement : Vous pouvez créer jusqu'à dix pistes Marqueur dans un projet.

LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Ajouter une piste – Marqueur (Cubase Pro uniquement) à la page 159
Piste Marqueur (Cubase Artist uniquement) à la page 172

Boîte de dialogue Ajouter une piste – Marqueur (Cubase Pro uniquement)

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

Pour ouvrir la page **Marqueur** 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 **Marqueur**.

- Sélectionnez **Projet** > **Ajouter une piste** > **Marqueur**.

À NOTER

Dans Cubase Artist, vous ne pouvez créer qu'une seule piste Marqueur. Par conséquent, la page **Marqueur** de la boîte de dialogue **Ajouter une piste** n'est pas disponible dans cette version du programme. Pour ajouter la piste Marqueur dans votre projet, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste** dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis sélectionnez **Ajouter une piste Marqueur**.

Les réglages suivants sont disponibles :

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.

Ajouter une piste

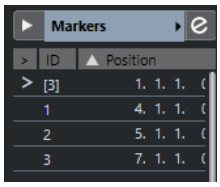
Permet d'ajouter une ou plusieurs pistes qui correspondent au type de piste et aux paramètres de la page active, après quoi la boîte de dialogue se ferme automatiquement.

LIENS ASSOCIÉS

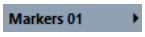
Piste Marqueur (Cubase Artist uniquement) à la page 172

Inspecteur de la piste Marqueur

L'**Inspecteur** de la piste Marqueur contient la liste des marqueurs.



Nom de la piste



Double-cliquez pour renommer la piste.

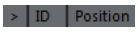
Colorer la piste sélectionnée

Permet de colorer la piste sélectionnée.

Ouvrir fenêtre Marqueurs

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

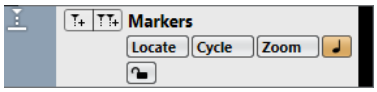
Attributs des marqueurs



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.

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

Double-cliquez pour renommer la piste.

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.

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.

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.

Activer cette piste

Permet d'activer la piste marqueur en question.

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 162

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**.
- Sélectionnez **Projet** > **Ajouter une piste** > **Règle**.

Les réglages suivants sont disponibles :

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.

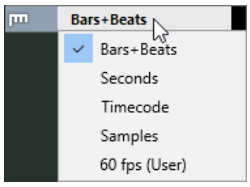
Ajouter une piste

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 164

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**.
- Sélectionnez **Projet** > **Ajouter une piste** > **Répertoire**.

Les réglages suivants sont disponibles :

Nombre

Permet de saisir le nombre de pistes devant être créées.

Garder la boîte de dialogue ouverte

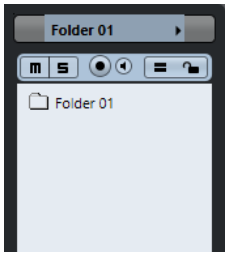
Activez cette option si vous souhaitez que la boîte de dialogue reste ouverte après que vous avez cliqué sur **Ajouter une piste**. Vous pourrez ainsi cliquer sur la page d'un autre type de piste pour configurer et ajouter d'autres pistes.

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

Permet de router les signaux entrants sur la sortie sélectionnée.

Édition en groupe

Permet de passer en mode d’édition en groupe.

Verrouiller

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

Commandes des pistes Répertoire

La liste des pistes pour les pistes Répertoire contient des commandes et paramètres qui vous permettent d'éditer toutes les pistes du répertoire.

Déplier/Plier dossier

Permet d'afficher/masquer les pistes contenues dans le répertoire. Les pistes masquées sont quand même lues.

Nom de la piste

Double-cliquez pour renommer la piste.

Rendre muet

Permet de rendre la piste muette.

Solo

Permet d’écouter la piste en solo.

Activer l’Enregistrement

Permet d’activer la piste pour l’enregistrement.

Monitor

Permet de router les signaux entrants sur la sortie sélectionnée.

Édition en groupe

Permet de passer en mode d’édition en groupe.

Verrouiller

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

Autres pistes

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

- Piste Arrangeur
- Piste d’Accords
- Piste Marqueur (Cubase Artist uniquement)
- Piste Mesure
- Piste tempo
- Piste de transposition
- Piste vidéo

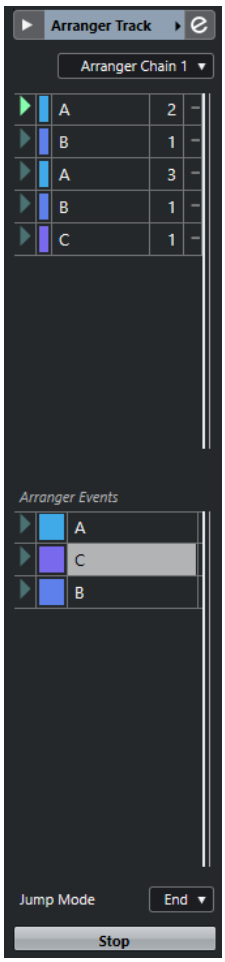
Piste Arrangeur

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 ajouter la piste Arrangeur dans votre projet, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste** dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis sélectionnez **Ajouter une piste Arrangeur**.

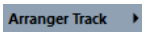
Inspecteur de la piste Arrangeur

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



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**.

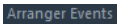
Sélection chaîne Arrangeur active + Fonctions

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

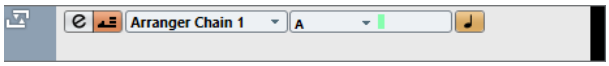
Permet de quitter le mode direct.

Mode Jump

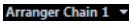
Permet de déterminer la durée pendant laquelle est lu l'événement arrangeur actif avant que la lecture passe au suivant.

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'alterner 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.

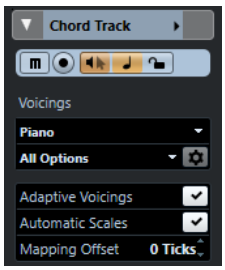
Piste d'Accords

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 ajouter la piste d'Accords dans votre projet, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste** dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis sélectionnez **Ajouter une piste d'Accords**.

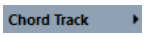
Inspecteur de la piste d’Accords

L'**Inspecteur** de la piste d’Accords contient plusieurs 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.

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

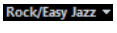
Verrouiller

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

Bibliothèque de Voicings

Permet de configurer une bibliothèque de Voicings pour la piste.

Sous-ensemble de la bibliothèque de Voicings



Permet de sélectionner un sous-ensemble de la bibliothèque.

Configuration des paramètres de Voicing

Permet de configurer les paramètres de Voicing selon un schéma de Voicing particulier.

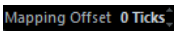
Voicings adaptatifs

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

Gammes automatiques

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

Décalage Assignation

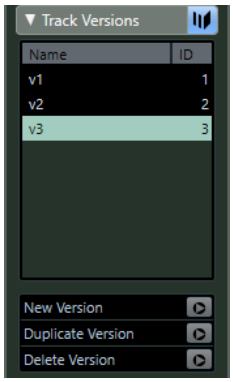


Permet de définir une valeur de décalage afin de faire en sorte que les événements d'accords affectent également les notes MIDI qui ont été déclenchées trop tôt (saisissez une valeur négative) ou trop tard (saisissez une valeur positive).

Sections de l'Inspecteur de la piste d'Accords

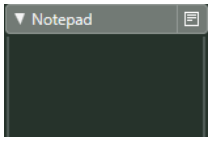
En plus des paramètres de piste habituels qui sont toujours affichés, l'**Inspecteur** de la piste d'Accords contient d'autres sections.

Track Versions



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

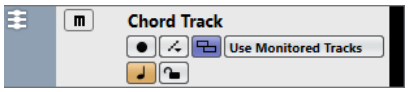
Bloc-notes



Permet de noter des informations sur la piste.

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 :

Rendre muette la piste d'Accords

Permet de rendre la piste muette.

Sélectionner Piste pour l'Écoute

Permet de sélectionner une piste pour l'écoute des événements d'accords.

Activer l'Enregistrement

Permet d'activer la piste pour l'enregistrement.

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.

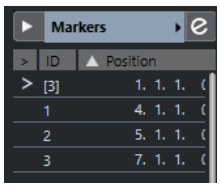
Piste Marqueur (Cubase Artist uniquement)

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

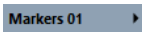
- Pour ajouter la piste Marqueur dans votre projet, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste** dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis sélectionnez **Ajouter une piste Marqueur**.

Inspecteur de la piste Marqueur (Cubase Artist uniquement)

L'**Inspecteur** de la piste Marqueur contient la liste des marqueurs.



Nom de la piste



Double-cliquez pour renommer la piste.

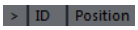
Colorer la piste sélectionnée

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.

Commandes de la piste Marqueur (Cubase Artist uniquement)

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

Double-cliquez pour renommer la piste.

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.

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.

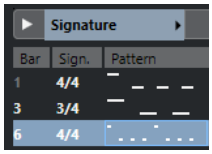
- Pour ajouter la piste Mesure dans votre projet, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste** dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis sélectionnez **Ajouter la piste Mesure**.

LIENS ASSOCIÉS

Événements de mesure à la page 1074
Onglet Patterns de clic à la page 274

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 chiffrage 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 268

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 chiffrages 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 chiffrages 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.

- **Boîte de dialogue 'Modifier structure des mesures'** (Cubase Pro uniquement)

  Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Modifier structure des mesures**.

LIENS ASSOCIÉS

Onglet Patterns de clic à la page 274
Boîte de dialogue Modifier structure des mesures (Cubase Pro uniquement) à la page 1071

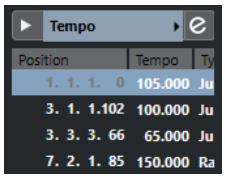
Piste Tempo

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

- Pour ajouter une piste Tempo dans votre projet, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste** dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis sélectionnez **Ajouter une piste Tempo**.

Inspecteur de la piste Tempo

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



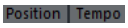
Colorer la piste sélectionnée

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.

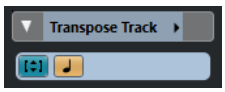
Piste de transposition

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

- Pour ajouter la piste de Transposition dans votre projet, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste** dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis sélectionnez **Ajouter une piste de Transposition**.

Inspecteur de la piste de Transposition

L'**Inspecteur** de la piste de Transposition contient plusieurs 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.

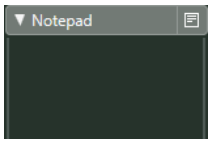
Basculer la base de temps

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.

Sections de l'Inspecteur de la piste de Transposition

En plus des paramètres de piste habituels qui sont toujours affichés, l'**Inspecteur** de la piste de Transposition contient d'autres sections.

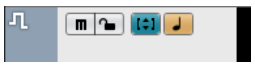
Bloc-notes



Permet de noter des informations sur 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.

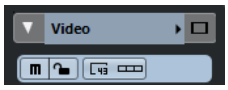
Piste Vidéo

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 dans votre projet, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste** dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis sélectionnez **Ajouter une piste Vidéo**.

Inspecteur des pistes Vidéo

L'**Inspecteur** de la piste Vidéo contient plusieurs 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.

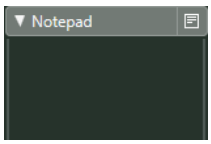
Afficher miniatures

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

Sections de l'Inspecteur des pistes Vidéo

En plus des paramètres de piste habituels qui sont toujours affichés, l'**Inspecteur** de la piste Vidéo contient une autre section.

Bloc-notes



Permet de noter des informations sur la piste.

Commandes des pistes Vidéo

La section de la liste des pistes consacrée à la piste Vidéo contient plusieurs paramètres qui permettent de contrôler cette piste.

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 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**. Cette boîte de dialogue est uniquement disponible pour les types des pistes qui peuvent être ajoutées plus d'une fois.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une piste** .
2. Cliquez sur le type de piste et configurez les options en fonction de vos besoins.
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 111
Boîte de dialogue Ajouter une piste – Instrument à la page 119
Boîte de dialogue Ajouter une piste – Échantillonneur à la page 127
Boîte de dialogue Ajouter une piste – MIDI à la page 134
Boîte de dialogue Ajouter une piste – Effet à la page 143
Boîte de dialogue Ajouter une piste – Groupe à la page 149
Boîte de dialogue Ajouter une piste – VCA à la page 156
Boîte de dialogue Ajouter une piste – Marqueur (Cubase Pro uniquement) à la page 159
Boîte de dialogue Ajouter une piste – Règle à la page 162
Boîte de dialogue Ajouter une piste – Répertoire à la page 164

Ajouter d'autres pistes

La piste Arrangeur, la piste d'Accords, la piste Mesure, la piste Tempo, la piste de Transposition et la piste Vidéo appartiennent à la catégorie des autres pistes. Elles ne peuvent être ajoutées qu'une seule fois. Dans Cubase Artist, la piste Marqueur appartient également à cette catégorie.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste** .

2. Sélectionnez le type de piste dans le sous-menu.

RÉSULTAT

La nouvelle piste est ajoutée au projet sous la piste sélectionnée.

LIENS ASSOCIÉS

Piste Arrangeur à la page 167
Piste d'Accords à la page 169
Piste Mesure à la page 173
Piste Tempo à la page 175
Piste de transposition à la page 176
Piste Vidéo à la page 178

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 **Ajouter une autre piste ou utiliser un 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 211

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**.

CONDITION PRÉALABLE

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

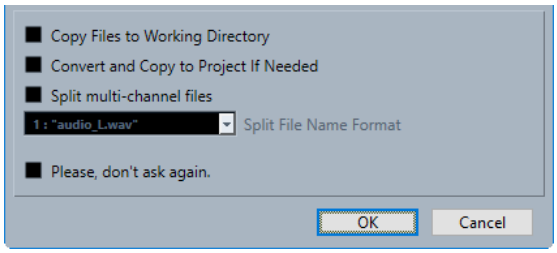
Les nouvelles pistes sont ajoutées à la position qui était indiquée par la ligne dans la liste des pistes. Les fichiers audio sont insérés à la position du curseur.

LIENS ASSOCIÉS

La MediaBay et le rack de Média à la page 651
Rack de Media de la zone droite à la page 651
Boîte de dialogue Options d'import à la page 182

Boîte de dialogue Options d'import

- La boîte de dialogue **Options d'import** s'ouvre quand vous faites glisser plusieurs fichiers audio sur la liste des pistes.



Copier le fichier dans le répertoire de travail/Copier les fichiers dans le répertoire de travail

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**.

Conversion à la configuration du projet/Copier et convertir à la configuration 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**.

Séparer Canaux/Séparer fichiers multicanaux

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

Le menu local **Format pour noms de fichier divisés** vous permet de définir comment ces fichiers mono 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 afficher ce message

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**).

Importation de pistes (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez importer des pistes Audio, d'Instrument, d'Échantillonneur, MIDI, d'Accords, Marqueur et Vidéo à partir d'autres projets Nuendo ou Cubase.

Pistes Audio, d'Instrument, MIDI et d'Échantillonneur

Une nouvelle piste est créée dans votre projet et tous les événements, paramètres des voies et Track Versions sont importés.

Certains paramètres de la console ne sont pas importés : la visibilité des voies et des zones, le statut d'activation pour l'enregistrement, la destination des Sends et la configuration des panneaux utilisateur. La configuration de routage n'est importée que si le projet actif possède les mêmes sources et destinations de routage que la piste importée.

À NOTER

Vous pouvez également importer une piste en tant que nouvelle Track Version d'une piste existante. Cette nouvelle Track Version adopte le nom de la piste importée et contient les mêmes événements. La configuration de voie de la piste préexistante reste inchangée. Si la piste importée contient plus d'une Track Version, seule sa Track Version active est importée.

Les Track Versions importées doivent être du même type que celui de la piste de votre projet actif.

Pistes Marqueur

Une nouvelle piste Marqueur est créée. Si votre projet contient déjà dix pistes Marqueur, vous ne pourrez pas importer de piste Marqueur à partir d'un autre projet. Le cas échéant, vous devez d'abord supprimer une piste Marqueur.

À NOTER

Les projets d'autres applications Steinberg peuvent contenir plus de dix pistes Marqueur. Quand vous importez des pistes Marqueur à partir de ces projets, seules les dix premières pistes Marqueur sélectionnées dans la boîte de dialogue **Options d'import** sont importées dans votre projet.

Pistes d'Accords

Une piste d'Accords est créée. Si votre projet contient déjà une piste d'Accords, celle-ci est remplacée par la piste d'Accords importée.

Pistes Vidéo

Une piste Vidéo est créée. Si votre projet contient déjà une piste Vidéo, vous ne pourrez pas importer de piste Vidéo à partir d'un autre projet. Le cas échéant, vous devez d'abord supprimer la piste Vidéo préexistante.

À NOTER

Les projets d'autres applications Steinberg peuvent contenir plus d'une piste Vidéo. Quand vous importez des pistes Vidéo à partir de ces projets, seule la première piste Vidéo sélectionnée dans la boîte de dialogue **Options d'import** est importée dans votre projet.

Importer des pistes à partir de projets

Vous pouvez importer des pistes à partir d'autres projets Nuendo ou Cubase.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier** > **Importer** > **Pistes du projet**.
2. Dans le sélecteur de fichier, sélectionnez le fichier de projet qui contient les pistes que vous souhaitez importer et cliquez sur **Ouvrir**.
   La boîte de dialogue **Options d'import** s'ouvre.
3. Sélectionnez les pistes que vous souhaitez importer ou cliquez sur **Tout sélectionner**.
4. Facultatif : Dans la colonne **Destination**, sélectionnez une destination pour la piste.
5. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Les pistes sont importées dans le projet actif.

LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Options d'import pour les pistes à la page 184
Track Versions à la page 203

Importer des pistes à partir d'archives de pistes

Vous pouvez importer des pistes à partir d'archives de pistes.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez créé au moins une archive de pistes en exportant les pistes sélectionnées à partir d'un projet.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier** > **Importer** > **Archive de piste**.
2. Dans le sélecteur de fichier, sélectionnez le fichier `.xml` de l'archive de pistes et cliquez sur **Ouvrir**.
3. Dans la colonne **Importer** de la boîte de dialogue **Options d'import**, sélectionnez les pistes que vous souhaitez importer ou cliquez sur **Tous sélectionner**.
4. Facultatif : Dans la colonne **Destination**, sélectionnez une destination pour la piste.
5. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Les pistes sont importées dans le projet actif.

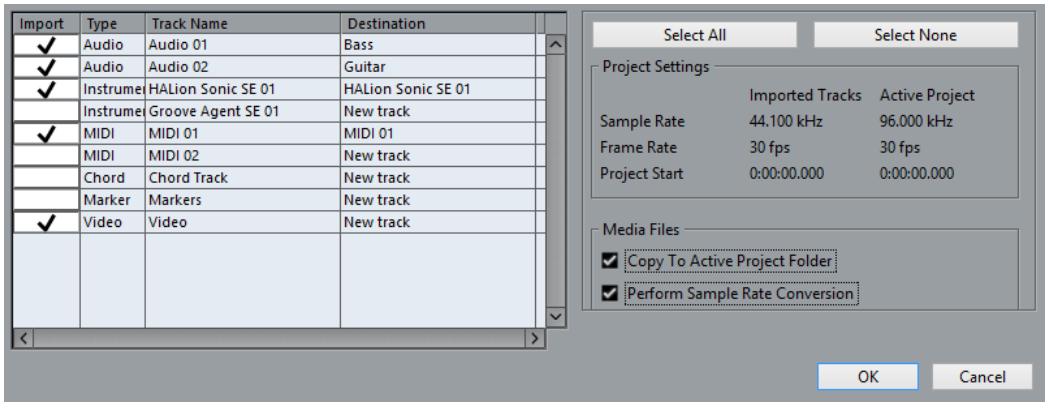
LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Options d'import pour les pistes à la page 184
Track Versions à la page 203

Boîte de dialogue Options d'import pour les pistes

La boîte de dialogue **Options d'import** vous permet d'activer des pistes pour l'importation, de définir une piste de destination et de configurer plusieurs options d'importation.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Options d'import**, sélectionnez **Fichier** > **Importer** > **Archive de piste**.



Importer

Permet de sélectionner les pistes à importer dans le projet.

Type

Indique le type de la piste.

Nom de la piste

Indique le nom de la piste.

Destination

Permet d'ouvrir un menu local dans lequel vous pouvez sélectionner la piste de destination pour la piste importée.

Tout sélectionner

Permet de sélectionner toutes les pistes.

Désélectionner

Permet de désélectionner toutes les pistes.

Réglages Projet

Indique la fréquence d'échantillonnage, la fréquence d'images et le temps de début du projet pour les pistes importées et pour votre projet actif.

À NOTER

Il se peut que les pistes importées contiennent des fichiers de média dont la fréquence d'échantillonnage est différente de celle de votre projet de destination. Les fichiers dont la fréquence d'échantillonnage est autre que celle utilisée dans le projet de destination ne sont lus ni à la bonne vitesse, ni à la bonne hauteur.

Copier dans le dossier du projet actif

Permet de copier les fichiers de média des pistes importées dans le dossier du projet actif. Quand cette option est désactivée, l'emplacement des fichiers de média du projet d'origine est référencé.

Effectuer conversion de fréquence d'échantillonnage

Permet de convertir la fréquence d'échantillonnage des pistes importées dans la fréquence d'échantillonnage du projet actif.

À NOTER

Cette option ne devient disponible que quand les fréquences d'échantillonnage des pistes importées et de votre projet actif sont différentes et quand l'option **Copier dans le dossier du projet actif** a été activée.

LIENS ASSOCIÉS
Track Versions à la page 203

Exportation de pistes (Cubase Pro uniquement)

Les archives de pistes contiennent des informations qui sont associées aux pistes, par exemple les configurations de voie, les conteneurs et événements, et les automatisations.

À NOTER

Les paramètres spécifiques aux projets, tels que le tempo, ne sont pas exportés dans les archives de pistes.

Les archives de pistes s'enregistrent au format `.xml`.

Quand vous exportez des pistes Audio et Vidéo, vous pouvez soit exporter des références aux fichiers de média, soit copier ces fichiers dans un dossier séparé.

LIENS ASSOCIÉS
Préréglages de piste à la page 211
Exporter des pistes Audio ou Vidéo sous forme d'archives de pistes à la page 186

Exporter des pistes sous forme d'archives de pistes

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les pistes que vous souhaitez exporter.
2. Sélectionnez **Fichier** > **Exporter** > **Pistes sélectionnées**.
3. Dans le sélecteur de fichier qui s'ouvre, sélectionnez un dossier ou créez-en un afin d'y enregistrer l'archive de pistes sous la forme d'un fichier `.xml` unique.
4. Saisissez un nom de fichier et cliquez sur **Enregistrer**.

LIENS ASSOCIÉS
Exporter des pistes Audio ou Vidéo sous forme d'archives de pistes à la page 186

Exporter des pistes Audio ou Vidéo sous forme d'archives de pistes

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les pistes Audio ou Vidéo et les autres pistes que vous souhaitez exporter.
2. Sélectionnez **Fichier** > **Exporter** > **Pistes sélectionnées**.
3. Dans le sélecteur de fichier qui s'ouvre, sélectionnez l'une des options suivantes :
   - Cliquez sur **Copier** pour inclure les copies des fichiers de média dans l'exportation.

     Dans le sélecteur de fichier qui s'ouvre, sélectionnez un dossier vide ou créez-en un nouveau afin d'y enregistrer l'archive de pistes sous forme de fichier `.xml` et son sous-dossier de médias.

     Cliquez sur **OK** pour enregistrer l'archive de pistes.
   - Cliquez sur **Référence** pour inclure des références aux fichiers associés dans l'exportation.

     Dans le sélecteur de fichier qui s'ouvre, sélectionnez un dossier ou créez-en un afin d'y enregistrer l'archive de pistes sous forme de fichier `.xml` unique.

4. Saisissez un nom pour l'archive de pistes et cliquez sur **Enregistrer**.

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.

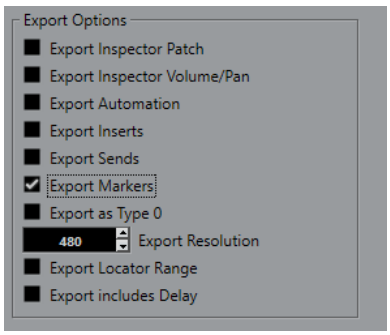
LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Options d'exportation pour les fichiers MIDI à la page 187
Fusionner des événements MIDI dans un nouveau conteneur à la page 827

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 730
Marqueurs à la page 356
Paramètres de piste MIDI à la page 803
Fusionner des événements MIDI dans un nouveau conteneur à la page 827
Options d'exportation à la page 1198

Convertir des pistes Audio mono en pistes multicanaux

Vous pouvez convertir des pistes mono en pistes multicanaux pour les éditer et les mixer plus facilement.

CONDITION PRÉALABLE

- Vous projet contient des pistes dont les événements audio ne sont pas en **Mode Musical**.
- Le nombre de pistes correspond au nombre de fichiers multicanaux du format de destination.
- Les pistes se trouvent au même niveau dans la liste des pistes, c'est-à-dire soit au niveau le plus élevé, soit dans la même piste Répertoire.
- Les configurations de voies et les automatisations des pistes correspondent.

  Si les configurations sont différentes, c'est la configuration de la première piste de chaque groupe qui est utilisée.

  Si les événements audio distincts possèdent des enveloppes de volume différentes, celles-ci sont calculées dans le nouveau clip.
- Le niveau des événements source ne doit pas dépasser 0 dB, faute de quoi les fichiers créés contiendront des crêtes. Les fichiers 32 bits à virgule flottante sont la seule exception à cela.

PROCÉDER AINSI

1. Facultatif : Sélectionnez les pistes que vous souhaitez convertir dans la fenêtre **Projet**.
2. Sélectionnez **Projet** > **Convertir pistes** > **Mono vers multicanaux**.
3. Configurez les paramètres de la boîte de dialogue **Convertir mono en multicanaux** et cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

- Les pistes sont converties en pistes multicanaux dont le nombre correspond à celui du format de destination.
- Les événements qui se trouvent à la même position sur l'axe temporel sont convertis en un événement multicanaux sur la nouvelle piste.
- Si les durées des événements source ne sont pas exactement les mêmes, le chevauchement est intégré dans les nouveaux événements.
- Un sous-dossier appelé **Fusion** est créé dans le dossier **Audio** du projet. Il regroupe tous les fichiers multicanaux créés.

À NOTER

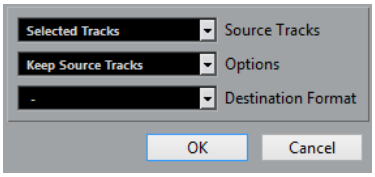
Si les sorties des pistes mono sont routées vers des voies sépares, mais sur le même bus de sortie, celui-ci est sélectionné en tant que sortie pour la piste multicanaux.

LIENS ASSOCIÉS

Convertir un signal mono en signal multicanaux à la page 189
Exporter un mixage audio à la page 1088

Convertir un signal mono en signal multicanaux

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Convertir mono en multicanaux**, sélectionnez **Projet** > **Convertir pistes** > **Mono vers multicanaux**.



Pistes de source

Permet de choisir si toutes les pistes multicanaux doivent être scindées ou uniquement celles sélectionnées.

Options

Permet de paramétrer la façon dont sera scindé le fichier multicanaux :

- **Garder pistes source**
  Permet d'insérer les nouvelles pistes mono sous les pistes source.
- **Rendre muettes les pistes source**
  Permet d'insérer les nouvelles pistes mono sous les pistes source et de rendre ces dernières muettes.
- **Supprimer pistes source**
  Permet d'insérer les nouvelles pistes mono et de supprimer les pistes source.
- **Créer nouveau projet**
  Permet de créer un nouveau projet ne contenant que les pistes scindées.

Format de destination

Permet de sélectionner le format des fichiers multicanaux.

À NOTER

Le nombre de pistes sélectionnées doit correspondre à ce format. Les pistes sont combinées en fonction de leur ordre dans la liste des pistes.

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

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.

Affecter automatiquement des couleurs aux nouvelles pistes

Vous pouvez configurer les paramètres du **Mode de coloration automatique des pistes** de manière à déterminer quelles couleurs seront utilisées pour les nouvelles pistes.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Édition** > **Préférences**.
2. Ouvrez la page **Affichage d'événements** et sélectionnez **Pistes**.
3. Ouvrez le menu local **Mode de coloration automatique des pistes** et sélectionnez une option.
4. Cliquez sur **OK**.

LIENS ASSOCIÉS

Colorer des pistes individuelles à la page 89

Afficher les images de piste

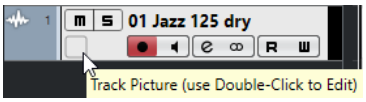
Vous pouvez attribuer des images aux pistes pour les reconnaître plus facilement. Il est ainsi possible d'utiliser des images pour les pistes Audio, d'Instrument, MIDI, de voie FX et de voie de Groupe.

CONDITION PRÉALABLE

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.

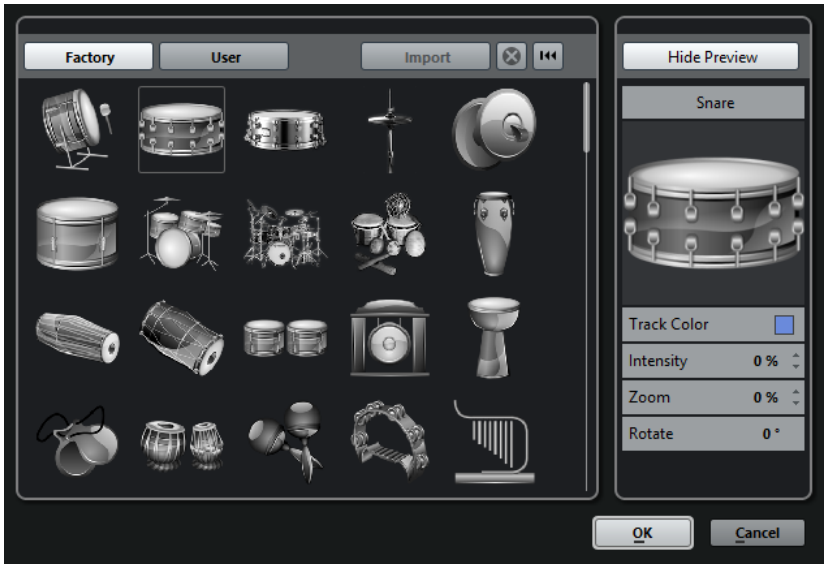
LIENS ASSOCIÉS

Explorateur des images de piste à la page 192

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**.

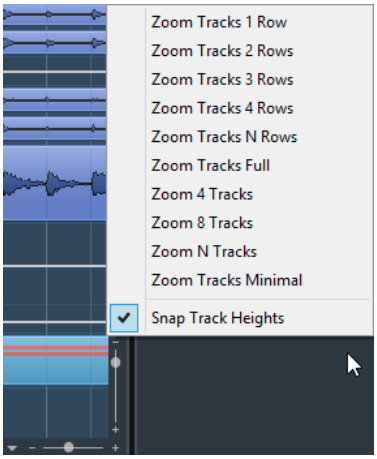
LIENS ASSOCIÉS

Menu Zoom des pistes à la page 193
Boîte de dialogue Paramètres de commandes de piste à la page 109

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.

Sélection 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 1187
Défilement à la piste sélectionnée à la page 1190
Solo sélectionne les voies/pistes à la page 1190
Sélectionner voie/piste si fenêtre des Configurations de voie est ouverte à la page 1190

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

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.

LIENS ASSOCIÉS

Mode Édition en groupe (Cubase Pro uniquement) à la page 236

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 164
Commandes des pistes Répertoire à la page 166

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 couches** et sélectionnez la prise souhaitée.

LIENS ASSOCIÉS

Couches, prises et événements superposés à la page 199

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

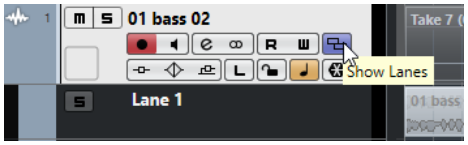
Affichage d'événements - Dossiers à la page 1194

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, couper 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 **Assemblage de couches** 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, coupez 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 mention 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 **Assemblage de couches**, l'outil **Sélectionner** ou l'outil **Sélectionner un intervalle**.

- L'outil **Assemblage de couches** 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 **Assemblage de couches**.

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 Assemblage de couches**	**Outil Sélectionner/ Sélectionner un intervalle**
Sélectionner (fenêtre **Projet** uniquement)	Maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur une prise.	Cliquez sur une prise.
En avant	Cliquez sur une prise. Cliquez deux fois pour alterner.	Survolez le milieu de la bordure inférieure d'une prise avec le pointeur de la souris de sorte qu'il prenne la forme d'un symbole d'assemblage, 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 Assemblage de couches	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 **Séparer 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 231

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

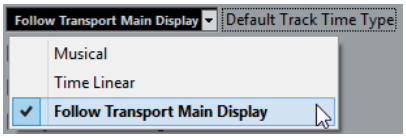
Éditer le tempo et le chiffrage de mesure à la page 1055

Définition de la base de temps par défaut des pistes (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez définir la base de temporelle par défaut des nouvelles pistes (Audio, Groupes/Effets, MIDI et Marqueur).

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Édition**.
2. Ouvrez le menu local **Base de temps par défaut pour les pistes** et sélectionnez une base de temps par défaut pour les pistes.



RÉSULTAT

Si vous avez sélectionné l'option **Utiliser réglages de l'affichage primaire de la palette Transport**, c'est la principale configuration de format temporel de la palette **Transport** qui sera utilisée. Quand celui-ci est configuré sur **Mesure**, les pistes créées utilisent la base de temps musicale. Quand il est configuré sur une autre option (Secondes, Timecode, Échantillons, etc.), toutes les pistes créées utilisent une base de temps linéaire.

LIENS ASSOCIÉS

Base de temps par défaut pour les pistes à la page 1186

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.

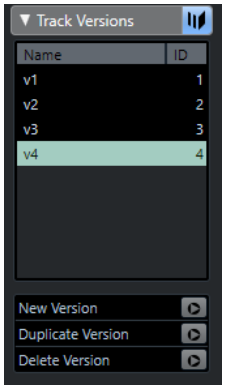
Sélectionner les pistes possédant le même identifiant de version

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 toute 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 nouvelle 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.

Assignation 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.

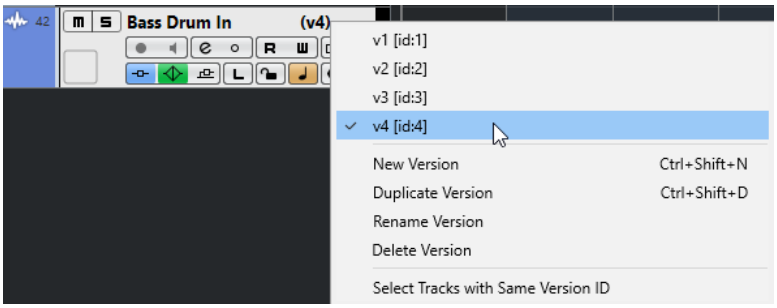
Track Version active

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

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

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 **Assemblage de couches**.

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.

CONDITION PRÉALABLE

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

PROCÉDER AINSI

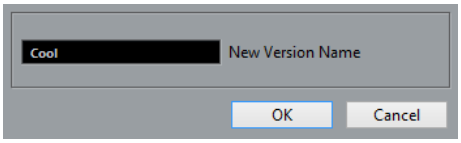
- Dans la section **Track Versions** de l'**Inspecteur**, double-cliquez sur le nom de la Track Version et saisissez un nouveau nom.

  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

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 **Assemblage de couches** 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 **Assemblage de couches** 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 réglages 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 réglages de piste, vous pouvez soit modifier ces réglages 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 réglages 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)
- Réglages 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 pour les instruments VST multitimbraux. Vous pouvez également les utiliser pour des instruments externes.

Quand vous créez des préréglages de piste MIDI, vous pouvez y intégrer soit le canal, soit le patch.

- Pour avoir la garantie que les préréglages de piste MIDI des instruments externes pourront fonctionner plus tard avec le même instrument, installez cet instrument en tant que périphérique MIDI, voir le document séparé **Périphériques MIDI**.

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
- Réglages Portée
- Réglages de 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 dan 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

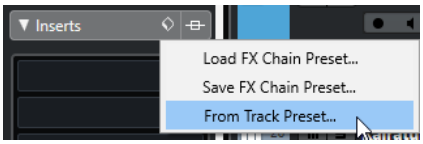
Inspecteur d'attributs à la page 683

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 211

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
- Réglages Portée
- Réglages de 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

- Réglages d’instrument 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 réglages (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 réglages 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

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
- Réglages de couleurs

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 212

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 678
Préréglages de piste à la page 211

Charger des préréglages de piste, VST ou de piste Échantillonneur

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 préréglages** situé à côté du champ **Nom du préréglage** et sélectionnez **Charger préréglage de piste**.
3. Dans l'explorateur de préréglages, sélectionnez un préréglage de piste, VST ou de piste Échantillonneur.
4. Double-cliquez sur le préréglage pour le charger.

RÉSULTAT

Le préréglage est appliqué.

À NOTER

Vous pouvez également faire glisser des préréglages de piste à partir de la **MediaBay** ou de l'Explorateur de fichiers/Finder macOS sur une piste de même type.

LIENS ASSOCIÉS
Section Filtres à la page 679

Chargement d'effets d'Insert et d'égaliseurs à partir de préréglages de piste

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

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une piste, ouvrez l'**Inspecteur** ou la fenêtre **Configurations de voie**, puis cliquez sur le bouton **Organiser préréglages** de la section **Effets d'Insert** ou de la section **Égaliseur**.
2. Sélectionnez **De préréglage de piste**.
3. Dans l'explorateur de préréglages, sélectionnez un préréglage de piste.
4. Double-cliquez sur le préréglage 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 préréglages ou utiliser des préréglages d'usine.

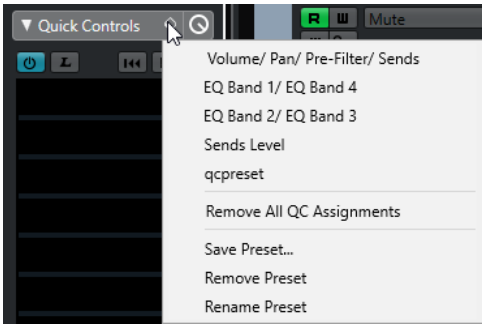
Enregistrer/Charger des assignations de contrôles instantanés de pistes sous forme de préréglages

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 préréglages** dans le coin supérieur droit de la section **Contrôles instantanés** et sélectionnez l'un des préréglages.



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
Événements audio à la page 218
Événements MIDI à la page 221

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 de projet à la page 41
Éditeur d'échantillons à la page 531
Fichiers audio et clips audio à la page 220
Méthodes d'enregistrement de base à la page 279

Créer des événements audio

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 de votre disque dur ou d'un périphérique de stockage externe.

- Faites glisser un fichier audio de la **MediaBay**, de l'**Éditeur de conteneurs audio**, de l'**Éditeur d'échantillons** ou de la fenêtre **Recherche de média**, 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 279
Importation de fichiers audio à la page 299
Importer les pistes d'un CD audio à la page 302
Importer les données audio de fichiers vidéo à la page 305
La MediaBay et le rack de Média à la page 651
Éditeur de conteneurs audio à la page 604
Éditeur d'échantillons à la page 531
Fenêtre Recherche de média à la page 640

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 enregistré(s) 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 réglages 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 325

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 630
Régions audio à la page 220
Remplacer des clips dans des événements à la page 220

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 636

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 630
Régions audio à la page 220
Liste de régions à la page 549

Créer des régions

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 550

Créer des événements à partir de régions

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 de projet à la page 41
Éditeur sur place à la page 929
Éditeur clavier à la page 857
Éditeur de rythme à la page 892
Éditeur de partitions basique (Cubase Artist uniquement) à la page 878
Méthodes d'enregistrement de base à la page 279

Créer des événements MIDI

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 279
Importer des fichiers MIDI à la page 307
Éditeurs MIDI à la page 839
La MediaBay et le rack de Média à la page 651

Conteneurs

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

LIENS ASSOCIÉS
Conteneurs audio à la page 222
Conteneurs MIDI à la page 223
Conteneurs répertoire à la page 223

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 **Crayon** 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 604

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 **Crayon** 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 841
Mode Édition en groupe (Cubase Pro uniquement) à la page 236

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 1191

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 signal audio est routé directement sur la **Control Room** (Cubase Pro uniquement) si la **Control Room** est activée. Si la **Control Room** est désactivée, le signal audio est directement routé sur le bus de sortie par défaut et les réglages, effets et égalisation de la voie audio sont ignorés.Dans Cubase Artist, le bus de **Mixage principal** est toujours utilisé pour le monitoring.

LIENS ASSOCIÉS

Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43
Section Pré-écoute à la page 673

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 43

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 43

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 sélectionnées 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

Sélectionne tous les événements commençant à gauche du curseur de projet.

Du Curseur jusqu'à la Fin

Sélectionne tous les événements se terminant 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 contrôleurs dans plage de note

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 239
Édition d'intervalles à la page 545

Supprimer des événements

PROCÉDER AINSI

- Pour supprimer un événement de la fenêtre **Projet**, procédez de l'une des façons suivantes :
  - Sélectionnez **Effacer** et cliquez sur l'événement.
  - Sélectionnez les événements, puis sélectionnez **Édition** > **Supprimer**.
  - Sélectionnez les événements et appuyez sur **Retour arrière**.

LIENS ASSOCIÉS

Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

Options de déplacement des événements

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 **Déplacer**.
- En sélectionnant **Édition** > **Déplacer** et en sélectionnant l'une des options.

- En sélectionnant l'événement et en modifiant sa position de départ dans la ligne d'infos.

LIENS ASSOCIÉS
Déplacement à l'aide de l'outil Sélectionner à la page 227
Déplacement à l'aide des boutons Déplacer à la page 227
Sous-menu Déplacer à la page 227
Déplacement à partir de la ligne d'infos à la page 228

Déplacement à l'aide de l'outil Sélectionner

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**).

Déplacement à l'aide des boutons Déplacer

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 43

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 sélectionnez 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.

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.

Déplacement à partir de la ligne d'infos

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'événement que vous souhaitez déplacer.
2. Dans la ligne d'infos, double-cliquez sur le champ **Début** et saisissez une nouvelle valeur de début pour l'événement.

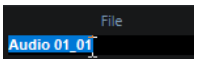
RÉSULTAT

L'événement est déplacé de la valeur définie.

Renommer des événements

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez les événements et saisissez un nouveau nom dans le champ **Fichier** sur la ligne d'infos.

  - Changez le nom de la piste, maintenez enfoncée une touche de modification, puis appuyez sur **Entrée** pour renommer tous les événements d'après la piste.

Options de redimensionnement des événements

Vous pouvez changer la taille des événements en modifiant séparément leurs positions de début et de fin.

Pour redimensionner des événements, vous pouvez utiliser l'outil **Sélectionner**, l'outil **Trim** ou l'outil **Scrub**.

IMPORTANT

Quand vous redimensionnez des événements, les données d'automatisation ne sont pas prises en compte.

LIENS ASSOCIÉS

Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille de base à la page 229
Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille avec déplacement des données à la page 229

Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille avec modification de la durée à la page 230
Redimensionner des événements avec l'outil Rogner à la page 230
Redimensionner des événements avec l'outil Scrub à la page 231
Fonction de Calage à la page 84

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 43

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 43

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 compressé 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 515
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

Redimensionner des événements avec l'outil Rogner

Vous pouvez déplacer le début ou la fin de l'événement de la valeur définie dans le menu local **Type de grille**.

CONDITION PRÉALABLE

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 **Coup de pouce**.

   Les boutons de déplacement 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 43

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 43

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 **Séparer 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 43

Scinder des événements de façon répétée

Vous pouvez scinder des événements de façon répétée pour obtenir plusieurs événements de même taille.

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Scinder**, maintenez enfoncée la touche **Alt** et cliquez sur l'événement à l'endroit où vous souhaitez le scinder en premier.

RÉSULTAT

L'événement est automatiquement scindé en de multiples événements de taille égale sur toute la longueur de l'événement d'origine.

Joindre des événements

Dans la fenêtre **Projet**, vous pouvez joindre deux ou plusieurs événements se trouvant sur la même piste.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez **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 43

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.

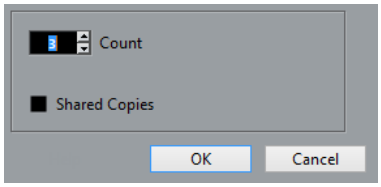
LIENS ASSOCIÉS

Copies partagées à la page 235
Boîte de dialogue Répéter les événements à la page 234
Configuration de la hauteur des pistes à la page 193

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 235

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 234
Boîte de dialogue Répéter les événements à la page 234

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

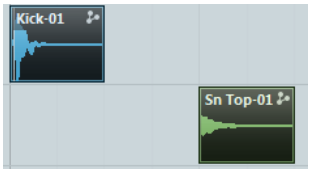
Vous pouvez traiter comme un ensemble plusieurs événements situés sur la même piste ou sur des pistes différentes en les regroupant.

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 :

- Sélectionner des événements.
- Déplacer et dupliquer des événements.
- Redimensionner des événements.
- Ajuster les fondus d'entrée/sortie (événements audio uniquement).
- Scinder des événements.
- Verrouiller des événements.
- Rendre muets des événements.
- Supprimer des événements.

LIENS ASSOCIÉS

Fondus, fondus enchaînés et enveloppes à la page 324

Mode Édition en groupe (Cubase Pro uniquement)

Le mode **Édition en groupe** des pistes Répertoire vous permet d'éditer tous ensemble les conteneurs et événements compris dans un répertoire.

Quand vous activez l'**Édition en groupe** et que vous sélectionnez un événement, un conteneur ou un intervalle sur une piste comprise dans une piste Répertoire, les autres événements, conteneurs ou intervalles possédant les mêmes positions de début et de fin, ainsi que la même priorité de lecture, sont également sélectionnés et provisoirement groupés. Vous pourrez ainsi éditer ensemble les pistes de batterie de la grosse caisse, de la caisse claire et des toms, par exemple.

Le groupement est provisoire car à chaque nouvelle sélection avec l'outil **Sélectionner** ou **Sélectionner un intervalle**, Cubase recherche les événements ou conteneurs correspondants dans le dossier afin de les grouper. Si vous éditez le point de départ ou de fin d'un seul événement ou conteneur avant d'activer le mode **Édition en groupe**, cet événement ou conteneur est exclu du groupe.

Les opérations d'édition en mode **Édition en groupe** s'appliquent à tous les événements, conteneurs ou intervalles groupés. Si vous sélectionnez une autre prise à l'aide de la petite flèche **En avant** située du côté droit d'un événement dans un groupe d'édition, par exemple, toutes les

autres pistes du groupe d'édition passeront également à la prise correspondante. Ceci vous aidera à comparer les prises d'un enregistrement multi-piste.

À NOTER

L'**Édition en groupe** remplace tous les paramètres de groupe normaux configurés dans le groupe d'édition.

LIENS ASSOCIÉS

Rendre muets des événements à la page 238
Organisation des pistes dans des pistes Répertoire à la page 196

Réaliser des éditions en groupe (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez grouper des événements et conteneurs appartenant à plusieurs pistes, commençant et se terminant aux mêmes positions temporelles et bénéficient de la même priorité de lecture, afin de les éditer ensemble.

CONDITION PRÉALABLE

PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une piste**.
2. Cliquez sur **Répertoire**.
3. Cliquez sur **Ajouter une piste**.
4. Placez dans la piste Répertoire les pistes qui contiennent les événements que vous souhaitez éditer en groupe.
5. Dans la liste des pistes, cliquez sur **Édition en groupe** sur la piste Répertoire.

RÉSULTAT

Tous les événements, conteneurs ou intervalles compris dans le répertoire et possédant les mêmes positions de début et de fin, ainsi que la même priorité de lecture, sont provisoirement groupés.

Verrouillage d'événements

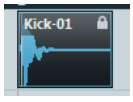
Si vous désirez être sûr de ne pas modifier ou déplacer un événement accidentellement, vous pouvez le verrouiller.

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 réglages 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 1186

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 43

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 239

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 sélectionnées 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 contrôleurs dans plage de note

Permet de sélectionner les données de contrôleur situées dans l'intervalle de notes.

Tout sur les pistes sélectionnées

Sélectionne tous les événements se trouvant sur la piste sélectionnée. Sert uniquement à la sélection d'événements.

Événements sous curseur

Sélectionne tous les événements des pistes sélectionnées qui sont en contact avec le curseur de projet.

Sélectionner l'Événement

Option disponible dans l'**Éditeur d'échantillons**.

Du bord gauche de la sélection jusqu'au curseur

Déplace le bord gauche de l'intervalle de sélection en cours jusqu'à la position du curseur de projet.

Du bord droit de la sélection jusqu'au curseur

Déplace le bord droit de l'intervalle de sélection en cours jusqu'à la position du curseur de projet.

LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Configuration du projet à la page 98
Sélection à l'aide de l'outil Sélectionner à la page 225
Sous-menu Sélectionner à la page 225

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 1172

Déplacer des intervalles de sélection

CONDITION PRÉALABLE

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 239
Dupliquer des événements à la page 233

Dupliquer des intervalles de sélection

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez créé un intervalle de sélection.

PROCÉDER AINSI

- Cliquez sur l'intervalle de sélection, maintenez enfoncée la touche **Alt** et faites-le glisser.

RÉSULTAT

LIENS ASSOCIÉS

Créer un intervalle de sélection à la page 239

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

Coupe les données correspondant à l'intervalle de sélection et les place 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

Coupe les données correspondant à l'intervalle de sélection et les place 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 pour 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 1206

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.

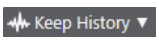
Modes d'enregistrement communs

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

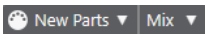
Modes d'enregistrement audio



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.

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.

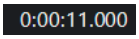
Affichage temps primaire

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



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

Marqueurs

Aller au marqueur

Permet de définir et de localiser les positions des marqueurs.

Ouvrir la fenêtre Marqueurs

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

Pre-Roll et Post-Roll

Activer Pre-roll

Permet d'activer le Pre-roll.

Valeur Pre-Roll

Permet de définir la position de Pre-roll. Pour afficher/masquer cette position, cliquez sur les points sur le diviseur.

Activer Post-roll

Permet d'activer le Post-roll.

Valeur Post-Roll

Permet de définir la position de Post-roll. Pour afficher/masquer cette position, cliquez sur les points sur le diviseur.

Tempo et chiffrage de mesure

Activer piste Tempo

Permet d’activer/désactiver la piste tempo.

Tempo

Permet de définir la valeur de tempo.

Chiffrage de mesure

Permet de définir la valeur du premier chiffrage de mesure. Pour afficher/masquer cette valeur, cliquez sur les points sur le diviseur.

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 1206
Transport - Scrub à la page 1207

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.

Déplacer curseur vers la gauche

Permet de déplacer le curseur vers la gauche.

Déplacer 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.

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'intervertir 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

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.

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

Aller à la position de Punch Out

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

Caler le Punch In sur le curseur de projet

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

Caler le Punch Out sur le curseur de projet

Permet 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.

Fusion

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 capturer les notes MIDI que vous jouez en mode Stop ou pendant la lecture. Pour que cela fonctionne, vous devez activer l'option **Enregistrement rétrospectif** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Enregistrement—MIDI**).

Activer le mode d'édition avec suivi de la vidéo

Quand cette option est activée, le curseur de projet suit automatiquement quand vous effectuez des sélections ou procédez à des opérations d'édition.

En mode **Stop**, le curseur de projet est masqué de l'affichage d'événements. Il reste néanmoins visible sur la règle.

Configuration du métronome

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Configuration du métronome**.

Activer le métronome

Permet d'activer/désactiver le clic du métronome.

Réglages de Synchronisation du projet

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Réglages 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 261
Punch In et Punch Out à la page 266
Pre-Roll et Post-Roll à la page 265
Menu Modes d'enregistrement communs à la page 283
Modes d'enregistrement audio à la page 288
Modes d'enregistrement MIDI à la page 295
Activer l'Enregistrement MIDI rétrospectif à la page 297
Clic du métronome à la page 266

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 58
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

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.

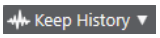
Modes d'enregistrement communs

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

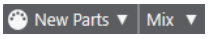
Modes d'enregistrement audio



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.

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

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

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.

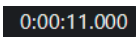
Affichage temps primaire

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



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

Marqueurs

Aller au marqueur

Permet de définir et de localiser les positions des marqueurs.

Ouvrir la fenêtre Marqueurs

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

Pre-Roll et Post-Roll

Activer Pre-roll

Permet d'activer le Pre-roll.

Valeur Pre-Roll

Permet de définir la position de Pre-roll. Pour afficher/masquer cette position, cliquez sur les points sur le diviseur.

Activer Post-roll

Permet d'activer le Post-roll.

Valeur Post-Roll

Permet de définir la position de Post-roll. Pour afficher/masquer cette position, cliquez sur les points sur le diviseur.

Tempo et chiffrage de mesure

Activer piste Tempo

Permet d’activer/désactiver la piste tempo.

Tempo

Permet de définir la valeur de tempo.

Chiffrage de mesure

Permet de définir la valeur du premier chiffrage de mesure. Pour afficher/masquer cette valeur, cliquez sur les points sur le diviseur.

Diviseur droit

Diviseur droit

Les outils placés à droite du diviseur sont toujours affichés.

Activer la synchro externe

Activer la synchro externe

Permet d'activer la synchronisation externe.

Ouvrir la configuration de la synchronisation

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Réglages 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.

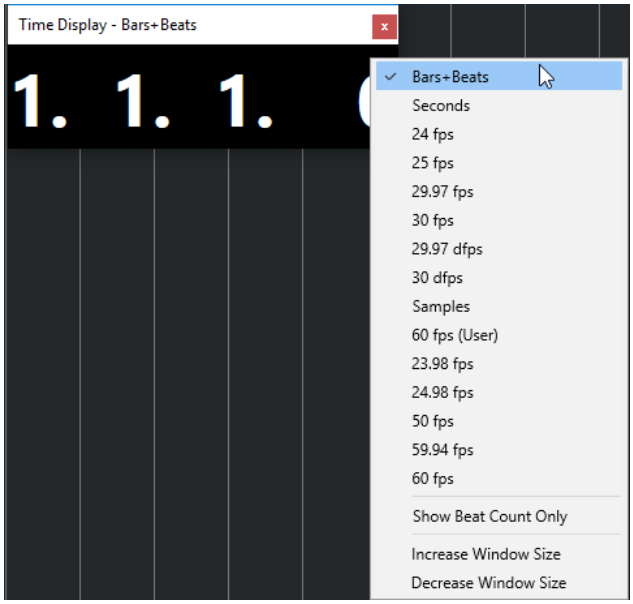
À NOTER

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 1074

Délimiteurs gauche et droit

Les délimiteurs gauche et droit sont deux marqueurs que vous pouvez utiliser pour définir les limites de la lecture en boucle. Les délimiteurs gauche et droit apparaissent dans la fenêtre **Projet**, mais également dans les éditeurs.

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

L'affichage d'événements dans les éditeurs MIDI n'apparaît en surbrillance que quand l'option **Afficher cadres 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.

- 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

Enregistrement en boucle à la page 282
Barre d'outils de l'Éditeur clavier à la page 859

Définir l'intervalle entre les délimiteurs

Il existe plusieurs façons de définir l'intervalle compris entre les délimiteurs.

Pour ce faire, procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez dans la partie supérieure de la règle et faites glisser le pointeur vers la droite.
- Sélectionnez un intervalle ou un événement, puis sélectionnez **Transport** > **Délimiteurs** > **Caler les délimiteurs sur l'intervalle de sélection**.
- Double-cliquez sur un marqueur de boucle.
- Sélectionnez un intervalle ou un événement et appuyez sur **P**.

Pour déplacer l'intervalle compris entre les délimiteurs, procédez comme suit :

- Cliquez puis faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite dans la partie supérieure de la règle.

Pour créer un nouvel intervalle entre délimiteurs, procédez comme suit :

- Appuyez sur **Ctrl/Cmd-Alt** et faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite dans la partie supérieure de la règle.

Pour que les deux délimiteurs se calent sur les positions de calage les plus proches, procédez comme suit :

- Appuyez sur **Ctrl/Cmd-Alt** et cliquez à la position souhaitée dans la partie supérieure de la règle.

Définir les positions les délimiteurs

Il existe plusieurs façons de définir les positions des délimiteurs.

Pour définir les positions des délimiteurs, procédez de l'une des manières suivantes :

- Faites glisser la poignée gauche dans la partie supérieure de la règle.
- Faites glisser la poignée droite dans la partie supérieure de la règle.
- Appuyez sur **Ctrl/Cmd** et cliquez à la position souhaitée dans la partie supérieure de la règle pour placer le délimiteur gauche.
- Appuyez sur **Alt** et cliquez à la position souhaitée dans la règle pour placer le délimiteur droit.
- Définissez la valeur **Position du délimiteur gauche/droit** dans la palette **Transport**.

Pour placer un délimiteur à la position du curseur de projet, procédez de l'une des manières suivantes :

- Appuyez sur **Ctrl/Cmd**, puis sur **1** sur le pavé numérique pour placer le délimiteur gauche.
- Appuyez sur **Ctrl/Cmd**, puis sur **2** sur le pavé numérique pour placer le délimiteur droit.
- Appuyez sur **Alt** et cliquez sur **Aller à la position du délimiteur gauche/droit** dans la palette **Transport**.

Placement du curseur du projet

Il existe plusieurs moyens de définir la position du curseur de projet, c'est-à-dire de se caler sur des positions temporelles spécifiques dans la fenêtre **Projet**.

- En utilisant les principales fonctions de transport.
- En maintenant les touches **Maj-Alt** enfoncées et en cliquant dans l'affichage des événements.
- En cliquant dans la partie inférieure de la règle ou en la faisant glisser.
- En utilisant les fonctions du sous-menu **Définir la position du curseur de projet**, dans le menu **Transport**.
- En cliquant dans une section vide de l’affichage d’événements.

  À NOTER

  Pour ce faire, vous devez activer l’option **Se caler après un clic sur un espace vide** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Transport**).

- En utilisant les délimiteurs.

À NOTER

Vous pouvez utiliser **Num1** pour placer le curseur de projet sur le délimiteur gauche et **Num2** pour placer le curseur de projet sur le délimiteur droit.

- En utilisant les marqueurs.
- En utilisant les fonctions de l'arrangeur.
- En utilisant les raccourcis clavier.

LIENS ASSOCIÉS

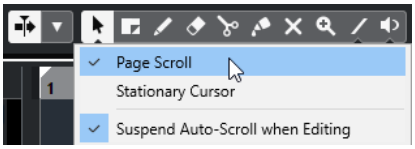
Sections de la palette Transport à la page 244
Règle à la page 55
Menu Transport à la page 248
Transport à la page 1206
Délimiteurs gauche et droit à la page 261
Marqueurs à la page 356
Piste Arrangeur à la page 337
Raccourcis clavier à la page 1151

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.

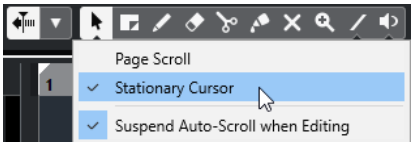
Quand vous activez le **Défilement automatique** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet** ou de l'un des éditeurs, voici les modes qui sont proposés dans le menu local **Sélectionner les paramètres de défilement automatique** :

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 43

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

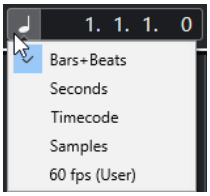
Vous pouvez définir plusieurs formats de temps.

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.
- Dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste**, sélectionnez **Ajouter une piste Règle** pour créer une piste Règle, puis 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 55
Piste Règle à la page 162

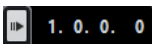
Pre-Roll et Post-Roll

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

CONDITION PRÉALABLE

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

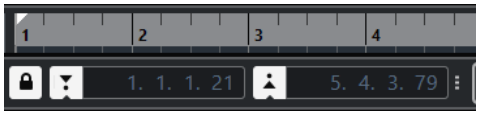
Le curseur de projet recule de la valeur de Pre-roll définie et la lecture commence. Lorsque le curseur atteint le délimiteur gauche, l'enregistrement est automatiquement activé. Quand le curseur atteint le délimiteur droit, l'enregistrement est désactivé mais la lecture continue pendant la durée définie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

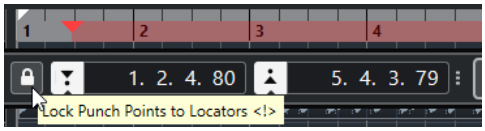
La position de Punch In est verrouillée sur la position du délimiteur gauche et la position de Punch Out sur la position du délimiteur droit. Les champs de position de Punch ne sont plus disponibles.



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 280
Arrêt automatique de l'enregistrement à la position de Punch Out à la page 281

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**.

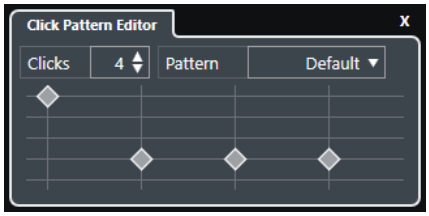
  Vous pouvez également sélectionner **Transport** > **Activer le métronome** ou utiliser le raccourci clavier correspondant.
- Pour faire en sorte que le clic du métronome soit joué pendant la lecture, pendant l'enregistrement ou pendant le précompte, sélectionnez **Transport** > **Configuration du métronome** et configurez les paramètres correspondants dans l'onglet **Général**.
- Pour configurer le son des clics du métronome, sélectionnez **Transport** > **Configuration du métronome** et configurez les paramètres correspondants dans l'onglet **Sons de clic**.

LIENS ASSOCIÉS
Sections de la palette Transport à la page 244
Modes de tempo du projet à la page 1055

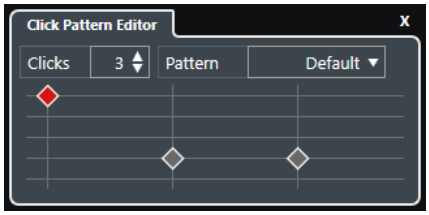
Patterns de clic

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

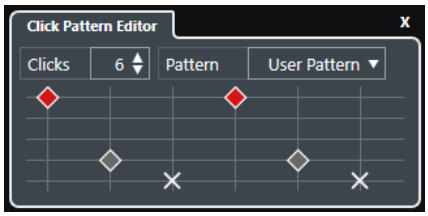
Éditeur de patterns de clic à la page 268
Configurer un pattern de clic de métronome à la page 268
Configurer des patterns de clic de métronome pour des événements de mesure à la page 269
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

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 préréglage 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 préréglages 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 254
Piste Mesure à la page 173

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 préréglages.

- 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 268
Sections de la Barre de transport à la page 254

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 chiffrages de mesure différents. Vous pouvez également configurer un même chiffrage 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 préréglages.
   - 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 268
Piste Mesure à la page 173
Événements de mesure à la page 1074

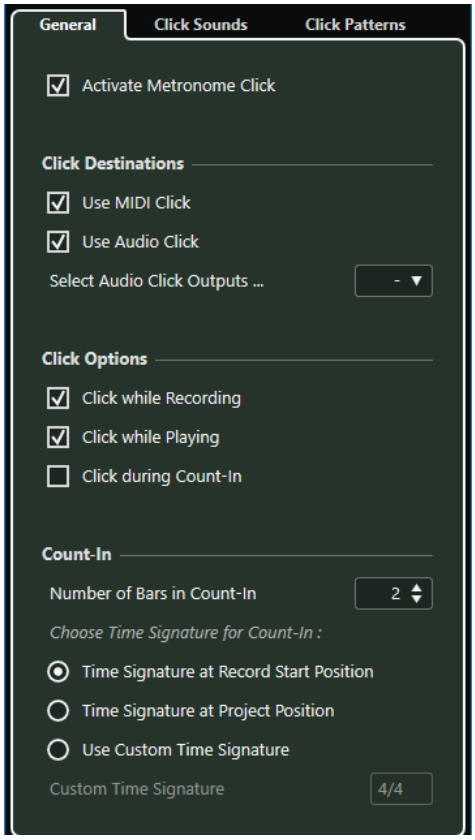
Boîte de dialogue Configuration du métronome

Vous pouvez paramétrer le métronome dans la boîte de dialogue **Configuration 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**.

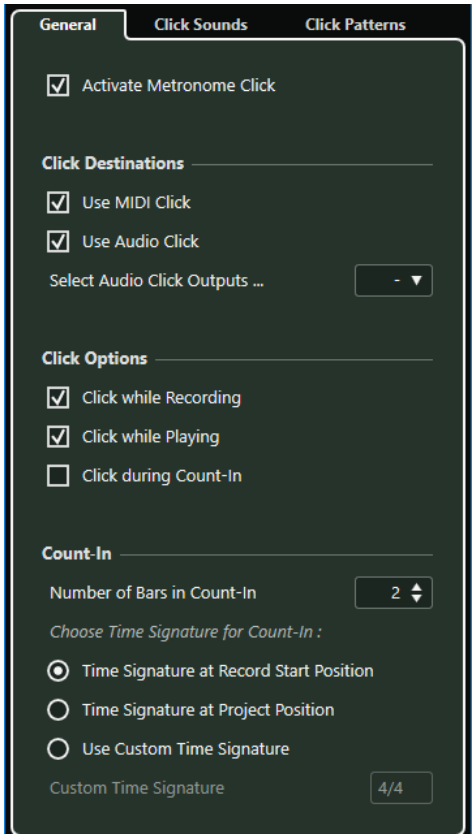


LIENS ASSOCIÉS

Onglet Général à la page 271
Onglet Sons de clic à la page 272
Onglet Patterns de clic à la page 274
Sections de la Barre de transport à la page 254

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.

Sélectionner les 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.
- **Chiffrage de mesure à la position de début d'enregistrement**

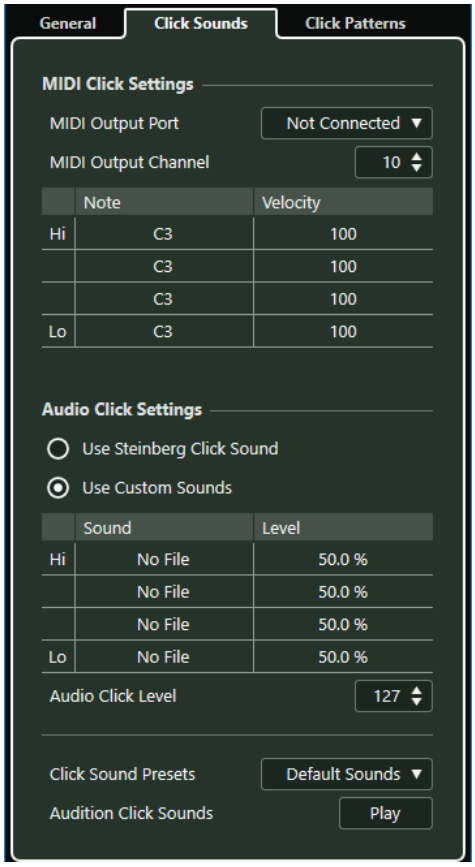
  Lorsque cette option est activée, le précompte utilise automatiquement le chiffrage de mesure et le tempo définis à la position où l'enregistrement démarre.
- **Chiffrage de mesure à la position du projet**

  Activez cette option pour que le précompte suive le chiffrage de mesure configuré à la position du projet.
- **Utiliser un chiffrage de mesure personnalisé**

  Cette option permet de définir un chiffrage 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 préréglages 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

CONDITION PRÉALABLE

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

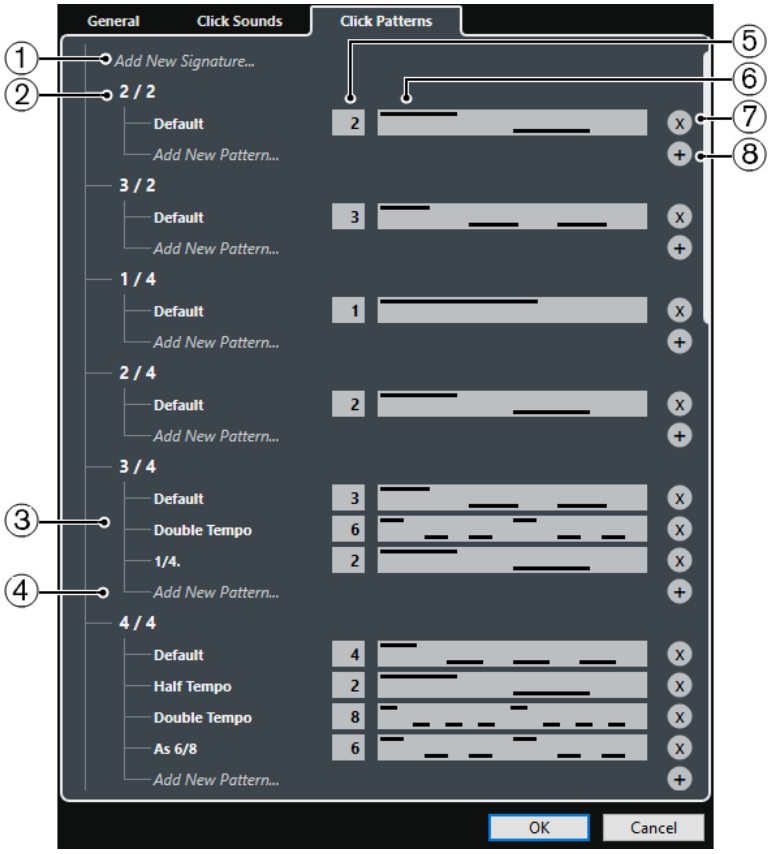
Le métronome utilise les sons personnalisés définis pour le clic audio.

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

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 fait 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

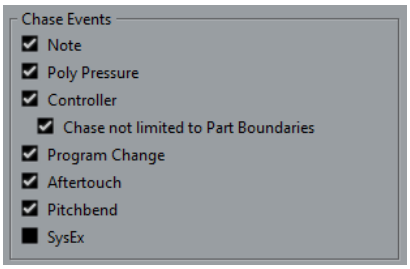
Un événement Program Change est inséré au début d'une piste MIDI. Cet événement sert à sélectionner un son de piano sur votre synthétiseur.

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 1197

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 **Crayon**.

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

CONDITION PRÉALABLE

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

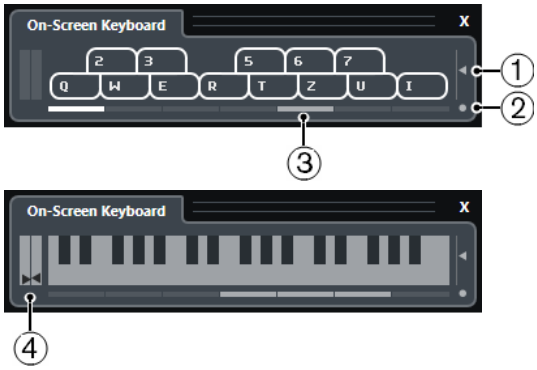
   Appuyez sur plusieurs touches à la fois pour créer des contenus polyphoniques. Notez que le nombre de notes maximum pouvant être jouées simultanément varie en fonction du système d'exploitation et de la configuration de votre matériel.

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

- 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**. Pour ce faire, vous pouvez également utiliser la touche **Flèche montante** ou la touche **Flèche descendante**.

2 Changer le type de clavier à l'écran

Ce bouton permet d'alterner entre le mode clavier d'ordinateur et le mode clavier de piano.

En mode clavier d'ordinateur, vous pouvez utiliser les deux rangées de touches qui sont affichées sur le **Clavier à l'écran** pour enregistrer des notes.

Le clavier de piano bénéficie d'un plus grand nombre de touches. Il vous permet de jouer plus d'une voix à la fois. Pour ce faire, 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. Pour ce faire, vous pouvez également utiliser la touche **Flèche gauche** ou la touche **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 12
Configuration MIDI à la page 19
Configurer un pattern de clic de métronome à la page 268

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 activez 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 1190
VST à la page 1208

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

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 débuter 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 266

Arrêter 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

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 266

Arrêter 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.

CONDITION PRÉALABLE

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 261
Enregistrement MIDI à la page 293
Enregistrement audio à la page 288

Utilisation du Pre-roll et du Post-roll

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

CONDITION PRÉALABLE

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 248
Sections de la palette Transport à la page 244

Re-Recording

PROCÉDER AINSI

1. Activez **Transport** > **Modes d'enregistrement communs** > **Re-Record**.
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 1208

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.

À NOTER

Quand le Monitoring direct est activé, il n'est pas possible d'utiliser le Routage direct pour router les destinations 2 à 8. Seul le premier bus peut être utilisé pour le Monitoring direct.

LIENS ASSOCIÉS

VST à la page 1208

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 1197

Spécificités de l’enregistrement audio

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 94

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

Créer une piste et définir la configuration de voie

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 111

RAM minimale requise pour l'enregistrement

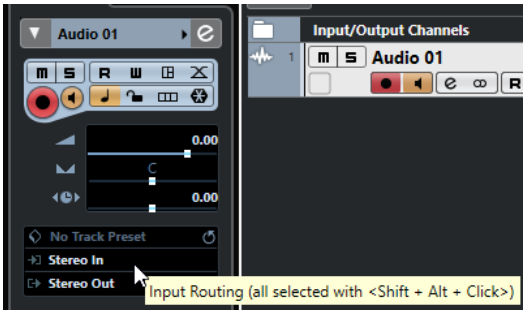
Chacune de ces pistes a besoin d'une certaine quantité de mémoire RAM. Par ailleurs, la mémoire utilisée augmente de paire avec la longueur de l'enregistrement. Pour chaque voie audio, 2,4 Mo de RAM sont nécessaires pour les paramètres de la **MixConsole**, etc. Plus l'enregistrement est long, la fréquence 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 18
Configuration des bus audio à la page 19
Inspecteur des pistes Audio à la page 113

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 279
Enregistrement en boucle à la page 282

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’enregistrerez 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 248
Sections de la palette Transport à la page 244

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 404

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 630

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 1202

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

Préparatifs

Les préparations décrites 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 135

Enregistrement dans les éditeurs MIDI

Vous pouvez enregistrer des données MIDI dans le conteneur MIDI qui est ouvert dans un éditeur MIDI.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez sélectionné **Fusion** 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 859

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 279
MIDI à la page 1197
Enregistrement - MIDI à la page 1202

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 1200

Messages de notes

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 moldulation, 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 1197

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.

- 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.

Fusion

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.

À NOTER

En mode **Fusion** ou **Remplacer**, vous pouvez activer **Enregistrer dans l’éditeur** pour enregistrer des données MIDI dans l'éditeur. Pour cela, l'éditeur doit être en focus. Si ce n'est pas le cas, les données sont enregistrées sur la piste MIDI dans la fenêtre **Projet**.

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 **Mode d'enregistrement en boucle MIDI 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

Menu Transport à la page 248
Sections de la palette Transport à la page 244

Quantification d'enregistrement MIDI automatique

Cubase peut quantifier automatiquement les notes MIDI d’un enregistrement.

- La fonction de **Quantification d'enregistrement MIDI automatique** AQ 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 309
Panneau de quantification à la page 314

Récupération d’enregistrements MIDI

Cubase vous permet de récupérer des enregistrements MIDI.

Activer l’Enregistrement MIDI rétrospectif

Le paramètre **Enregistrement MIDI rétrospectif** permet de capturer les notes MIDI que vous jouez en mode Stop ou pendant la lecture afin de les convertir en conteneur MIDI après coup. En effet Cubase peut conserver le signal de l’entrée MIDI dans une mémoire tampon, même s’il n’est pas en enregistrement.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **Enregistrement** > **MIDI**.
2. Activez l’option **Enregistrement rétrospectif** et définissez une **Taille du buffeur pour l’enregistrement rétrospectif**.
   Le buffering de l’entrée MIDI est alors activé.
3. Dans la liste des pistes MIDI, activez la fonction **Activer l’enregistrement**.
4. Jouez des notes MIDI en mode Stop ou pendant la lecture.
5. Sélectionnez **Transport** > **Enregistrement MIDI rétrospectif**.

RÉSULTAT

Le contenu du tampon MIDI est converti en conteneur MIDI sur la piste activée pour l’enregistrement et les notes capturées sont exactement placées là où vous les avez jouées dans le projet.

LIENS ASSOCIÉS

Enregistrement - MIDI à la page 1202

Temps d’enregistrement restant

Le champ **Durée d'enregistrement max.** vous indique combien de temps d'enregistrement il vous reste.

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

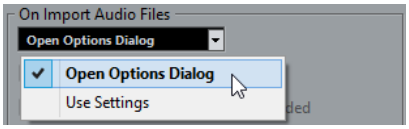
Importer un média à la page 643

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 configurer les paramètres à votre convenance. Si vous avez sélectionné **Utiliser réglages**, les paramètres configurés dans la section **En cas d'import de fichier audio** de la boîte de dialogue **Préférences** seront utilisés.

LIENS ASSOCIÉS

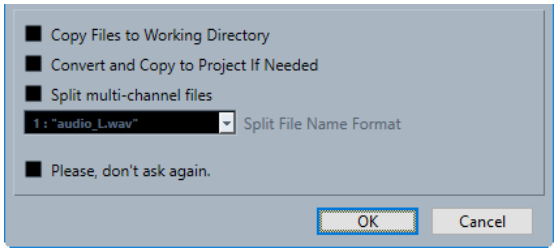
Boîte de dialogue Options d'import pour les fichiers audio à la page 299
Paramètres de la section En cas d'import de fichier audio à la page 300

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 :



Copier le fichier dans le répertoire de travail/Copier les fichiers dans le répertoire de travail

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**.

Conversion à la configuration du projet/Copier et convertir à la configuration 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**.

Séparer Canaux/Séparer fichiers multicanaux

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

Le menu local **Format pour noms de fichier divisés** vous permet de définir comment ces fichiers mono 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 afficher ce message

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**).

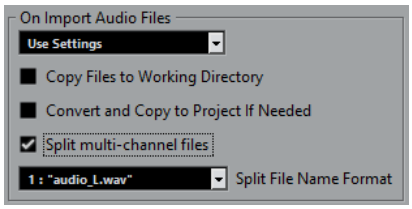
LIENS ASSOCIÉS

Configurer les options d'importation des fichiers audio à la page 299

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 réglages** 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 répertoire de travail/Copier les fichiers dans le répertoire de travail

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**.

Conversion à la configuration du projet/Copier et convertir à la configuration 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**.

Séparer Canaux/Séparer fichiers multicanaux

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

Le menu local **Format pour noms de fichier divisés** vous permet de définir comment ces fichiers mono 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. Configurez les paramètres à votre convenance dans la boîte de dialogue **Options d'import**.

   À NOTER

   Quand l'option **Utiliser réglages** 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 sélectionné, une nouvelle piste est crée.

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 299

Formats de fichiers audio compressés pris en charge

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**.

Fichiers 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 format a été défini par Microsoft Inc. Il est possible de réduire la taille des fichiers WMA sans que cela ne 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

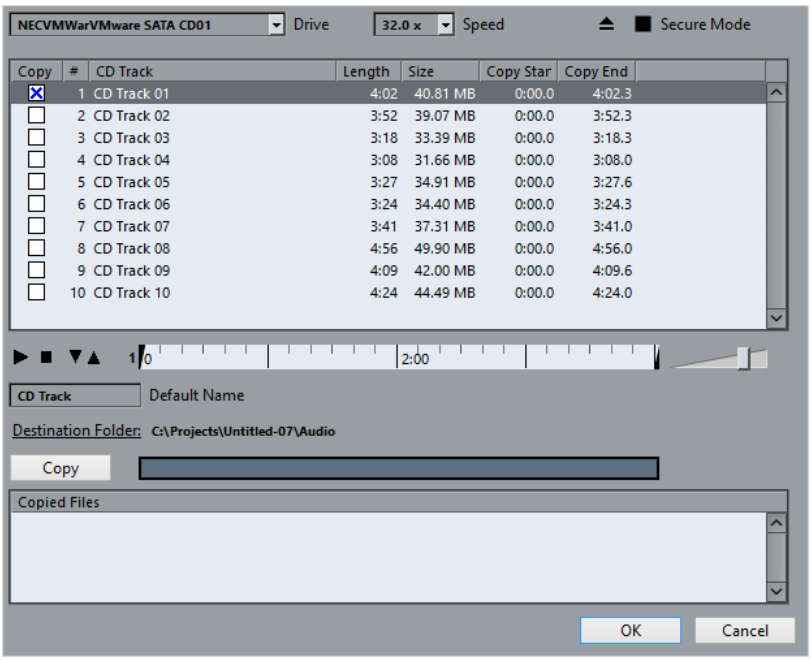
Vous pouvez également importer les fichiers audio dans la **Bibliothèque** uniquement sans les importer dans la fenêtre **Projet**.

LIENS ASSOCIÉS
Importer un média à la page 643

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

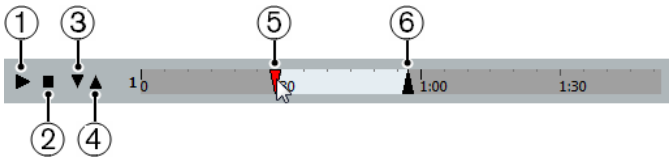
Début de la section importée. Dans la règle, faites glisser le **Marqueur gauche** vers la droite pour déplacer le début.

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 sélectionné, une nouvelle piste est crée.

LIENS ASSOCIÉS

Extraire les données audio dune vidéo à la page 1136
Importation de fichiers vidéo à la page 1131

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.

CONDITION PRÉALABLE

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.

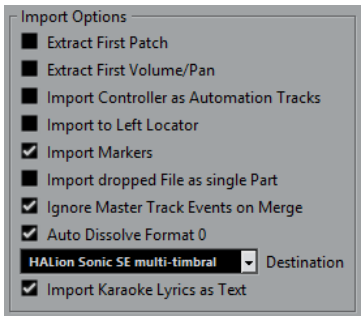
LIENS ASSOCIÉS
Tranches à la page 559

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 ficher 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

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 306
Marqueurs à la page 356

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 766

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 d'autre part possible de quantifier simultanément plusieurs pistes audio.

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 312
Quantifier les longueurs des événements audio (quantification AudioWarp) (Cubase Pro uniquement) à la page 312
Quantification du début des événements MIDI à la page 310
Quantifier la longueur des événements MIDI à la page 311
Quantification de la fin des événements MIDI à la page 311

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

CONDITION PRÉALABLE

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

CONDITION PRÉALABLE

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

CONDITION PRÉALABLE

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

CONDITION PRÉALABLE

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) (Cubase Pro uniquement)

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 314
Tranches à la page 559

Quantification de plusieurs pistes audio (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez quantifier plusieurs pistes audio à la fois.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une piste**.
2. Cliquez sur **Répertoire**.
3. Cliquez sur **Ajouter une piste**.
4. Déplacez toutes les pistes Audio que vous souhaitez quantifier dans la piste Répertoire.

   À NOTER

   Les données audio de toutes les pistes doivent commencer et se terminer aux mêmes positions.
5. Sélectionnez la piste Répertoire et activez l'option **Édition en groupe** dans la liste des pistes.
6. Dans l'affichage d'événements, sélectionnez l'un des événements.

   Tous les événements audio compris dans la piste Répertoire sont sélectionnés.
7. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **Ouvrir Panneau de quantification** afin d'ouvrir le **Panneau de quantification**.
8. Configurez les paramètres souhaités dans la section **Règles de tranchement** du **Panneau de quantification** et cliquez sur **Créer tranche**.

   Les événements audio compris dans le groupe d'édition sont tranchés.
9. Configurez les paramètres souhaités dans la section de quantification du **Panneau de quantification** et cliquez sur **Quantifier**.

   Les événements tranchés sont quantifiés.
10. Facultatif : Pour corriger les superpositions ou les espaces vides dans le signal audio quantifié, configurez les paramètres adéquats dans la section **Fondus enchaînés** du **Panneau de quantification** et cliquez sur **Fondu enchaîné**.

RÉSULTAT

Les événements audio sont quantifiés.

LIENS ASSOCIÉS
Panneau de quantification à la page 314
Mode Édition en groupe (Cubase Pro uniquement) à la page 236

Quantification AudioWarp de plusieurs pistes audio (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez utiliser des marqueurs Warp pour quantifier plusieurs pistes Audio. Toutefois, la quantification AudioWarp ne maintient pas la cohérence de la phase.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une piste**.
2. Cliquez sur **Répertoire**.
3. Cliquez sur **Ajouter une piste**.
4. Déplacez toutes les pistes Audio que vous souhaitez quantifier dans la piste Répertoire.

   À NOTER

   Les données audio de toutes les pistes doivent commencer et se terminer aux mêmes positions.

5. Sélectionnez la piste Répertoire et activez l'option **Édition en groupe** dans la liste des pistes.
6. Dans l'affichage d'événements, sélectionnez l'un des événements.

   Tous les événements audio compris dans la piste Répertoire sont sélectionnés.
7. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, activez **Quantification AudioWarp activée/désactivée**.
8. Cliquez sur **Ouvrir Panneau de quantification** pour ouvrir le **Panneau de quantification**.
9. Configurez les paramètres souhaités dans la section **Règles de création des marqueurs Warp** du **Panneau de quantification** et cliquez sur **Créer**.
10. Configurez les paramètres de la section **Réglages de quantification** dans le **Panneau de quantification**, puis cliquez sur **Quantifier**.

RÉSULTAT

La quantification AudioWarp s'applique à toutes les pistes du groupe d'édition.

LIENS ASSOCIÉS

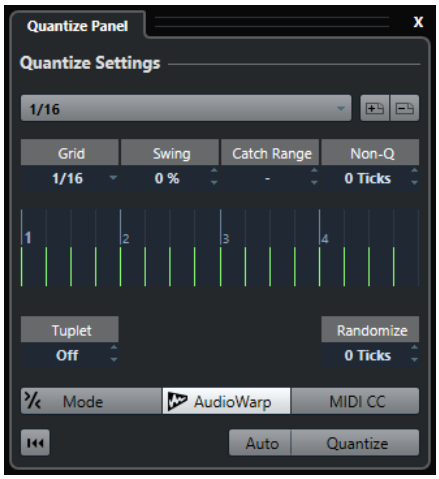
Panneau de quantification à la page 314
Mode Édition en groupe (Cubase Pro uniquement) à la page 236

Panneau de quantification

Le **Panneau de quantification** vous permet de définir le mode de quantification audio ou MIDI sur une grille ou sur un groove. Selon la méthode choisie, les paramètres affichés ne sont pas les mêmes.

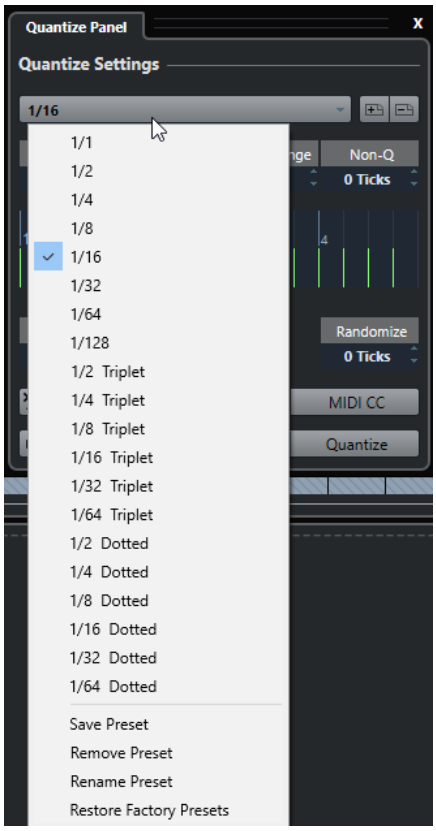
Vous avez deux possibilités pour ouvrir le **Panneau de quantification** :

- Cliquez sur **Ouvrir Panneau de quantification** dans la barre d'outils.
- Sélectionnez **Édition** > **Panneau de quantification**.



Préréglages de quantification

En haut du **Panneau de quantification**, vous trouverez les préréglages de quantification. Ce menu vous permet de charger et d'enregistrer des préréglages qui intègrent tous les paramètres de la quantification.



Sélectionner préréglage

Permet de sélectionner un préréglage.

Enregistrer préréglage

Permet d'enregistrer les paramètres actuels dans un préréglage de manière à ce qu'ils soient proposés dans tous les menus locaux de **Préréglages de quantification**.

Effacer préréglage

Permet de supprimer le préréglage sélectionné.

Renommer préréglage

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez renommer le préréglage sélectionné.

Initialiser préréglages par défaut

Permet de rétablir les préréglages d'usine.

Création de préréglages de quantification groove

Vous pouvez créer une table de quantification groove à partir des repères créés dans l'**Éditeur d'échantillons**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, double-cliquez sur l'événement audio dont vous souhaitez extraire la rythmique.

   L'**Éditeur d'échantillons** s'ouvre.

2. Ouvrez la section **Repères**.

   Les repères de l'événement audio sont automatiquement détectés et affichés.

3. Cliquez sur **Créer Groove**.

   Le groove est alors extrait.

RÉSULTAT

Le groove est extrait de l'événement audio et il est proposé dans le menu local **Préréglages de quantification** de la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Ouvrez le **Panneau de quantification** et enregistrez le groove dans un préréglage.

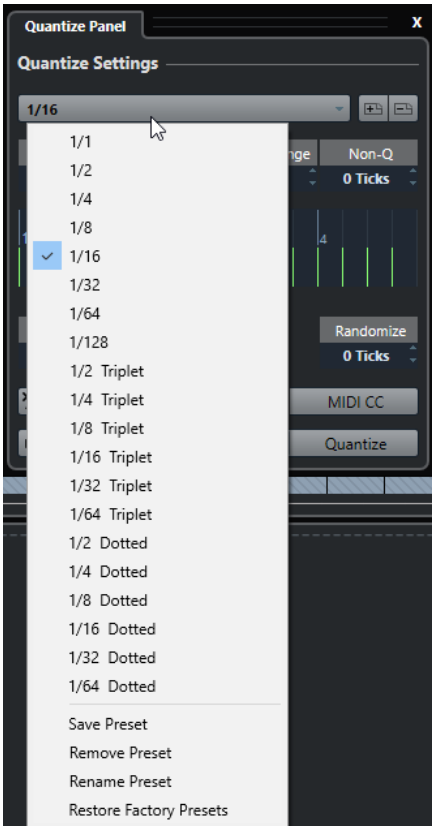
LIENS ASSOCIÉS

Créer une table de quantification groove à la page 561
Préréglages de quantification à la page 315

Options de quantification sur une grille musicale

Vous pouvez utiliser la grille musicale pour quantifier vos enregistrements.

- Pour accéder aux options de quantification sur une grille musicale, sélectionnez un format temporel musical dans le menu local **Sélectionner préréglage** du **Panneau de quantification**.



Voici les options disponibles :

Grille

Permet de sélectionner la valeur de base de la grille de quantification.

Swing

Permet de décaler une position sur deux dans la grille afin de créer un flottement rythmique, c'est-à-dire un Swing.

À NOTER

Le paramètre **Swing** est uniquement disponible quand la **Grille** est configurée sur une valeur régulière et que l'option **N-olet** est désactivée.

Région Q

Permet de définir la distance par rapport aux lignes de la grille à partir de laquelle la quantification s'applique aux données audio ou MIDI. La grille change d'apparence en fonction de cette valeur.

Région non-quantification

Permet de créer une zone d'exclusion avant et après les positions de quantification. Quand vous définissez une distance en tics (120 tics = une double-croche), les événements compris dans cette zone ne sont pas quantifiés. Vous pouvez ainsi préserver un léger flottement.

Affichage de la grille

Représentation de la grille de quantification. Les données audio ou MIDI quantifiées sont placées sur les lignes verticales de la grille.

N-olet

Permet de créer des grilles dont la rythmique est plus complexe en définissant des intervalles plus réduites et en créant ainsi des n-olets.

Aléatoire

Permet de définir une distance en tics, de sorte que vos données audio ou MIDI soient quantifiées sur des positions aléatoires à la distance définie de la grille de quantification. Vous pouvez ainsi créer de légères variations, tout en évitant que vos données audio ou MIDI soient trop éloignées de la grille.

Mode

Permet d'appliquer une quantification lâche de sorte que vos données audio ou MIDI s'approchent seulement des positions les plus proches sur la grille, sans se caler exactement dessus. La valeur **Qt. itérative - Taux** à droite détermine dans quelle mesure les données audio ou MIDI doivent être rapprochées de la grille.

À NOTER

La quantification itérative est basée sur les positions quantifiées actuelles, et non sur les positions d'origine des événements. Vous pouvez utiliser le mode **iQ** à plusieurs reprises de manière à rapprocher progressivement vos données audio ou MIDI de la grille de quantification jusqu'à obtenir la rythmique qui vous convient.

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

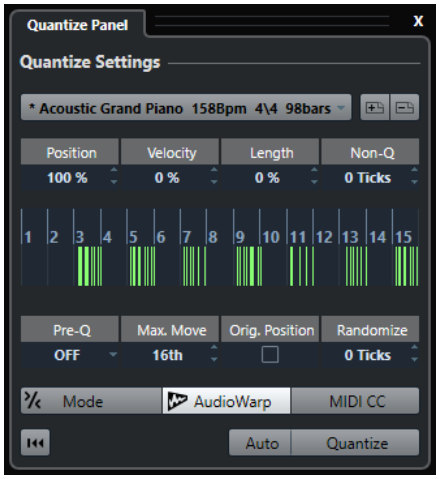
Permet d'appliquer vos paramètres.

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 préréglage 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 d'origine des 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 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

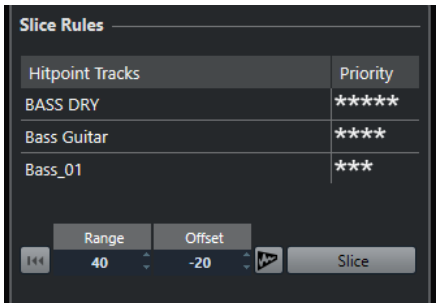
Permet d'appliquer vos paramètres.

LIENS ASSOCIÉS

Création de préréglages de quantification groove à la page 316

Options de quantification de plusieurs pistes audio

Quand vous quantifiez plusieurs pistes Audio, la section **Règles de tranchement** devient disponible dans le **Panneau de quantification**. Vous pouvez y déterminer comment les événements audio seront tranchés au niveau des repères.



- Pour accéder à la section **Règles de tranchement**, regroupez vos pistes Audio dans une piste Répertoire, activez l'**Édition en groupe** et ouvrez le **Panneau de quantification**.

Pistes Repère

Regroupe toutes les pistes audio de votre groupe d'édition comportant des repères.

Priorité

Cliquez et faites glisser le pointeur vers la droite ou la gauche pour définir une priorité. Les repères de la piste qui a la priorité la plus élevée déterminent les positions des tranches pour toutes les pistes. Quand le facteur de zoom est suffisamment élevé, les positions de coupure sont marquées par des lignes verticales dans la fenêtre **Projet**.

Intervalle

Permet de définir la distance à partir de laquelle il est considéré que deux repères situés sur des pistes différentes marquent le même temps.

Décalage

Permet de définir un décalage qui détermine à quelle distance du repère l'événement audio est tranché. Les positions de coupure varient légèrement, ce qui est utile si vous souhaitez créer des fondus enchaînés aux positions de tranchement. Par ailleurs, ceci vous évite de couper les signaux sur les pistes qui ne contiennent pas de repères.

Quantification AudioWarp activée/désactivée

Activez ce bouton pour quantifier le contenu de votre événement audio en appliquant la fonction de modification de la durée. La section **Règles de création des marqueurs Warp** s'active alors et vous pouvez y définir une priorité. Les repères de la piste qui a la priorité la plus élevée déterminent le placement des marqueurs Warp sur le signal audio de toutes les pistes.

Créer tranches

Permet de trancher tous les événements audio du groupe d'édition et de placer les points de synchronisation des événements sur la position du repère qui possède la priorité la plus élevée.

Réinitialiser

Permet d'annuler la création des tranches et de réinitialiser les événements audio à leur état d'origine.

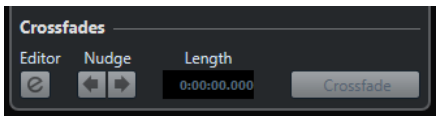
LIENS ASSOCIÉS

Options de quantification AudioWarp sur plusieurs pistes audio à la page 322
Section Fondus enchaînés à la page 322

Quantification AudioWarp de plusieurs pistes audio (Cubase Pro uniquement) à la page 314
Mode Édition en groupe (Cubase Pro uniquement) à la page 236

Section Fondus enchaînés

La section **Fondus enchaînés** ne devient disponible qu'après que des événements audio aient été tranchés. Les fonctions de cette section vous permettent de corriger les superpositions ou les espaces qui peuvent être engendrés suite au repositionnement de données audio.



Quand vous cliquez sur **Fondu enchaîné**, la fin du premier événement est coupée à la position de début de l'événement suivant (en cas de superposition) et le second événement est étiré de manière à commencer à la fin de l'événement précédent (en cas d'espace).

Dans certains cas, il est souhaitable de créer des transitions fluides en appliquant des fondus enchaînés après avoir comblé les espaces entre les événements. C'est ce à quoi servent les paramètres suivants :

Ouvrir Éditeur de fondu enchaîné

Permet d'ouvrir l'éditeur de **Fondus enchaînés**, grâce auquel vous pouvez définir le type de courbe, la longueur et les autres paramètres de vos fondus enchaînés.

Déplacer fondu enchaîné vers la gauche/droite

Permet de déplacer la zone de fondu vers la gauche ou la droite de l'événement audio, par pas d'une milliseconde. Vous pouvez utiliser cette fonction pour éviter qu'un fondu enchaîné coupe une attaque quand la valeur de **Décalage** de la section **Règles de tranchement** n'est pas suffisamment élevée.

Longueur

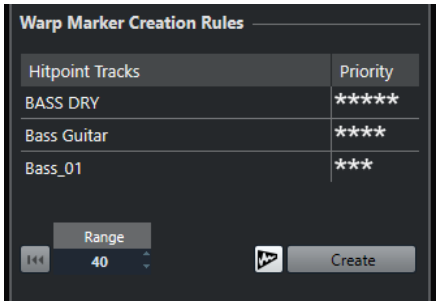
Détermine la longueur de la zone de fondu enchaîné.

LIENS ASSOCIÉS

Éditeur de fondus enchaînés à la page 331

Options de quantification AudioWarp sur plusieurs pistes audio

La section **Règles de création des marqueurs Warp** devient disponible quand vous activez la quantification AudioWarp pour plusieurs pistes audio.



Priorité

Dans cette colonne, vous pouvez définir la priorité de chaque piste. C'est la piste dont la priorité est la plus élevée qui détermine les endroits où sont créés les marqueurs Warp.

Si vous avez attribué la même priorité à plusieurs pistes, la position des marqueurs Warp sera déterminée par la piste qui contient le premier repère dans l'intervalle

défini. La position des marqueurs Warp est recalculée selon cette règle pour chacun des repères.

- Pour définir une priorité, cliquez et faites glisser le pointeur vers la droite ou la gauche.

  Quand aucune étoile n'est affichée, les repères de la piste correspondante ne sont pas pris en compte.

Intervalle

Il est considéré que deux repères situés sur des pistes différentes marquent le même temps quand ils se trouvent à une certaine distance l'un de l'autre. Le paramètre **Intervalle** détermine cette distance. Les principes suivants s'appliquent :

- Quand l'une des pistes bénéficie d'une priorité plus élevée, c'est le repère de cette piste qui détermine la position du marqueur Warp.
- Quand les pistes ont la même priorité, c'est le premier repère de l'intervalle qui est utilisé.

Réinitialiser

Permet d'annuler la création des marqueurs Warp.

Quantification AudioWarp activée/désactivée

Permet d'activer/désactiver la quantification AudioWarp. La section **Règles de tranchement** devient alors active.

Créer

Permet de créer des marqueurs Warp pour toutes les pistes.

LIENS ASSOCIÉS

Options de quantification de plusieurs pistes audio à la page 321
Quantification AudioWarp de plusieurs pistes audio (Cubase Pro uniquement) à la page 314
Mode Édition en groupe (Cubase Pro uniquement) à la page 236

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 325
Créer des fondus basés sur les clips à la page 329
Fondus enchaînés à la page 330
Fondus et fondus enchaînés automatiques à la page 333
Enveloppes d'événements à la page 335

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 325
Créer et éditer des fondus avec l'outil Sélectionner un intervalle à la page 326
Boîte de dialogue Fondu pour les fondus basés sur les événements à la page 327

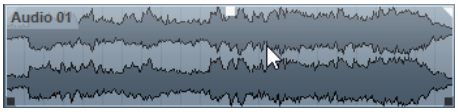
Créer et éditer des fondus avec les poignées

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

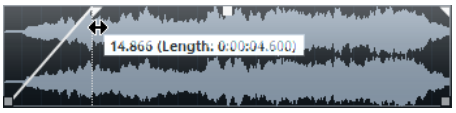
1. Sélectionnez les événements audio sur lesquels vous souhaitez créer des fondus et survolez-en un avec le pointeur de la souris.

   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.

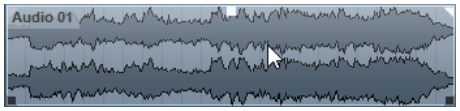
Poignées des événements

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**).



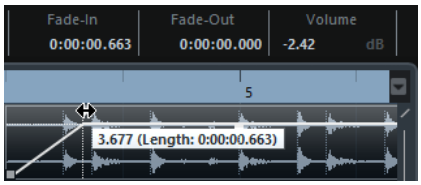
Dans les coins supérieurs gauche et droit, vous trouverez des poignées de fondu triangulaires qui vous permettent de modifier la longueur du fondu d'entrée ou du fondu de sortie. Au milieu de la bordure supérieure de l'événement, une poignée carrée vous permet de modifier le volume.

- 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

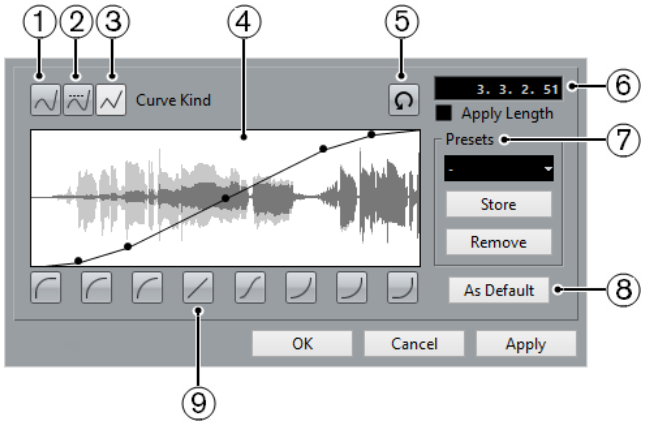
1. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Pour supprimer les fondus d'un événement, sélectionnez-le avec l'outil **Sélectionner**.
   - Pour supprimer les fondus d'un intervalle, sélectionnez la zone de fondu avec l'outil **Sélectionner un intervalle**.
2. Sélectionnez **Audio** > **Supprimer les fondus**.

Boîte de dialogue Fondu pour les fondus basés sur les événements

- 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.



Les options disponibles sont les suivantes :

1 Interpolation Spline

Permet d'appliquer une interpolation spline à la courbe.

2 Interpolation "Spline" atténuée

Permet d'appliquer une interpolation spline atténuée à la courbe.

3 Interpolation linéaire

Permet d'appliquer une interpolation linéaire à la courbe.

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 Rétablir

Cliquer sur ce bouton pour annuler toutes les modifications effectuées depuis l'ouverture de la boîte de dialogue.

6 Champ Longueur du fondu

Permet de saisir des valeurs numériques pour la longueur du fondu. 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 Préréglages

Permet de configurer des préréglages de courbes de fondu d'entrée ou de fondu de sortie.

- Pour appliquer un préréglage mémorisé, sélectionnez-le depuis le menu local.
- Pour supprimer un préréglage enregistré, sélectionnez-le dans le menu local et cliquez sur **Supprimer**.

8 Par défaut

Cliquez sur ce bouton pour enregistrer les paramètres configurés en tant que fondu par défaut.

9 Boutons des formes de courbes

Permettent d'accéder rapidement aux formes de courbes les plus courantes.

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

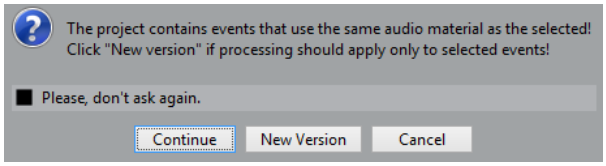
Le fondu est appliqué au signal audio. Vous pouvez à tout moment supprimer ou modifier les fondus à partir de la fenêtre **Traitement hors ligne direct**.

LIENS ASSOCIÉS

Traitement hors ligne direct à la page 494
Fondu d'entrée/Fondu de sortie à la page 508
En cas de traitement de clips partagés à la page 329

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

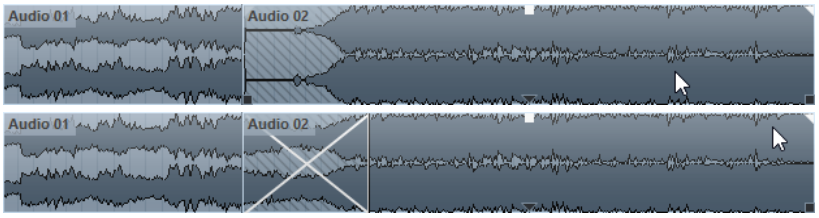
Cliquez sur **Nouvelle version** pour créer une nouvelle version distincte du clip audio pour l'événement sélectionné.

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 331

Créer des fondus enchaînés

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

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'outil de **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**.

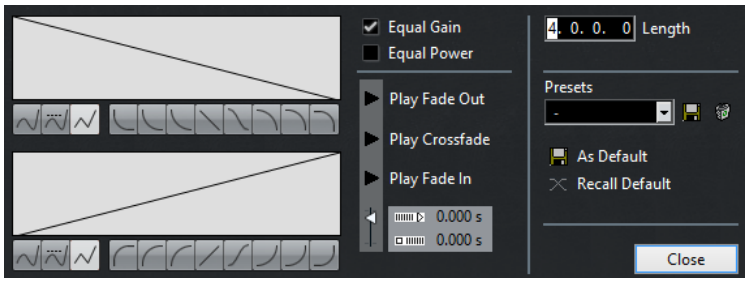
RÉSULTAT

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.



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.

Boutons de Type de courbe

Déterminent si la courbe de fondu correspondante utilisera une **Interpolation Spline**, une **Interpolation "Spline" atténuée** ou une **Interpolation linéaire**.

Boutons de Forme de courbe

Permettent d'accéder rapidement aux formes de courbes les plus courantes.

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.

Boutons Audition

- Pour écouter tout le fondu enchaîné, cliquez sur **Fondu enchaîné**.
- Pour écouter le fondu de sortie du fondu enchaîné, cliquez sur **Fondu de sortie**.
- 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**.

Pré-roll et Post-roll (Amorces)

- Pour démarrer la lecture avant la zone de fondu, activez **Utiliser Pre-Roll**.
- Pour arrêter la lecture après la zone de fondu, activez **Utiliser Post-Roll**.
- Vous pouvez définir la durée du pre-roll dans le champ **Valeur Pre-Roll**.
- Vous pouvez définir la durée du post-roll dans le champ **Valeur Post-Roll**.

Niveau d'audition

Permet de régler le niveau d'écoute.

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.

Préréglages

Cliquez sur le bouton **Enregistrer** situé à droite du 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 **Supprimer**.

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.

LIENS ASSOCIÉS

Raccourcis clavier à la page 1151
Poignées des événements à la page 326
Menu des paramètres de défilement automatique à la page 263

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.

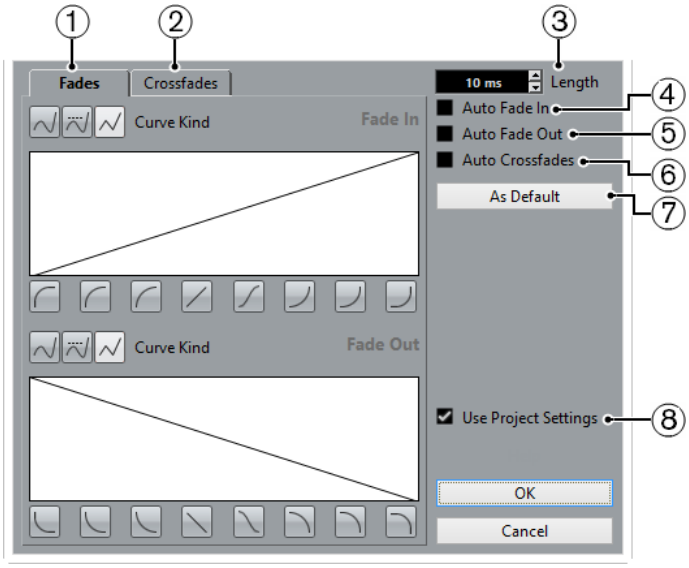
À NOTER

Les fondus automatiques ne sont pas représentés par des lignes de fondus.

Boîte de dialogue Fondus automatiques

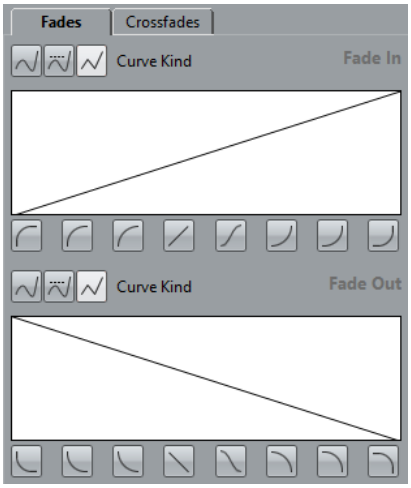
La boîte de dialogue **Fondus automatiques** vous permet de configurer des fondus automatiques et des fondus enchaînés pour tout le projet ou individuellement pour chaque piste Audio.

- 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

Cliquez sur cet onglet pour afficher les paramètres des fondus automatiques.

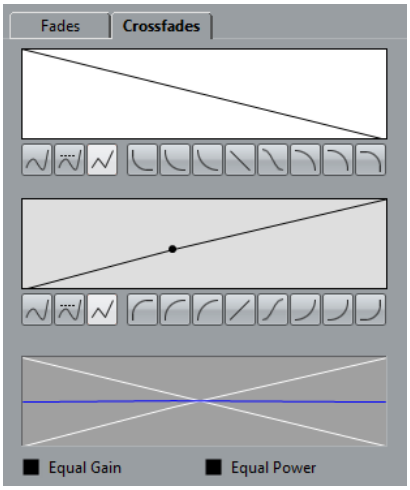


Les boutons **Type de courbe** déterminent si la courbe de fondu utilisera une **Interpolation Spline**, une **Interpolation "Spline" atténuée** ou une **Interpolation linéaire**.

Ces boutons permettent de sélectionner rapidement les formes de courbes les plus courantes.

2 Fondus enchaînés

Cliquez sur cet onglet pour afficher 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.

3 Longueur

Permet de définir la durée des fondus ou des fondus enchaînés automatiques.

4 Fondu d'entrée auto.

Permet d'activer les fondus d'entrée automatiques.

5 Fondu de sortie auto.

Permet d'activer les fondus de sortie automatiques.

6 Fondus enchaînés auto.

Permet d'activer les fondus enchaînés automatiques.

7 Par défaut

Permet d'enregistrer les paramètres actuels en tant que paramètres par défaut.

8 **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**.

Configuration des fondus automatiques au niveau global

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet** > **Configuration des fondus automatiques**.
   La boîte de dialogue des **Fondus Automatiques** du projet s'ouvre.
2. Configurez les fondus automatiques à votre convenance.
3. Cliquez sur **OK**.

LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Fondu pour les fondus basés sur les événements à la page 327
Éditeur de fondus enchaînés à la page 331

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

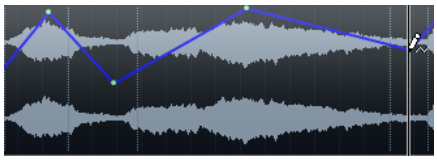
1. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Faites un clic droit sur la piste dans la liste des pistes et sélectionnez **Configuration des fondus automatiques** dans le menu contextuel.
   - Sélectionnez la piste, puis dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **Configuration des fondus automatiques**.

   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 **Crayon**.



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

Créer des modifications de volume basées sur des événements

PROCÉDER AINSI

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

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

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

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'événement dans la fenêtre **Projet**.
2. Sélectionnez **Audio** > **Traitements** > **Enveloppe**.
3. Configurez les paramètres de 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 507

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 337
Configurer une chaîne Arrangeur et ajouter des événements à la page 342
Mise à plat de la chaîne Arrangeur à la page 343

Ajouter des événements arrangeur sur la piste Arrangeur

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

CONDITION PRÉALABLE

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

PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des contrôles de piste globaux de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste**.
2. Sélectionnez **Ajouter une piste Arrangeur**.
   La piste Arrangeur est créée.
3. Sélectionnez l'outil **Crayon** et dessinez un événement arrangeur sur la piste Arrangeur.
   Un événement arrangeur est créé.

4. 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 167
Configurer une chaîne Arrangeur et ajouter des événements à la page 342
Fonction de Calage à la page 84
Menu Types de calage à la page 85

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).

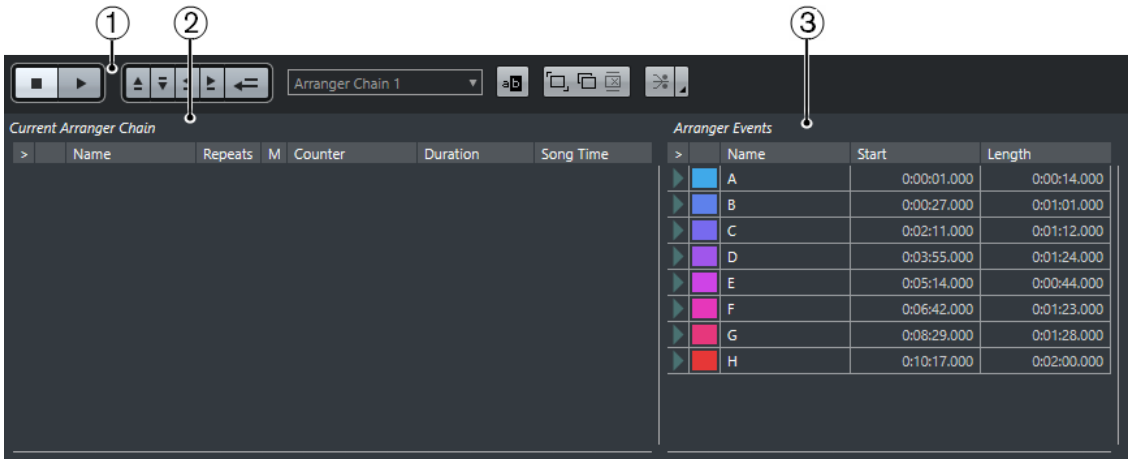
PROCÉDER AINSI

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.



1 **Barre d'outils Arrangeur**

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

2 **Chaîne Arrangeur actuelle**

À NOTER

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

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

3 Événements arrangeur

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

Barre d'outils Arrangeur

- 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.

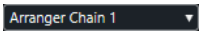
Dernière répétition du maillon actuel

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**

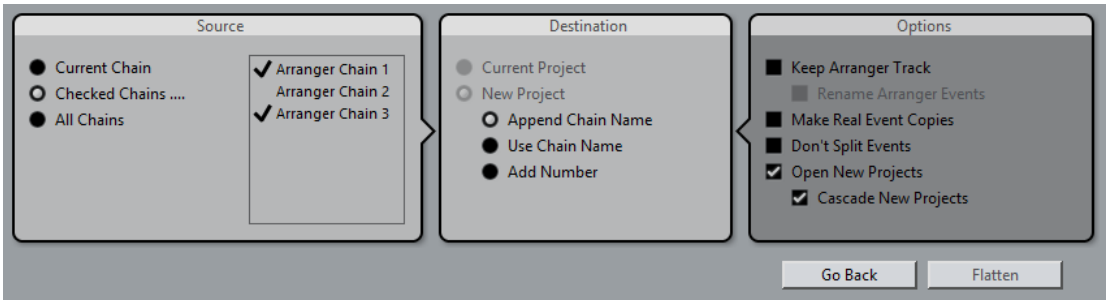
La lecture est mise en pause après chaque répétition de l'événement arrangeur actuel.

À NOTER

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

Options et préférences de mise à plat

- 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 mettre 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.

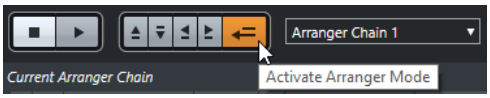
LIENS ASSOCIÉS
Mise à plat de la chaîne Arrangeur à la page 343

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 340

Ajouter une nouvelle chaîne Arrangeur

Vous pouvez créer plusieurs chaînes Arrangeur de manière à configurer des versions différentes pour la lecture.

CONDITION PRÉALABLE

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 340

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.

CONDITION PRÉALABLE

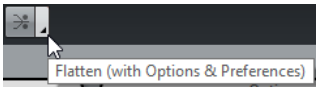
Vous avez enregistré une copie du projet avant la mise à plat de la chaîne Arrangeur.

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

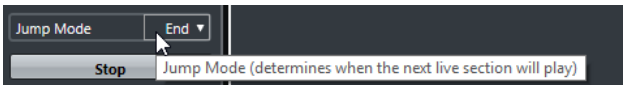
Quand vous lisez une piste Arrangeur que vous avez configurée, vous pouvez contrôler l'ordre de lecture en temps réel. Il vous est ainsi plus facile de déterminer pendant combien de temps doivent être lus les différents événements arrangeur lus en boucle.

CONDITION PRÉALABLE

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**.

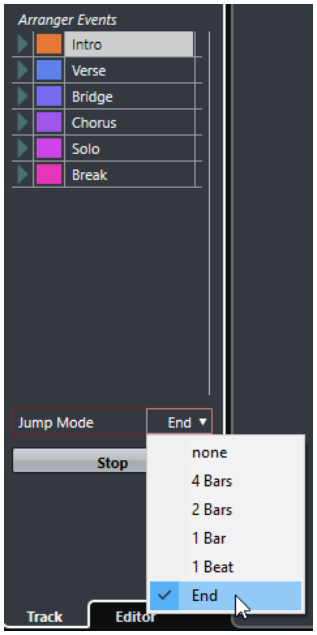
LIENS ASSOCIÉS

Options du mode Jump à la page 344

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

Passe 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

Passe 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.

CONDITION PRÉALABLE

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. Dans la zone des contrôles de piste globaux de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste**.
6. Sélectionnez **Ajouter une piste Arrangeur**.
7. Ajoutez des événements arrangeur aux positions des conteneurs MIDI.
8. Configurez la chaîne Arrangeur A-A-B-B-C-C.
9. Activez le mode **Arrangeur** et cliquez sur **Lecture**.
10. 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.
11. 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 167

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 348
Transposer des sections d'un projet à l'aide d'événements de transposition à la page 351
Transposer des conteneurs ou événements individuels à partir de la ligne d'infos à la page 354
Paramètres MIDI à la page 805
Transposer et Vélocité sur la ligne d'infos à la page 814
Boîte de dialogue Configuration de la transposition à la page 826

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 348

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.

CONDITION PRÉALABLE

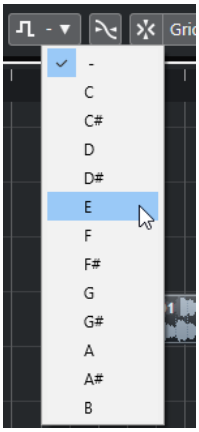
Vous avez ouvert un projet qui contient des boucles audio possédant différentes tonalités.

PROCÉDER AINSI

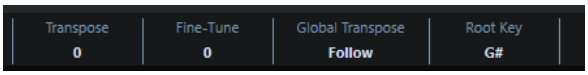
1. Facultatif : Sélectionnez les boucles de batterie et de percussions de votre projet et configurez le paramètre **Transposition globale** de la ligne d'infos sur **Indépendant**.

   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 354
Piste de transposition et enregistrement à la page 353

Assigner la tonalité de base du projet à des conteneurs ou événements

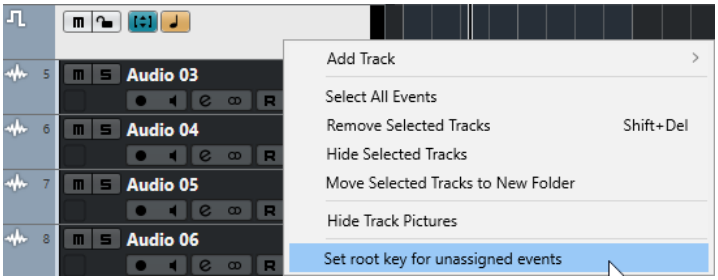
Certains événements audio ou MIDI, ceux que vous avez créés par enregistrement par exemple, ne contiennent pas d'informations de tonalité de base. Si vous souhaitez qu'ils suivent les changements de transposition, vous devez les configurer sur la **Tonalité de base du projet**.

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. Dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste**.
4. Sélectionnez **Ajouter une piste de 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.
5. 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 354

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 un 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

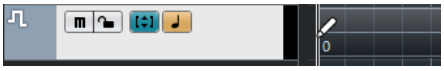
Si vous souhaitez rendre un morceau plus intéressant, vous pouvez transposer le dernier refrain en créant une piste de transposition et en y ajoutant un événement de transposition d'une valeur de 1.

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. Dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste**.
2. Sélectionnez **Ajouter une piste de 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.
3. Sélectionnez l'outil **Crayon** 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.



4. Cliquez à un autre endroit pour ajouter un autre événement de transposition.

5. 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.
6. 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 354

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**.

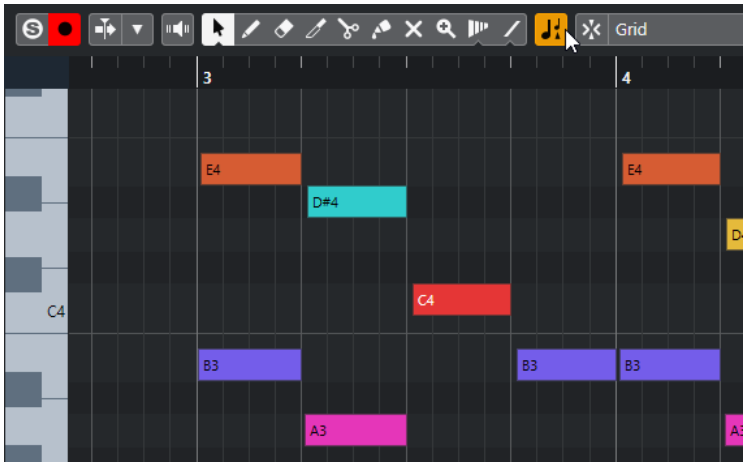
Vous avez ajouté une piste de transposition et activé l'option **Transposer dans l'intervalle d'une octave**.

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.

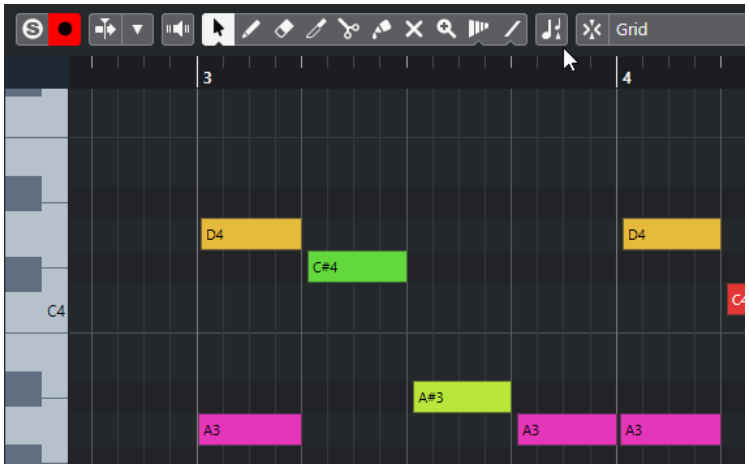
Indiquer transpositions

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 conteneur 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.

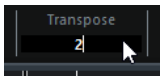
Si votre projet ne contient pas de piste de transposition ou si aucun événement de transposition n’a été créé, voici ce qui se passe :

- 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 352

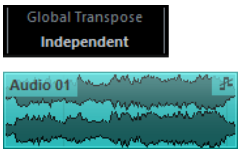
Exclure des conteneurs ou des événements individuels de la Transposition globale

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 pouvez créer une piste Marqueur dans Cubase Artist et jusqu'à dix pistes Marqueur dans Cubase Pro.

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**.

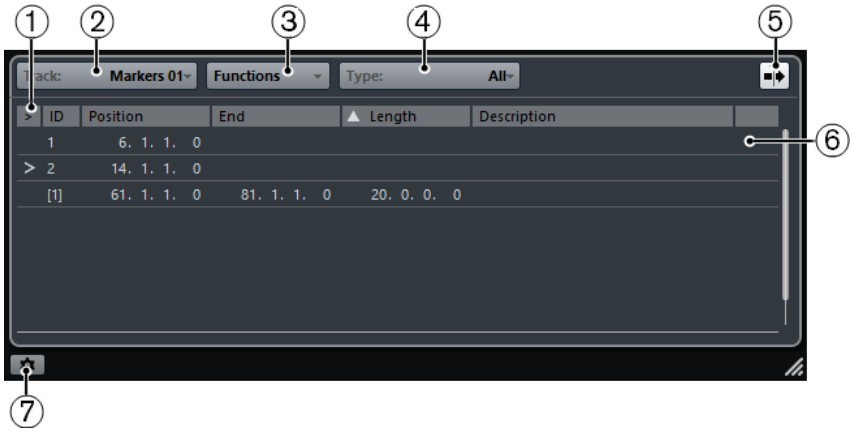
  Si vous maintenez la touche **Alt** enfoncée pendant que vous cliquez, tous les marqueurs qui suivent seront effacés.
- Pour couper un intervalle à l'intérieur d'un marqueur de boucle, sélectionnez-le dans le marqueur de boucle et appuyez sur **Ctrl/Cmd-X**.
- Pour placer le début ou la fin du marqueur 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. Cubase Pro uniquement : Les marqueurs de la piste Marqueur active s'affichent dans la liste de marqueurs dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans le projet. Cubase Artist uniquement : 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**).



1 **Flèche Localiser**

Indique quel marqueur se trouve à la position du curseur de projet.

2 **Focus sur la piste de Marqueurs**

Cubase Pro uniquement : Permet de sélectionner la piste Marqueur active.

3 **Menu Fonctions**

Regroupe toutes les fonctions disponibles dans la fenêtre **Marqueurs**.

4 **Type de marqueur**

Permet de définir le type de marqueur affiché dans la liste de marqueurs.

5 **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.

6 **Liste de marqueurs**

Montre les marqueurs dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans le projet.

7 **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 clic-**Maj** ou **Ctrl/Cmd** dessus.
- Pour ajouter un marqueur de position à l'emplacement du curseur, sélectionnez **Fonctions** > **Insérer un marqueur**.

  Cubase Pro uniquement : Un marqueur de position est ajouté à la position actuelle du curseur de projet sur la piste Marqueur active. Cubase Artist uniquement : 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**.

  Cubase Pro uniquement : Un marqueur de boucle est ajouté entre les délimiteurs gauche et droit sur la piste Marqueur active. Cubase Artist uniquement : 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.

- Cubase Pro uniquement : Pour déplacer des marqueurs sur une autre piste, sélectionnez ces marqueurs, sélectionnez **Fonctions** > **Déplacer marqueurs à la piste**, puis sélectionnez la piste Marqueur.
- 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 pav. num.**. 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

- 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 361
Marqueurs de boucle à la page 356

Édition des attributs

- Pour éditer un attribut de marqueur, sélectionnez le marqueur correspondant, cliquez sur la colonne d'attribut souhaitée, puis configurez les paramètres.
- Pour modifier les attributs de plusieurs marqueurs, sélectionnez ces marqueurs et cliquez sur la case de l'attribut souhaité.

  Les attributs de tous les marqueurs sélectionnés changeront de la même manière. 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.

À NOTER

Cubase Pro uniquement : Si vous glissez-déposez un marqueur d'une piste Marqueur à une autre dans la fenêtre **Projet** et que l'ID de ce marqueur est déjà utilisé sur la piste de destination, un nouvel ID sera automatiquement attribué au marqueur déplacé.

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

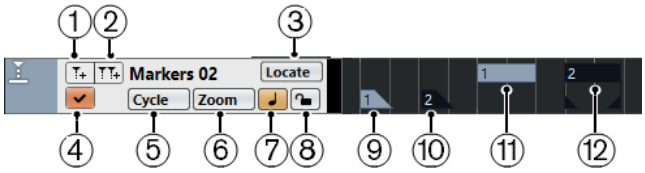
1. Ouvrez la fenêtre **Marqueurs**.
2. Cubase Pro uniquement : Sélectionnez la piste Marqueur dont vous souhaitez réassigner les numéros d'identification.
3. Ouvrez le menu local **Fonctions** et sélectionnez l'option **Réaffecter les ID des marqueurs de position** ou l'option **Réaffecter les ID des 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 Activer cette piste

Permet d'activer la piste Marqueur.

5 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.

6 Menu local Zoom

Si vous sélectionnez un marqueur de boucle dans ce menu local, le marqueur de boucle correspondant sera agrandi.

7 Basculer la base de temps

Détermine de la base de temps des pistes.

8 Verrouiller

Permet de verrouiller la piste Marqueur. Quand une piste Marqueur est verrouillée, vous ne pouvez plus éditer cette piste, ni ses marqueurs.

9 Événement de marqueur (inactif)

Permet d’afficher un événement de marqueur inactif.

10 Événement de marqueur (actif)

Permet d’afficher un événement de marqueur actif.

11 Événement de marqueur de boucle (inactif)

Permet d’afficher un événement de marqueur de boucle inactif.

12 Événement de marqueur de boucle (actif)

Permet d’afficher un événement de marqueur de boucle actif.

Ajout, déplacement et suppression de la piste Marqueur

- Cubase Pro uniquement : Pour créer une piste Marqueur dans le projet, cliquez sur **Ajouter une piste** dans la zone des contrôles de piste globaux de la liste des pistes, puis cliquez sur **Marqueur**.

  Cubase Artist uniquement : Pour créer une piste Marqueur dans le projet, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste** dans la zone des contrôles de piste globaux de la liste des pistes, puis cliquez sur **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.
- Cubase Pro uniquement : Pour supprimer une ou plusieurs pistes Marqueur, faites un clic droit sur celles-ci dans la liste des pistes et sélectionnez **Supprimer les pistes sélectionnées**.
- Cubase Artist uniquement : 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.

À NOTER

Cubase Pro uniquement : Quand vous supprimez toutes les pistes Marqueur, la dernière piste Marqueur supprimée est placée dans le presse-papiers (avec tous ses marqueurs). Si vous

insérez ensuite une nouvelle piste Marqueur, celle-ci est collée à partir du presse-papiers dans la liste des pistes.

Cubase Pro uniquement : Pistes Marqueur multiples

Vous pouvez créer jusqu'à dix pistes Marqueur.

Attribuer des noms aux pistes Marqueur

Par défaut, la première piste Marqueur que vous créez est appelée « Marqueurs », la seconde « Marqueur 01 », et ainsi de suite.

Pour nommer les pistes Marqueur, double-cliquez sur leurs noms dans la liste des pistes ou dans l'**Inspecteur**, puis saisissez un nom.

La piste Marqueur active

Lorsque vous travaillez avec plusieurs pistes Marqueur, seule l'une d'entre elles peut être active. Les fonctions d'édition affectent uniquement les marqueurs sur la piste active. Pour activer une piste, cliquez sur **Activer cette piste** dans la liste des pistes.

Les principes suivants s'appliquent :

- Quand vous ajoutez une nouvelle piste Marqueur, celle-ci est automatiquement activée.
- Quand vous supprimez une piste active, c'est la piste Marqueur située en tête de la liste des pistes qui est activée. Quand vous utilisez des marqueurs de boucle pour le zoom, seuls les marqueurs de boucle de la piste active sont affichés dans le menu local **Zoom**.
- Quand vous exportez un mixage des données audio situées entre les marqueurs de boucle, seuls les marqueurs de boucle de la piste active apparaissent dans la boîte de dialogue **Exporter mixage audio**.
- La plupart des raccourcis clavier des marqueurs s'appliquent à la piste active.

Verrouillage des pistes Marqueur

Vous pouvez verrouiller une ou plusieurs pistes Marqueur en cliquant sur les boutons de verrouillage de ces pistes. Quand une piste Marqueur est verrouillée, vous ne pouvez plus éditer cette piste, ni ses marqueurs. Toutefois, vous pouvez toujours renommer la piste ou modifier son état (actif/inactif). Dans la fenêtre **Marqueurs** et l'Explorateur de Projet, les fonctions qui sont verrouillées sont affichées en gris.

LIENS ASSOCIÉS
Édition des marqueurs de boucle à la page 357
Importation et exportation de marqueurs à la page 364

Édition des marqueurs sur la piste Marqueur

- Pour ajouter un marqueur de position, cliquez sur **Ajouter marqueur** ou servez-vous de l'outil **Crayon**.
- Pour ajouter un marqueur de boucle, cliquez sur **Ajouter marqueur de boucle** ou servez-vous de l'outil **Crayon**.
- 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.

Cubase Pro uniquement : Si vous déplacez un marqueur d'une piste à une autre, celui-ci se verra attribué le numéro du premier ID de marqueur libre sur la piste où il est placé.

- Pour supprimer un marqueur, sélectionnez-le et appuyez sur **Supprimer** ou servez-vous de l'outil **Gomme**.

LIENS ASSOCIÉS

Piste Marqueur à la page 361

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
- Archives de pistes (Cubase Pro uniquement)

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
- Cubase Pro uniquement : L'assignation de piste des marqueurs
- Cubase Pro uniquement : Toutes les pistes Marqueur

À NOTER

Cubase Pro uniquement : Si vous importez un fichier MIDI standard qui a été créé dans une autre application, tous les marqueurs fusionneront sur une seule piste Marqueur.

LIENS ASSOCIÉS

Importer des fichiers MIDI à la page 307

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
- Cubase Pro uniquement : L'assignation de piste des marqueurs
- Cubase Pro uniquement : Toutes les pistes Marqueur

À NOTER

Cubase Pro uniquement : Pour que l'exportation des marqueurs via MIDI soit possible, votre projet doit contenir au moins une piste Marqueur.

Cubase Artist uniquement : 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 187

Importation de marqueurs dans une archive de pistes (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez importer des marqueurs de position et des marqueurs de boucle en important des archives de pistes qui contiennent des pistes Marqueur. Sélectionnez les pistes que vous souhaitez importer dans la boîte de dialogue **Options d'import**.

Voici les paramètres qui sont importés :

- Les positions de début et de fin des marqueurs de boucle
- L'assignation de piste des marqueurs
- Les ID des marqueurs
- Toutes les pistes Marqueur

LIENS ASSOCIÉS

Importer des pistes à partir d'archives de pistes à la page 184

Exportation de marqueurs dans une archive de pistes (Cubase Pro uniquement)

Si vous désirez utiliser vos pistes Marqueur dans d'autres projets, par exemple pour les partager avec d'autres utilisateurs, vous pouvez les exporter dans une archive de pistes. Pour ce faire, sélectionnez les pistes Marqueur que vous souhaitez exporter. Sélectionnez ensuite **Fichier** > **Exporter** > **Pistes sélectionnées**.

Voici les paramètres qui sont exportés :

- Les positions de début et de fin des marqueurs de boucle
- L’assignation de piste des marqueurs
- Les ID des marqueurs
- Toutes les pistes Marqueur

LIENS ASSOCIÉS

Exportation de pistes (Cubase Pro uniquement) à la page 186

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 367
Fenêtre de la MixConsole à la page 370

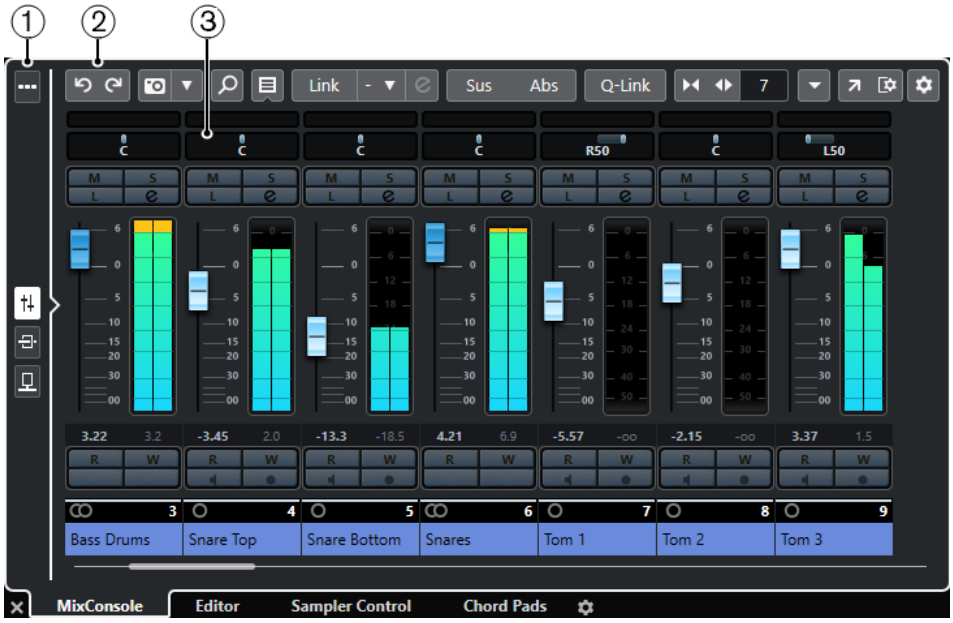
MixConsole de la zone inférieure

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

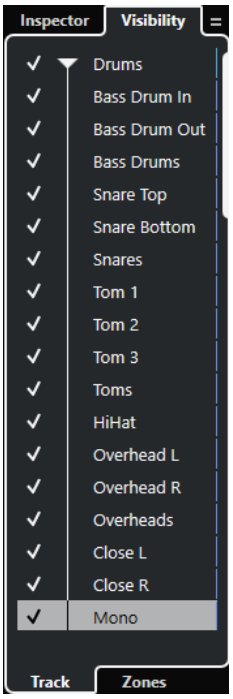
Section des faders à la page 397
Inserts à la page 408
Effets Send à la page 420
Filtrage des types de voies à la page 386
Annuler/Rétablir les modifications de paramètres de la MixConsole à la page 382
Liaison des voies à la page 390
Menu Fonctions à la page 395

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 des onglets **Piste** et **Visibilité** situés dans 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

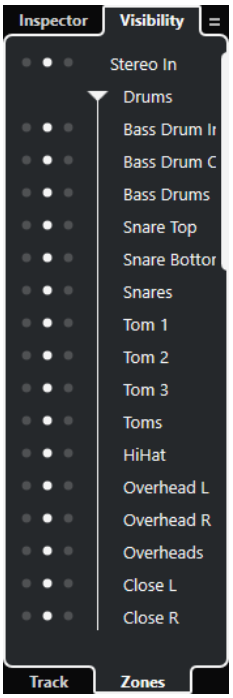
Ouvrir la Visibilité des pistes à la page 65
Afficher/Masquer des pistes individuelles à la page 65
Visibilité à la page 64

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 la Visibilité des zones à la page 67

Fenêtre de la MixConsole

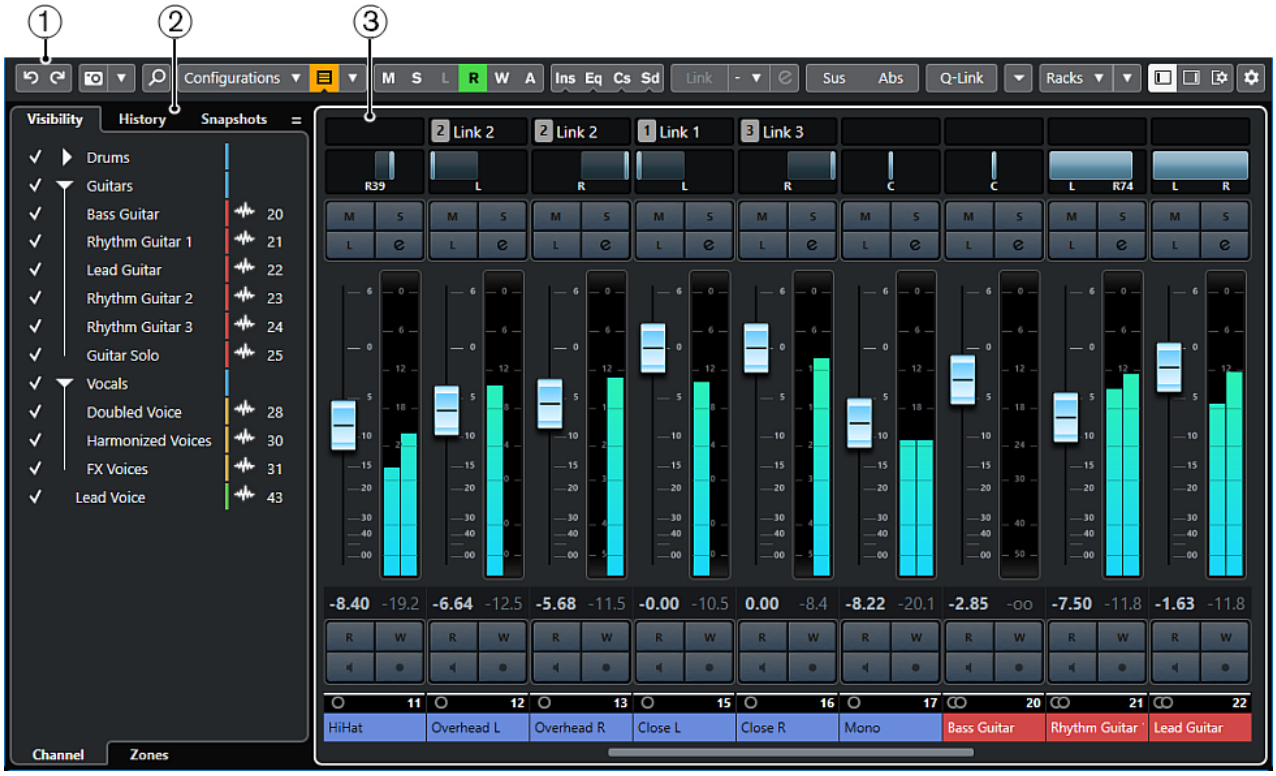
Vous pouvez ouvrir la **MixConsole** dans une autre fenêtre.

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

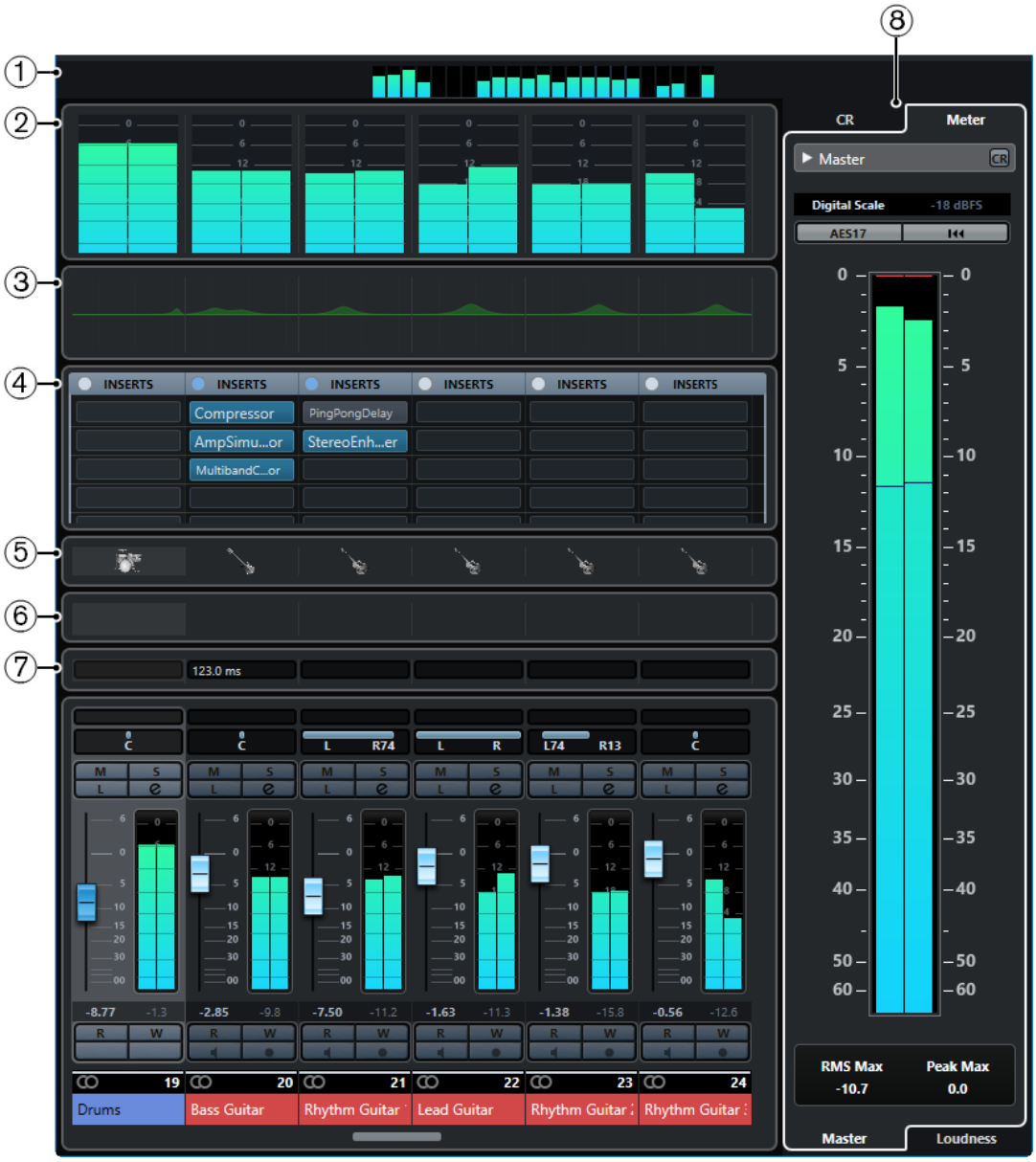
La barre d'outils contient des outils et des raccourcis correspondant aux paramètres et fonctions de la **MixConsole**.

2 Inspecteur (zone gauche)

Permet de configurer la visibilité et le positionnement des voies dans la section des faders.

3 Section des faders

La section des faders est toujours visible et montre toutes les voies dans le même ordre que dans la liste des pistes.



En plus des principales sections, vous pouvez accéder aux sections suivantes à partir de la fenêtre de la **MixConsole** :

1 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.

Pour sélectionner un type de vumètre, ouvrez le menu contextuel Meter Bridge et sélectionnez **PPM** ou **Wave**.

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.

8 **Control Room/Vumètre (Zone droite)** (Cubase Pro uniquement)

Permet de représenter l'environnement de studio en deux zones, l'une dédiée aux musiciens (le studio) et l'autre à l'ingénieur ou au producteur (la salle des commandes).

LIENS ASSOCIÉS

Inspecteur de la MixConsole (zone gauche) à la page 373
Barre d'outils de la MixConsole à la page 376
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43
Section des faders à la page 397
Sélecteur de racks de voie à la page 389
Explorateur des images de piste à la page 192
Ajout de notes pour une voie de la MixConsole à la page 425
Aperçu de la latence des voies à la page 425
Control Room (Cubase Pro uniquement) à la page 445
Channel Strips à la page 412

Inspecteur de la MixConsole (zone gauche)

La zone gauche de la **MixConsole**, l'**Inspecteur**, regroupe plusieurs onglets qui vous permettent de configurer la visibilité et la position de voies spécifiques, d'annuler des modifications de paramètres ou d'enregistrer des instantanés de la **MixConsole**.

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

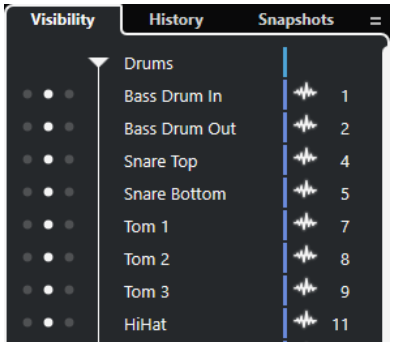
En bas de la zone gauche, vous trouverez un onglet **Voie** et un onglet **Zones**.

- **Voie**

  Affiche sous forme de liste toutes les voies que contient votre projet.

- **Zones**

  Permet de verrouiller la position de voies spécifiques.



Le haut de la zone gauche contient les onglets suivants :

- **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.
- **Instantanés**

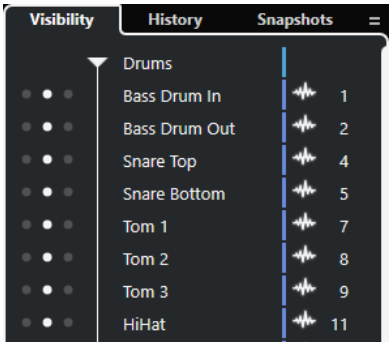
  Affiche sous forme de liste tous les instantanés de la **MixConsole** que vous avez enregistrés et permet de charger des instantanés.

LIENS ASSOCIÉS

Annuler/Rétablir les modifications de paramètres de la MixConsole à la page 382
Barre d'outils de la MixConsole à la page 376

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 374

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 visibilités des pistes et des voies sont synchronisées.

À NOTER

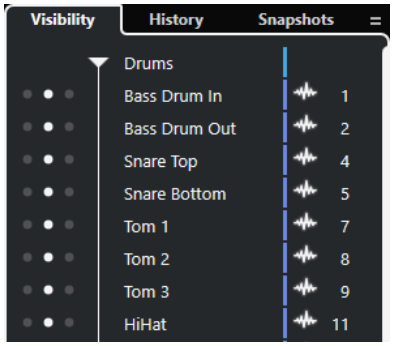
Les voies qui sont ancrées dans l'onglet **Zones** ne sont pas synchronisées.

LIENS ASSOCIÉS

Visibilité dans la MixConsole à la page 374
Synchronisation de la visibilité des pistes et des voies à la page 66

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.

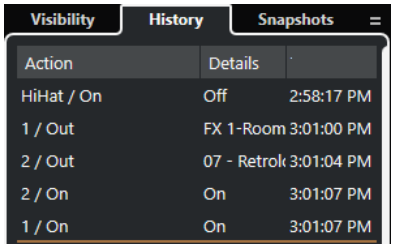
  Les voies ancrées ne défilent plus quand vous faites défiler l'affichage. Elles restent visibles en permanence.

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.



- 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

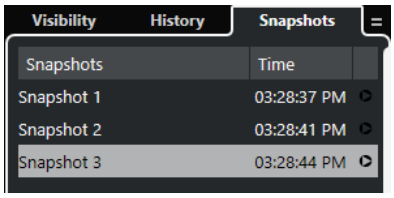
Vous pouvez également annuler/rétablir des modifications de paramètres de la **MixConsole** en utilisant les boutons correspondants de la barre d'outils de la **MixConsole**.

LIENS ASSOCIÉS
Annuler/Rétablir les modifications de paramètres de la MixConsole à la page 382
Instantanés de la MixConsole à la page 376

Instantanés de la MixConsole

L'onglet **Instantanés** contient une liste de tous les instantanés des paramètres de la **MixConsole** et permet de charger ces instantanés. Les instantanés vous permettent par exemple de comparer différentes versions d'un mixage.

Dans Cubase, vous pouvez enregistrer jusqu'à 10 instantanés des voies associées à des signaux audio. Ces instantanés intègrent les paramètres des voies d'entrée/sortie, audio, d'instruments VST, de pistes échantillonneur, de groupes, d'effets et de faders VCA. Les instantanés s'enregistrent dans les projets.



- Pour charger un instantané de la **MixConsole**, sélectionnez-le dans la liste et cliquez sur **Charger un instantané x**.
- Pour configurer les paramètres de chargement, faites un clic droit dans la liste et sélectionnez **Paramètres de chargement des instantanés de la MixConsole**.

À NOTER

Il est possible d'annuler/rétablir le chargement d'un instantané à partir de l'historique de la **MixConsole**.

LIENS ASSOCIÉS
Renommer des instantanés de la MixConsole à la page 383
Charger des instantanés de la MixConsole à partir de l'onglet Instantanés à la page 384
Paramètres de chargement des instantanés de la MixConsole à la page 385
Historique de la MixConsole à la page 375

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**.

Instantanés de la MixConsole

Enregistrer un instantané de la MixConsole

Permet d'enregistrer un instantané de la **MixConsole**.

Fonctions d'instantanés de la MixConsole

Permet d'ouvrir le menu **Fonctions d'instantanés de la MixConsole**.

Diviseur gauche

Diviseur gauche

Permet d'utiliser le diviseur gauche. Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

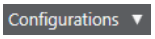
Rechercher

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.

Agents de visibilité de voies

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

Racks

Sélectionner types de racks

Permet d’ouvrir le sélecteur de rack, à partir duquel vous pouvez afficher/masquer certains racks.

Réglages 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.

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

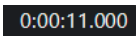
Affichage temps primaire

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



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.

Désactiver tous les boutons Listen

Permet de désactiver tous les statuts Listen.

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

Lier/Délier voies sélectionnées

Permet de lier les voies sélectionnées ou de supprimer leurs liaisons.

Éditer les paramètres du Groupe de liaison

Permet de configurer les paramètres du groupe de liaison.

Suspendre toute liaison de voies

Permet de suspendre toutes les liaisons des voies.

Mode Absolu

Permet d'apporter des modifications de valeurs absolues.

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.

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.

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**
- Cubase Pro uniquement : Modifications dans le rack **Sends Cue**
- Cubase Pro uniquement : Modifications dans le rack de **Routage direct**

IMPORTANT

L'historique de la **MixConsole** ne s'enregistre pas dans les projets.

LIENS ASSOCIÉS

Historique de la MixConsole à la page 375
Barre d'outils de la MixConsole à la page 376

Enregistrer des instantanés des paramètres de la MixConsole

Vous pouvez enregistrer dans un instantané les paramètres de la **MixConsole** pour les voies associées à des signaux audio.

PROCÉDER AINSI

- Dans la barre d'outils, cliquez sur **Enregistrer un instantané de la MixConsole**.

RÉSULTAT

Les paramètres de la **MixConsole** sont enregistrés dans un instantané. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 10 instantanés. Ceux-ci sont affichés dans l'onglet **Instantanés** de la zone gauche de la **MixConsole**.

À NOTER

Les données d'automatisation ne sont pas enregistrées dans les instantanés de la **MixConsole**.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue **Paramètres de chargement des instantanés de la MixConsole** afin de choisir quels paramètres doivent être chargés.

LIENS ASSOCIÉS

Paramètres de chargement des instantanés de la MixConsole à la page 385

Renommer des instantanés de la MixConsole

Vous pouvez renommer des instantanés de la **MixConsole**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone gauche de la **MixConsole**, ouvrez l'onglet **Instantanés**.
2. Double-cliquez sur le nom de l'instantané pour lui attribuer un nouveau nom.
3. Appuyez sur **Entrée**.

Actualiser un instantané de la MixConsole

Vous pouvez actualiser un instantané afin d'appliquer des modifications à une configuration. Cela peut également s'avérer nécessaire si vous avez déjà enregistré le nombre maximal d'instantanés (dix).

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Fonctions d'instantanés de la MixConsole** et sélectionnez **Actualiser l'instantané sélectionné : Instantané x**.
  - Dans l'onglet **Instantanés**, faites un clic droit sur l'instantané que vous souhaitez actualiser et sélectionnez **Actualiser l'instantané sélectionné : Instantané x**.

RÉSULTAT

L'instantané est actualisé.

À NOTER

Les données d'automatisation ne sont pas enregistrées dans les instantanés de la **MixConsole**.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue **Paramètres de chargement des instantanés de la MixConsole** et choisir les paramètres qui doivent être chargés.

LIENS ASSOCIÉS

Paramètres de chargement des instantanés de la MixConsole à la page 385

Charger des instantanés de la MixConsole à partir de l'onglet Instantanés

Vous pouvez charger des instantanés de la **MixConsole** à partir de l'onglet **Instantanés**.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez enregistré au moins un instantané de la **MixConsole**.

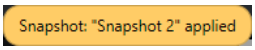
PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone gauche de la **MixConsole**, ouvrez l'onglet **Instantanés**.
2. Facultatif : cliquez sur **Fonctions d'instantanés de la MixConsole** et sélectionnez **Paramètres de chargement des instantanés de la MixConsole** pour ouvrir une boîte de dialogue permettant de choisir quels paramètres doivent être chargés, puis cliquez sur **OK**.
3. Sélectionnez l'instantané que vous souhaitez charger et cliquez sur **Charger un instantané x**.

   À NOTER

   Les données d'automatisation ne sont pas enregistrées dans les instantanés de la **MixConsole**. Quand vous chargez un instantané sur une voie qui contient des données d'automatisation, un message d'avertissement s'affiche.

   Un message vous informe que l'instantané a été chargé.

RÉSULTAT

L'instantané est chargé et les paramètres sont appliqués. Quand vous chargez un instantané pendant la lecture, il arrive que le son soit brièvement interrompu si les paramètres de l'instantané sont très différents des paramètres qu'il remplace.

LIENS ASSOCIÉS

Paramètres de chargement des instantanés de la MixConsole à la page 385

Charger des instantanés de la MixConsole à partir de la barre d'outils de la MixConsole

Vous pouvez charger des instantanés de la **MixConsole** à partir de la barre d'outils de la **MixConsole**.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez enregistré au moins un instantané de la **MixConsole**.

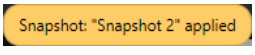
PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils, cliquez sur **Fonctions d'instantanés de la MixConsole**.
2. Dans le menu, sélectionnez l'instantané que vous souhaitez charger.

   À NOTER

   Les données d'automatisation ne sont pas enregistrées dans les instantanés de la **MixConsole**. Quand vous chargez un instantané sur une voie qui contient des données d'automatisation, un message d'avertissement s'affiche.

   Un message vous informe que l'instantané a été chargé.

RÉSULTAT

L'instantané est chargé et les paramètres sont appliqués. Quand vous chargez un instantané pendant la lecture, il arrive que le son soit brièvement interrompu si les paramètres de l'instantané sont très différents des paramètres qu'il remplace.

LIENS ASSOCIÉS

Paramètres de chargement des instantanés de la MixConsole à la page 385

Ajouter des notes à des instantanés

Vous pouvez ajouter des notes et commentaires à un instantané.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez enregistré au moins un instantané de la **MixConsole**.

PROCÉDER AINSI

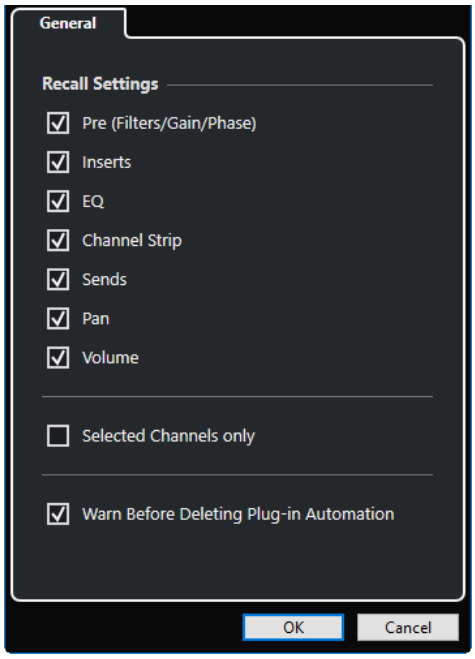
1. Dans la zone gauche de la **MixConsole**, ouvrez l'onglet **Instantanés**.
2. Sélectionnez l'instantané pour lequel vous souhaitez ajouter des commentaires.
3. Dans la section **Notes des instantanés** de l'onglet **Instantanés**, saisissez vos notes.

Paramètres de chargement des instantanés de la MixConsole

Les **Paramètres de chargement des instantanés de la MixConsole** vous permettent de choisir quels paramètres des voies sont chargés quand vous chargez un instantané enregistré.

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

- Ouvrez le menu **Fonctions d'instantanés de la MixConsole** dans la barre d'outils de la **MixConsole** et sélectionnez **Paramètres de chargement des instantanés de la MixConsole**.
- Dans la zone gauche de la **MixConsole**, faites un clic droit dans l'onglet **Instantanés** et sélectionnez **Paramètres de chargement des instantanés de la MixConsole**.



Les options suivantes vous permettent de choisir quels paramètres sont chargés :

Pre (Filtres/Gain/Phase)

Activez cette option pour que les paramètres des filtres, de gain et de phase soient chargés.

Inserts

Activez cette option pour que les inserts soient chargés.

EQ

Activez cette option pour que les paramètres d'égalisation soient chargés.

Channel Strip

Activez cette option pour que les modules Channel Strip soient chargés.

Effets Send

Activez cette option pour que les sends soient chargés.

Pan

Activez cette option pour que les paramètres de panoramique soient chargés.

Volume

Activez cette option pour que les paramètres de volume soient chargés.

Canaux sélectionnés uniquement

Activez cette option pour faire en sorte que seuls les paramètres des voies sélectionnées soient chargés.

Avertir avant la suppression des automatisations des plug-ins

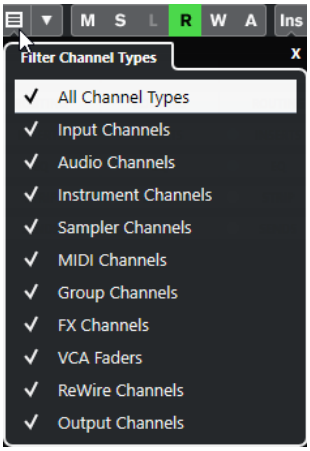
Quand cette option est activée, un message vous avertit quand des automatisations de plug-ins risquent d'être supprimées.

Filtrage des types de voies

Le filtre de types de voies de la barre d'outils de la **MixConsole** permet de choisir les types de voies devant être affichés.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Définir le filtre de type de voie**.
   Le filtre des types de voies apparaît.



2. Cliquez à gauche d'un type de voie pour le décocher et masquer toutes les voies de ce type.

RÉSULTAT

Les voies du type exclu disparaissent de la section des faders et la couleur du bouton **Définir le filtre de type de voie** change afin d'indiquer que ce type de voie a été masqué.

Menu Configurations de visibilité des voies

Vous pouvez vous servir du bouton **Configurations de visibilité des voies** situé dans la barre d'outils de la **MixConsole** pour créer des configurations permettant d'alterner rapidement entre différentes options de visibilité.

Ce bouton indique le nom de la configuration active. Une liste de configurations apparaît dès que vous créez la première configuration. Pour charger une configuration, sélectionnez-la dans le menu. Les configurations de visibilité des voies s'enregistrent dans les projets.

Ajouter configuration

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Ajouter configuration**, dans laquelle vous pouvez enregistrer votre configuration et lui attribuer un nom.

Actualiser la configuration

Quand vous modifiez la configuration active, un astérisque apparaît à droite du nom de cette configuration. Cette fonction vous permet d'enregistrer les modifications apportées à la configuration active.

Renommer la configuration

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Renommer la configuration**, dans laquelle vous pouvez renommer la configuration active.

Supprimer la configuration

Permet de supprimer la configuration active.

Placer la configuration sur la position

Pour que cette fonction soit disponible, il faut que vous disposiez d'au moins 2 configurations. Elle vous permet de changer l'emplacement de la configuration active dans le menu. Cette fonction est intéressante car vous ne pouvez assigner des raccourcis clavier qu'aux huit premières configurations dans la catégorie **Visibilité des voies et des pistes** de la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**.

Enregistrement des configurations

Pour passer rapidement d'une configuration de voies à une autre, vous pouvez enregistrer vos configurations. Les configurations intègrent le paramétrage 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 de 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 de voies

- 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.

Sends Cue (voies associées à des signaux audio uniquement) (Cubase Pro uniquement)

Permet d'activer et de contrôler le niveau et le panoramique de quatre Sends Cue (maximum).

Routage direct (Cubase Pro uniquement)

Permet de configurer et d'activer les sorties de toutes les voies sélectionnées à la fois.

Contrôles instantanés de pistes

Permet d'ajouter des Contrôles instantanés faciles d'accès.

Interfaces de périphériques (Cubase Pro uniquement)

Permet d'afficher les interfaces de périphériques disponibles.

LIENS ASSOCIÉS
Barre d'outils de la MixConsole à la page 376

Menu Réglages Rack

Le menu local **Réglages Rack** permet de configurer les racks.

- Pour ouvrir le menu local **Réglages Rack**, cliquez sur **Réglages 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 slots fixe

Montre tous les slots 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 376

Liaison des voies

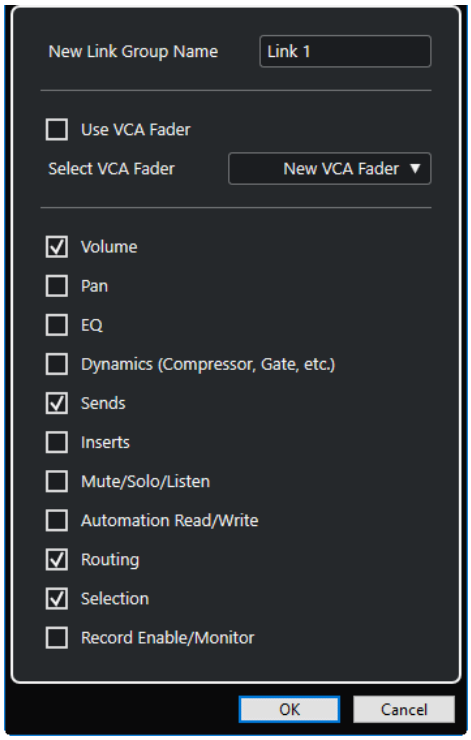
Dans Cubase Pro, vous pouvez lier les voies sélectionnées dans la **MixConsole** et les réunir au sein d'un groupe de liaison. Toute modification apportée à une voie est reproduite sur toutes les voies liées, selon les options activées dans les paramètres du groupe de liaison. Dans Cubase Artist, il n'est possible de lier que provisoirement les voies sélectionnées.

Les options du **Groupe de liaison** dans la barre d'outils de la **MixConsole** permettent de lier des voies et d'éditer les liaisons ainsi créées, ainsi que leur configuration.

Boîte de dialogue Paramètres du Groupe de liaison (Cubase Pro uniquement)

La boîte de dialogue **Paramètres du Groupe de liaison** permet de configurer les paramètres des voies du groupe.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Paramètres du Groupe de liaison**, cliquez sur **Lier** dans la barre d'outils de la **MixConsole**.



Voici les options disponibles :

Nouveau nom du Groupe de liaison

Permet de saisir un nom pour le groupe de liaison.

Utiliser le Fader VCA

Activez cette option pour assigner le groupe de liaison à un fader VCA.

Sélectionner Fader VCA

Permet de sélectionner une voie Fader VCA.

Volume

Activez cette option pour lier le volume des voies du groupe.

Pan

Activez cette option pour lier le panoramique des voies du groupe.

EQ

Activez cette option pour lier les égaliseurs des voies du groupe.

Effets de dynamique (Compresseur, Gate, etc.)

Activez cette option pour lier la dynamique des voies du groupe.

Effets Send

Activez cette option pour lier les effets Send des voies du groupe.

Inserts

Activez cette option pour lier les inserts des voies du groupe.

Muet/Solo/Écoute

Activez cette option pour lier les statuts Muet, Solo et Écoute des voies du groupe.

Écrire/Lire l'automatisation

Activez cette option pour lier les statuts d'écriture ou de lecture des automatisations sur les voies du groupe.

Routage

Activez cette option pour lier le routage des voies du groupe.

Sélection

Activez cette option pour lier la sélection des voies du groupe.

Activer l'enregistrement/Moniteur

Activez cette option pour lier les statuts d'activation pour l'enregistrement ou de moniteur sur les voies du groupe.

À NOTER

Par défaut, les paramètres de volume, des effets send, de routage et de sélection sont activés. Quand vous associez un groupe de liaison à un fader VCA, seuls les paramètres des effets Send et de routage sont activés.

Ligne d'affichage (Cubase Pro uniquement)

Quand vous créez un groupe de liaison, une ligne d'affichage apparaît en haut de la section des faders de la **MixConsole**.

La ligne d'affichage indique le numéro et le nom du groupe de liaison créé et offre un menu local **Lier les paramètres** qui permet d'éditer les paramètres de ce groupe de liaison.

Il est possible de changer le nom du groupe de liaison en double-cliquant sur la ligne d'affichage et en saisissant un autre nom. Quand vous double-cliquez sur le nom en maintenant une touche morte enfoncée, la boîte de dialogue **Paramètres du Groupe de liaison** apparaît.

À NOTER

Si vous utilisez un fader VCA pour contrôler le groupe de liaison, le nom du groupe est également modifié sur ce fader.

Le menu local offre les options suivantes :

Délier voies sélectionnées

Uniquement disponible sur un groupe de liaison sélectionné. Sélectionnez cette option pour supprimer la liaison entre les voies. Le groupe de liaison est supprimé. Si vous utilisez un fader VCA, vous devez préciser si vous souhaitez revenir à l'automatisation d'origine des voies liées. Le fader VCA qui contrôle ce groupe de liaison n'est pas supprimé.

Éditer les paramètres du Groupe de liaison

Permet de configurer les paramètres du groupe de liaison.

Inclus dans le Groupe de liaison : <nom du groupe de liaison>

Indique à quel groupe de liaison la voie sélectionnée appartient. Vous pouvez assigner la voie sélectionnée à un autre groupe de liaison. Cette voie sera alors supprimée du groupe actuel. Si vous souhaitez ne supprimer que la voie sélectionnée du groupe de liaison, sélectionnez **Aucun**.

Voies liées

Indique quels voies sont liées dans le groupe de liaison.

LIENS ASSOCIÉS

Modification des paramètres de liaison des groupes (Cubase Pro uniquement) à la page 393
Ajout de voies à des groupes de liaison (Cubase Pro uniquement) à la page 394
Suppression de voies de groupes de liaison (Cubase Pro uniquement) à la page 394
Faders VCA (Cubase Pro uniquement) à la page 439

Créer des groupes de liaison (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez lier plusieurs voies et les réunir au sein d'un groupe de liaison.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les voies que vous souhaitez lier.
2. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Lier**.
3. Dans la boîte de dialogue **Paramètres du Groupe de liaison**, activez les paramètres que vous souhaitez lier.
4. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Le numéro et le nom du groupe de liaison sont indiqués au-dessus du nom de voie dans la ligne d'affichage.

À NOTER

- Quand un groupe de liaison est créé, les effets d'insert et les modules Channel Strip sont également liés au niveau des cases. Par exemple, si vous modifiez le paramétrage de la case d'insert 3 sur une voie, ces modifications s'appliqueront également à la case 3 sur les autres voies. Les effets d'insert des autres cases ne seront pas affectés.
- Quand vous sélectionnez une voie qui appartient à un groupe de liaison, toutes les voies de ce groupe de liaison sont sélectionnées par défaut. Pour éviter que toutes les voies appartenant à un groupe de liaison puissent être sélectionnées plusieurs fois, désactivez **Sélection** dans la boîte de dialogue **Paramètres du Groupe de liaison**.

LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Paramètres du Groupe de liaison (Cubase Pro uniquement) à la page 391

Modification des paramètres de liaison des groupes (Cubase Pro uniquement)

Quand vous modifiez le paramètre d'une voie appartenant à un groupe de liaison, la modification s'applique à tout le groupe.

- Pour modifier les paramètres de liaison d'un groupe de liaison, sélectionnez ce groupe, puis dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Éditer les paramètres du Groupe de liaison** et modifiez les paramètres souhaités dans la boîte de dialogue **Paramètres du Groupe de liaison**.

- Pour délier des voies, sélectionnez l'une des voies liées et cliquez sur **Lier** dans la barre d'outils de la **MixConsole**.
- Pour éviter que toutes les voies appartenant à un groupe de liaison puissent être sélectionnées plusieurs fois, désactivez **Sélection** dans la boîte de dialogue **Paramètres du Groupe de liaison**.
- Pour modifier les paramètres d'une seule voie appartenant à un groupe de liaison, activez **Sus** dans la barre d'outils de la **MixConsole** ou appuyez sur **Alt**.
- Pour appliquer des valeurs absolues au lieu de valeurs relatives, activez **Abs** dans la barre d'outils de la **MixConsole**.

À NOTER

Les pistes d'Automatisation sur les voies liées ne sont pas affectées par la fonction **Lier**.

LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Paramètres du Groupe de liaison (Cubase Pro uniquement) à la page 391

Ajout de voies à des groupes de liaison (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez ajouter une voie à un groupe de liaison.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la ligne d'affichage de la voie que vous souhaitez ajouter, ouvrez le menu local **Lier les paramètres**.
2. Sélectionnez **Inclus dans le Groupe de liaison : <Aucun>** et sélectionnez le groupe de liaison.

RÉSULTAT

La voie est intégrée au groupe de liaison.

Suppression de voies de groupes de liaison (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez supprimer une voie d'un groupe de liaison.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la ligne d'affichage de la voie que vous souhaitez supprimer, ouvrez le menu local **Lier les paramètres**.
2. Sélectionnez **Inclus dans le Groupe de liaison : <nom du groupe de liaison>** et sélectionnez **Aucun** dans la liste du groupe de liaison.
3. Si la voie est contrôlée par un fader VCA, choisissez si elle doit conserver ou non les automatisations associées.

RÉSULTAT

La voie est supprimée du groupe de liaison.

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 correspondant 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 **Fader**.

Copier réglages de la première voie sélectionnée

Permet de copier les paramètres de la première voie sélectionnée.

Appliquer réglages 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**.

Voies Cue de la Control Room

Permet d'ouvrir un sous-menu dans lequel vous pouvez activer/désactiver les voies Cue et régler le niveau et le panoramique.

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.

Routage direct : Mode Somme activé/désactivé

Permet de router des signaux vers plusieurs sorties à la fois.

Mode After Fader Listen (Cubase Pro uniquement)

Permet d'activer/désactiver le routage d'une voie activée en écoute (Listen) vers la voie de la **MixConsole** après application du fader et des paramètres de panoramique.

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.

Réglages globaux des vumètres

Permet d'ouvrir un sous-menu dans lequel vous pouvez configurer les réglages 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.

Lier MixConsoles

Si vous avez ouvert plus d'une **MixConsole**, vous pouvez les relier.

LIENS ASSOCIÉS

Barre d'outils de la MixConsole à la page 376

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 réglages 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

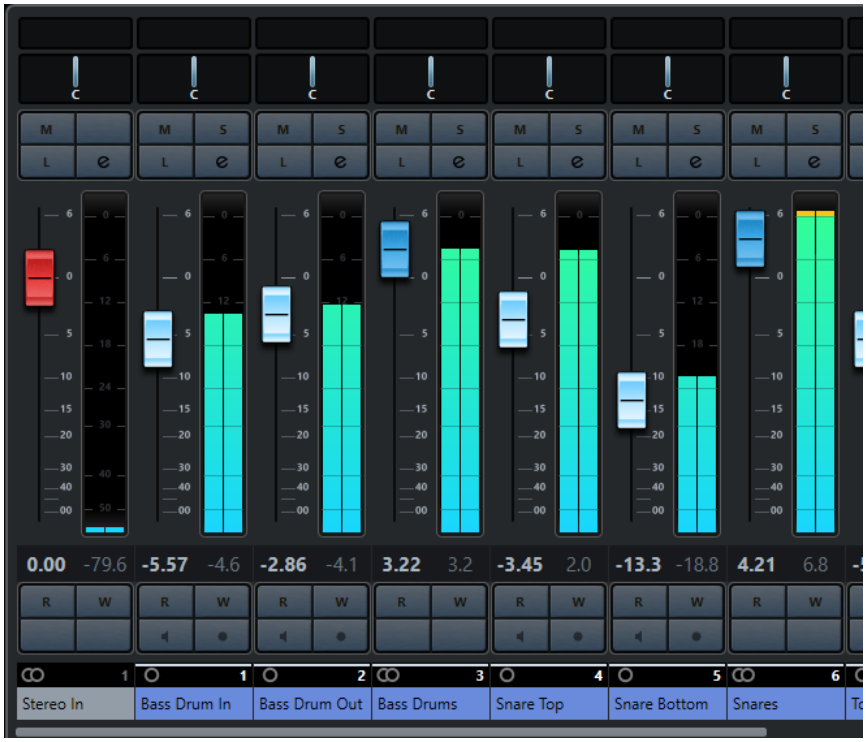
Les paramètres des voies sont alors appliqués aux voies sélectionnées.

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, Fader VCA (Cubase Pro uniquement) 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 :

- Éditer les paramètres du Groupe de liaison (Cubase Pro uniquement)
- Configurer le panoramique
- Activer les fonctions Rendre muet et Solo
- Mode Activer l'écoute
- 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

Modification des paramètres de liaison des groupes (Cubase Pro uniquement) à la page 393
Configurations de voie à la page 426
Écrire/Lire l'automatisation à la page 730
Afficher/Masquer des voies de la MixConsole dans la zone inférieure à la page 368

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. Cubase Pro uniquement : Cette commande n'est pas la même dans les configurations stéréo et Surround. Les voies dont la configuration de sortie est multicanaux sont dotées d'une commande **VST MultiPanner** miniature.

- 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 94
Son Surround (Cubase Pro uniquement) à la page 695

Stereo Balance Panner

Le Stereo Balance Panner permet de contrôler l'équilibre entre les canaux gauche et droit. Il est activé par défaut.

Stereo Combined Panner (Cubase Pro uniquement)

Avec le Stereo Combined Panner, les commandes de panoramique gauche et droites sont liées et conservent leur écart quand vous les réglez. Il est disponible pour les voies configurées avec une entrée et une sortie stéréo.

- Pour activer ce Panner, ouvrez le menu contextuel d'une commande de panoramique et sélectionnez **Stereo Combined Panner**.

- Pour régler indépendamment le panoramique de la voie gauche ou droite, maintenez la touche **Alt** enfoncée et faites glisser la commande souhaitée vers la gauche ou la droite.
- Pour inverser les voies gauche et droite, réglez la voie de gauche vers la droite et la voie de droite vers la gauche.

  La couleur de la zone située entre les commandes de panoramique change quand les voies sont inversées.

- Pour additionner deux voies, réglez leur panoramique sur la même position (mono).

  Cette opération a pour effet d'augmenter le volume du signal.
- Pour définir le mode par défaut du Stereo Panner pour les nouvelles pistes Audio, configurez le **Mode par défaut du Stereo Panner** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST**).

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.
- Cubase Pro uniquement : Les voies Surround sont orientées au centre.

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.

Mode Listen (Cubase Pro uniquement)

Le mode Listen vous permet de contrôler rapidement les signaux des voies sélectionnées sans interrompre ou perturber le mixage général. Pendant une séance d'enregistrement, il permet à l'ingénieur du son qui travaille dans la Control Room d'atténuer le signal d'un musicien sans modifier les paramètres d'enregistrement, par exemple.

À NOTER

Pour activer le mode Listen, vous devez activer la **Control Room**.

- Pour activer le mode Listen, cliquez sur **Listen** sur une voie.

  La voie est alors routée sur la **Control Room** sans que le parcours du signal soit interrompu.

- Pour désactiver le mode Listen sur toutes les voies à la fois, cliquez sur **Désactiver tous les boutons Listen** dans la barre d'outils de la **MixConsole**.

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 Réglages 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 **Réglages 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 réglages de panoramique.

Réinitialiser vumètres

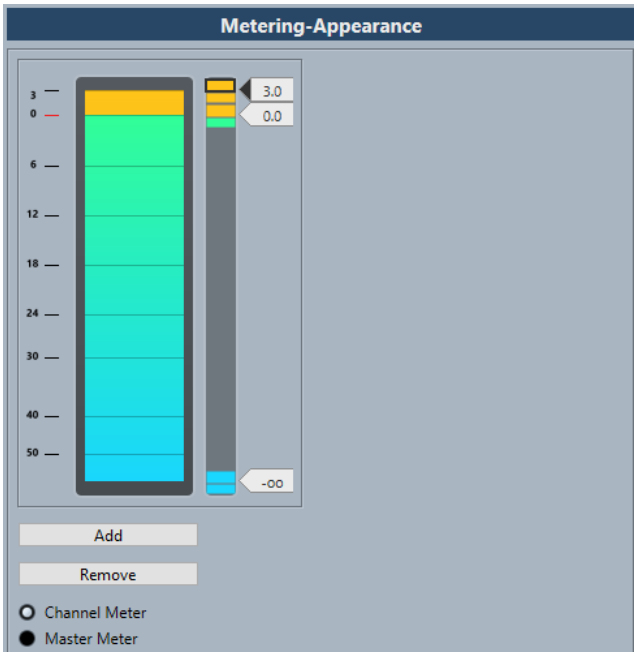
Permet de réinitialiser les vumètres.

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 :
   - Cliquez sur **Vumètre de voie** pour configurer le vumètre d'une voie.
   - Cliquez sur **Vumètre principal** pour configurer le vumètre principal.
3. 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.
4. 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.

5. Cliquez sur **OK**.

LIENS ASSOCIÉS
Vumètres - Apparence à la page 1201

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'écrêtage. 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 écrêtage (la distorsion numérique).

Réglage des niveaux d'entrée

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Menu Fonctions** > **Réglages 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'écrêtage 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 réglages, à droite.
4. Facultatif : sélectionnez **Menu Fonctions** > **Réglages 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.

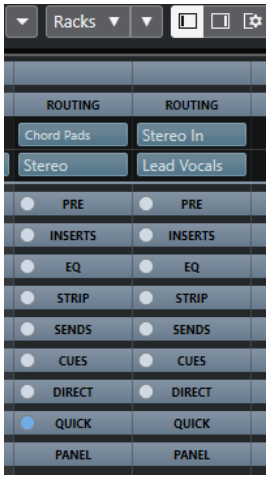
Écrêtage

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 404
Pre (Filtres/Gain/Phase) à la page 406
Inserts à la page 408
Égaliseurs (EQ) à la page 409
Channel Strips à la page 412
Effets Send à la page 420
Sends Cue (Cubase Pro uniquement) à la page 421
Routage direct (Cubase Pro uniquement) à la page 421
Contrôles instantanés de pistes à la page 424
Interfaces de périphériques à la page 425

Copie et déplacement des paramètres de rack et de voie

Vous pouvez copier ou déplacer les paramètres de rack et de voie par glisser-déposer.

À NOTER

Cette fonction est uniquement disponible dans la fenêtre de la **MixConsole**.

Le glisser-déposer fonctionne entre les 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 des paramètres d'un rack à un autre, faites glisser le rack et déposez-le sur le rack de destination.
- Pour copier les paramètres d'un rack sur un autre, appuyez sur **Alt**, faites glisser le premier rack et déposez-le sur le rack de destination.
- Pour copier des configurations de voie entre deux voies, faites glisser la voie et déposez-la sur la voie de destination.

Les paramètres de rack et de voie peuvent être copiés entre différents types de voies, à condition que les voies de destination soient configurées de la même façon que les voies d'origine.

- Par exemple, la copie depuis des voies d'entrée/de sortie n'affecte pas les réglages Sends de la voie cible.
- Cubase Pro uniquement : Pour les projets en son Surround, tous les effets d'insert routés vers des voies de haut-parleurs Surround sont rendus muets quand les paramètres sont collés sur une voie mono ou stéréo.

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

CONDITION PRÉALABLE

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 voies mono

- Bus d'entrée mono ou voies séparées au sein d'un bus d'entrée stéréo ou Surround (Cubase Pro uniquement).
- Entrées externes configurées dans l'onglet **Control Room** de la fenêtre **Connexions audio**.

  Il peut s'agir de voies mono ou des canaux individuels d'un bus d'entrée stéréo ou Surround (Cubase Pro uniquement). Elles peuvent aussi être routées sur l'entrée **Talkback**.
- 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 404

Configurations de routage d'entrée pour voies stéréo

- Bus d'entrée mono ou stéréo ou sous-bus stéréo au sein d'un bus Surround (Cubase Pro uniquement).
- Entrées externes configurées dans l'onglet **Control Room** de la fenêtre **Connexions audio**.

  Il peut s'agir de bus d'entrée mono ou stéréo. Elles peuvent aussi être routées sur l'entrée **Talkback**.
- 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 404

Configurations de routage d'entrée pour voies Surround (Cubase Pro uniquement)

- Bus d'entrée Surround.

- Entrées externes configurées dans l'onglet **Control Room** de la fenêtre **Connexions audio**.
  Elles doivent posséder la même configuration d'entrée.
- Bus de sortie.
  Ils doivent posséder la même configuration d'entrée et ne pas engendrer de boucle de réinjection.

LIENS ASSOCIÉS
Routage à la page 404

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 804
Paramètres d'égalisation à la page 410

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 464

Ajout d'effets d'insert

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

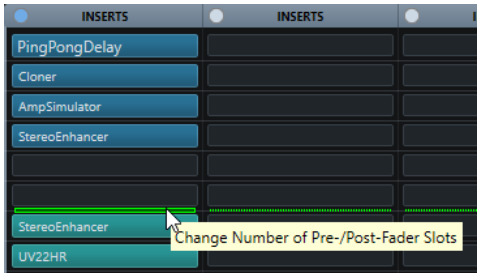
Pour chaque voie associée à des signaux audio, vous pouvez ajouter des inserts pré-fader et post-fader et modifier le nombre de ces cases.

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 dernier slot Pre-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

- 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.

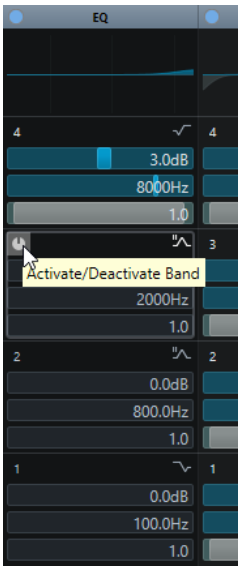
À NOTER

La voie de rack est uniquement disponible dans la fenêtre de la **MixConsole**.

Activer des bandes de l’égaliseur

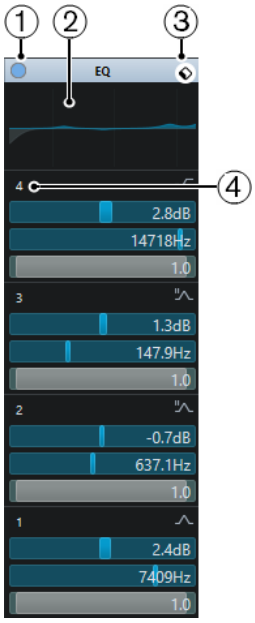
PROCÉDER AINSI

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.

- Clquez 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 réglages 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.

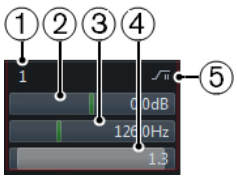
3 Sélectionner préréglage

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 407

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 (-60 à 0 dB)

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.

Release (10 à 1000 ms ou mode Auto)

Détermine la durée à l’issue de laquelle la porte se ferme (une fois écoulée la durée définie par le paramètre **Hold**). Quand la fonction **Auto Release** est activée, l’effet **Gate** détermine automatiquement le temps de relâchement le mieux adapté au signal audio.

DEL d’état

Indique si la porte est ouverte (DEL verte), fermée (DEL rouge) ou dans un état intermédiaire (DEL jaune).

Attack (0,1 à 1000 ms)

Détermine le durée au bout de laquelle la porte s’ouvre après avoir été déclenchée.

Intervalle

Permet de régler l’atténuation de la porte quand celle-ci est fermée. Quand le paramètre **Range** est réglé sur , la porte en complètement fermée. Plus cette valeur est élevée, plus le niveau de signal qui traverse la porte fermée est élevé.

Activer filtre

Permet d'activer/désactiver le chaînage interne du signal et de configurer un filtre qui contrôlera la détection du signal.

Filter Frequency (50 à 20000 Hz)

Quand le Side-Chain interne est activé, ce paramètre détermine la fréquence du filtre pour la détection du signal.

Q-Factor (0.001 à 10.000)

Quand le Side-Chain interne est activé, ce paramètre détermine la résonance du filtre pour la détection du signal.

Listen Filter

Permet d’écouter le signal filtré.

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 (-60 à 0 dB)

Détermine le niveau à partir duquel s'active le compresseur. Seuls les signaux supérieurs au seuil défini sont traités.

Ratio (1:1 à 8:1)

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.

DEL de Réduction de gain

Indique le niveau de compression appliqué au signal.

Attack (0.1 à 100 ms)

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 (10 à 1000 ms ou mode Auto)

Détermine le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine une fois le signal descendu en dessous du seuil. Quand l'option **Auto Release** est activée, le compresseur détermine automatiquement le temps de Release adapté au signal audio.

Make-up (0 à 24 dB ou mode Auto)

Permet de compenser la perte de gain engendrée en sortie par la compression. Quand l'option **Auto Make-Up** est activée, la compensation de gain en sortie est déterminée de façon automatique.

LIENS ASSOCIÉS
Standard Compressor – Affichage détaillé à la page 432

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.

Gain d'entrée (-24,0 à 48,0 dB)

Détermine le niveau de compression appliqué. Plus le gain d'entrée est élevé, plus le niveau de compression est important.

Gain de sortie (-12.0 à 12.0 dB)

Détermine le gain de sortie.

DEL de Réduction de gain

Indique le niveau de compression appliqué au signal.

Attack (0.1 à 100.0 ms)

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 (10 à 1000 ms ou mode Auto)

Détermine le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine. Quand la fonction **Auto Release** est activée, le **Tube Compressor** détermine automatiquement le temps de relâchement le mieux adapté au signal audio.

Drive (1,0 à 6,0 dB)

Détermine le niveau de la saturation à lampe appliquée.

Mix (0 à 100 %)

Détermine l'équilibre entre le niveau du signal non traité et celui du signal traité.

LIENS ASSOCIÉS

Tube Compressor – Affichage détaillé à la page 432

VintageCompressor

Le **VintageCompressor** émule des compresseurs à l'ancienne.

Gain d'entrée (-24 à 48 dB)

En association avec le niveau de **Gain de sortie** configuré, 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.

Gain de sortie (-48 à 24 dB)

Détermine le gain de sortie.

DEL de Réduction de gain

Indique le niveau de compression appliqué au signal.

Attack (0.1 à 100 ms)

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.

Attack Mode (Punch On/Off)

Quand cette option est activée, la phase d'attaque du signal est préservée et le signal d'origine conserve son punch, même avec un court temps d'**attaque**.

Release (10 à 1000 ms ou mode Auto)

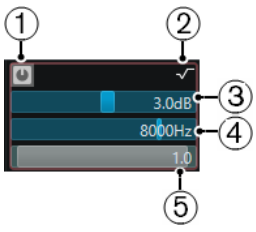
Détermine le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine. Quand la fonction **Auto Release** est activée, le **VintageCompressor** détermine automatiquement le temps de relâchement le mieux adapté au signal audio.

LIENS ASSOCIÉS

VintageCompressor - Affichage détaillé à la page 433

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 Fréquence

Détermine la fréquence centrale de la plage de fréquences à réduire ou augmenter.

5 Q-Factor

Détermine la largeur de la bande de fréquence affectée. Des valeurs élevées donneront des bandes de fréquence plus étroites.

Outils

Outils qui permettent de réduire les sibilantes et d'atténuer ou d'augmenter le gain des phases d'attaque et de relâchement du signal audio.

DeEsser

Ce module Channel Strip permet de réduire les sibilantes, notamment celles que 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.

Reduction (0 à 10 dB)

Détermine l’intensité de l’effet.

Release (1 à 1000 ms)

Détermine le temps que met l’effet à revenir à zéro une fois le signal descendu sous le seuil.

DEL de Réduction de gain

Indique le niveau de compression appliqué au signal.

Threshold (-50 à 0 dB)

Quand la fonction **Auto Threshold** est désactivée, vous pouvez utiliser cette commande pour définir le seuil au-dessus duquel les sibilantes du signal commencent à être réduites par le plug-in.

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.

Low-Frequency (20 à 12650 Hz)

Permet de paramétrer la bande des basses fréquences.

High-Frequency (30 à 20000 Hz)

Permet de paramétrer la bande des hautes fréquences.

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.

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 (-20 à 20 dB)

Permet de régler le gain de la phase d'attaque du signal.

Release (-20 à 20 dB)

Permet de régler le gain de la phase de relâchement du signal.

Attack Length (5 à 200 ms)

Détermine la longueur de la phase d'attaque.

Gain de sortie (-24 à 12 dB)

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.

Sortie

Permet de régler le niveau de sortie.

DEL de niveau de saturation

Indique le niveau de la saturation appliquée au signal.

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.

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.

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.

HF-Adjust

Détermine le niveau des hautes fréquences dans le signal saturé.

HF-Adjust On/Off

Permet d'activer/désactiver le filtre **HF-Adjust**.

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.

Dual

Émule l'utilisation de deux magnétophones.

Auto Gain

Détermine automatiquement le gain.

Sortie

Détermine le gain de sortie.

DEL de niveau Drive

Indique le niveau du paramètre Drive appliquée au signal.

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.

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.

Output Gain

Détermine le gain de sortie.

DEL de niveau Drive

Indique le niveau du paramètre Drive appliquée au signal.

Low-Frequency

Filtre bas en plateau à fréquence fixe.

High-Frequency

Filtre passe-bas. Servez-vous du fader de fréquence pour atténuer l'agressivité.

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.

Seuil (-20 à 0 dB)

Détermine le seuil à partir duquel s'active le limiteur. Seuls les signaux supérieurs au seuil défini sont traités.

Relâchement (3 à 1000 ms) ou mode Auto

Détermine le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine une fois le signal descendu en dessous du seuil. Quand la fonction **Auto relâchement** est activée, le **Brickwall Limiter** détermine automatiquement le temps de relâchement 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.

Output (-24 à 6 dB)

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.

Mix Amount (0 à 100 %)

Détermine l'équilibre entre le niveau du signal non traité et celui du signal traité.

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 (-24 à 24 dB)

Permet de régler le gain d'entrée.

Output (-24 à 6 dB)

Détermine le niveau de sortie maximum.

DEL de Réduction de gain

Indique le niveau de la réduction appliquée au gain.

Release (0.1 à 1000 ms ou mode Auto)

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.

Enregistrement/Chargement de préréglages de Strip

Il est possible d'enregistrer et de charger des préréglages de Strip. L'extension de nom de fichier des préréglages de Strip est `.strippreset`.

PROCÉDER AINSI

- Dans le coin supérieur droit du rack **Channel Strip**, ouvrez le menu local **Préréglages** et procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour enregistrer les paramètres configurés dans un préréglage, sélectionnez **Enregistrer préréglage de Strip** et attribuez un nom à votre préréglage.
  - Pour charger un préréglage, sélectionnez **Charger préréglage de Strip**, puis sélectionnez un préréglage.

  À NOTER

  Les paramètres de Channel Strip peuvent également être appliqués avec les paramètres des inserts et des égaliseurs à partir de préréglages de piste. Vous pouvez charger, baliser et enregistrer les préréglages de Strip dans la **MediaBay**.

LIENS ASSOCIÉS

Charger des préréglages de Strip à la page 691

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.

Ajout d'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

- 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.

Ajout de voies FX à un Send

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.

Sends Cue (Cubase Pro uniquement)

Les Sends Cue vous permettent de créer des mixages Cue séparés que les artistes pourront écouter pendant l'enregistrement. Les Sends Cue sont pour l'essentiel des effets Send auxiliaires stéréo qui sont routés sur les sorties des voies Cue dans la **Control Room**.

À NOTER

La voie de rack est uniquement disponible dans la fenêtre de la **MixConsole**.

Pour chaque voie Cue définie dans la fenêtre **Connexions audio**, un Send Cue est ajouté aux voies de la **MixConsole**. Chacun de ces Sends Cue intègre des paramètres de niveau, de panoramique et de sélection pré/post-fader.

Créer des Sends Cue (Cubase Pro uniquement)

CONDITION PRÉALABLE

Créez une voie Cue dans la fenêtre **Connexions audio** et activez la **Control Room**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Sends Cue** pour afficher le rack au-dessus de la section des faders.
2. Cliquez sur l'une des cases pour ouvrir le sélecteur d'effets Send.
   Les Sends Cue s'affichent.
3. Cliquez à gauche de la case pour activer le Send Cue.

RÉSULTAT

Vous pouvez à présent régler le niveau et le panoramique.

Routage direct (Cubase Pro uniquement)

En plus de la sortie principale, le rack de **Routage direct** vous permet de configurer sept destinations de routage positionnées avant ou après traitement du fader (pré/post-fader). Vous pouvez ainsi changer la destination des voies et créer plusieurs versions d'un mixage en même temps.

Dans le rack de **Routage direct**, la première case de routage reprend la configuration de routage de la sortie principale.

À NOTER

Le rack de **Routage direct** n'est pas accessible depuis la fenêtre **Configurations de voie**.

La fonction de Routage direct est disponible pour les pistes Audio, d'Instruments, de Voie FX, pour les groupes et pour les bus de sortie. Vous pouvez également configurer et activer des sorties sur toutes les voies sélectionnées à la fois.

LIENS ASSOCIÉS

Configurer le routage direct à la page 422
Downmix automatique à la page 423

Configurer le routage direct

Dans le rack de **Routage direct**, vous pouvez assigner jusqu'à huit destinations de routage à chaque voie.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Racks** et activez **Routage direct**.
   Le rack de **Routage direct** s'affiche au-dessus de la section des faders.
2. Sélectionnez toutes les voies que vous souhaitez router sur les mêmes destinations, appuyez sur **Maj-Alt** et cliquez dans la première case du rack de **Routage direct**.
3. Dans le sélecteur de routage, sélectionnez la sortie principale sur laquelle les voies sélectionnées doivent être routées.

   À NOTER

   Il est recommandé de choisir le même groupe de destinations pour les voies apparentées. La sortie principale doit également avoir le champ panoramique le plus large car elle sera utilisée comme référence par toutes les autres destinations de sortie.

   IMPORTANT

   C'est le routage de la sortie de la première case de **Routage direct** qui détermine le champ panoramique. Pour que plusieurs fonctions de Cubase, par exemple **Exporter mixage audio** ou panoramique Surround, fonctionnent comme prévu, le routage de la sortie principale doit être correctement configuré.
4. Cliquez sur la case de destination suivante et sélectionnez une autre sortie.
5. Procédez de la même manière pour toutes les cases de destination dont vous avez besoin (jusqu'à huit).
   Après avoir routé vos pistes Audio sur des groupes, vous pouvez router ces groupes sur des bus de sortie.
6. Pour chaque voie, vous pouvez désormais activer la destination de routage adéquate en cliquant sur la case correspondante.
   La destination de routage active s'allume.

Automatisation des changements de destinations

PROCÉDER AINSI

1. Lisez votre projet en prenant note des positions auxquelles doivent se produire les changements de routage.
2. Activez l'écriture sur la piste correspondante.
3. Au moment voulu, cliquez sur la destination de routage sur laquelle vous souhaitez passer.
   La nouvelle destination s'active alors et le changement est enregistré dans les données d'automatisation.
4. Continuez à enregistrer les changements de destinations de votre projet.

   À NOTER

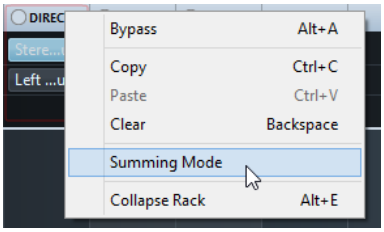
   Pour changer les destinations de plusieurs voies simultanément, sélectionnez ces voies et maintenez les touches **Maj-Alt** enfoncées quand vous activez une autre destination.

Routage du signal vers plusieurs destinations

Le Routage direct offre un mode Somme qui vous permet de router vos signaux vers plusieurs sorties en même temps. Vous pouvez ainsi appliquer un effet à plusieurs signaux à la fois, par exemple.

PROCÉDER AINSI

1. Configurez vos bus de sortie en tant que destinations de routage.
2. Dans le rack de **Routage direct**, ouvrez le menu contextuel et activez l'option **Mode Somme** pour toutes les voies que vous souhaitez cumuler.



À NOTER

Pour activer cette option pour toutes les voies à la fois, utilisez la fonction **Lier**.

3. Activez toutes les sorties sur lesquelles vous souhaitez router les voies sélectionnées.

LIENS ASSOCIÉS

Configuration du routage à la page 404

Downmix automatique

C'est la sortie de la première case de **Routage direct** qui détermine le champ panoramique. Comme les autres destinations sont placées en post-Panner sur le parcours du signal, elles ont toutes le même champ panoramique au départ, et le signal doit être converti en conséquence au moyen d'une exportation du mixage. Cubase procède à cette opération de façon automatique.

À NOTER

Sélectionnez toujours la sortie qui possède la configuration de canal la plus large dans la première case. Bien que ce soit techniquement possible, il n'est pas recommandé de travailler dans une configuration utilisant une sortie principale qui comprend moins de canaux que la destination de routage direct. La répartition des voies peut engendrer des effets inattendus.

Lors d'une exportation automatique du mixage d'un signal 5.1 à stéréo, voici comment sont redéfinis les niveaux :

Exportation automatique du mixage d'un signal 5.1 à stéréo

	L	R	C	Lfe	Ls	Ds
L	0.0		-3.01	-3.01	-6.02	
R		0.0	-3.01	-3.01		-6.02

Les signaux Centre et Lfe sont répartis sur les canaux G et D, les canaux Gs et Ds sont envoyés vers les canaux G et D respectivement, mais leur volume a été réduit.

Lors d'une exportation automatique du mixage d'un signal 7.1 Music (Dolby) à 5.1, voici comment sont redéfinis les niveaux :

Exportation automatique du mixage d'un signal 7.1 Music (Dolby) à 5.1

	L	R	C	Lfe	Ls	Rs	Sl	Sr
L	0.0						-3.01	
R		0.0						-3.01
C			0.0					
Lfe				0.0				
Ls					0.0		-3.01	
Rs						0.0		-3.01

Les signaux Sl et Sr sont répartis entre L/R et Ls/Rs, respectivement, mais leur volume est réduit.

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

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

Assigner paramètres de la MixConsole à des Contrôles instantanés à la page 781

Interfaces de périphériques

Vous pouvez afficher des interfaces de périphériques pour des périphériques MIDI externes, des pistes Audio ou des effets d'insert VST, par exemple.

À NOTER

La voie de rack est uniquement disponible dans la fenêtre de la **MixConsole**.

Pour de plus amples informations sur la création et l'importation des interfaces de périphériques MIDI, veuillez vous reporter au document séparé **Périphériques MIDI**.

LIENS ASSOCIÉS

Interfaces de périphériques (Cubase Pro uniquement) à la page 823

Ajout de notes pour une voie de la MixConsole

PROCÉDER AINSI

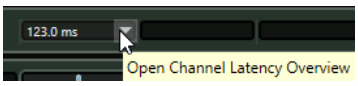
1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** et activez **Blocs-notes**.

   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**.

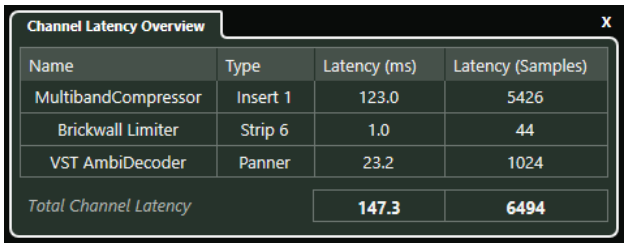
Aperçu de la latence des voies

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 :



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 466
Menu Fonctions à la page 395
Contraindre la compensation du délai à la page 766
Fenêtre de la MixConsole à la page 370

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 Effets Send/Sends Cue

La section **Effets Send** contient des cases qui vous permettent de charger des effets send. La section **Sends Cue** vous permet de créer des mixages Cue séparés que les artistes pourront écouter pendant l'enregistrement.

5 Routage direct

La section **Routage direct** vous permet de configurer sept destinations de routage positionnées avant ou après traitement du fader (pré/post-fader). Vous pouvez ainsi changer la destination des voies et créer plusieurs versions d'un mixage en même temps.

6 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**.

- Pour afficher un panneau regroupant des options qui permettent d'ouvrir ou de fermer les sections, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils.

À NOTER

La section **Channel Strip/Égaliseur** est toujours disponible.

LIENS ASSOCIÉS

Configurations de voie – Inserts de voie à la page 430
Configurations de voie – Channel Strip à la page 430

Configurations de voie – Égaliseur à la page 434
Configurations de voie – Sends de voie à la page 435
Configurations de voie – Routage direct (Cubase Pro uniquement) à la page 436
Configurations de voie – Faders de voie à la page 437
Paramètres d'égalisation à la page 410
Éditeur de routage à la page 473
Routage direct (Cubase Pro uniquement) à la page 421

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**.

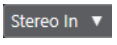
Diviseur gauche

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

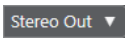
Indique le nom de la voie qui est affichée dans la fenêtre **Configurations de voie**.

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

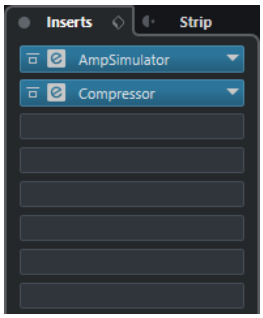
Permet de configurer la disposition des éléments de la fenêtre.

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

- Pour ouvrir les **Inserts de voie** dans la fenêtre **Configurations de voie**, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** et activez **Inserts 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 426

Configurations de voie – Channel Strip

À NOTER

La section **Channel Strip/Égaliseur** est toujours disponible.

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 :

- Porte de bruit
- Compresseur
- EQ
- Outils
- 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 413
Compresseur à la page 413
EQ à la page 415
Outils à la page 416
Sat à la page 417
Limit à la page 418
Configurations de voie à la page 426

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 414

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 414

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 415

Configurations de voie – Égaliseur

À NOTER

La section **Channel Strip/Égaliseur** est toujours disponible.

Contourner les égaliseurs

Permet de contourner les paramètres d'égalisation de la voie.

Graphique de l'égaliseur

Permet de configurer les paramètres d'égalisation des quatre bandes en modifiant les courbes d'égalisation à l'aide de plusieurs modes.

Afficher/Masquer contrôles d'égaliseur

Permet d'alterner entre les différents modes d'affichage de la section **Égaliseur** : **Afficher contrôles d'égaliseur**, **Afficher potentiomètres d'égaliseur** et **Masquer contrôles d'égaliseur**.

Organiser préréglages

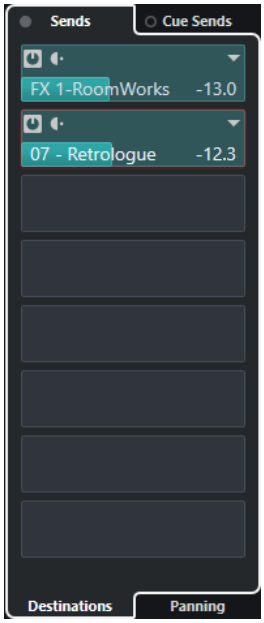
Permet de charger ou d'enregistrer des préréglages d'égaliseur.

LIENS ASSOCIÉS

Configurations de voie à la page 426

Configurations de voie – Sends de voie

- Pour ouvrir les **Sends de voie** dans la fenêtre **Configurations de voie**, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** et activez **Sends 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.

Contourner les Sends Cues (Cubase Pro uniquement)

Permet de contourner les effets send cue pour la voie.

Sends Cue (Cubase Pro uniquement)

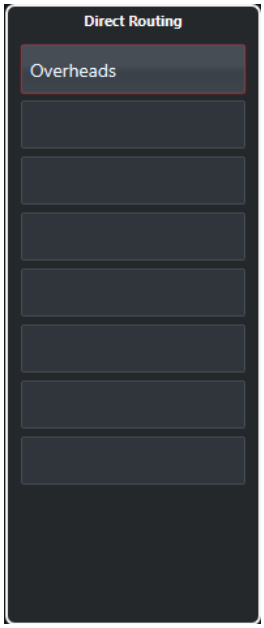
Permet d'ajouter des effets send cue sur la voie.

LIENS ASSOCIÉS

Configurations de voie à la page 426

Configurations de voie – Routage direct (Cubase Pro uniquement)

- Pour ouvrir la section **Routage direct** dans la fenêtre **Configurations de voie**, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** et activez **Routage direct**.



La section **Routage direct** vous permet de configurer sept destinations de routage positionnées avant ou après traitement du fader (pré/post-fader). Vous pouvez ainsi changer la destination des voies et créer plusieurs versions d'un mixage en même temps.

LIENS ASSOCIÉS
Configurations de voie à la page 426
Routage direct (Cubase Pro uniquement) à la page 421

Configurations de voie – Faders de voie

- Pour ouvrir les **Faders de voie** dans la fenêtre **Configurations de voie**, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** et activez **Faders de voie**.

Les commandes sont les mêmes que dans la section des faders de la **MixConsole**.

LIENS ASSOCIÉS
Section des faders à la page 397

Configurations de voie à la page 426

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

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**.

Faders VCA (Cubase Pro uniquement)

Les faders VCA permettent de télécommander des groupes de faders de voie dans la **MixConsole**.

Les lettres VCA signifient Voltage-Controlled Amplifier. On trouvait déjà des faders VCA sur les tables de mixage physiques. Ils permettaient à l'ingénieur du son de contrôler les niveaux de volume de plusieurs voies de la console à l'aide d'un seul fader. Pour assigner des faders de voie à un fader VCA, il vous faut établir une connexion physique entre les voies et le fader VCA.

Dans Cubase, la fonction de fader VCA reprend le même concept. Les faders VCA sont assignés à un groupe de voies liées qu'on appelle groupe de liaison. Ils permettent de contrôler les paramètres suivants du groupe de liaison : volume, muet, solo, Listen, Monitor et enregistrement.

Quand vous assignez des faders VCA, il s'intègrent au groupe de liaison.

IMPORTANT

Un fader VCA qui contrôle un groupe de liaison ne peut pas en contrôler un autre. Quand vous assignez un fader VCA à un autre groupe, ce fader VCA est automatiquement supprimé de son ancien groupe.

Vous pouvez créer plusieurs faders VCA et les assigner plus tard à des groupes de liaison.

Sur le plan technique, quand vous réglez un fader VCA sur un nouveau niveau en dB, la différence de valeurs s'ajoute à la valeur d'origine des voies du groupe de liaison ou s'en soustrait.

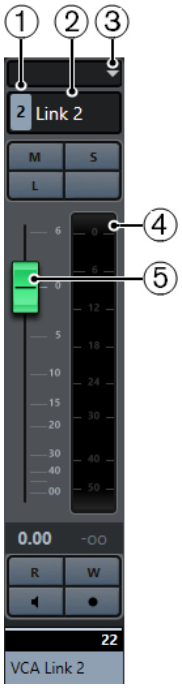
EXEMPLE

Une voie comprise dans un groupe de liaison a un niveau de -6 dB quand le fader VCA est sur 0. Si vous réglez le fader VCA sur +3 dB, c'est cette valeur qui s'ajoutera au niveau de la voie liée. La voie liée aura donc un niveau de -3 dB.

Paramètres des faders VCA

Les voies Fader VCA sont différentes des autres voies de fader.

À la place du panoramique, vous pouvez voir à quel groupe de liaison le fader VCA est assigné. Les faders VCA offrent également un menu local qui permet de modifier leurs paramètres.



1 Numéro du groupe de liaison

2 Nom du groupe de liaison

3 Menu local du fader VCA

4 Vumètre de crête indiquant la somme des niveaux des vumètres de toutes les voies comprises dans le groupe de liaison

5 Bouton du fader

Le menu local du fader VCA offre les options suivantes :

Éditer les paramètres du Groupe de liaison

Permet de configurer les paramètres du groupe de liaison.

Le Fader VCA contrôle le Groupe de liaison : <nom du groupe de liaison>

Il s'agit du groupe de liaison que contrôle le fader VCA. Vous pouvez assigner le fader VCA à un autre groupe de liaison. Il est alors supprimé du groupe actuel. Vous pouvez choisir de supprimer également l'assignation du fader VCA. Pour ce faire, sélectionnez **Aucun**. Dans tous les cas, il vous faudra choisir si les voies liées doivent ou non revenir à leur automatisation d'origine.

Combiner l'automatisation VCA et celle des voies liées

Permet de combiner les courbes d'automatisation du fader VCA et des voies liées dans la fenêtre **Projet**. Les courbes d'automatisation d'origine des voies liées ne sont alors plus utilisées. Dans la fenêtre **Projet**, l'automatisation du fader VCA suit une ligne de valeur statique. Dans la **MixConsole**, le fader VCA est réinitialisé à la position 0.

À NOTER

Quand vous utilisez cette fonction avec des courbes d'automatisation de Bézier, la courbe d'automatisation combinée est constituée de rampes linéaires de diverses résolutions. Ces courbes sont censées reproduire les courbes de Bézier aussi précisément que possible.

Voies liées

Indique quels voies sont liées dans le groupe de liaison.

LIENS ASSOCIÉS
Automatisation des faders VCA à la page 443
Créer des transitions progressives entre des événements d'automatisation (courbes de Bézier) à la page 734
Boîte de dialogue Paramètres du Groupe de liaison (Cubase Pro uniquement) à la page 391

Créer des faders VCA dans la MixConsole

Vous pouvez créer des faders VCA dans la **MixConsole**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio** > **MixConsole**.
2. Faites un clic droit dans la section des faders et sélectionnez **Ajouter un Fader VCA**.

RÉSULTAT

Un fader VCA non assigné VCA est créé au bout de la section des faders à droite, devant les voies de sortie.

LIENS ASSOCIÉS
Assignation de faders VCA à des groupes de liaison à la page 442
Piste Fader VCA (Cubase Pro uniquement) à la page 156
Boîte de dialogue Ajouter une piste – VCA à la page 156

Créer des faders VCA pour une sélection de voies

Vous pouvez sélectionner plusieurs voies et connecter automatiquement ces voies à un nouveau groupe de liaison, créer un fader VCA et affecter ce fader VCA à ce groupe de liaison.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez plusieurs voies sur la **MixConsole**.
2. Faites un clic droit sur une des voies sélectionnées.
3. Dans le menu contextuel, sélectionnez **Ajouter un Fader VCA aux voies sélectionnées**.

RÉSULTAT

Les voies sont liées au sein d'un groupe de liaison. Un fader VCA est créé, placé à droite des faders sélectionnés et affecté au groupe de liaison. Dans la fenêtre **Projet**, la piste VCA apparaît sous les pistes sélectionnées.

À NOTER

Quand un fader VCA est créé pour une sélection de voies, l'option **Sélection** est désactivée par défaut pour ce groupe de liaison. Vous pouvez configurer l'activation de cette option dans la boîte de dialogue **Paramètres du Groupe de liaison**.

LIENS ASSOCIÉS
Liaison des voies à la page 390
Modification des paramètres de liaison des groupes (Cubase Pro uniquement) à la page 393
Boîte de dialogue Paramètres du Groupe de liaison (Cubase Pro uniquement) à la page 391

Assignation de faders VCA à des groupes de liaison

Vous pouvez lier des voies et leur assigner des faders VCA qui les contrôleront.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez sélectionné des voies.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la **MixConsole**, cliquez sur **Lier**.
2. Dans la boîte de dialogue **Paramètres du Groupe de liaison**, cliquez dans le champ **Nom** pour attribuer un nom au groupe de liaison.
3. Activez **Utiliser le Fader VCA**.

   Le paramètre **Volume** est automatiquement désactivé.
4. Choisissez dans le menu local de créer un nouveau fader VCA ou de sélectionner un fader VCA déjà créé.
5. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Les voies sont à présent liées au fader VCA. En haut de la section des faders, la ligne d'affichage indique le numéro et le nom du groupe de liaison. Le nom du groupe de liaison est également indiqué sur le fader VCA.

À NOTER

- Si vous souhaitez assigner le fader VCA à un autre groupe de liaison, ouvrez le menu local du fader VCA, sélectionnez **Le Fader VCA contrôle le Groupe de liaison : <nom du groupe>**, puis sélectionnez un autre groupe dans la liste des groupes de liaison.
- Pour ajouter rapidement un fader VCA, sélectionnez **Ajouter un Fader VCA aux voies sélectionnées**. Un fader VCA portant un nom attribué par défaut est automatiquement créé.

LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Paramètres du Groupe de liaison (Cubase Pro uniquement) à la page 391

Supprimer des faders VCA de groupes de liaison

Vous pouvez supprimer des faders VCA de groupes de liaison.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez sélectionné le fader VCA que vous souhaitez supprimer.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Éditer les paramètres du Groupe de liaison** dans la barre d'outils de la **MixConsole**.
2. Dans la boîte de dialogue **Paramètres du Groupe de liaison**, désactivez **Utiliser le Fader VCA**.

   Le paramètre **Volume** est automatiquement réactivé.
3. Cliquez sur **OK**.
4. Choisissez si les voies du groupe de liaison doivent conserver l'automatisation combinée.

RÉSULTAT

Le fader VCA est supprimé du groupe de liaison et disparaît de la liste des voies.

À NOTER

Vous pouvez conserver le fader VCA dans la section des faders. Pour ce faire, ouvrez le menu local du fader VCA, sélectionnez **Le Fader VCA contrôle le Groupe de liaison : <nom du groupe>** et sélectionnez **Aucun**. Seule l'assignation du fader VCA est supprimée.

LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Paramètres du Groupe de liaison (Cubase Pro uniquement) à la page 391

Faders VCA imbriqués

Il est possible de contrôler plusieurs faders VCA avec un autre fader VCA.

Si vous utilisez plusieurs faders VCA qui contrôlent chacun un groupe de liaison différent, vous pouvez créer un autre fader VCA pour contrôler ces faders VCA. Il devient alors possible de contrôler les niveaux de volume de plusieurs groupes de liaison à la fois.

Un fader VCA qui contrôle d'autres faders VCA permet de régler les niveaux de volume de tous les faders VCA et de toutes les voies liées.

EXEMPLE

Un fader VCA (fader principal) contrôle un fader VCA imbriqué réglé à -10 dB. Ce dernier contrôle une voie liée dont le niveau d'origine est de -3 dB, mais qui est réglée à -13 dB. Si vous augmentez le niveau du fader principal de 0 à +4 dB, le fader VCA contrôlé se règle à un niveau de -6 dB et la voie liée à un niveau de -9 dB.

Automatisation des faders VCA

L'automatisation des faders VCA influence l'automatisation des groupes de liaison.

Quand vous créez des faders VCA, leurs pistes dans la fenêtre **Projet** contiennent par défaut une ligne de valeur statique, comme toutes les pistes d'Automatisation. Cette ligne se transforme en courbe quand vous commencez à écrire des données d'automatisation.

Quand vous écrivez une automatisation pour le fader VCA d'un groupe de liaison, l'automatisation de volume des voies liées est affectée. Cette écriture peut avoir différent effets :

- Si la voie liée ne contenait pas d'automatisation, la courbe d'automatisation du fader VCA sera automatiquement ajoutée aux pistes d'Automatisation sur les voies liées. Les pistes d'Automatisation des voies liées montrent l'automatisation appliquée via le fader VCA.
- Si la voie liée intègre une automatisation de volume, l'automatisation du fader VCA modifiera l'automatisation de volume préexistante sur cette voie liée. L'automatisation du fader VCA et celle de la voie liée sont alors combinées. Les pistes d'Automatisation montrent à la fois l'automatisation d'origine et l'automatisation combinée du fader VCA et des voies liées.

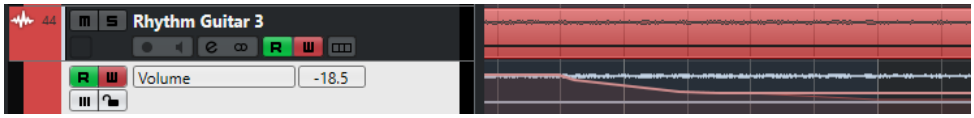
EXEMPLE

L'automatisation de la piste Fader VCA affecte toutes les voies d'un groupe de liaison.

Pour les voies, l'automatisation d'origine est modifiée du niveau de volume de la piste Fader VCA.

EXEMPLE

L'automatisation de la piste Fader VCA affecte l'automatisation de volume préexistante sur une piste Audio.



La ligne de valeur statique, plus claire, indique que l'automatisation du fader VCA n'a pas encore été écrite.

La piste Fader VCA possède une courbe d'automatisation différente qui s'applique à l'automatisation de la piste Audio.

La courbe d'automatisation plus sombre qui figure en dessous correspond à l'automatisation d'origine de la piste Audio. La courbe d'automatisation plus claire qui est superposée montre l'automatisation combinée.

LIENS ASSOCIÉS

Paramètres des faders VCA à la page 439
Créer des transitions progressives entre des événements d'automatisation (courbes de Bézier) à la page 734

Control Room (Cubase Pro uniquement)

La **Control Room** représente l'environnement de studio en deux zones, l'une dédiée aux musiciens (le studio) et l'autre à l'ingénieur ou au producteur (la salle des commandes).

Pour ouvrir la **Control Room**, vous avez plusieurs possibilités :

- Pour ouvrir la **Control Room** dans une fenêtre séparée, sélectionnez **Studio** > **Control Room**.
- Pour ouvrir la section **Control Room** dans la fenêtre de la **MixConsole**, cliquez sur **Afficher/Masquer zone droite** dans la barre d'outils de la **MixConsole**.
- Pour ouvrir la section **Control Room** dans la fenêtre **Projet**, cliquez sur **Afficher/Masquer zone droite** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.

La **Control Room** est divisée en deux sections.

- L'onglet **Configuration** contient toutes les commandes habituellement utilisées lors de l'enregistrement, du mixage ou du mastering, par exemple.
- L'onglet **Inserts** contient des paramètres que vous n'utiliserez probablement qu'une fois dans un projet.

LIENS ASSOCIÉS

Barre d'outils de la MixConsole à la page 376
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

Ajout de canaux dans la Control Room

Pour pouvoir utiliser la **Control Room**, vous devez d'abord ajouter les voies dont vous avez besoin.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio** > **Connexions audio**.
2. Cliquez sur **Control Room**.
3. Cliquez sur **Ajouter canal**.

   Le menu local qui apparaît regroupe tous les types de voies et vous indique combien de voies de chaque type sont disponibles.
4. Sélectionnez un type de canal.

   Pour la plupart des types de canaux, une boîte de dialogue vous permettant de choisir une configuration de canaux apparaît.
5. Cliquez sur la colonne **Périphérique audio** pour assigner un périphérique audio au type de canal.
6. Cliquez sur la colonne **Port périphérique** pour assigner un port au canal.

IMPORTANT

Vous ne pouvez pas assigner un même port périphérique à un bus/canal et à une voie de la **Control Room**.

RÉSULTAT

Vous pouvez désormais utiliser les fonctions de la **Control Room**. Quand vous désactivez la **Control Room**, votre configuration s'enregistre et elle est restaurée quand vous réactivez la **Control Room**.

Routage de sortie

Pour que la **Control Room** puisse fonctionner correctement, vous devez assigner le bus de **Mixage principal** aux sorties qui contiennent le mixage que vous souhaitez écouter.

Quand il n'y a qu'un seul bus de sortie, il est automatiquement celui du **Mixage principal**. Aucune autre sortie n'est routée via la **Control Room**.

Assignation exclusive des canaux Moniteur

En général, l'assignation des ports aux voies de la **Control Room** est exclusive. Il peut néanmoins s'avérer intéressant de créer des canaux Moniteur utilisant un même port périphérique, ainsi que des entrées et sorties identiques. C'est par exemple le cas quand les mêmes haut-parleurs servent à la fois pour une sortie stéréo classique et pour les canaux gauche et droit d'une configuration de haut-parleurs surround.

Les changements entre des moniteurs partageant les mêmes ports périphériques se font en toute transparence car les signaux audio multicanaux sont mixés sur une sortie stéréo quand cela est nécessaire. Un seul ensemble de Moniteurs peut être actif à la fois.

Si vous n'avez pas besoin d'assigner les ports à plusieurs canaux moniteur dans votre configuration, il est recommandé d'activer l'option **Ports périphérique exclusifs pour les canaux Moniteur** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST—Control Room**). De cette manière, vous ne risquerez pas d'assigner involontairement les mêmes ports aux entrées/sorties et aux canaux Moniteur.

IMPORTANT

La configuration de la préférence **Ports périphérique exclusifs pour les canaux Moniteur** s'enregistre dans les préréglages de la **Control Room**. Par conséquent, si vous chargez un préréglage, les paramètres configurés dans la boîte de dialogue **Préférences** risqueront d'être remplacés.

Voies de la Control Room

Pour chaque type de canal que vous créez dans la **Control Room**, une entrée ou une sortie est créée dans la **Control Room**.

Voies Moniteur

Un canal Moniteur est un groupe de sorties qui sont connectées aux enceintes de proximité de la **Control Room**.

Il est possible de créer jusqu'à quatre canaux Moniteur pour une configuration de haut-parleurs mono, stéréo ou Surround. Chacun de ces canaux offre des paramètres de Downmix, de gain d'entrée et de phase d'entrée.

À NOTER

Les canaux Moniteur peuvent utiliser des entrées ou des sorties physiques déjà utilisées par un autre bus ou canal. Quand vous configurez les connexions des canaux Moniteur, les ports périphériques déjà utilisés par d'autres bus ou canaux sont affichés en rouge dans le menu local **Port périphérique**. Si vous sélectionnez un port déjà utilisé, sa connexion d'origine sera désactivée.

Voie Casque

Vous pouvez utiliser une voie Casque dans la **Control Room** pour écouter les mixages Cue.

Seule une voie Casque peut être créée par configuration stéréo. Cette voie vous permet d'écouter au casque le mixage principal, les mixages Cue ou les entrées externes. Vous pouvez également l'utiliser pour la pré-écoute.

Voies Cue

Vous pouvez utiliser les voies Cue pour transmettre des mixages de référence (ou mixages casque) aux artistes qui enregistrent en studio.

Il est possible de créer jusqu'à quatre voies Cue mono ou stéréo pour quatre mixages Cue séparés. Les voies Cue sont dotées de fonctions Talkback et Clic. Elles vous permettent d'écouter le mixage principal, les entrées externes ou un mixage Cue dédié.

EXEMPLE

Si vous disposez de deux amplificateurs de casque pour les artistes, vous pouvez créer une voie Cue pour chaque mixage Cue et nommer ces voies d'après leur fonction : mixage chanteur, mixage bassiste, etc.

Voies cue et sends cue

Pour chaque voie Cue que vous définissez dans la fenêtre **Connexions audio**, un Send Cue est ajouté aux voies de la **MixConsole**. Chacun de ces Sends Cue intègre des paramètres de niveau, de panoramique et de sélection pré/post-fader. Ces Sends Cue peuvent être utilisés pour créer des mixages Cue séparés que les différents artistes pourront écouter.

- Pour afficher les sends cue, ouvrez la **MixConsole** et activez **Racks** > **Sends Cue**.

Entrées externes

Vous pouvez utiliser les entrées externes pour écouter des périphériques externes tels que des lecteurs CD, des enregistreurs multipistes ou d'autres sources audio.

Il est possible de créer jusqu'à six entrées externes pour une configuration de haut-parleurs mono, stéréo ou Surround.

À NOTER

Si vous sélectionnez des entrées externes comme sources d'entrée d'une voie audio, vous pourrez les enregistrer. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'assigner de ports périphériques à la voie d'entrée.

Voies Talkback

Les voies Talkback (circuit d'ordre) permettent d'assurer la communication entre la **Control Room** et les artistes en studio.

Vous pouvez créer une voie Talkback et lui assigner un canal d'entrée mono.

Vous pouvez également utiliser les voies Talkback en tant que sources d'entrée sur des pistes Audio afin de les enregistrer. En outre, il est possible de les router vers des voies Cue et de les régler à des niveaux différents.

Vous pouvez insérer des effets comme des compresseurs ou des limiteurs sur les voies Talkback. afin de maîtriser le niveau des indications envoyées aux artistes, et de garantir la qualité de la communication dans tout le studio.

À NOTER

L'option **Désactivation automatique du mode Talkback** de la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST—Control Room**) permet de paramétrer le fonctionnement du circuit d'ordre pendant la lecture et l'enregistrement.

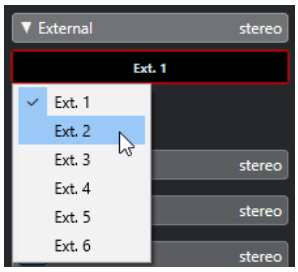
Control Room - Onglet Principal

L'onglet **Principal** de la **Control Room** contient les informations et les commandes des voies que vous avez définies dans l'onglet **Control Room** de la fenêtre **Connexions audio**.

L'onglet **Principal** de la **Control Room** se divise en plusieurs sections que vous pouvez ouvrir en cliquant sur les en-têtes correspondants. Pour ouvrir plusieurs sections à la fois, faites des **Ctrl/Cmd**-clics.

Externe

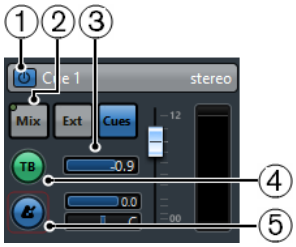
La section **Externe** permet d'utiliser les entrées externes pour le monitoring des périphériques externes. Il n'apparaît que quand vous avez ajouté plus d'une entrée externe dans la fenêtre **Connexions audio**.



Pour changer d'entrée externe, cliquez sur le nom de l'entrée voulue et sélectionnez une nouvelle entrée externe dans le menu local.

Voie Cue

La section **Voie Cue** permet de configurer les voies cue qui sont utilisées pour les mixages cue.



1 **Activer voie Cue**

Permet d'activer/désactiver la voie Cue.

2 **Sélecteurs de source**

Permettent de sélectionner la source de la voie cue : mixage moniteur (**Mix**), entrées externes (**Ext**) ou Sends Cue (**Cues**). Les témoins d'activité du signal situés dans le coin supérieur gauche s'allument quand le canal source transmet des données à la voie Cue.

3 **Activer Talkback vers voie Cue**

Les voies Talkback (circuit d'ordre) permettent d'assurer la communication entre la **Control Room** et les artistes en studio. Vous pouvez régler le niveau du signal Talkback à l'aide du curseur.

4 **Activer clic du métronome**

Permet d'activer le métronome. Les commandes **Niveau du clic** et **Pan du clic** permettent de régler le volume et le panoramique du clic du métronome.

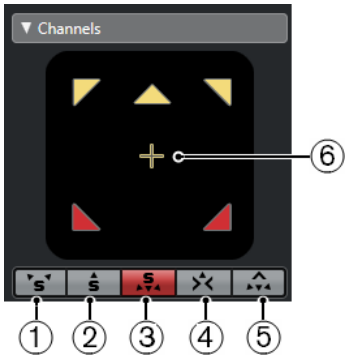
5 **Niveau du signal**

Permet de régler le niveau du signal.

Voies

La section **Voies** représente la disposition des haut-parleurs du bus de **Mixage principal**.

Vous pouvez utiliser les fonctions Solo pour écouter individuellement les différentes voies du **Mixage principal**. Ces fonctions Solo vous permettent également de vérifier si toutes les voies sont routées vers les bons haut-parleurs au sein de votre système multicanaux de haut-parleurs.



1 **Canaux gauche et droite Solo**

Permet d'écouter en solo les canaux gauche et droit.

2 **Canaux avants Solo**

Permet d'écouter en solo les canaux avant.

3 **Voies Surround en Solo**

Permet d'écouter en solo les canaux Surround.

4 **Écouter les voies Solo sur la voie centrale**

Permet d'écouter tous les haut-parleurs configurés en solo sur le canal central. Quand le canal central n'est pas disponible, les voies sont réparties à parts égales entre la gauche et la droite.

5 **Écouter les voies Surround sur les voies avant**

Permet d'écouter en solo les canaux Surround et de les router vers les haut-parleurs avant.

6 **Canal LFE en solo**

Permet d'écouter en solo le canal LFE.

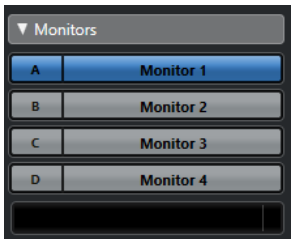
Pour ouvrir le bus de **Mixage principal** dans le plug-in **MixConvert V6**, double-cliquez dans le graphique.

LIENS ASSOCIÉS

MixConvert V6 à la page 713

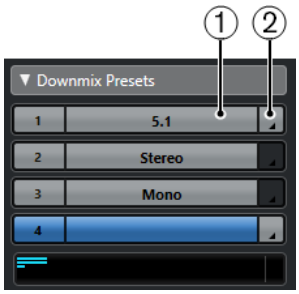
Moniteurs

La section **Moniteurs** permet de sélectionner et de configurer les jeux de moniteurs.



Préréglages Downmix

La section **Préréglages Downmix** permet de configurer les préréglages Downmix.



1 **Assigner préréglage Downmix**

Permet de configurer un préréglage Downmix sur le moniteur sélectionné dans la section **Moniteurs**.

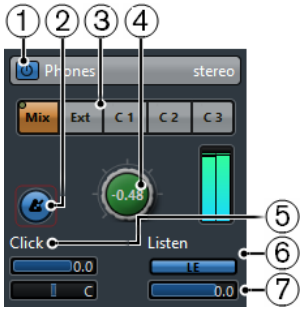
2 **Sélectionner configuration de sortie**

Permet de sélectionner une configuration de canaux de sortie. Vous pouvez également sélectionner **Ouvrir/Fermer MixConvert** pour ouvrir le plug-in **MixConvert V6**.

LIENS ASSOCIÉS
MixConvert V6 à la page 713

Casque

La section **Casque** permet d'utiliser une voie Casque dans la **Control Room** pour écouter les mixages Cue.



1 **Activer le canal Phones**

Permet d'activer/désactiver la voie Casque.

2 **Activer clic du métronome**

Permet d'activer/désactiver le clic du métronome.

3 **Sélecteurs de source**

Permettent de sélectionner la source de la voie Casque : mixage moniteur (**Mix**), entrées externes (**Ext**) ou Sends Cue (**Cues**). Les témoins d'activité du signal situés dans le coin supérieur gauche s'allument quand le canal source transmet des données à la voie du casque.

4 **Niveau casque**

Permet de régler le niveau du casque. Faites un Ctrl/Cmd-clic pour que le signal se règle sur le niveau de référence défini dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST—Control Room**).

5 **Niveau du clic et Panoramique du clic**

Les commandes **Niveau du clic** et **Panoramique du clic** permettent de régler le volume et le panoramique du clic du métronome.

6 **Activer l'écoute pour sortie**

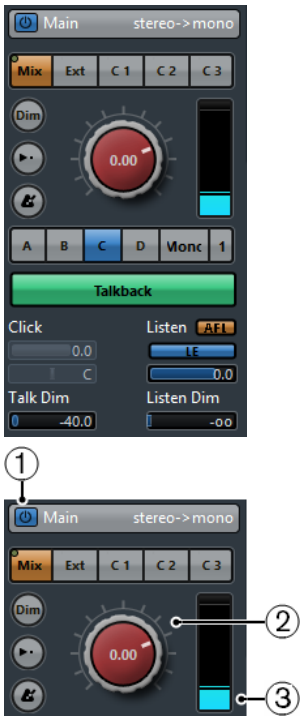
Permet d'activer la fonction de bus d'écoute.

7 **Niveau écoute**

Permet de régler le niveau du signal d'écoute.

Voie Control Room

La voie **Control Room** est une représentation du bus configuré en tant que bus de **Mixage principal** dans l'onglet **Sorties** de la fenêtre **Connexions audio**.



1 **Activer voie de la Control Room**

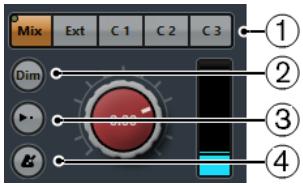
Permet d'activer/désactiver la voie **Control Room**.

2 **Niveau du signal**

Permet de régler le volume de sortie de la **Control Room**. Ce paramètre n'affecte pas le niveau d'entrée d'enregistrement, ni le niveau du **mixage principal** lors de l'exportation des mixages. Faites un Ctrl/Cmd-clic pour régler le niveau sur le niveau de référence défini dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST—Control Room**).

3 **Vumètre de signal**

Indique le volume de sortie de la **Control Room**.



1 **Sélecteurs de source**

Permettent de sélectionner la source de la voie **Control Room**. Les sources proposées dépendent des voies que vous avez configurées dans la **Control Room**. Les témoins d'activité du signal situés dans le coin supérieur gauche s'allument quand le canal source transmet des données à la voie **Control Room**.

2 **Atténuer signal**

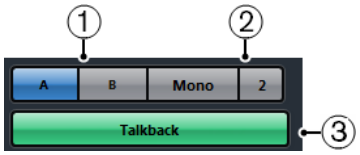
Quand vous activez ce bouton, le niveau de la **Control Room** est diminué d'une valeur fixe. Ce qui permet une réduction rapide du volume moniteur sans perturber le niveau de monitoring actuel. Quand vous cliquez à nouveau sur **Dim**, le niveau moniteur revient à son réglage précédent.

3 Utiliser Niveau de référence

Activez ce bouton pour régler le signal de la **Control Room** sur le niveau de référence défini dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST—Control Room**). Le niveau de référence est le niveau utilisé dans les environnements de mixage calibrés, tels que les plateaux d'enregistrement en post-production.

4 Activer clic du métronome

Permet d'activer le métronome.



1 Sélecteurs de source Moniteur

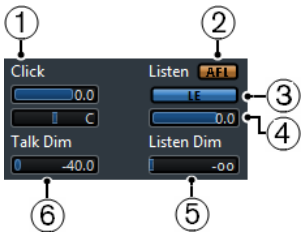
Permettent de changer de source Moniteur.

2 Sélecteurs de préréglages de Downmix

Permettent de changer de préréglage de Downmix.

3 Activer Talkback

Les voies Talkback (circuit d'ordre) permettent d'assurer la communication entre la **Control Room** et les artistes en studio. Cliquez sur ce bouton pour l'activer et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour l'activer momentanément.



1 Niveau du clic/Pan du clic

Les commandes **Niveau du clic** et **Pan du clic** permettent de régler le volume et le panoramique du clic du métronome sur la voie **Control Room**.

2 AFL/PFL

Ce bouton détermine si le signal d'un canal activé en écoute (Listen) doit être routé sur la voie **Control Room** en sortie du fader et des paramètres de panoramique (**AFL**) ou avant leur application (**PFL**).

3 Activer l'écoute pour sortie

Permet d'activer la fonction de bus d'écoute en sortie de la **Control Room**.

4 Niveau écoute

Permet de régler le volume des signaux du bus d'écoute routés vers la sortie de la **Control Room**.

5 Atténuer Listen

Permet de régler le volume du **mixage principal** quand les canaux sont en mode Listen. Vous entendez ainsi les canaux configurés en mode Listen en même temps que le **Mixage principal**. Quand le niveau de la fonction **Atténuer Listen** est au minimum, vous entendez uniquement les voies configurées en mode Listen.

6 Atténuation Talkback

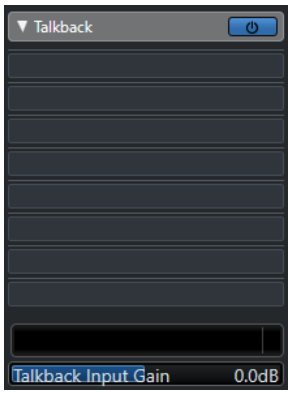
Lorsque le **Talkback** est activé, ce curseur permet de régler la réduction de la sortie de l'ensemble des voies de la **Control Room**, afin d'éviter les boucles de réinjection.

Control Room - Onglet Inserts

L'onglet **Inserts** de la **Control Room** contient des paramètres de voies supplémentaires.

L'onglet **Inserts** de la **Control Room** se divise en plusieurs sections que vous pouvez ouvrir en cliquant sur les en-têtes correspondants.

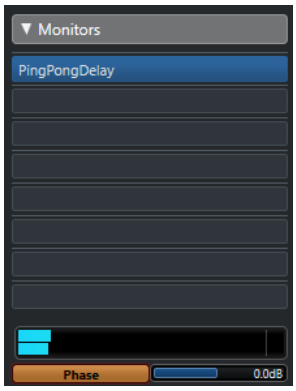
Gain d’entrée



Il peut s’avérer nécessaire de régler le gain d’entrée :

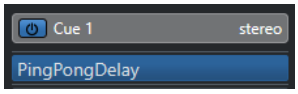
- Pour équilibrer le niveau des entrées externes (lecteurs CD et autres sources, par exemple) au sein du **Mixage principal**, afin de pouvoir comparer les configurations A et B.
- Pour équilibrer les niveaux de différents systèmes d’enceintes de monitoring, afin d’éviter que le volume de lecture change quand vous passez à un autre jeu d’enceintes.

Phase d’Entrée



Il est parfois nécessaire d’inverser la phase d’entrée sur les entrées externes et les sorties des enceintes de monitoring.

Effets d’insert



Chaque voie **Control Room** intègre plusieurs cases d’effets d’insert.

Inserts de voie de la Control Room

Pour le contrôle et les plug-ins d'analyse spectrale. Tous les solos dont celui du bus d’écoute passeront par la voie **Control Room** afin de permettre l’analyse individuelle de chaque son. En insérant un limiteur Brickwall dans la dernière case d’effet d’insert de la voie **Control Room**, vous éviterez les saturations qui pourraient endommager votre système de haut-parleurs.

Inserts de voie Talkback

Permettent de contrôler la dynamique du microphone du circuit d'ordre. Vous pouvez ainsi protéger l'ouïe des artistes, tout en faisant en sorte que chacun puisse être entendu sur le microphone du circuit d'ordre.

Inserts du moniteur

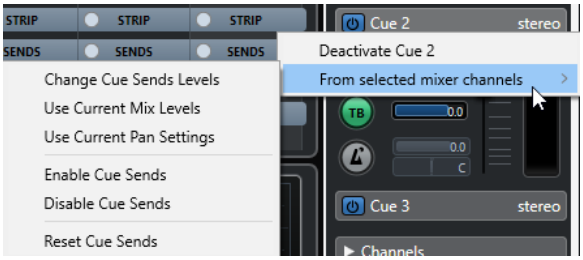
Permettent de décoder les signaux Surround ou d'appliquer une limitation Brickwall afin de protéger les enceintes fragiles. Chaque voie Moniteur offre huit effets d'Insert qui s'appliquent tous en Post-Fader par rapport à la **Control Room**.

Configurer un mixage Cue

Vous pouvez élaborer un mixage Cue à partir des réglages de faders et de panoramique configurés dans la **MixConsole**, puis modifier ces réglages en fonction des besoins spécifiques de chaque artiste.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la **MixConsole**, sélectionnez les voies dont vous désirez copier les paramètres.
2. Dans la **Control Room**, procédez de l'une des façons suivantes :
   - Pour appliquer la fonction à cette voie cue uniquement, faites un clic droit sur une voie cue pour ouvrir le menu contextuel.
   - Pour appliquer la fonction à toutes les voies cue, cliquez n'importe où, sauf sur une voie cue, afin d'ouvrir le menu contextuel.
3. Sélectionnez **Des voies de console sélectionnées** et sélectionnez l'une des fonctions.



Menu contextuel des mixages Cue

Modifier niveau des Sends Cue

Permet de régler le niveau de plusieurs Sends à la fois.

Utiliser niveaux Mix actuels

Permet de copier le niveau des faders des pistes sélectionnées sur les Sends Cue. Les niveaux de tous les Sends Cue des pistes sélectionnées se règlent sur le niveau du fader de la voie principale. Cette option configure également le send cue en pré-fader, de manière à ce que les modifications apportées au mixage principal n'affectent pas les sends cue.

Utiliser réglages Pan actuels

Permet de copier les réglages de panoramique du mixage principal sur les Sends Cue des pistes sélectionnées. Quand un send cue est mono, la configuration du panoramique est copiée, mais la sortie du send cue additionne les canaux gauche et droit.

Activer Sends Cue

Permet d'activer les Sends Cue sur les voies sélectionnées. Pour que vous puissiez entendre le mixage cue d'une voie cue, les sends cue doivent être activés.

Désactiver Sends Cue

Permet de désactiver les Sends Cue sur les voies sélectionnées.

Réinitialiser Sends Cue

Permet de désactiver les Sends Cue, de régler à 0 dB le niveau Send de toutes les voies sélectionnées et de configurer la source du signal en Post-Fader. De cette manière, tous les changements apportés au mixage principal sont reproduits dans le mixage cue. Pour augmenter le niveau de voies Cue individuelles, augmentez le niveau sur les voies correspondantes.

Réglage du niveau général des sends cue

Quand vous configurez un mixage Send Cue, vous avez la possibilité de régler le niveau de plusieurs Sends à la fois en conservant leurs différences de niveaux. Ceci vous permet ensuite de diminuer le volume général sans modifier le mixage des Sends les uns par rapport aux autres. En effet, dans le mixage principal, les niveaux sont souvent réglés de manière à atteindre la puissance maximale, sans toutefois provoquer d'écrêtage.

Par conséquent, quand un artiste vous demande d'augmenter « sa voie » dans le mixage Cue, vous risquez de rencontrer des problèmes d'écrêtage. Cette fonction vous permet d'éviter cela.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la **MixConsole**, sélectionnez les voies que vous souhaitez modifier.
2. Dans la **Control Room**, faites un clic droit sur une voie Cue afin d'accéder au menu contextuel.
3. Sélectionnez **Des voies de console sélectionnées** > **Modifier niveau des Sends Cue**.
4. Activez **Ajustement relatif**.

   De cette manière, vous pourrez ajuster les niveaux réglés. Quand vous désactivez l'option **Ajustement relatif**, tous les Sends Cue se configurent sur le même niveau absolu.
5. Réglez le niveau si nécessaire.

   Le niveau de tous les sends cue sélectionnés se modifie de la même manière.
6. Cliquez sur **OK**.

Vumètres et Loudness (Cubase Pro uniquement)

Cubase intègre un vumètre général qui fonctionne comme un vumètre de crête vraie multicanaux et un vumètre de Loudness qui vous permet de mesurer la Loudness, en vue de respecter la recommandation R 128 de l'UER (Union Européenne de Radio-Télévision).

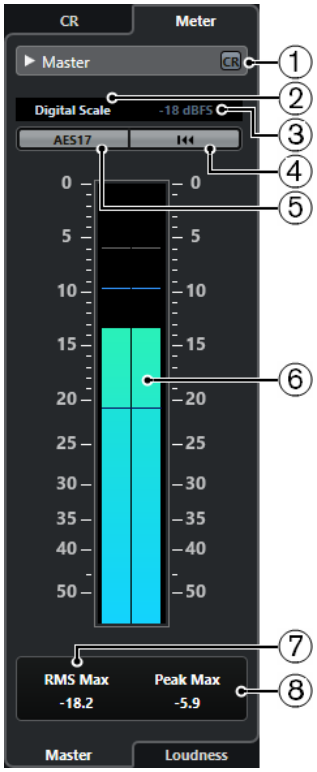
Vumètres

Cubase intègre un vumètre principal et un vumètre de Loudness qui peuvent être affichés dans la zone droite de la fenêtre **Projet** et dans la **MixConsole** ou dans une fenêtre séparée de la **Control Room**.

Vumètre principal

Le Vumètre principal est un vumètre de crête vraie multicanaux.

- Pour ouvrir le vumètre principal, sélectionnez l'onglet **Maître** en bas de la section des vumètres dans la **MixConsole** ou dans la **Control Room**.



1 **Activer la vue Control Room**

Permet d'afficher/masquer la section **Control Room**.

2 **Échelles**

Permet de sélectionner une échelle parmi différentes normes de diffusion (Digital, DIN, EBU, British, Nordic, K-20, K-14 ou K-12). La réserve dynamique est indiquée par des lignes rouges sur l'échelle du vumètre.

3 **Standards de niveau d'alignement**

Permet de sélectionner un niveau d'alignement (décalage) pour l'échelle. Cette option n'est pas disponible pour les échelles Digital et K-System. Les échelles de vumètre de diffusion DIN, EBU, Nordic et British ont pour niveau d'alignement par défaut -18 dBFS.

4 **Réinitialiser maximum RMS et PPM**

Réinitialise les mesures.

5 **Standard AES17**

Permet d'activer la norme AES17 afin de décaler de 3 dB la valeur RMS.

6 **Vumètre RMS/Crête**

Affiche les valeurs RMS et le temps de maintien sous forme de lignes bleues et les valeurs de crête sous forme de lignes grises.

7 **Max RMS**

Indique la valeur RMS maximale.

8 **Crête max**

Indique la valeur de crête maximale.

LIENS ASSOCIÉS

Control Room (Cubase Pro uniquement) à la page 445

Affichage des vumètres

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet** ou dans la **MixConsole**, cliquez sur **Afficher/Masquer zone droite** afin d'afficher la zone droite avec la section **Control Room/Vumètre**.
2. Cliquez sur l'onglet **Vumètre** situé en haut de la section **Control Room/Vumètre**.

   Le vumètre principal est affiché par défaut.

Mesure de la Loudness

Les mesures de la Loudness sur lesquelles porte la recommandation R 128 de l'UER (Union Européenne de Radio-Télévision) sont la Loudness, la plage de Loudness et le niveau de crête vraie maximum.

Mesure de la Loudness

Voici les mesures qui sont réalisées :

- **Loudness intégrée**

  Loudness moyenne mesurée en LUFS sur toute la durée de la piste (unité de Loudness par rapport au niveau maximum).

  Selon la recommandation R 128, le signal audio doit être normalisé à -23 LUFS (±1 LU).
- **Loudness à court terme**

  Loudness mesurée à chaque seconde sur un segment audio de 3 secondes. Permet d'obtenir des informations sur les passages audio les plus forts.
- **Loudness momentanée**

  Valeur maximale sur toutes les valeurs de Loudness momentanée mesurées toute les 100 ms sur un segment audio de 400 ms.

Plage Loudness

La plage de Loudness mesure la plage dynamique sur tout le titre en LU (Loudness Units). Indique le rapport entre la section non silencieuse la plus forte et la section non silencieuse la plus faible. Le signal audio est divisé en petits segments. Il y a un segment audio par seconde et chaque segment dure trois secondes, ce qui veut dire que les segments analysés se superposent.

Les 10 % les plus forts des segments audio faibles et les 5 % les plus forts des segments puissants sont exclus de l'analyse finale. La plage de Loudness calculée correspond au rapport entre les segments audio les plus forts et les plus faibles parmi les segments restants. Cette mesure doit vous aider à décider quel niveau de compression ou d'augmentation appliquer au signal audio.

Crêtes vraies

En cas de conversion d'un signal numérique en signal analogique, la recommandation EBU R 128 préconise de mesurer une estimation des crêtes réelles, plutôt que des crêtes numériques. Vous éviterez ainsi l'écrêtage et la distorsion.

Noms et unités

La recommandation EBU R 128 propose les conventions suivantes en matière de noms et d'unités :

- Une mesure relative, c'est-à-dire une valeur définie par rapport à un niveau de référence, LU pour « Loudness Unit » (1 LU correspond à 1 dB).
- Une mesure absolue, LUFS pour « Loudness Unit referenced to Full Scale ». 1 LUFS correspond à 1 dB sur l'échelle AES17.

Échelles

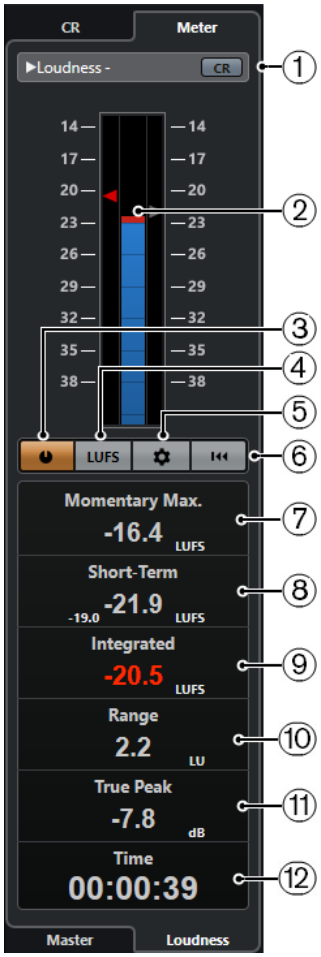
Le vumètre de Loudness comprend deux échelles différentes :

- Les valeurs de l'échelle EBU +9 sont comprises entre -18,0 LU et +9,0 LU (-41,0 LUFS et -14,0 LUFS).
- Les valeurs de l'échelle EBU +18 sont comprises entre -36,0 LU et +18 LU (-59,0 LUFS et -5,0 LUFS).

Vumètre de Loudness

Le vumètre de **Loudness** vous permet d'analyser, de mesurer et de contrôler en temps réel la Loudness de vos projets pendant la lecture ou le mixage.

- Pour ouvrir le vumètre de Loudness, sélectionnez l'onglet **Loudness** situé en bas de la section des vumètres, dans la zone droite de la fenêtre **Projet** ou de la **MixConsole** ou dans la **Control Room**.



1 Activer la vue Control Room

Permet d'afficher/masquer la section **Control Room**.

2 Vumètre de Loudness

Le triangle sur l'échelle de gauche indique la valeur intégrée (**Integrated**) et le triangle sur l'échelle de droite indique la valeur à court terme (**Short-Term**).

3 Mesurer Loudness

Permet d'activer la mesure de la Loudness.

4 Basculer entre LU et LUFS

Permet d'alterner entre les échelles de valeurs LUFS (valeurs absolues) et LU (valeurs relatives).

5 Configurer réglages Loudness

Permet de définir une valeur de seuil pour les témoins d'écrêtage **Momentary Max** (maximale momentanée) **Short-Term** (court terme), **Integrated** (intégré) et **True Peak** (crête vraie). Ces témoins deviennent rouges lorsque des valeurs supérieures à ce seuil sont détectées.

Vous pouvez alterner l'échelle du vumètre de Loudness entre +9 EBU et +18 EBU.

Pour réinitialiser toutes les valeurs au démarrage de la lecture, activez l'option **Réinitialiser à chaque lecture**.

6 Réinitialiser Loudness

Permet de réinitialiser toutes les valeurs de Loudness.

7 Momentanée Max

Affiche le niveau maximum de Loudness mesuré sur 400 ms.

8 Court Terme

Indique le niveau de Loudness mesuré sur 3 s.

9 Intégrée

Indique le niveau de Loudness moyen mesuré entre le début et l'arrêt de la lecture. La période de mesure est indiquée dans la section **Time**. La valeur recommandée pour la Loudness intégrée est de -23 LUFS. Cette valeur absolue est le point de référence de l'échelle relative LU, pour laquelle -23 LUFS équivalent à 0 LU.

10 Plage

Affiche la plage dynamique du signal audio mesurée entre le début et la fin de la lecture. Cette valeur vous permet de déterminer le niveau de compression dynamique à appliquer. La plage recommandée pour un signal audio très dynamique (une musique de film, par exemple) serait de 20 LU.

11 Crête vraie

Affiche de niveau de crête vraie du signal audio. Le niveau de crête vraie maximum autorisé en production est de -1 dB.

12 Temps

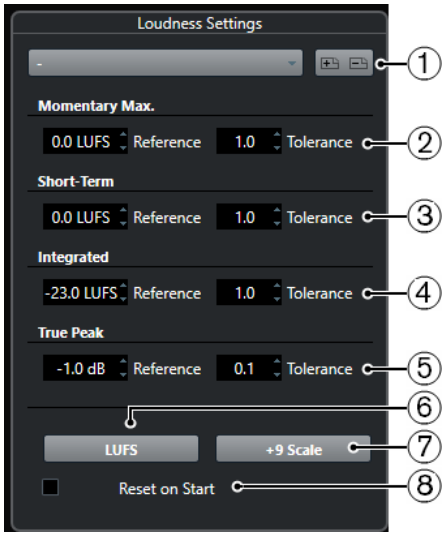
Indique la durée de mesure de la Loudness intégrée.

LIENS ASSOCIÉS

Affichage des vumètres à la page 459
Control Room (Cubase Pro uniquement) à la page 445
Vumètres et Loudness (Cubase Pro uniquement) à la page 458
Boîte de dialogue Réglages Loudness à la page 462

Boîte de dialogue Réglages Loudness

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Réglages Loudness**, cliquez sur **Configurer réglages Loudness** dans l'onglet **Loudness**.



Voici les paramètres disponibles :

1 Boutons de préréglages

Permet de créer, charger et supprimer des préréglages de Loudness.

2 Momentanée Max

Permet de définir une valeur de référence et une valeur de tolérance pour la Loudness momentanée maximale. Quand des valeurs plus élevées sont détectées, le témoin d'écrêtage du vumètre de Loudness devient rouge.

3 Court Terme

Permet de définir une valeur de référence et une valeur de tolérance pour la Loudness à court terme. Quand des valeurs plus élevées sont détectées, le témoin d'écrêtage du vumètre de Loudness devient rouge.

4 **Intégrée**

Permet de définir une valeur de référence et une valeur de tolérance pour la Loudness intégrée. Quand des valeurs plus élevées sont détectées, le témoin d'écrêtage du vumètre de Loudness devient rouge.

5 **Crête vraie**

Permet de définir une valeur de référence et une valeur de tolérance pour le niveau de crête vraie. Quand des valeurs plus élevées sont détectées, le témoin d'écrêtage du vumètre de Loudness devient rouge.

6 **Basculer entre LU et LUFS**

Permet d'alterner entre les échelles de valeurs LUFS (valeurs absolues) et LU (valeurs relatives).

7 **Alterner entre plage +9 EBU et plage +18 EBU**

Permet de faire alterner l'échelle du vumètre entre +9 EBU et +18 EBU.

8 **Réinitialiser à chaque lecture**

Activez cette option si vous souhaitez que les valeurs soient réinitialisées au démarrage de la lecture.

LIENS ASSOCIÉS

Vumètre de Loudness à la page 460

Effets audio

Cubase intègre plusieurs plug-ins d’effets que vous pouvez utiliser pour traiter des voies Audio, de Groupe, d’Instrument et ReWire.

Ce chapitre contient des informations générales sur la manière d’assigner, d’utiliser et d’organiser les plug-ins d’effets. 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.

À NOTER

Pour appliquer des effets audio à des événements audio individuels, recourez plutôt au **Traitement hors ligne direct** (Cubase Pro uniquement).

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.

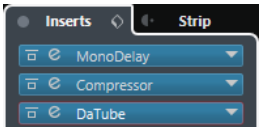
Vous pouvez ajouter jusqu'à 16 effets d’insert différents par voie.

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.

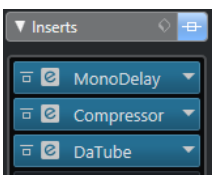
Pour ajouter et éditer des effets d’insert, vous pouvez utiliser les sections d’insert suivantes :

- 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.

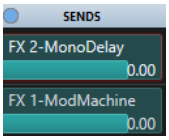
Chaque voie audio est dotée de huit Sends, chacun pouvant être librement routé sur un effet (ou une chaîne d’effets).

Les effets Send s’utilisent dans les cas suivants :

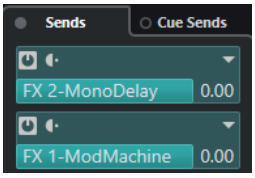
- Quand il est nécessaire de contrôler l’équilibre entre le signal d’origine et le signal traité de façon différente pour chaque voie.
- Quand un même effet doit être utilisé sur plusieurs voies Audio différentes.

Voici les sections de Sends dans lesquelles vous pouvez éditer les effets Send :

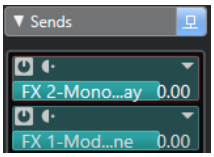
- Le rack **Sends** de la **MixConsole**.



- La section **Sends** de la fenêtre **Configurations de voie**.



- La section **Sends** de l’**Inspecteur**.



LIENS ASSOCIÉS
Traitement hors ligne direct à la page 494

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 481

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 766
Fenêtre de la MixConsole à la page 370

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 **Réglages Rack** et activez l'option **Nombre de slots 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

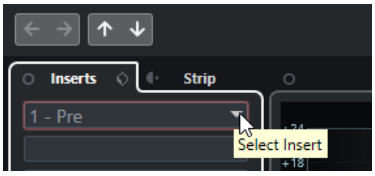
Effets de Dithering à la page 484
Changer le nombre de cases pré-fader/post-fader à la page 408
Ajouter des effets d’insert sur des voies de Groupe à la page 468
Menu Réglages Rack à la page 390

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 484

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 149

Ajouter des voies de groupe à des voies sélectionnées

CONDITION PRÉALABLE

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 149

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.

CONDITION PRÉALABLE

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.

CONDITION PRÉALABLE

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

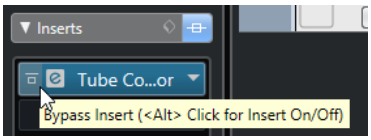
Si vous souhaitez écouter une piste sans qu'elle soit traitée par un effet, sans nécessairement supprimer entièrement cet effet de la case d'insert, vous pouvez le désactiver.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ajouté un effet d’insert sur une voie Audio.

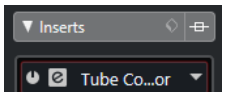
PROCÉDER AINSI

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

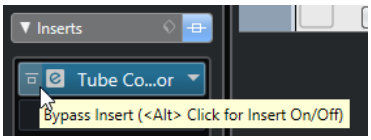
Si vous souhaitez écouter la piste sans qu'elle soit traitée par un effet particulier, sans nécessairement supprimer entièrement cet effet de la case d'insert, vous pouvez le contourner. Un effet contourné continue de traiter le signal en arrière-plan. Vous pouvez ainsi comparer le signal d'origine et le signal traité sans engendrer de parasites.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ajouté un effet d’insert sur une voie Audio.

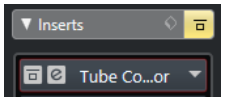
PROCÉDER AINSI

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 réverbs 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.

À NOTER

Les effets d’insert Post-Fader ne peuvent pas être gelés.

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**.

Effets d’insert dans les configurations multicanaux (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez insérer des effets VST 2 et VST 3 sur des pistes configurées en multicanaux. Cependant, tous les plug-ins d’effets ne prennent pas en charge le traitement multicanaux.

Les effets mono ou stéréo ne peuvent traiter qu’une ou deux voies, tandis que les plug-ins Surround sont appliqués à tous les canaux de haut-parleurs ou à un sous-ensemble de ceux-ci.

- Pour définir les canaux de haut-parleur sur lesquels l’effet d’insert doit s’appliquer, utilisez l’**Éditeur de routage**.

LIENS ASSOCIÉS

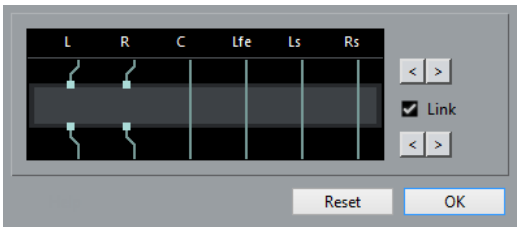
Éditeur de routage à la page 473

Router des effets d’insert via des voies audio spécifiques

Quand vous insérez un effet d’insert stéréo sur une piste multicanaux, les premiers canaux de haut-parleur de la piste sont routés via les canaux disponibles sur l’effet. Les autres canaux ne sont pas traités. Vous pouvez néanmoins router l’effet vers d’autres canaux de haut-parleur.

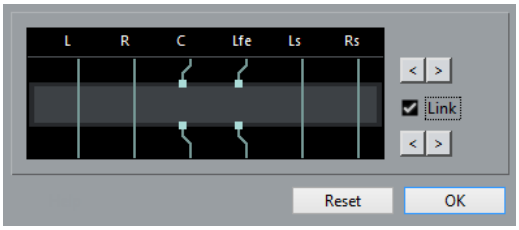
PROCÉDER AINSI

1. Dans la liste des pistes, cliquez sur **Éditer configurations de voie** afin d’ouvrir la fenêtre **Configurations de voie** pour la piste sur laquelle l’effet est inséré.
2. Dans la section **Inserts**, cliquez sur **Routage** afin d’ouvrir l’onglet **Routage**.
3. Double-cliquez sur le schéma du signal de l’effet d’insert afin d’ouvrir l’**Éditeur de routage**.



Les premiers canaux de haut-parleur de la piste sont routés via les canaux d’effet disponibles.

4. Facultatif : Activez **Lier** pour lier l’assignation des canaux d’entrée et de sortie.
5. Cliquez sur les boutons fléchés pour router différents canaux de haut-parleur via l’effet.



RÉSULTAT

L’effet est routé via différents canaux audio.

À NOTER

Pour router un plug-in stéréo via les six canaux d'une piste 5.1, ajoutez trois instances de l'effet et utilisez des canaux de haut-parleur différents pour chaque instance.

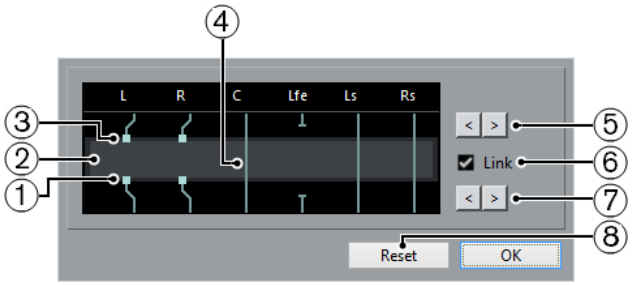
LIENS ASSOCIÉS

Éditeur de routage à la page 473

Éditeur de routage

L'**Éditeur de routage** vous permet de définir sur quels canaux de haut-parleur l'effet soit s'appliquer.

- Pour ouvrir l'**Éditeur de routage**, sélectionnez la piste qui contient l'effet d'insert et cliquez sur **Éditer configurations de voie**. Dans la fenêtre **Configurations de voie**, cliquez sur l'onglet **Effets d'Insert**, puis sur l'onglet **Routage**. Double-cliquez sur le schéma du signal de l'effet d'insert.



L'**Éditeur de routage** montre les canaux de la configuration actuelle. Le signal va du haut vers le bas.

1 Sorties

Les carrés situés en bas correspondent aux sorties du plug-in d'effet.

2 Plug-in d'effet

Le champ au milieu représente le plug-in d'effet.

3 Entrées

Les carrés situés en haut correspondent aux entrées du plug-in d'effet.

4 Connexions

Les lignes représentent les connexions.

5 Assignation des canaux d'entrée

Ces boutons vous permettent d'affecter les canaux d'entrée.

6 Lier

Activez cette option pour lier l'assignation des canaux d'entrée et de sortie.

7 Assignation des canaux de sortie

Ces boutons vous permettent d'affecter les canaux de sortie.

8 Réinitialiser

Ce bouton vous permet de réinitialiser les canaux à leur configuration d'origine.

Connexions de routage

L'**Éditeur de routage** vous permet de configurer les connexions de routage.

À NOTER

Vous ne pouvez configurer ces paramètres dans l'**Éditeur de routage** que quand vous routez un signal audio multicanaux sur un effet qui prend en charge un moins grand nombre de canaux.

Voici les connexions que vous pouvez configurer :

Connexion de routage

Le signal audio du canal de haut-parleur est routé via le canal d'effet et traité par l'effet.

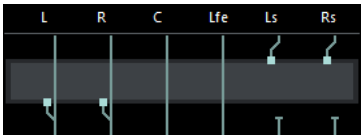
Connexion de contournement

Le signal audio du canal de haut-parleur traverse l'effet sans être traité.

Connexion rompue

Le signal audio du canal de haut-parleur n'est pas transmis vers la sortie.

Connexion croisée



Le signal audio des canaux spécifiques est traité par l'effet et sort sur les autres canaux.

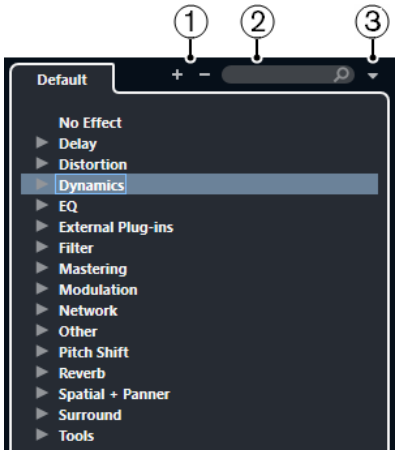
Dans cet exemple, le signal audio des canaux Surround gauche (Ls) et Surround droit (Rs) sort sur les canaux gauche et droit (L-R). Comme les canaux gauche et droit sont contournés, la sortie finale comprendra à la fois les signaux gauche et droit d'origine et les signaux Surround gauche et Surround droit traités.

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 **Défaut**, les options **Trier par catégorie** et **Trier par éditeur** sont disponibles. Ces options 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.

Pour ce faire, vous devez créer des pistes de voie FX.

LIENS ASSOCIÉS

Pistes de voie FX à la page 475

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.

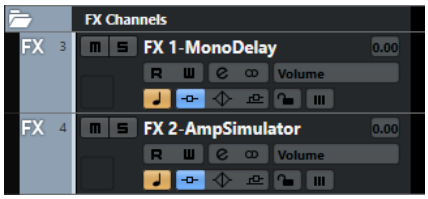
- Vous pouvez créer plusieurs effets d'insert sur une voie FX.

  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 476

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 143

Ajouter des voies FX aux voies sélectionnées

CONDITION PRÉALABLE

Vous 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 143

Ajoutez des effets d'insert sur des pistes de voie FX

Vous pouvez insérer des effets d'insert sur des pistes de voie FX.

CONDITION PRÉALABLE

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

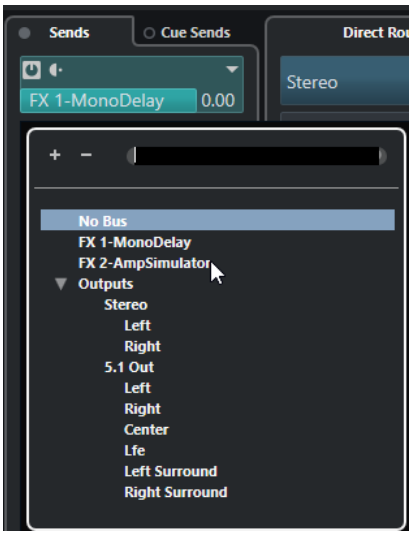
L'effet sélectionné est ajouté en tant qu'effet d'insert sur la piste de voie FX.

Router des voies Audio sur des voies FX

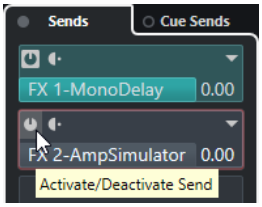
Quand vous routez un effet Send de voie Audio sur une voie FX, le signal audio traverse les effets d'insert configurés pour la voie FX.

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 476

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.

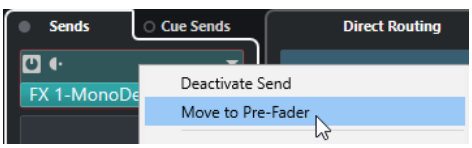
- Sends en Pré fader

  Le signal de la voie Audio est transmis à la voie FX avant le fader de volume de la voie Audio.

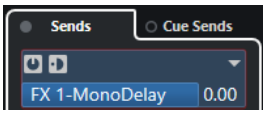
- Sends en Post fader

  Le signal de la voie Audio est transmis à la voie FX après le fader de volume de la voie Audio.

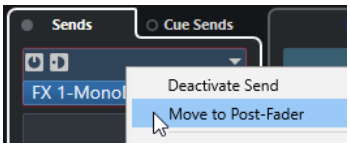
- Pour configurer un Send en pré-fader, ouvrez la fenêtre **Configurations de voie** de la voie Audio, faites un clic droit sur un Send et sélectionnez **Déplacer vers Pre-Fader**.



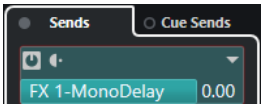
Le bouton **Pré-/Post-Fader** indique que le Send est en position pré-fader.



- 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 panoramique des effets Send (Cubase Pro uniquement)

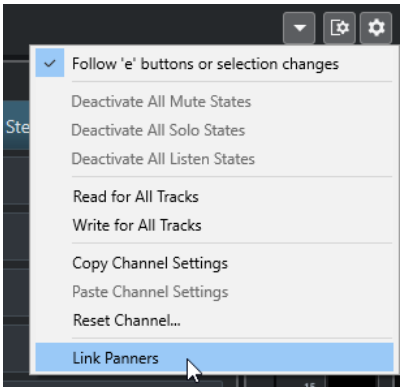
PROCÉDER AINSI

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 l'onglet **Effets Send**, cliquez sur **Panoramique**.
   Chaque Send possède un fader de panoramique.

   À NOTER

   Les commandes de panoramique des Sends changent en fonction du routage.

4. Facultatif : Ouvrez le **Menu Fonctions** et activez **Lier Panners**.

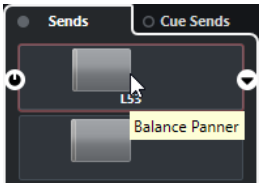


Les panoramiques des Sends suivront le panoramique de la voie, afin que l'image stéréo soit aussi claire et fidèle que possible.

À NOTER

Dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST**), vous pouvez faire en sorte que ce soit le cas par défaut pour toutes les voies.

5. Faites glisser la commande de panoramique du Send.



À NOTER

Pour réinitialiser la commande de panoramique sur la position centrale, faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur la commande de panoramique.

LIENS ASSOCIÉS

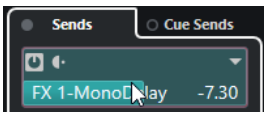
Son Surround (Cubase Pro uniquement) à la page 695

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.



   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
- Filter

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 selecteur.
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.

CONDITION PRÉALABLE

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

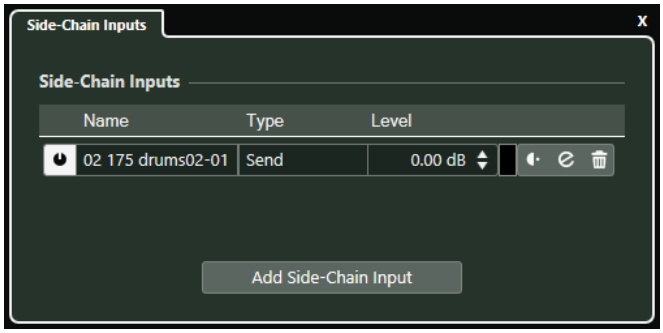
Vous avez connecté le side-chain de la piste de la grosse caisse au **Compresseur** sur la piste de destination. Le signal de la grosse caisse déclenche le **Compresseur** sur la piste de basse. Quand vous lisez le projet, la ligne de basse est compressée dès que le signal de la piste de grosse caisse 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 **Réglages Rack** et activez **Nombre de slots 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 1088
Menu Réglages Rack à la page 390

Effets externes (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez intégrer des périphériques d'effets externes dans le parcours du signal du séquenceur en configurant des bus d'effets externes.

Un bus d'effet externe s'appuie, à la base, sur une combinaison de sorties (départs) et d'entrées (retours) de votre interface audio, et comporte quelques paramètres additionnels.

Tous les bus d'effets externes que vous avez créés sont proposés dans les menus locaux des effets. Si vous sélectionnez un effet externe en tant qu'effet d'insert sur une piste Audio, le signal audio sera routé sur la sortie audio correspondante, traité par votre périphérique d'effet externe, puis renvoyé sur l'entrée audio définie.

LIENS ASSOCIÉS

Connexions audio à la page 23
Instruments externes et effets (Cubase Pro uniquement) à la page 33

Interfaces des effets

L'interface de l'effet vous permet de configurer les paramètres de l'effet sélectionné. Le contenu, l'aspect et l'organisation de l'interface change selon l'effet sélectionné.

- Pour ouvrir l'interface d'un plug-in, double-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 **Basculer entre réglages A/B**

Permet de basculer sur les réglages B quand les réglages A sont activés et vers les réglages A quand ce sont les réglages B qui sont activés.

5 **Copier A vers B**

Permet de copier les paramètres du réglage A sur le réglage 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 préréglages**

Permet d'ouvrir l'explorateur de préréglages et d'y sélectionner un autre préréglage.

9 **Organiser préréglages**

Permet d'ouvrir un menu local à partir duquel il est possible d'enregistrer ou de charger 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 **Media**. Cette option n'est proposée 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 486

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 réglages plus précis, puis comparer les paramètres nouveaux et anciens.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez réglé les paramètres d'un effet.

PROCÉDER AINSI

1. Sur l'interface de l'effet, cliquez sur **Basculer entre réglages A/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 est alors enregistrée dans les réglages B.

RÉSULTAT

Vous pouvez à présent alterner entre les deux configurations en cliquant sur **Basculer entre réglages A/B**. Il vous est ainsi possible de les comparer, de leur apporter des modifications ou simplement de revenir au réglage A. Les réglages A et B s'enregistrent avec le projet.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez copier la configuration A ou 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 encombrent 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 484

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 484

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\<nom de l’utilisateur>\Mes documents\Préréglages VST3\<nom de l’entreprise>\<nom du plug-in>**
- macOS : **/Utilisateur/<nom de l’utilisateur>/Bibliothèque/Audio/Préréglages/<nom de l’entreprise>/<nom du plug-in>**

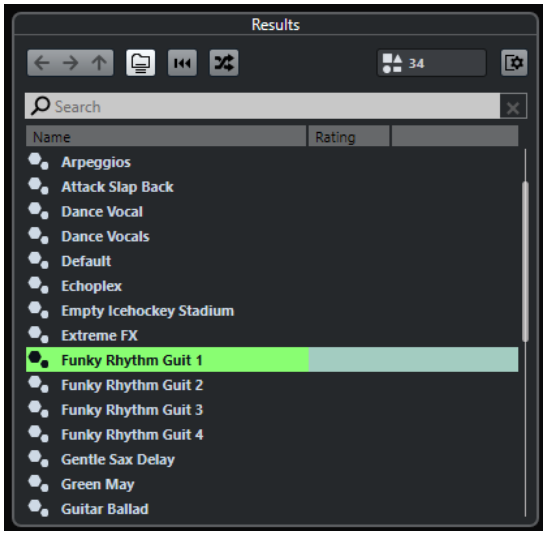
LIENS ASSOCIÉS

Charger des préréglages d'effets à la page 488
Charger des préréglages d’effets d’insert à la page 491

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 **Retourner aux réglages précédents**.

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 683

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 sélectionnerez 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

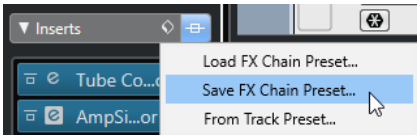
Il est possible d'enregistrer les inserts du rack d'effets d'insert d'une voie avec la configuration de tous les paramètres dans un préréglage d'insert. Un préréglage d'insert peut être appliqué à des pistes Audio, d'Instruments, de voie FX ou de Groupe.

CONDITION PRÉALABLE

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

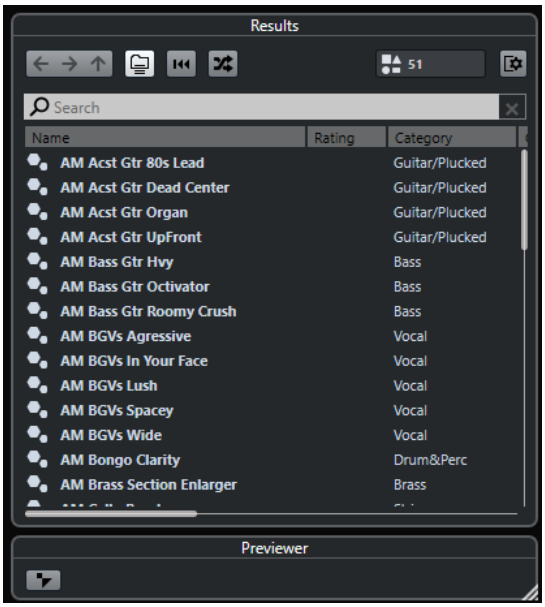
Vous pouvez charger des préréglages d'effets d'insert sur des voies Audio, de Groupe, d'Instrument et FX.

CONDITION PRÉALABLE

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.

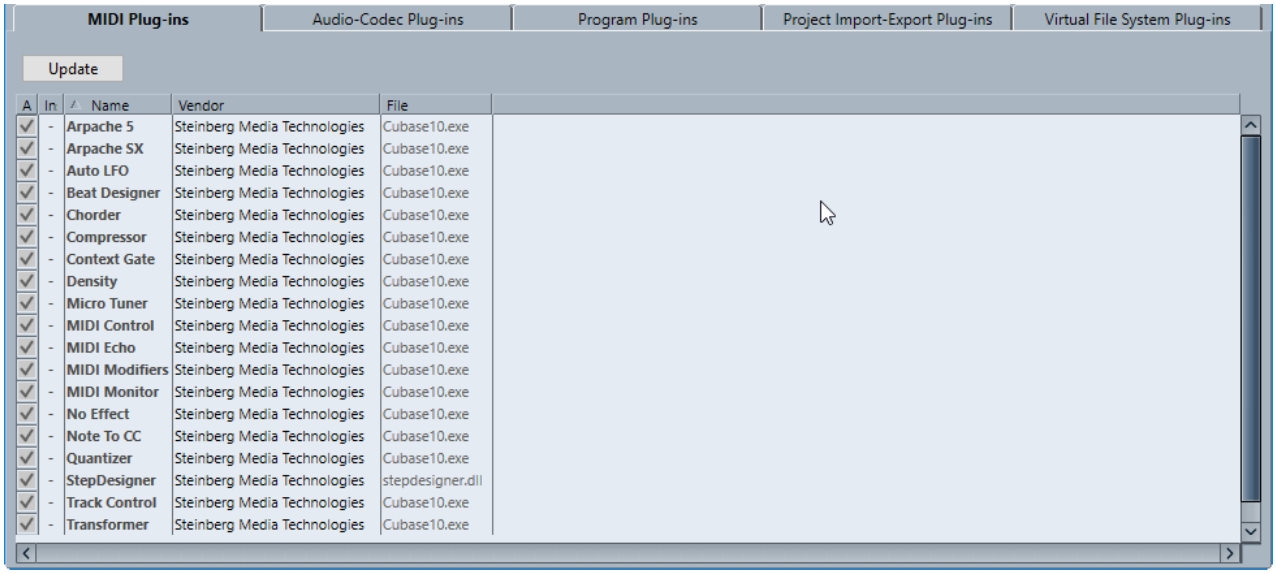
LIENS ASSOCIÉS

Préréglages de piste à la page 211

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**.



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 plug-ins d'effets (Cubase Pro uniquement) et 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 plug-ins d'effet et aux traitements audio, à n'importe quel stade et dans n'importe quel ordre. 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 archives de pistes (Cubase Pro uniquement) et 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 504
Appliquer le traitement hors ligne de façon définitive à la page 506
Édition - Audio à la page 1187
Principes de fonctionnement du traitement hors ligne direct à la page 495
Fenêtre Traitement hors ligne direct à la page 496

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.

La fenêtre **Traitement hors ligne direct** fonctionne selon les principes suivants :

- Seule une instance de la fenêtre peut être ouverte à la fois.
- La taille de la fenêtre change en fonction du plug-in (Cubase Pro uniquement) ou du traitement affiché.
- L'affichage de cette fenêtre ne dépend pas des modes sélectionnés et elle reste ouverte même quand vous procédez à des éditions dans la fenêtre **Projet**.
- La fenêtre figure toujours au premier plan de l'application. Si ce n'est pas ce que vous souhaitez, vous pouvez désactiver l'option **Toujours devant** dans le menu contextuel.
- Cubase Pro uniquement : Quand la fonction **Auto-appliquer** est activée, vous pouvez utiliser le traitement hors ligne même si la fenêtre **Traitement hors ligne direct** est en arrière-plan ou réduite.

Quand vous ajoutez ou modifiez un traitement hors ligne :

- Toutes les modifications sont immédiatement appliquées au signal audio.

  À NOTER

  Cubase Pro uniquement : Si ce n'est pas ce que vous souhaitez, désactivez la fonction **Auto-appliquer** dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct**. Il est généralement préférable de la désactiver quand on travaille sur de longs événements ou avec des plug-ins dotés d'une fonction d'acquisition.

- 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 plug-ins d'effets (Cubase Pro uniquement) ou 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**.
- Quand vous chargez un projet comportant un traitement hors ligne de plug-ins d'effets (Cubase Pro uniquement) ou des 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 496
Auto-appliquer (Cubase Pro uniquement) à la page 501
Raccourcis clavier du Traitement hors ligne direct à la page 516
Appliquer le traitement hors ligne de façon définitive à la page 506

Fenêtre Traitement hors ligne direct

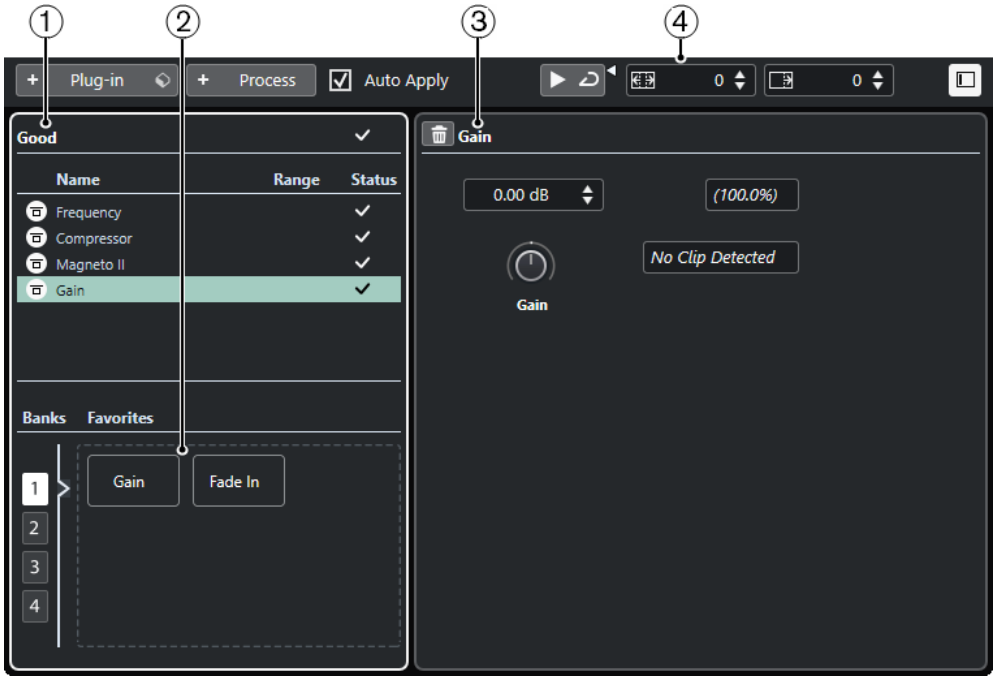
La fenêtre **Traitement hors ligne direct** vous permet d'ajouter, de modifier ou de supprimer immédiatement les traitements audio appliqués à un ou plusieurs événements, clips ou intervalles de sélection dans une même fenêtre. Par ailleurs, vous pouvez à tout moment annuler les traitements audio de votre choix, quel que soit l'ordre dans lequel ils interviennent.

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** par exemple, la fenêtre **Traitement hors ligne direct** ne s'ouvre pas.



Voici les options et paramètres disponibles dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct** :

1 Liste de traitements

Liste de tous les plug-ins d'effets et 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.

Quand un traitement n'est pas disponible sur votre ordinateur, il est indiqué qu'il est **Non disponible**.

2 **Favoris** (Cubase Pro uniquement)

Permettent d'ajouter et de gérer des traitements individuels ou des traitements par lot avec leurs configurations de paramètres. Vous pouvez créer jusqu'à 36 favoris qui sont répartis dans quatre banques.

3 **Panneau de traitement**

Permet de modifier ou de supprimer le plug-in d'effet (Cubase Pro uniquement) ou le traitement audio sélectionné.

Les boutons **Appliquer** et **Ignorer** vous permettent d'appliquer manuellement un nouveau plug-in d'effet (Cubase Pro uniquement), un nouveau traitement audio ou des paramètres modifiés au signal audio, ou de les ignorer.

À NOTER

- Quand la fonction **Auto-appliquer** est activée, les boutons **Appliquer** et **Ignorer** ne sont pas disponibles.
- Cubase Pro uniquement : Les paramètres des plug-ins d'effets sont décrits dans le document **Référence des plug-ins**.

4 **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.

LIENS ASSOCIÉS

Appliquer un traitement à la page 499
Contourner des traitements à la page 506
Copier et coller des traitements à la page 506
Favoris (Cubase Pro uniquement) à la page 502
Traitement par lots (Cubase Pro uniquement) à la page 503
Appliquer le traitement hors ligne de façon définitive à la page 506
Appliquer un traitement à plusieurs événements à la page 500
Auto-appliquer (Cubase Pro uniquement) à la page 501
Barre d'outils du Traitement hors ligne direct à la page 497

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

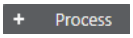
Ajouter un plug-in (Cubase Pro uniquement)

Permet d'ajouter un plug-in d'effet à l'événement ou au clip sélectionné.

Sélectionner préréglage (Cubase Pro uniquement)

Permet de sélectionner un préréglage de plug-in.

Ajouter un traitement



Permet d'ajouter un traitement audio intégré à l'événement ou au clip sélectionné.

Auto-appliquer

Auto-appliquer (Cubase Pro uniquement)

Quand cette option est activée et que vous ajoutez ou modifiez un plug-in d'effet (Cubase Pro uniquement) ou un traitement audio, celui-ci est immédiatement rendu dans le signal audio et ajouté à la liste de traitements, dans la zone de gauche de la fenêtre **Traitement hors ligne direct**.

Quand cette option est désactivée, vous pouvez configurer les paramètres souhaités dans le panneau de traitement sans que vous modifications soient immédiatement rendues dans le signal audio. Pour ajouter le plug-in d'effet ou le traitement audio à la liste de traitements ou pour appliquer les paramètres modifiés d'un traitement que vous avez déjà ajouté, cliquez sur **Appliquer**. Pour ignorer un plug-in d'effet, un traitement audio ou une modification de paramètres, cliquez sur **Ignorer**.

À NOTER

La fonction **Auto-appliquer** (pour le rendu instantané) est pratique dans la plupart des situations. Cependant, pour travailler sur de longs événements ou avec des plug-ins dotés d'une fonction d'acquisition, il est souvent préférable de la désactiver.

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.

Extension

Queue en ms (Cubase Pro uniquement)

Permet d'ajouter du temps à la fin des fichiers de rendu. Le son des effets de réverb et de delay pourra ainsi se prolonger jusqu'à la fin.

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 située à gauche de la fenêtre **Traitement hors ligne direct**, qui contient la liste de traitements.

À NOTER

Ce paramètre est enregistré de façon globale.

LIENS ASSOCIÉS

Auto-appliquer (Cubase Pro uniquement) à la page 501
Étendre l'intervalle de traitement à la page 504
Extension (Cubase Pro uniquement) à la page 504

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 plug-ins d'effets (Cubase Pro uniquement), de traitements audio et d'opérations de l'**Éditeur d'échantillons**, par exemple **Couper**, **Coller**, **Supprimer**, ou d'éditions à l'outil **Crayon**.

Cubase Pro uniquement : La fonction **Auto-appliquer** (pour le rendu instantané) est pratique dans la plupart des situations. Cependant, pour travailler sur de longs événements ou avec des plug-ins dotés d'une fonction d'acquisition, il est souvent préférable de la désactiver.

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 plug-in** (Cubase Pro uniquement) ou sur **Ajouter un traitement** et sélectionnez un plug-in d'effet ou un traitement audio.

   IMPORTANT

   - Tous les plug-ins VST installés peuvent être sélectionnés pour le traitement hors ligne. Néanmoins, tous les plug-ins ne sont pas adaptés à ce traitement.
   - Quand vous appliquez un effet stéréo à un signal audio mono, seul le canal gauche de la sortie stéréo de l'effet est utilisé.

   Le plug-in d'effet ou le traitement audio sélectionné est ajouté à liste de traitements dans la zone de gauche.
4. Activez la fonction **Audition** et configurez les paramètres à votre convenance 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.
5. Facultatif (Cubase Pro uniquement) : Quand la fonction **Auto-appliquer** est désactivée, vous avez le choix d'appliquer le traitement au signal audio ou de l'ignorer.
   - Cliquez sur **Appliquer** pour ajouter le plug-in d'effet ou le traitement audio à la liste de traitements et procéder au rendu du signal audio traité.
   - Cliquez sur **Ignorer** pour ignorer le plug-in d'effet ou le traitement audio. Le panneau de traitement est vidé.

RÉSULTAT

Le plug-in d'effet (Cubase Pro uniquement) ou 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 plug-ins d'effets (Cubase Pro uniquement) ou 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 plug-ins (Cubase Pro uniquement) ou des traitements audio à plusieurs événements à la fois, sélectionnez les signaux audio et ajoutez, modifiez ou supprimez des traitements.

Quand vous sélectionnez plusieurs événements, la colonne **Nombre** de la liste de traitements vous indique combien d'instances de chaque traitement sont utilisées pour toute la sélection audio. Les traitements sont classés par ordre alphabétique dans la liste de traitements.

À NOTER

Cubase Pro uniquement : Le fait d'appliquer des plug-ins d'effets à plusieurs événements dont les configurations de voies sont différentes peut donner des résultats indésirables, selon le plug-in utilisé.

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 507
Fenêtre Traitement hors ligne direct à la page 496

Auto-appliquer (Cubase Pro uniquement)

Quand vous ajoutez ou modifiez des plug-ins d'effets ou des traitements audio, le traitement est automatiquement appliqué au signal audio par défaut. Si vous travaillez avec de longs événements ou si vous utilisez des plug-ins dotés d'une fonction d'acquisition, vous pouvez désactiver la fonction **Auto-appliquer**.

Quand la fonction **Auto-appliquer** est désactivée :

- Vous devez cliquer sur **Ajouter** pour appliquer le traitement au signal audio.
- Vous devez cliquer sur **Ignorer** pour annuler le traitement.

LIENS ASSOCIÉS

Appliquer des plug-ins d'effets dotés d'une fonction d'acquisition (Cubase Pro uniquement) à la page 501

Appliquer des plug-ins d'effets dotés d'une fonction d'acquisition (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez utiliser la fonction d'acquisition d'un plug-in d'effet pour faire en sorte qu'il enregistre une configuration, par exemple une configuration de réduction de bruit pour un plug-in de ce type.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'intervalle audio sur lequel sera basée l'acquisition de la configuration pour le spectre de bruit. Vous pouvez par exemple sélectionner une pause ne contenant que du bruit et aucun dialogue.
2. Dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct**, désactivez la fonction **Auto-appliquer**.
3. Ajoutez le plug-in de réduction de bruit et activez son mode d'acquisition.
4. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Traitement hors ligne direct**, activez la fonction **Audition de la boucle**.
5. Activez **Audition**.
6. Une fois que vous êtes satisfait de la configuration du plug-in, désactivez son mode d'acquisition.
7. Désactivez la fonction **Audition**.
8. Cliquez sur **Ignorer**.

   La réduction de bruit n'est pas encore appliquée à ce stade mais le plug-in conserve la configuration de paramètres acquise à partir du spectre de bruit.
9. Sélectionnez tout l'événement.
10. Dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct**, ajoutez le plug-in de réduction de bruit et cliquez sur **Appliquer**.

    La réduction de bruit est appliquée avec la configuration paramétrée.

RÉSULTAT

La réduction de bruit est appliquée à tout l'événement.

Favoris (Cubase Pro uniquement)

La fenêtre **Traitement hors ligne direct** vous permet de créer des favoris pour les plug-ins ou les traitements audio que vous utilisez fréquemment.

Les favoris vous permettent d'appliquer instantanément un seul ou plusieurs plug-ins ou traitements audio avec leurs configurations de paramètres au signal audio sélectionné. Vous pouvez créer jusqu'à 36 favoris répartis dans quatre banques en faisant glisser des plug-ins et des traitements audio dans la section des favoris située sous la liste de traitements.

LIENS ASSOCIÉS

Créer des favoris (Cubase Pro uniquement) à la page 502
Appliquer un traitement à partir des favoris (Cubase Pro uniquement) à la page 502
Traitement par lots (Cubase Pro uniquement) à la page 503

Créer des favoris (Cubase Pro uniquement)

Dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct**, vous pouvez créer des favoris qui intègrent les plug-ins ou traitements que vous utilisez fréquemment, avec leurs configurations de paramètres.

CONDITION PRÉALABLE

La liste de traitements contient des plug-ins ou des traitements audio que vous pouvez enregistrer en tant que favoris, avec leurs configurations de paramètres.

PROCÉDER AINSI

1. Facultatif : dans la section des favoris, sélectionnez une banque.
2. Dans la liste de traitements, sélectionnez un ou plusieurs traitements et faites-les glisser dans la section des favoris.

   Si vous sélectionnez plusieurs traitements, vous pouvez saisir un nom pour votre lot dans la fenêtre **Nouveau lot**.

RÉSULTAT

Un favori ou un lot est créé dans la banque qui est sélectionnée dans la section des favoris.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez renommer ou supprimer ce favori ou ce lot à partir du menu contextuel.

LIENS ASSOCIÉS

Traitement par lots (Cubase Pro uniquement) à la page 503

Appliquer un traitement à partir des favoris (Cubase Pro uniquement)

Les favoris vous permettent d'appliquer instantanément un traitement à un ou plusieurs événements, clips ou intervalles.

À NOTER

Quand vous appliquez des plug-ins d'effets ou des traitements audio en cliquant sur un favori, le traitement est instantanément rendu dans le signal audio, même si la fonction **Auto-appliquer** est désactivée.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un ou plusieurs événements.
2. Dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct**, cliquez sur un favori.

RÉSULTAT

Le plug-in, traitement audio ou traitement par lot correspondant est instantanément appliqué au signal audio.

LIENS ASSOCIÉS

Favoris (Cubase Pro uniquement) à la page 502
Auto-appliquer (Cubase Pro uniquement) à la page 501
Traitement par lots (Cubase Pro uniquement) à la page 503

Traitement par lots (Cubase Pro uniquement)

Le **Traitement hors ligne direct** vous permet d'enregistrer plusieurs plug-ins d'effets ou traitements audio avec leurs paramètres en tant que lots dans la section **Favoris**, pour ensuite appliquer ces lots d'un simple clic. Vous pouvez également appliquer des préréglages de chaîne FX ou des effets d'insert de préréglages de piste dans le cadre d'un lot.

- Vous pouvez créer des lots en faisant glisser plusieurs traitements de la liste de traitements dans la section des favoris.
- Pour appliquer un lot au signal audio, cliquez sur le favori correspondant.
- Vous pouvez appliquer des préréglages de chaîne FX ou des effets d'insert de préréglages de piste dans le cadre de lots en cliquant sur **Sélectionner préréglage** dans la barre d'outils **Traitement hors ligne direct**.

À NOTER

- Les lots sont instantanément appliqués au signal audio, même quand la fonction **Auto-appliquer** est désactivée.
- Les lots sont enregistrés globalement.
- Quand des lots contiennent des plug-ins d'effets qui ne sont pas disponibles sur votre ordinateur, ces lots sont appliqués sans les plug-ins manquants.

LIENS ASSOCIÉS

Créer des favoris (Cubase Pro uniquement) à la page 502
Appliquer un traitement à partir des favoris (Cubase Pro uniquement) à la page 502
Appliquer des chaînes FX (Cubase Pro uniquement) à la page 503
Auto-appliquer (Cubase Pro uniquement) à la page 501

Appliquer des chaînes FX (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez importer des préréglages de chaîne FX ou des effets d'insert de préréglages de piste et les appliquer dans le cadre de traitements par lots.

À NOTER

Les lots sont instantanément appliqués au signal audio, même quand la fonction **Auto-appliquer** est désactivée.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils **Traitement hors ligne direct**, cliquez sur **Sélectionner préréglage** et choisissez un préréglage de chaîne FX ou des effets d'insert intégrés à un préréglage de piste afin de les importer.
2. Dans le sélecteur, sélectionnez un préréglage de chaîne FX ou un préréglage de piste.

RÉSULTAT

Les effets du préréglage de chaîne FX ou le préréglage de piste sont instantanément appliqués au signal audio.

LIENS ASSOCIÉS

Auto-appliquer (Cubase Pro uniquement) à la page 501
Enregistrement de préréglages d'insert à la page 490
Préréglages de piste à la page 211

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.

Extension (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez ajouter du temps à la fin du signal audio de rendu quand des plug-ins d'effets sont appliqués.

En allongeant la durée, vous pourrez éviter de couper la queue d'une réverb ou la fin d'un effet de delay. L'extension est ajoutée à la fin de l'événement et celui-ci est automatiquement redimensionné.

- Pour ajouter une extension quand vous appliquez un plug-in effet, cliquez sur **Queue en ms** dans la barre d'outils **Traitement hors ligne direct** et définissez une valeur en millisecondes.

À NOTER

- Ce paramètre s'applique de façon globale à tous les événements.
- Une extension n'est ajoutée que quand vous utilisez des plug-ins d'effets. Quand vous appliquez des traitements audio, par exemple au **Gain**, aucune extension n'est créée.
- Quand vous ajoutez une extension à un événement que vous avez redimensionné manuellement auparavant, l'extension est créée mais la longueur de l'événement n'est pas automatiquement ajustée. Il vous faut donc ajuster l'événement manuellement. Dans ce cas, la queue est mixée avec le clip audio sous-jacent.

LIENS ASSOCIÉS

Options de redimensionnement des événements à la page 228

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**, les plug-ins d'effets qui ont été appliqués (Cubase Pro uniquement) et les opérations réalisées dans l'**Éditeur d'échantillons**, telles que **Couper**, **Coller**, **Supprimer** ou les éditions à l'aide de l'outil **Crayon**.

Cubase Pro uniquement : La fonction **Auto-appliquer** (pour le rendu instantané) est pratique dans la plupart des situations. Cependant, pour travailler sur de longs événements ou avec des plug-ins dotés d'une fonction d'acquisition, il est souvent préférable de la désactiver.

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.
   - 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**.
5. Facultatif (Cubase Pro uniquement) : Quand la fonction **Auto-appliquer** est désactivée, vous avez le choix d'appliquer les paramètres modifiés au signal audio ou de les ignorer.
   - Cliquez sur **Appliquer** pour appliquer les paramètres modifiés au signal audio.
   - Cliquez sur **Ignorer** pour ignorer les paramètres modifiés.

LIENS ASSOCIÉS

Fenêtre Traitement hors ligne direct à la page 496
Colonnes de la fenêtre Bibliothèque à la page 632

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 plug-in d'effet ou 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 plug-ins d'effets et 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.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez appliqué des plug-ins d'effets (Cubase Pro uniquement) ou 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

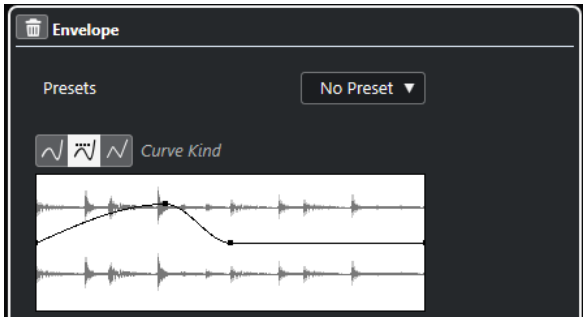
- Tous les traitements et effets appliqués sont définitivement appliqués à l'événement, au clip ou à l'intervalle sélectionné.
- La liste de traitements est vidée.
- Le symbole de forme d'onde qui indiquait que l'événement ou clip était traité hors ligne disparaît.

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 Type de courbe

Déterminent si l'enveloppe correspondante utilisera une **Interpolation Spline**, une **Interpolation "Spline" atténuée** ou une **Interpolation linéaire**.

Graphique de l'enveloppe

Représente la forme de l'enveloppe. La forme d'onde résultante apparaît en ombré et la forme d'onde actuelle en clair.

- Pour ajouter un point sur la courbe, cliquez sur celle-ci.
- Pour déplacer un point, cliquez dessus et faites-le glisser.
- Pour supprimer un point, cliquez dessus et faites-le glisser en dehors du graphique.

Préréglages

Permet de configurer des préréglages qui pourront être appliqués à d'autres événements ou clips.

- Pour enregistrer un préréglage, cliquez sur **Enregistrer préréglage**, 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 Type de courbe

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.

Préréglages

Permet de configurer des préréglages qui pourront être appliqués à d’autres événements ou clips.

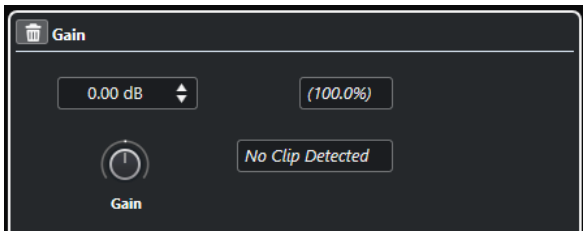
- Pour enregistrer un préréglage, cliquez sur **Enregistrer préréglage**, saisissez un nom et cliquez sur **OK**.
- Pour appliquer un préréglage, sélectionnez-le dans le menu local.
- Pour supprimer un préréglage, sélectionnez-le dans le menu local et cliquez sur **Effacer préréglage**.

Boutons des formes de courbes

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

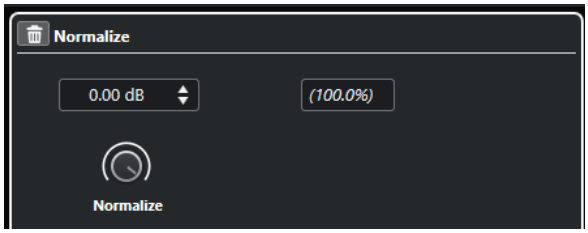
En cas d'écrêtage, baissez la valeur du **Gain** et utilisez le traitement audio **Normaliser**. Vous pourrez ainsi augmenter le niveau du signal audio sans toutefois occasionner d'écrêtage.

LIENS ASSOCIÉS

Normaliser à la page 509

Normaliser

La fonction **Normaliser** vous permet d'augmenter le niveau du signal audio si celui-ci à été enregistré à un niveau d'entrée trop faible.



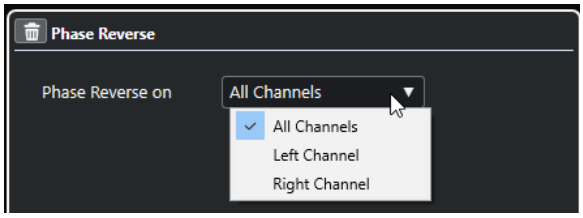
Normaliser

Permet de définir un niveau maximum compris entre -50 et 0 dB.

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.

Inverser la phase

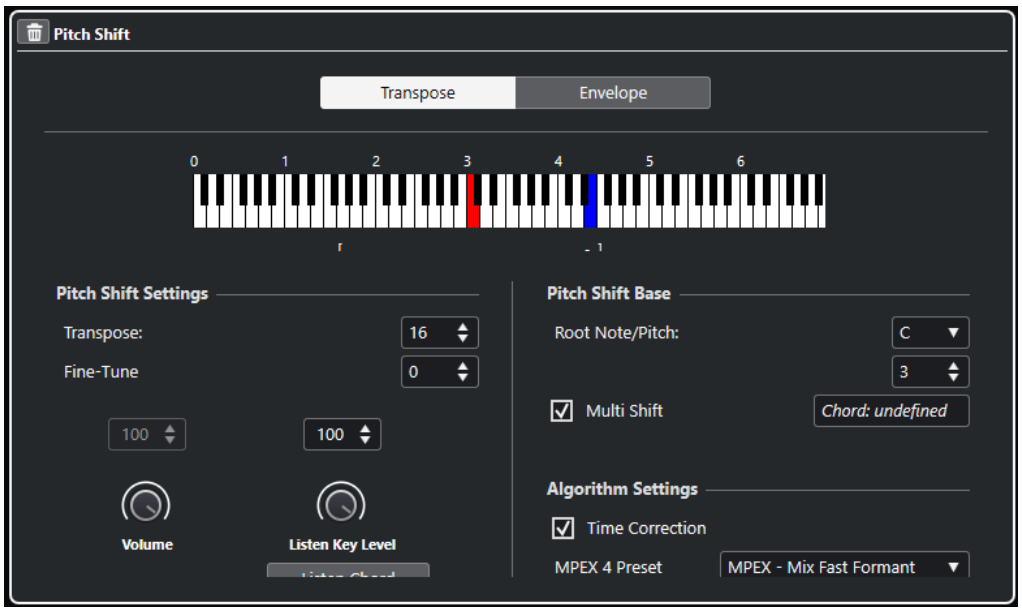
La fonction **Inverser la phase** vous permet d'inverser la phase du signal audio sélectionné.



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.

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 note de base est indiquée en rouge et la note de transposition en bleu.

À NOTER

La note de base 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 note de base, 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 **Multiples 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 note de base.

À NOTER

La note de base 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

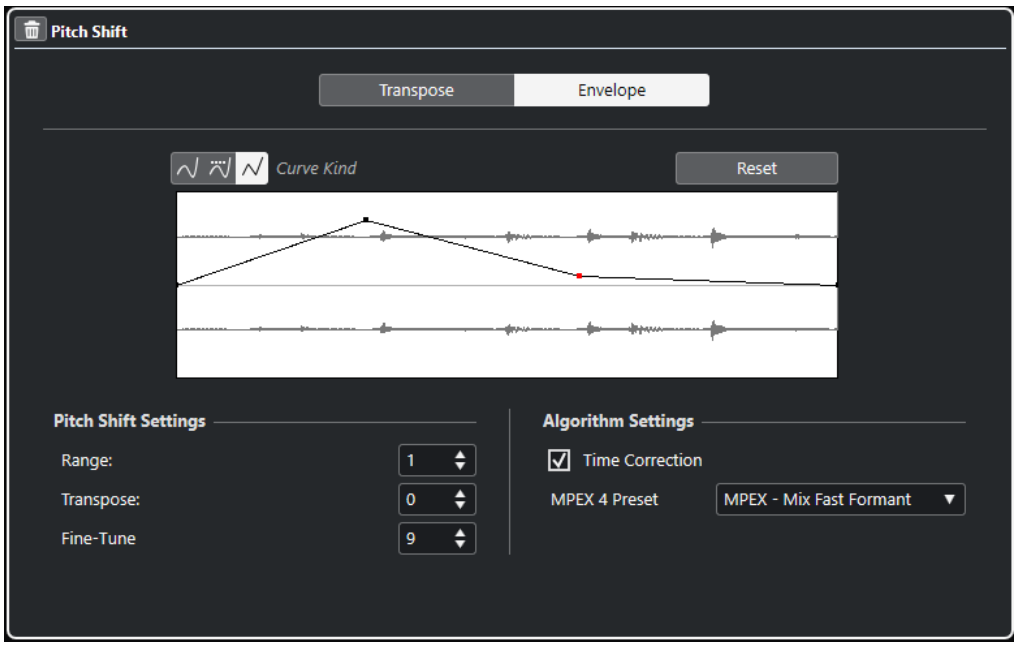
Permet de sélectionner un algorithme MPEX 4.

LIENS ASSOCIÉS

Algorithmes de modification de la durée et de correction de hauteur à la page 519

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 Type de courbe

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 520

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 529

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.

Fusion

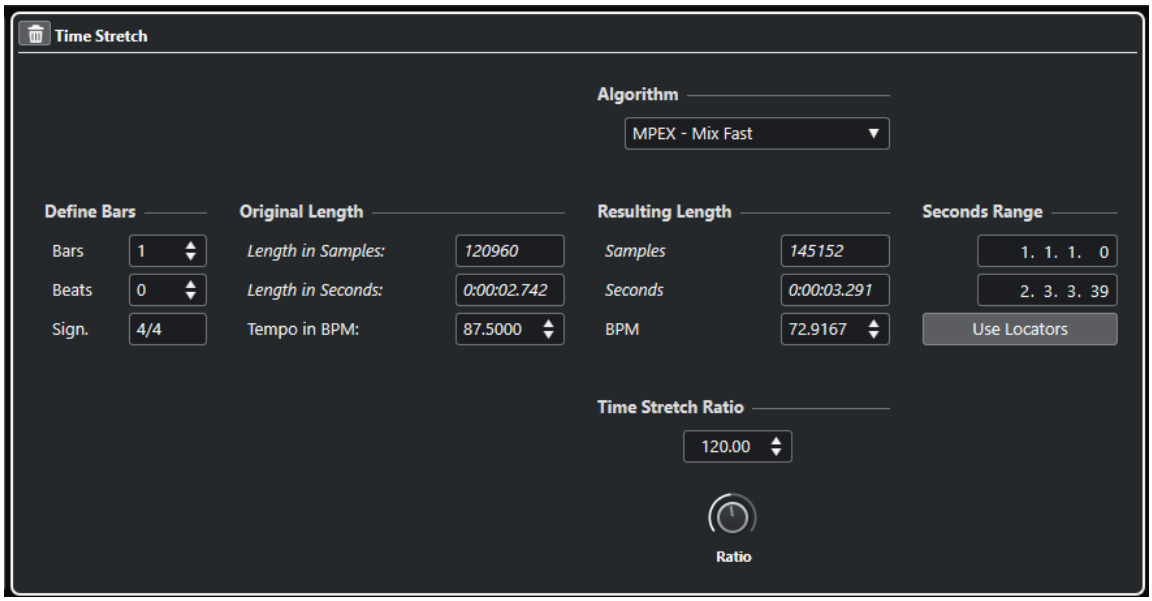
Mélange les deux canaux de chaque côté, ce qui donne un signal mono.

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 519

Raccourcis clavier du Traitement hors ligne direct

Vous pouvez appliquer des traitements hors ligne en utilisant des raccourcis clavier.

Quand vous ajoutez des plug-ins d'effet (Cubase Pro uniquement) ou 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.

À NOTER

Quand elle est en arrière-plan ou réduite, la fenêtre **Traitement hors ligne direct** n'est active que si la fonction **Auto-appliquer** a été activée.

LIENS ASSOCIÉS
Raccourcis clavier du traitement hors ligne direct à la page 517

Raccourcis clavier du traitement hors ligne direct

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
Cubase Pro uniquement : Appliquer le traitement dans le panneau de traitement (uniquement disponible quand la fonction **Auto-appliquer** est désactivée)	Entrée pav. num.
Cubase Pro uniquement : Ignorer le traitement dans le panneau de traitement (uniquement disponible quand la fonction **Auto-appliquer** est désactivée)	Supprimer
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 plug-ins d'effet (Cubase Pro uniquement) ou des traitements audio, servez-vous de la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**.

LIENS ASSOCIÉS

Fenêtre Traitement hors ligne direct à la page 496
Transport à la page 1206
Auto-appliquer (Cubase Pro uniquement) à la page 501
Raccourcis clavier à la page 1151

Favoris (Cubase Pro uniquement) à la page 502
Traitement par lots (Cubase Pro uniquement) à la page 503

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 515
Correction de hauteur à la page 510
Éditeur d'échantillons à la page 531
Mise à plat du traitement en temps réel à la page 576
élastique à la page 519
MPEX à la page 520
Standard à la page 520
Limitations à la page 521

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
: Privilégie la précision temporelle aux dépends de la hauteur.

Hauteur de note
: Privilégie la précision de la hauteur aux dépends 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 réglages 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.

Réglages 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 préréglage 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 aucune limite.

Fonctions audio

Cubase intègre des fonctions spécialement prévues pour l'analyse des signaux audio du project.

LIENS ASSOCIÉS
Boîte de dialogue Détecter les silences à la page 523
Fenêtre Analyse de spectre à la page 527
Fenêtre Statistiques à la page 529

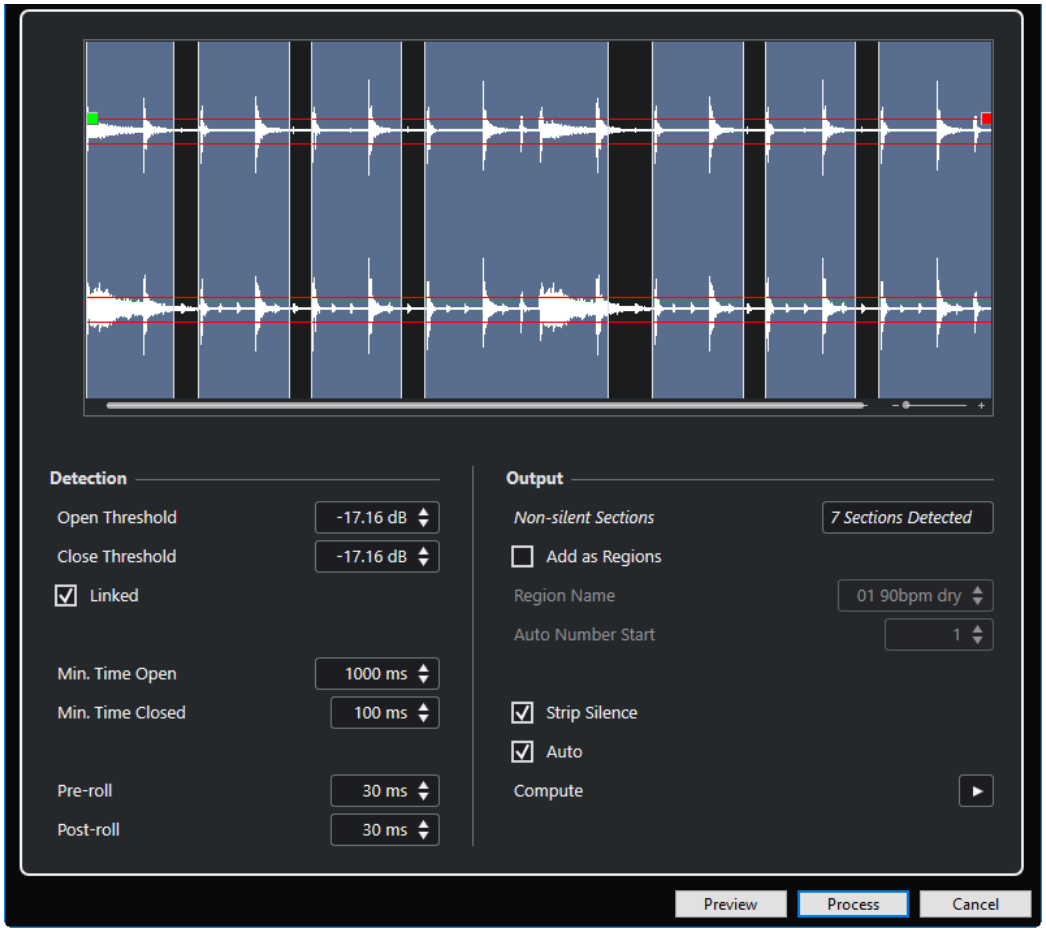
Boîte de dialogue Détecter les silences

La fonction **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 min. ouvert

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 min. fermé

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 526

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

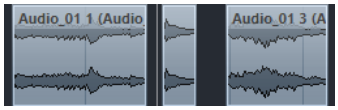
1. Sélectionnez un ou plusieurs événements audio contenant des sections silencieuses dans la fenêtre **Projet**.
2. Sélectionnez **Audio** > **Avancé** > **Détecter les silences**.
3. Dans la boîte de dialogue **Détecter les silences**, configurez les paramètres à votre convenance.
4. Cliquez sur **Calculer** 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-écoute** 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.

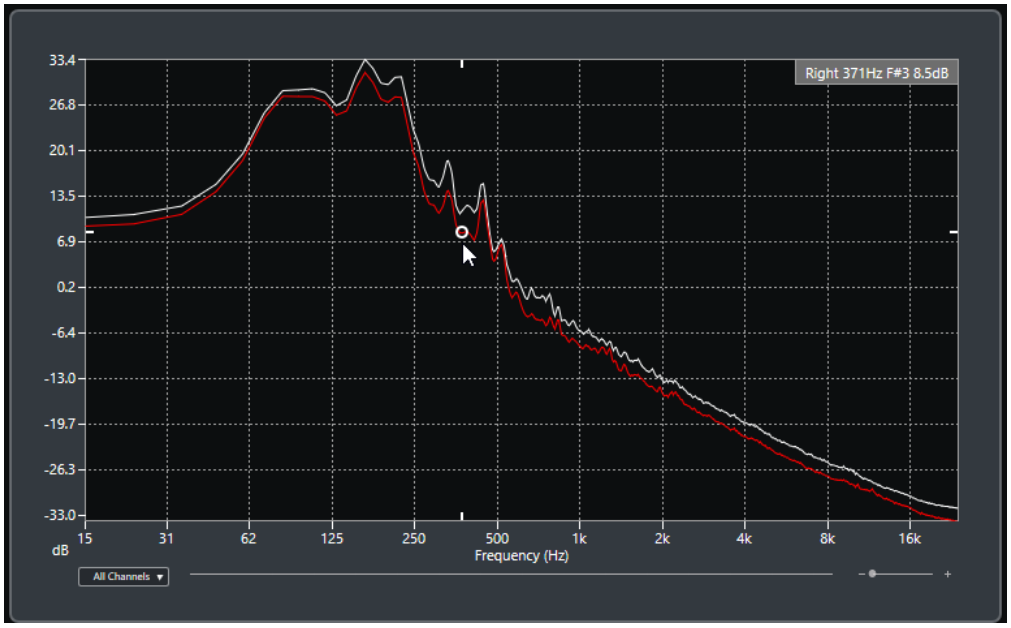
LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Détecter les silences à la page 523

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 527

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 528

Comparer des valeurs de niveau

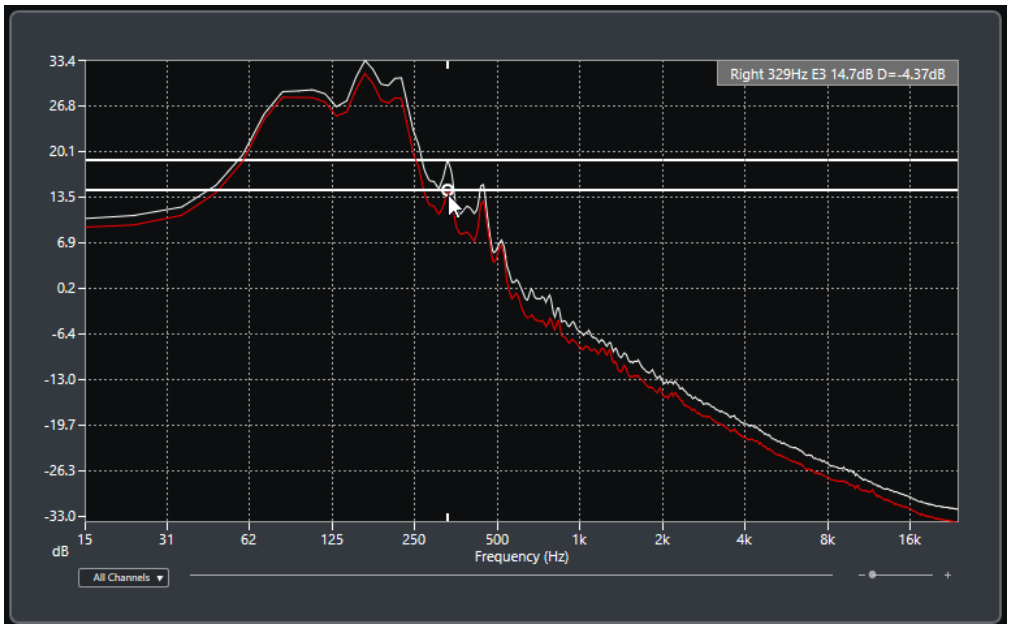
La fenêtre **Analyse de spectre** vous permet d'afficher la différence de niveau entre deux positions sur un même graphique ou sur des graphiques différents.

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.

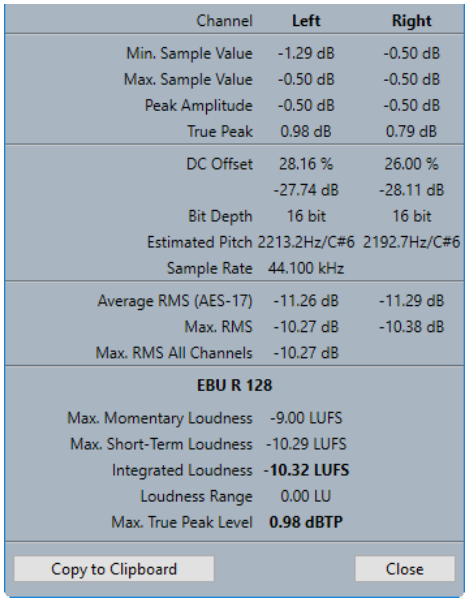
LIENS ASSOCIÉS

Fenêtre Analyse de spectre à la page 527

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**.



La fenêtre **Statistiques** indique les informations suivantes :

Voie

Indique le nom de la voie analysée.

Valeur Maxi d'Échantillon

Indique la valeur d’échantillon la plus faible en dB.

Max. Maxi d'Échantillon

Indique la valeur d’échantillon la plus élevée en dB.

Amplitude de crête

Indique l’amplitude la plus importante en dB.

True Peak

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 (AES-17)

Indique la Loudness moyenne conformément à la norme AES-17.

RMS max.

Indique la valeur RMS maximale.

RMS max. toutes voies

Indique la valeur RMS la plus élevée sur toutes les voies.

Max. Loudness momentanée (Cubase Pro uniquement)

Indique la valeur maximale de toutes les valeurs de Loudness momentanées sur une fenêtre temporelle de 400 ms. La mesure n'est pas neutralisée.

Max. Loudness à court terme (Cubase Pro uniquement)

Indique la valeur maximale de toutes les valeurs de Loudness à court terme sur une fenêtre temporelle de 3 s. La mesure n'est pas neutralisée.

Loudness intégrée (Cubase Pro uniquement)

Indique la Loudness moyenne sur tout le titre en LUFS (unité de Loudness référencée sur la pleine échelle) conformément à la norme EBU R-128 qui recommande de normaliser les signaux audio à -23 LUFS (±1 LU).

Plage Loudness (Cubase Pro uniquement)

Indique la plage dynamique sur tout le titre en LU (Loudness Units). Cette valeur vous indique s'il est nécessaire de procéder à un traitement dynamique.

Niveau crête vraie max. (Cubase Pro uniquement)

Indique la valeur maximale de la forme d'onde du signal audio dans le domaine du temps continu.

LIENS ASSOCIÉS

Option Supprimer la composante continue à la page 513

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**.

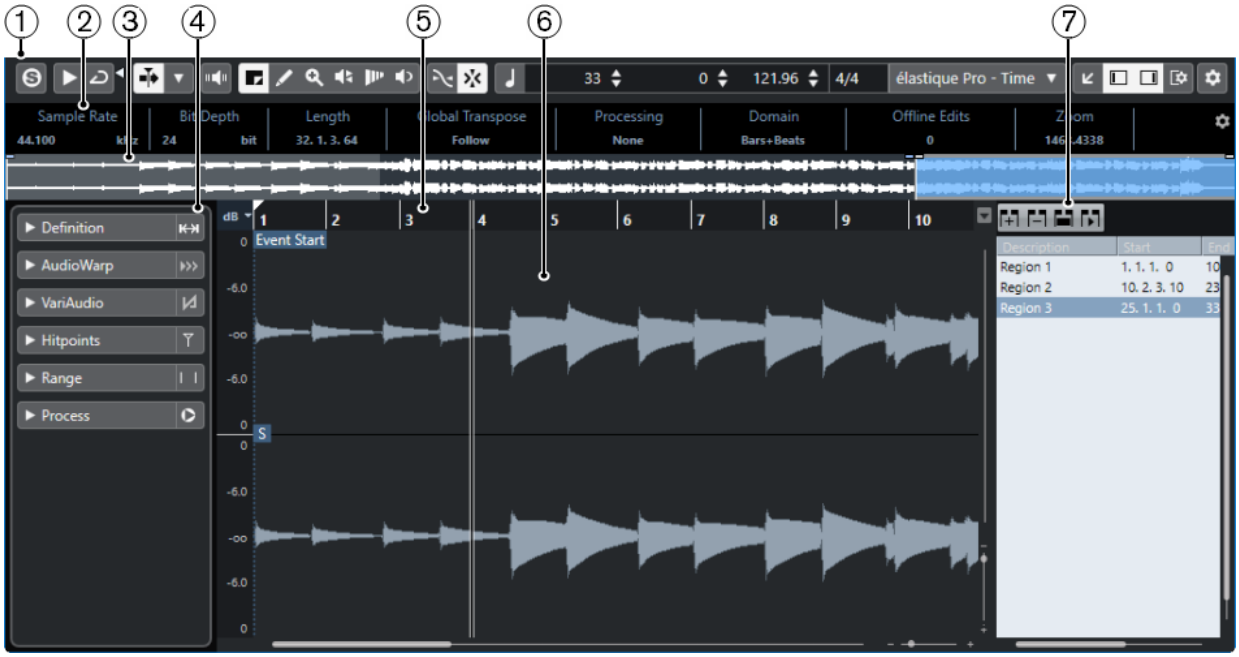
Pour ouvrir un événement audio dans l'**Éditeur d’échantillons**, procédez de l’une des manières suivantes :

- 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.

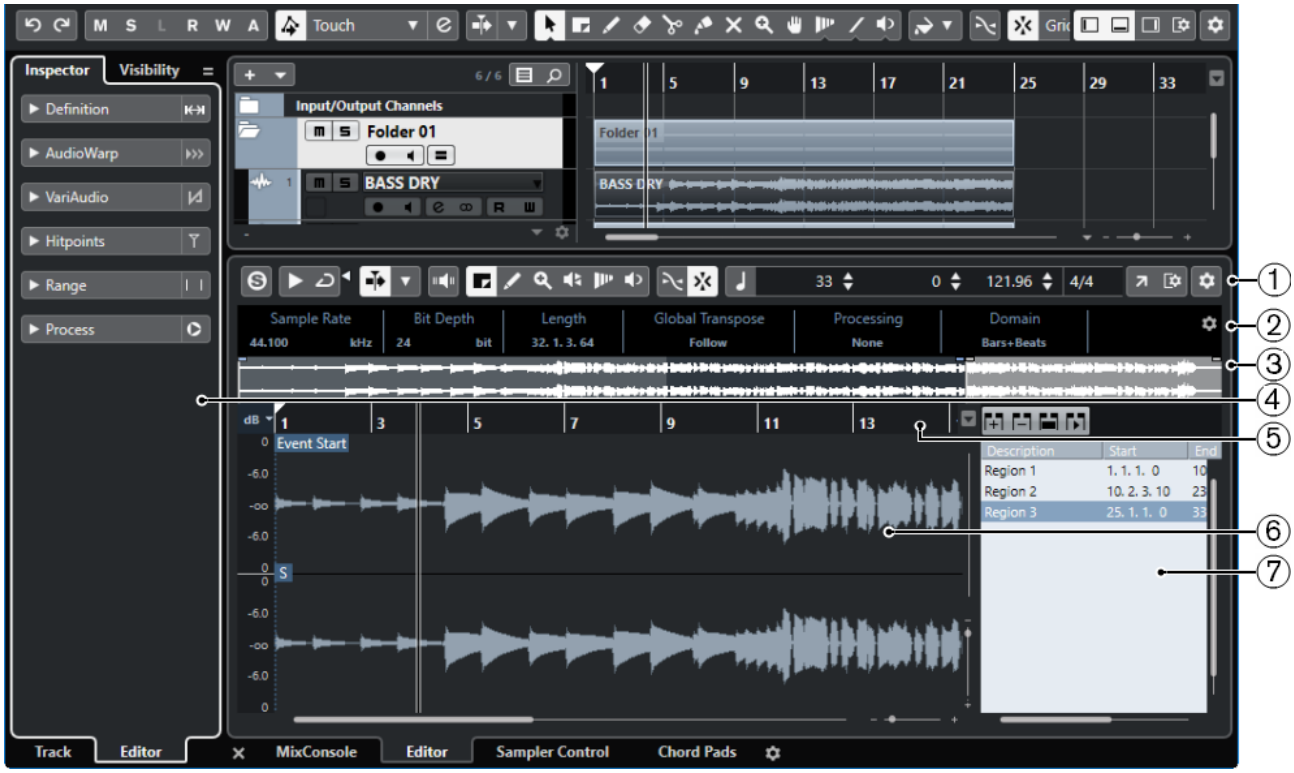
À NOTER

Quand vous sélectionnez **Audio** > **Configurer les préférences de l’éditeur**, la boîte de dialogue **Préférences** s'ouvre à la page **Éditeurs**. Au choix, configurez les paramètres de manière à ce que l'**Éditeur d’échantillons** s'ouvre 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 l'éditeur** dans la zone inférieure, est affiché 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 71
Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur à la page 60
Barre d'outils de l'Éditeur d'échantillons à la page 533
Ligne d'infos à la page 538
Barre d'aperçu à la page 539
Inspecteur de l'Éditeur d'échantillons à la page 539
Règle à la page 542
Affichage de forme d'onde à la page 543
Liste de régions à la page 549

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 :

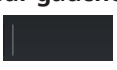
Boutons statiques

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.

Éditer uniquement l'événement actif (Cubase Pro uniquement)

Permet de restreindre les opérations d'édition à l'événement audio actif.

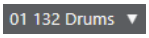
Afficher tous les événements audio sélectionnés (Cubase Pro uniquement)

Permet d'afficher les images des formes d'ondes de tous les événements audio que vous avez sélectionnés dans la fenêtre **Projet**.

À NOTER

Sélectionnez dans le menu local **Événement en cours d'édition** l'événement audio que vous souhaitez éditer.

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.

Crayon

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.

Time Warp (Cubase Pro uniquement)

Permet d'aligner les positions musicales des événements sur des positions temporelles.

Feedback acoustique

Feedback acoustique (Cubase Pro uniquement)

Permet de lire automatiquement un segment VariAudio quand sa hauteur est modifiée.

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.

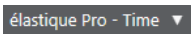
Tempo défini pour le fichier audio

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.

Couleurs des segments VariAudio

Couleurs des segments VariAudio

Permet de sélectionner une palette de couleurs pour les segments VariAudio. Quand vous travaillez avec plusieurs événements audio, vous voyez ainsi plus clairement quels segments appartiennent à quel événement.

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 zone inférieur. 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 263
Suspendre défilement automatique lors de l'édition à la page 264

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

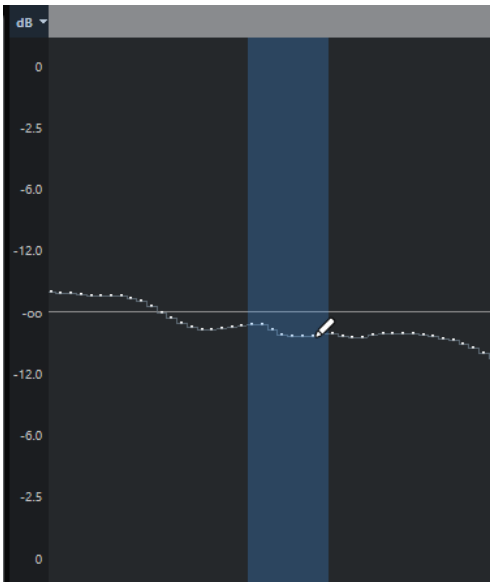
Vous pouvez adapter la vitesse et la hauteur de lecture en faisant glisser le pointeur plus ou moins vite.

Éditer des échantillons audio avec l'outil Crayon

Vous pouvez éditer l'échantillon d'un clip audio avec l'outil **Crayon**. 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 **Crayon**.



3. Cliquez au début de la section que vous souhaitez corriger et dessinez la nouvelle courbe.

RÉSULTAT

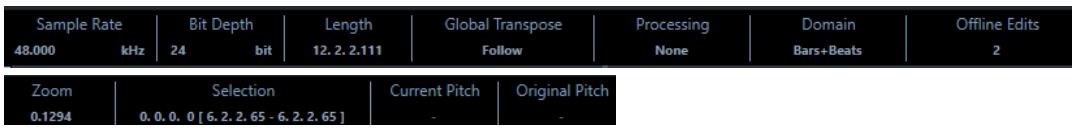
Un intervalle de sélection couvre automatiquement la section éditée.

À NOTER

Cubase Pro uniquement : L’outil **Crayon** ne peut pas être utilisé quand la section **VariAudio** est ouverte.

Ligne d’infos

La ligne d’infos vous fournit des informations sur le clip audio, notamment son format audio et son intervalle de sélection.



- 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 zone inférieur 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 zone inférieur 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

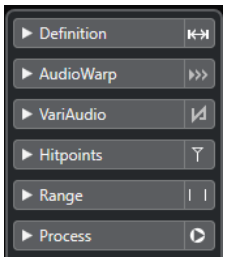
L’**Inspecteur** contient des commandes et des paramètres qui vous permettent d’éditer l’événement audio ouvert dans l’**Éditeur d’échantillons**.

- 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 zone inférieur, l'**Inspecteur** est toujours affiché dans la zone gauche de la fenêtre **Projet**.

- Pour ouvrir ou fermer les différentes sections de l’**Inspecteur**, cliquez sur leurs noms.

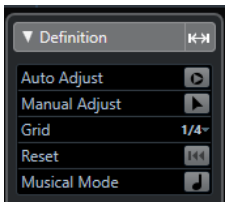


LIENS ASSOCIÉS
Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur à la page 60

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.

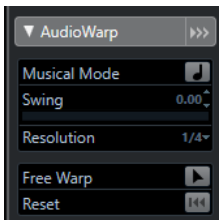
- Pour ouvrir la section **Définition**, cliquez sur l'onglet correspondant dans l'**Inspecteur**.



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.

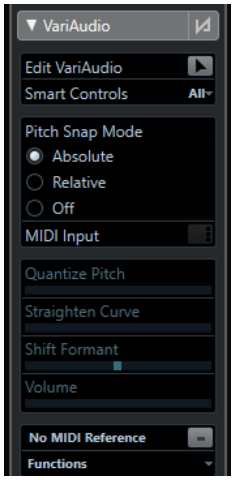
- Pour ouvrir la section **AudioWarp**, cliquez sur l'onglet correspondant dans l'**Inspecteur**.



Section VariAudio (Cubase Pro uniquement)

La section **VariAudio** permet d'éditer des sons individuels d'un fichier audio et de modifier leur hauteur ou leur position temporelle. De plus, vous pouvez extraire des données MIDI de vos signaux audio.

- Pour ouvrir la section **VariAudio**, cliquez sur l'onglet correspondant dans l'**Inspecteur**.



LIENS ASSOCIÉS
Section VariAudio de l'Inspecteur à la page 578

Section Repères

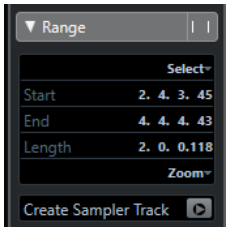
La section **Repères** vous permet d'éditer les repères pour créer des tranches sur votre signal audio. Vous pouvez ensuite créer des tables de quantification groove, des marqueurs, des régions, des événements et des marqueurs Warp à partir de repères.

- 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.

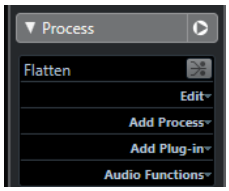
Créer piste Échantillonneur

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**.

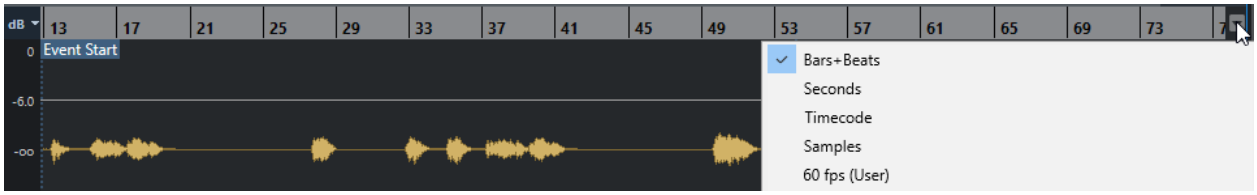
- Pour ouvrir la section **Traitement**, cliquez sur l'onglet correspondant dans l'**Inspecteur**.



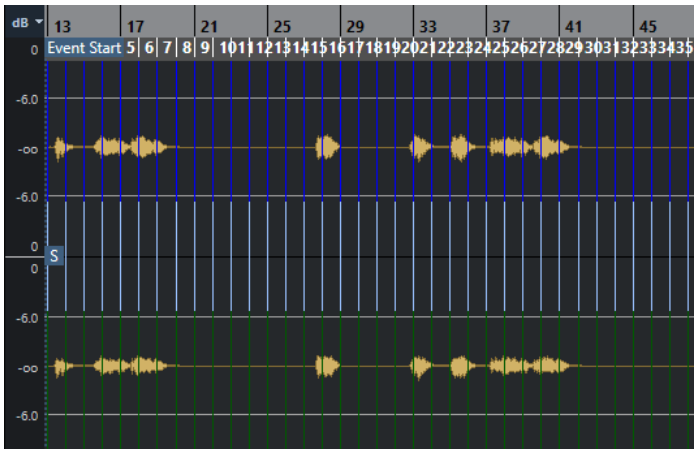
Règle

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.

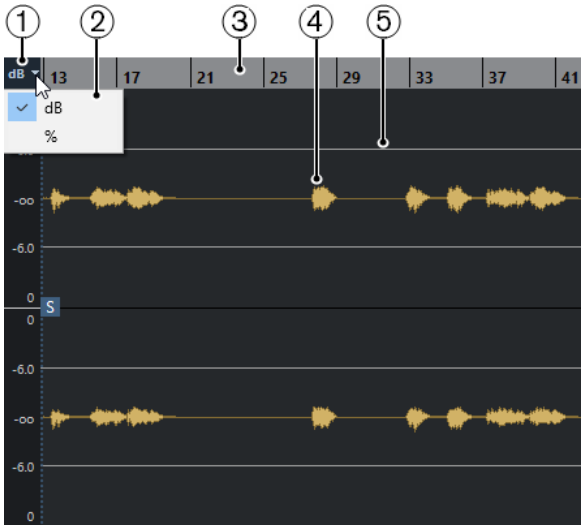


Quand la section **Définition** est ouverte, une règle supplémentaire apparaît sous la grille de tempo du projet. Elle indique la structure musicale du fichier audio, la grille de tempo du signal audio.



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 **Échelle de niveau**

Indique l’amplitude du signal audio.

2 **Options de l’échelle de niveau**

Permettent au choix d'afficher le niveau en pourcentage ou en dB.

3 **Règle**

Montre la grille de tempo du projet.

4 **Forme d’onde audio**

Montre l’image de la forme d’onde du signal audio sélectionné.

5 **Axe de mi-niveau**

Pour afficher l’axe de mi-niveau, ouvrez le menu contextuel de la forme d’onde audio 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.

À NOTER

Cubase Pro uniquement : Si la section **VariAudio** est ouverte, vous pourrez faire un zoom vertical en même temps en désactivant l'option **Outil Zoom en mode Standard : Zoom horizontal uniquement** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Édition—Outils**) et en délimitant un rectangle avec l'outil **Zoom**.

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 échantillons 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 **Crayon**.

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. Quand la section **VariAudio** est ouverte, cette commande permet de faire un zoom horizontal et vertical de manière que la sélection occupe tout 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 541
Copies partagées à la page 235

Sélectionner un intervalle

CONDITION PRÉALABLE

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 546

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. Cubase Pro uniquement : Si la section **VariAudio** est ouverte et que vous avez segmenté le signal audio, tous les segments qui commencent ou se terminent dans les limites de l'événement sont sélectionnés.

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.

Hauteur égale - Toutes les octaves/Même octave (Cubase Pro uniquement)

Permet de sélectionner toutes les notes de la même hauteur que la note sélectionnée, dans n’importe quelle octave ou dans l’octave actuelle. Cette option est disponible quand la section **VariAudio** est ouverte et l'**Édition VariAudio** activée.

Événements sous curseur (Cubase Pro uniquement)

Permet de sélectionner tous les événements qui sont en contact avec le curseur de projet. Cette option est disponible quand la section **VariAudio** est ouverte et l'**Édition VariAudio** activée.

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 545

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 235
Appliquer le traitement hors ligne de façon définitive à la page 506

Traitement hors ligne direct d'intervalles

Vous pouvez appliquer des plug-ins d'effets (Cubase Pro uniquement) et des traitements audio à des intervalles de sélection.

- Pour appliquer un plug-in effet ou 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 plug-in** (Cubase Pro uniquement) ou 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.

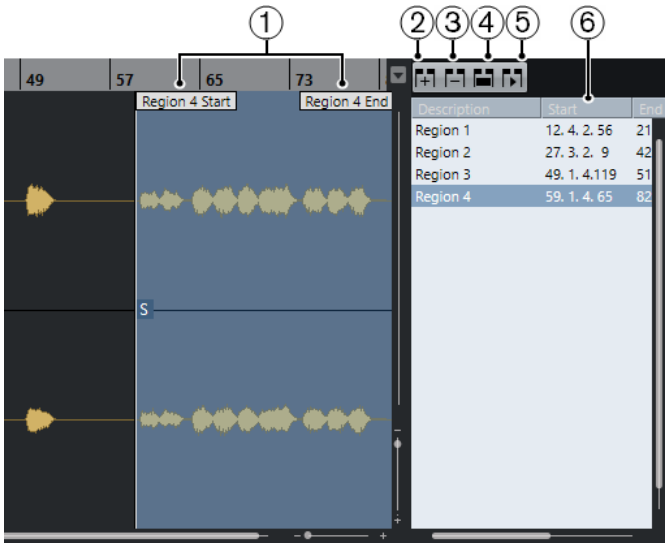
LIENS ASSOCIÉS

Traitement hors ligne direct à la page 494
Appliquer un traitement à la page 499
Copies partagées à la page 235

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

CONDITION PRÉALABLE

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 562

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.

CONDITION PRÉALABLE

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

CONDITION PRÉALABLE

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

CONDITION PRÉALABLE

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.

CONDITION PRÉALABLE

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

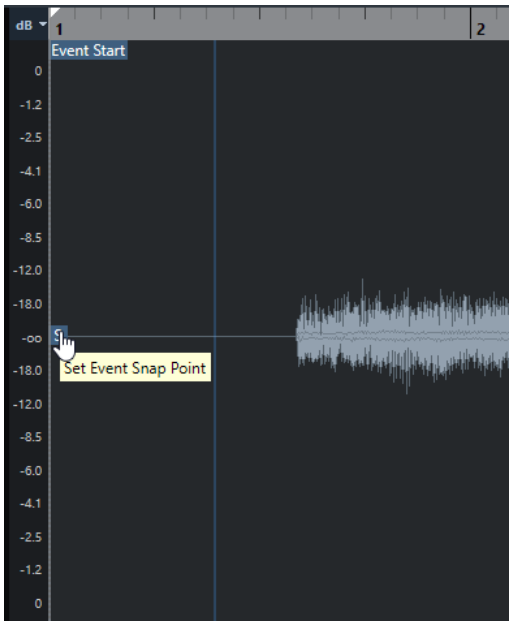
Un événement est créé à partir de la région.

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 533

Modifier le point de synchronisation

CONDITION PRÉALABLE

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

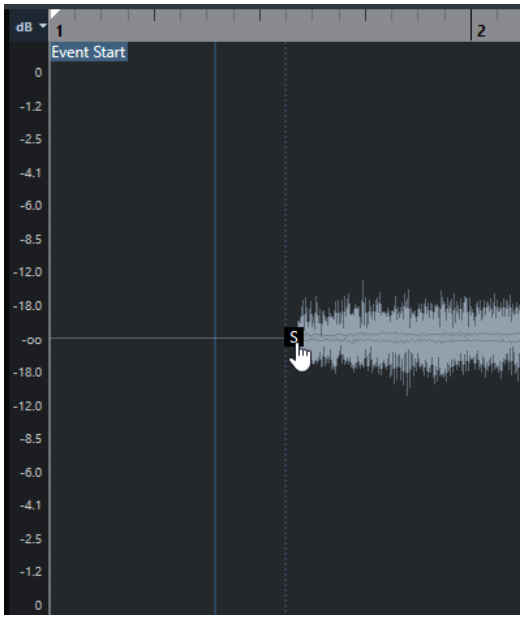
1. Facultatif : Dans la barre d'outil de l'**Éditeur d'échantillons**, sélectionnez l'outil **Scrub**.

   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.

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

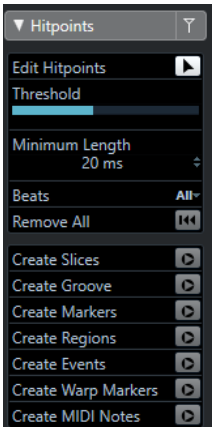
Il est primordial pour toutes les éditions que vous effectuerez par la suite que les repères soient placés sur les positions adéquates. Si le résultat de la détection automatique des repères ne vous satisfait pas, vous pouvez éditer manuellement les repères.

CONDITION PRÉALABLE

L'événement audio est ouvert dans l'**Éditeur d'échantillons** et les repères sont filtrés en fonction de leurs crêtes, de leur distance ou de leur position musicale dans la section **Repères**.

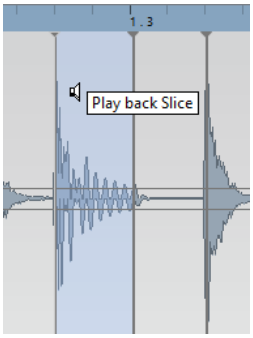
PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **Repères** de l'**Inspecteur**, activez l'outil **Éditer repères**.



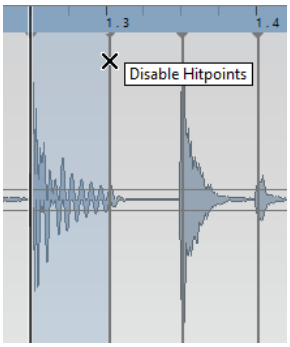
2. Survolez le graphique de la forme d'onde avec le pointeur de la souris et cliquez entre deux repères.

   Le pointeur de la souris prend la forme d'une icône de haut-parleur et l'infobulle **Lire tranche** apparaît. La tranche est lue du début à la fin.



3. Pour désactiver un repère dont vous n'avez pas besoin, appuyez sur **Maj** et cliquez sur la ligne qui correspond au repère.

   Le pointeur de la souris prend la forme d'une croix et l'infobulle **Désactiver repères** apparaît. Les repères désactivés ne sont plus pris en compte pour les opérations ultérieures.



4. Appuyez sur **Tabulation** pour accéder à la tranche suivante.
   La tranche est lue automatiquement.
5. Pour insérer un repère, appuyez sur **Alt** et cliquez à l'endroit où vous souhaitez insérer le repère.
   Le pointeur de la souris prend la forme d'une icône de crayon et l'infobulle **Insérer repère** apparaît.
6. Pour déplacer un repère, survolez la ligne verticale qui correspond au repère avec le pointeur de la souris et faites-le glisser vers la gauche ou la droite.
   Le pointeur de la souris prend la forme d'une double flèche et l'infobulle **Déplacer repère** apparaît. Les repères déplacés sont verrouillés par défaut.
7. Si vous souhaitez protéger un repère contre toute exclusion accidentelle, verrouillez-le en le survolant et en cliquant.
   L'infobulle **Verrouiller repère** apparaît alors.

RÉSULTAT

Les repères sont édités conformément aux paramètres que vous avez configurés.

À NOTER

Pour réinitialiser un repère à son état d'origine, appuyez sur les touches **Ctrl/Cmd-Alt** jusqu'à ce que l'infobulle **Activer/déverrouiller repère** apparaisse et cliquez.

LIENS ASSOCIÉS

Filtres de repères de la section Repères à la page 556

Naviguer entre les repères dans la fenêtre Projet

Vous pouvez naviguer entre les repères d'un événement audio dans la fenêtre **Projet**.

CONDITION PRÉALABLE

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 560
Éditeur de conteneurs audio à la page 604

Créer des tranches sur un enregistrement multi-piste de batterie

Vous pouvez créer des tranches simultanément sur toutes les pistes d'un enregistrement multi-piste de batterie.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez effectué l'enregistrement multi-piste d'une batterie et configuré un groupe d'édition réunissant toutes les pistes.

PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez la piste Répertoire, puis sélectionnez **Audio** > **Repères** > **Diviser événements audio aux repères**.

RÉSULTAT

Les signaux audio de toutes les pistes comprises dans la piste Répertoire sont tranchés.

LIENS ASSOCIÉS
Quantification de plusieurs pistes audio (Cubase Pro uniquement) à la page 313
Mode Édition en groupe (Cubase Pro uniquement) à la page 236

Tranches et tempo du projet

Le tempo du projet a une incidence sur la lecture des signaux audio découpés en tranches.

À NOTER

Pour que la boucle suive les changements de tempo, activez le **Mode Musical**.

LIENS ASSOCIÉS
Combler les silences à la page 560
Supprimer les recouvrements à la page 561
Mode Musical à la page 566
Configuration des fondus automatiques au niveau global à la page 335
Configurer des fondus automatiques pour des pistes individuelles à la page 335

Combler 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** > **Combler 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** > **Combler 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.

CONDITION PRÉALABLE

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 356

Créer des régions

Vous pouvez créer des régions aux positions des repères, et ainsi isoler des sons au sein d'un enregistrement.

CONDITION PRÉALABLE

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 550

Créer des événements

Vous pouvez créer des événements aux positions des repères.

CONDITION PRÉALABLE

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 565

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.

CONDITION PRÉALABLE

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

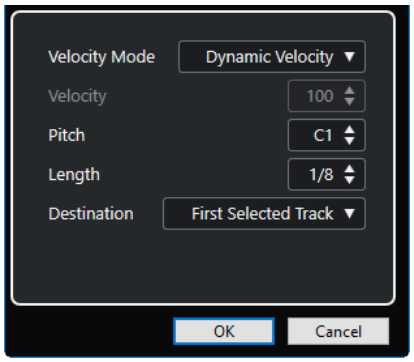
Une piste MIDI est créée dans votre projet et des notes MIDI sont créées à chaque position de repère.

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

Pour la création de notes MIDI à partir de repères, vous pouvez configurer la conversion des repères.



Voici les options disponibles :

Mode Vélocité

Permet de sélectionner un mode de vélocité :

- Si vous souhaitez que les valeurs de vélocité des notes MIDI créées varient en fonction du niveau des crêtes des repères correspondants, sélectionnez **Vélocité dynamique**.
- Si vous souhaitez assigner la même valeur de vélocité à toutes les notes MIDI créées, sélectionnez **Forcer la vélocité**.

Vélocité

Permet de configurer la valeur de vélocité fixée avec la fonction **Forcer la vélocité**.

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.

La fenêtre **Éditeur d'échantillons** et l'éditeur de la zone inférieure vous permettent d'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 au sein d'un fichier audio.

Vous pouvez aligner le tempo de différents événements audio dans la fenêtre **Projet** :

- **Alignement audio**

  Permet d'aligner automatiquement les temps des événements audio des différentes pistes que vous souhaitez lire en même temps.

LIENS ASSOCIÉS

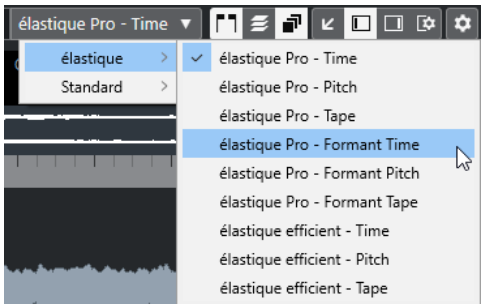
Modifier la durée d'événements audio pour les aligner sur le tempo du projet à la page 566
Mode Musical à la page 566
Réglage auto à la page 568
Réglage manuel à la page 569
Warp libre à la page 571
Alignement audio à la page 573

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**. Cubase Pro uniquement : Pour les fonctions Warp et de modification de la hauteur VariAudio, c'est l'algorithme **Standard – Solo** qui est automatiquement appliqué.

LIENS ASSOCIÉS

Préréglages d'algorithme à la page 565
Algorithmes de modification de la durée et de correction de hauteur à la page 519

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.

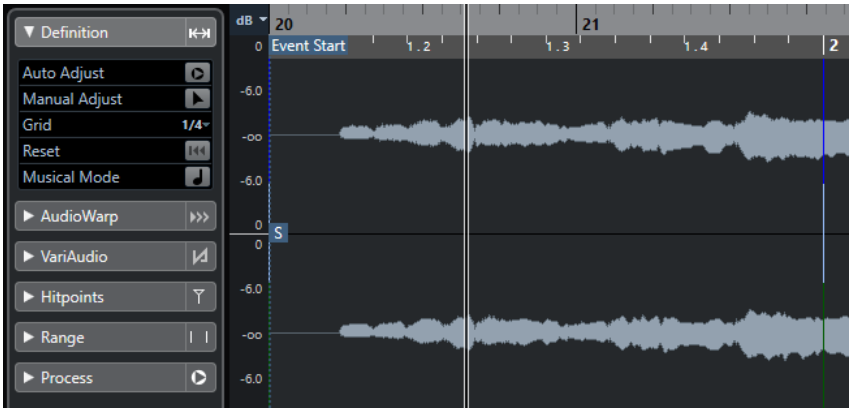
Aligner un signal audio sur le tempo du projet

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 565

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 par 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 566

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**.

CONDITION PRÉALABLE

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 566

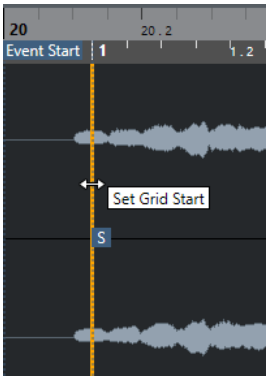
Corriger la grille de définition du signal audio

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.

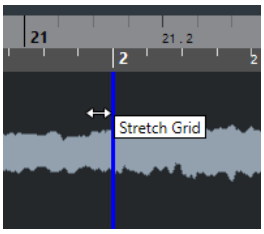
Ce faisant, vous avez aligné le début de la grille et le point de synchronisation sur le premier temps majeur. La règle de définition du tempo audio change en fonction des modifications que vous apportez.

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.

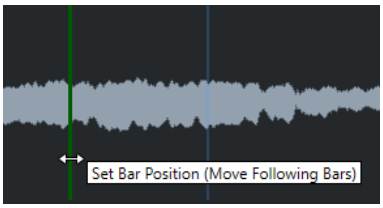


7. Dans la partie inférieure de la forme d'onde, survolez les lignes de la grille avec le pointeur de la souris.

   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.

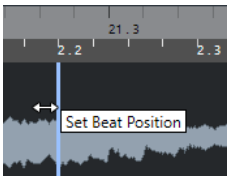
   Les mesures seront encore déplacées vers la droite. Ce qui est situé à gauche reste inchangé.



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

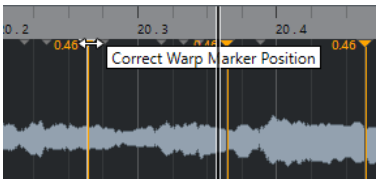
Le temps est maintenant aligné sur la position qui lui correspond dans le projet.

LIENS ASSOCIÉS
Réglage auto à la page 568
Réglage manuel à la page 569
Mode Musical à la page 566

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.

Alignement audio

L'outil d'**Alignement audio** permet d'aligner automatiquement le rythme d'événements audio ou d'intervalles de sélection ressemblants qui doivent être lus simultanément.

L'**Alignement audio** permet d'aligner le rythme de différentes pistes d'instruments ou de voix. Il permet également d'éliminer les problèmes de phase qui surviennent parfois quand des micros différents ont été utilisés pour enregistrer une même prise. En post-production, vous pouvez aligner le rythme d'une prise de voix ou d'une prise alternative sur le son de la production, par exemple.

L'outil analyse le signal audio des événements superposés que vous avez sélectionnés pour les aligner, et soit il modifie la durée au moyen de la fonction Warp de l'**Éditeur d'échantillons**, soit il décale le signal audio.

Le **Panneau d'alignement audio** offre une option **Aligner les mots** qui permet d'aligner des signaux audio contenant les mêmes mots. Son algorithme détecte les phonèmes et les syllabes et permet de synchroniser les mots ensemble.

L'option **Privilégier la modification de la durée** a été spécialement conçue pour les signaux audio provenant d'un même enregistrement (un prise enregistrée avec plusieurs micros, par exemple). Dans la mesure du possible, la modification de la durée est évitée. Elle est cependant utilisée quand cela est nécessaire.

À NOTER

- Quand une modification de la durée est nécessaire, l'**Alignement audio** est réalisé au moyen de l'algorithme Warp sélectionné dans l'**Éditeur d'échantillons**.
- Si le signal audio contient déjà des effets en temps réel, l'**Alignement audio** vous permet de les convertir au préalable, afin de conserver l'effet configuré, ou de remplacer le traitement configuré.
- Si le signal audio est en **Mode Musical**, vous devez d'abord le convertir.

LIENS ASSOCIÉS

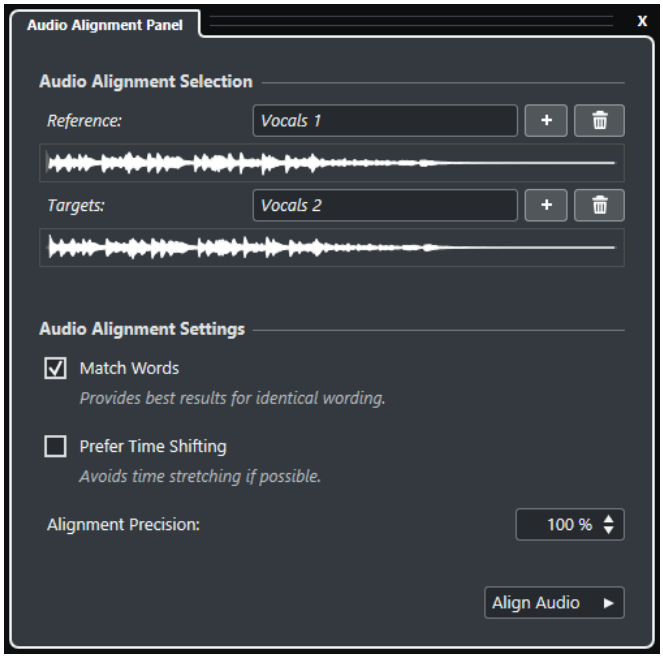
Préréglages d'algorithme à la page 565
Aligner le contenu audio d'événements à la page 574
Panneau d'alignement audio à la page 573
Mode Musical à la page 566

Panneau d'alignement audio

Dans le **Panneau d'alignement audio**, vous pouvez sélectionner votre événement de référence et votre événement cible, et configurer les paramètres d'analyse et d'alignement du signal audio.

Pour ouvrir le **Panneau d'alignement audio**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur **Ouvrir le panneau d'alignement audio** dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**.
- Sélectionnez **Audio** > **Ouvrir le panneau d'alignement audio**.



Sélection de l'alignement audio

Cette section vous permet de définir les événements ou intervalles de sélection qui seront utilisés en tant que référence et en tant que cible pour l'opération d'alignement. Dans les graphiques des formes d'ondes, la plage temporelle sur laquelle la référence et la cible se superposent est affichée en surbrillance.

Quand plusieurs cibles sont sélectionnées, un menu local permet d'alterner entre leurs formes d'ondes.

Paramètres d'alignement audio

Permettent d'activer/désactiver les options d'analyse et d'alignement.

- L'option **Aligner les mots** analyse les phonèmes et les syllabes et permet de synchroniser exactement les mots ensemble. Cette option donne les meilleurs résultats quand la formulation des événements alignés est identique.
- L'option **Privilégier la modification de la durée** a été spécialement conçue pour aligner les signaux audio provenant d'un même enregistrement (un prise enregistrée avec plusieurs micros, par exemple). Dans la mesure du possible, la modification de la durée est évitée. Elle est cependant utilisée quand cela est nécessaire.
- Le paramètre **Précision d'alignement** permet de définir le degré d'alignement. En réduisant la précision, on obtient parfois un son plus naturel.

Aligner l'audio

Permet de lancer l'opération d'alignement.

Aligner le contenu audio d'événements

L'outil d'**Alignement audio** permet d'aligner automatiquement le signal audio d'événements audio ou d'intervalles de sélection superposés se trouvant sur des pistes différentes.

CONDITION PRÉALABLE

- Votre projet contient au moins deux événements audio qui coïncident sur des pistes différentes.
- Le contenu audio que vous souhaitez aligner sur la référence n'a pas été modifié à l'aide des fonctions **VariAudio** (Cubase Pro uniquement) ou **AudioWarp**.

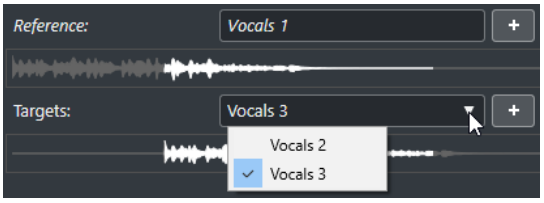
À NOTER

- Si le signal audio contient déjà des effets en temps réel, l'outil d'**Alignement audio** vous permet de les convertir au préalable, afin de conserver les effets, ou de remplacer le traitement configuré.
- Si le signal audio est en **Mode Musical**, vous devez d'abord le convertir.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'événement ou l'intervalle que vous souhaitez utiliser comme référence pour l'alignement.
2. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **Ouvrir le panneau d'alignement audio**.
3. Dans le **Panneau d'alignement audio**, cliquez sur **Ajouter la sélection en tant que référence d'alignement**.
4. Sélectionnez le ou les événements que vous souhaitez aligner sur la référence.
5. Dans le **Panneau d'alignement audio**, cliquez sur **Ajouter la sélection en tant que cible d'alignement**.

   La plage temporelle sur laquelle la référence et la cible se superposent est affichée en surbrillance dans les formes d'ondes correspondantes. Si plusieurs cibles ont été sélectionnées, vous pouvez alterner entre leurs formes d'ondes à l'aide du menu local.



6. Dans la section **Paramètres d'alignement audio**, configurez les paramètres souhaités.
7. Cliquez sur **Aligner l'audio** pour lancer le traitement.

   Les événements cible sont traités.

RÉSULTAT

Le contenu audio des événements cible est aligné sur l'événement de référence dans l'intervalle temporel sur lequel les événements se chevauchent.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour visualiser le résultat de l'alignement dans l'**Éditeur d'échantillons**, sélectionnez les événements de référence et cible et activez l'option **Afficher tous les événements audio sélectionnés** dans la barre d'outils de l'**Éditeur d'échantillons**.

Si la modification de la durée n'a pas donné les résultats souhaités, vous pouvez changer d'algorithme Warp dans la barre d'outils de l'**Éditeur d'échantillons**. Le nouvel algorithme est instantanément appliqué au signal audio. Vous pouvez également aligner les événements audio à l'aide de l'outil **Warp libre**.

LIENS ASSOCIÉS

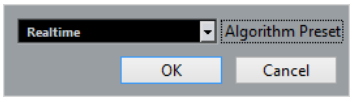
Barre d'outils de l'Éditeur d'échantillons à la page 533
Préréglages d'algorithme à la page 565
Algorithmes de modification de la durée et de correction de hauteur à la page 519
Warp libre à la page 571
Panneau d'alignement audio à la page 573

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.



À NOTER

Pour les facteurs de modification de la durée compris entre 0,5 et 2, vous pouvez sélectionner le préréglage d'algorithme **Realtime** ou **MPEX**. Pour les autres facteurs de modification de la durée, l'algorithme **Realtime** est automatiquement défini.

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 520

Réinitialiser des fichiers audio dont la durée a été modifiée

CONDITION PRÉALABLE

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.
2. Sélectionnez **Audio** > **Traitement temps réel** > **Audio non stretché**.

RÉSULTAT

Toutes les opérations de modification de la durée en temps réel sont annulées.

VariAudio (Cubase Pro uniquement)

Les fonctions VariAudio de Cubase vous permettent d'éditer la hauteur et de corriger le rythme et l'intonation de notes individuelles sur des parties de voix monophoniques.

Toutes les opérations VariAudio peuvent être réalisées dans la fenêtre **Éditeur d'échantillons** et dans l'éditeur de zone inférieure. Toutes les modifications apportées au signal peuvent être annulées.

À NOTER

Les fonctions VariAudio ont été avant tout conçues pour les enregistrements monophoniques de voix. Elles peuvent cependant donner de bons résultats sur d'autres enregistrements monophoniques (une prise de saxophone, par exemple). Néanmoins, la qualité du résultat dépend en grande partie de l'enregistrement.

Avant d'éditer la hauteur et de corriger la rythmique d'un enregistrement monophonique, Cubase doit analyser le signal audio et le diviser en segments. Ces segments sont des représentations graphiques des notes individuelles.

À NOTER

- Des données étant créées pendant le processus de segmentation, la taille du fichier audio, et donc celle de votre projet, peut augmenter.
- Quand vous chargez des projets comportant des fichiers VariAudio dans Cubase Artist, les modifications VariAudio sont ignorées. Si vous souhaitez entendre vos modifications dans Cubase Artist, il vous faut convertir les fichiers audio qui ont été édités à l'aide des fonctions VariAudio de Cubase.

LIENS ASSOCIÉS

Segmenter un signal audio monophonique à la page 581
Segments et espaces vides à la page 582

Traitements VariAudio et hors ligne

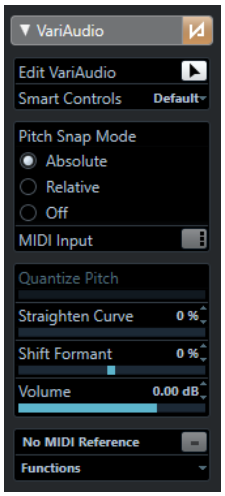
Quand vous appliquez des traitements et des éditions hors ligne qui affectent la longueur des fichiers audio contenant des données VariAudio, les données VariAudio d'origine ne sont plus valides. Il est par conséquent recommandé d'appliquer les traitements ou éditions hors ligne avant d'utiliser les fonctions VariAudio.

Voici les traitements et éditions qui peuvent donner lieu à une réanalyse des données audio :

- Tous les traitements hors ligne du sous-menu **Traitements** du menu **Audio**, à l'exception de ceux appliqués à l'**Enveloppe**, au **Fondu d'entrée** et au **Fondu de sortie**, ainsi que des fonctions **Normaliser** et **Silence**.
- Les traitements d'effets du sous-menu **Audio** > **Plug-ins**.
- Coupure, collage, suppression ou utilisation de l'outil Crayon dans l'**Éditeur d'échantillons**.

Section VariAudio de l'Inspecteur

La section **VariAudio** permet d'éditer des notes individuelles au sein d'un fichier audio et de modifier leur hauteur ou leur position temporelle, ainsi que d'extraire des données MIDI à partir du signal audio.



Contourner les modifications VariAudio

Permet de contourner la hauteur, le décalage des formants et les changements de volume de manière à comparer les modifications apportées au signal audio d'origine.

Édition VariAudio

Permet d'activer l'analyse audio, de scinder le signal audio en segments qui sont affichés sur l'image de la forme d'onde et d'activer l'édition VariAudio.

Commandes Intelligentes

Permet de choisir combien de commandes intelligentes sont affichées sur les segments. Avec l'option **Par défaut** les commandes intelligentes fréquemment utilisées sont affichées et avec l'option **Tout** elles sont toutes affichées.

Mode Calage de hauteur

Permet de configurer le calage des segments sur une hauteur spécifique lors du déplacement à l'aide de la souris ou des touches **Flèche montante**/**Flèche descendante**.

Entrée MIDI

Permet de changer la hauteur d'un segment via l'entrée MIDI.

Quantifier hauteur

Permet de quantifier la hauteur d'un segment.

Ajuster la courbe

Permet d'ajuster la courbe de hauteur d'un segment.

Décaler le formant

Permet de décaler les formants d'un segment sans en affecter la hauteur ou les positions temporelles.

Volume

Permet d'éditer le volume d'un segment.

Afficher la piste de référence MIDI

Permet d'afficher une piste MIDI de référence dans l'affichage d'événements.

Fonctions

Permet d'ouvrir un menu contenant d'autres fonctions.

LIENS ASSOCIÉS

Section VariAudio (Cubase Pro uniquement) à la page 540
Commandes intelligentes à la page 579
Mode Calage de hauteur à la page 587
Modes d'entrée MIDI à la page 590
Quantifier les hauteurs à la page 590
Ajuster des courbes de hauteur à la page 593
Décaler les formants à la page 596
Afficher les pistes MIDI de référence à la page 595
Éditer le volume à la page 597
Menu Fonctions à la page 598

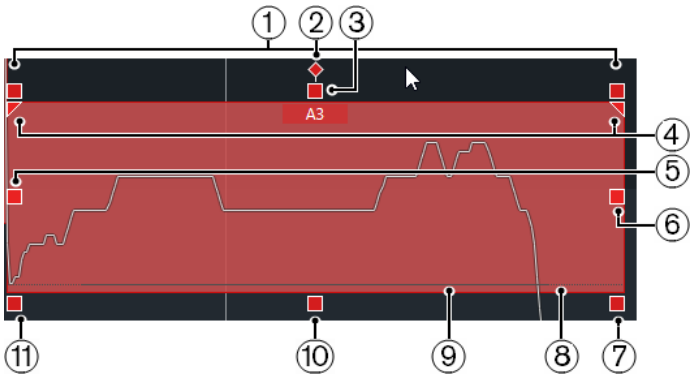
Commandes intelligentes

Chaque segment intègre des commandes intelligentes qui vous permettent de modifier les points de début et de fin du segment et de procéder à des modifications de hauteur, à des éditions du volume, au décalage des formants et à des modifications du rythme dans le signal audio associé.

- Pour afficher les commandes intelligentes sur un segment, zoomez dessus et survolez-le avec le pointeur de la souris.

À NOTER

Dans le menu local **Commandes intelligentes** de l'**Inspecteur**, vous pouvez sélectionner le mode **Tout** pour afficher toutes les commandes intelligentes ou le mode **Par défaut** pour afficher les commandes intelligentes fréquemment utilisées.



Voici les commandes intelligentes disponibles :

1 Incliner

Cette commande intelligente ne s'affiche que si vous avez sélectionné **Tout** dans le menu local **Commandes Intelligentes** de l'**Inspecteur**.

Elle permet d'incliner la courbe de hauteur vers le haut ou vers le bas. La commande intelligente de gauche permet d'incliner le début de la courbe et celle de droite la fin de la courbe. Appuyez sur **Alt** pour faire pivoter la courbe par rapport à l'ancre d'inclinaison/rotation.

2 Placer l'ancre d'inclinaison/rotation

Cette commande intelligente ne s'affiche que si vous avez sélectionné **Tout** dans le menu local **Commandes Intelligentes** de l'**Inspecteur**.

Par défaut, la courbe de hauteur s'incline ou pivote par rapport au centre du segment. Cette commande intelligente permet de déplacer l'ancre vers la gauche ou vers la droite.

3 Ajuster la courbe de hauteur

Cette commande intelligente est affichée par défaut.

Elle permet d'ajuster la courbe de hauteur. Elle peut être utilisée pour une sélection de plusieurs segments.

4 Définir l'intervalle d'ajustement de la courbe de hauteur

Cette commande intelligente ne s'affiche que si vous avez sélectionné **Tout** dans le menu local **Commandes Intelligentes** de l'**Inspecteur**.

Par défaut, c'est toute la courbe de hauteur qui est ajustée. Ces commandes intelligentes vous permettent de définir un intervalle pour la fonction **Ajuster la courbe de hauteur**. Vous pouvez vous en servir pour définir le même intervalle pour plusieurs segments sélectionnés.

5 Warp Démarrer/Corriger début du segment

Cette commande intelligente est affichée par défaut.

Elle permet d'apporter des modifications Warp au début du segment. Appuyez sur **Alt** pour corriger le début du segment.

6 Warp Fin/Corriger fin du segment

Cette commande intelligente est affichée par défaut.

Elle permet d'apporter des modifications Warp à la fin du segment. Appuyez sur **Alt** pour corriger la fin du segment.

7 Volume

Cette commande intelligente ne s'affiche que si vous avez sélectionné **Tout** dans le menu local **Commandes Intelligentes** de l'**Inspecteur**.

Elle permet d'éditer le volume du segment. Pour rendre un segment muet, réduisez le volume au minimum. Cette commande intelligente peut être utilisée pour une sélection de plusieurs segments.

8 Coller segments

Cette commande intelligente est affichée par défaut.

Elle permet de joindre le segment au segment adjacent. Cette commande intelligente peut être utilisée pour une sélection de plusieurs segments.

9 Couper segment

Cette commande intelligente est affichée par défaut.

Elle permet de couper le segment. Cette commande intelligente peut être utilisée pour une sélection de plusieurs segments.

10 Quantifier hauteur

Cette commande intelligente est affichée par défaut.

Elle permet de quantifier la hauteur du segment sur le demi-ton le plus proche. Cette commande intelligente peut être utilisée pour une sélection de plusieurs segments.

11 Décaler le formant

Cette commande intelligente ne s'affiche que si vous avez sélectionné **Tout** dans le menu local **Commandes Intelligentes** de l'**Inspecteur**.

Elle permet de décaler les formants du segment. Cette commande intelligente peut être utilisée pour une sélection de plusieurs segments.

LIENS ASSOCIÉS

Navigation et zoom à la page 584
Incliner une courbe de hauteur à la page 592
Ajuster des courbes de hauteur à la page 593
Mode Calage de hauteur à la page 587

Modification Warp de segments à la page 594
Modifier les points de départ et de fin des segments à la page 586
Couper des segments à la page 584
Joindre des segments à la page 585
Quantifier les hauteurs à la page 590
Décaler les formants à la page 596
Éditer le volume à la page 597

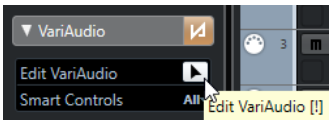
Segmenter un signal audio monophonique

Pour que vous puissiez éditer la hauteur et corriger la rythmique d'un enregistrement monophonique, Cubase doit analyser le signal audio et le diviser en segments.

PROCÉDER AINSI

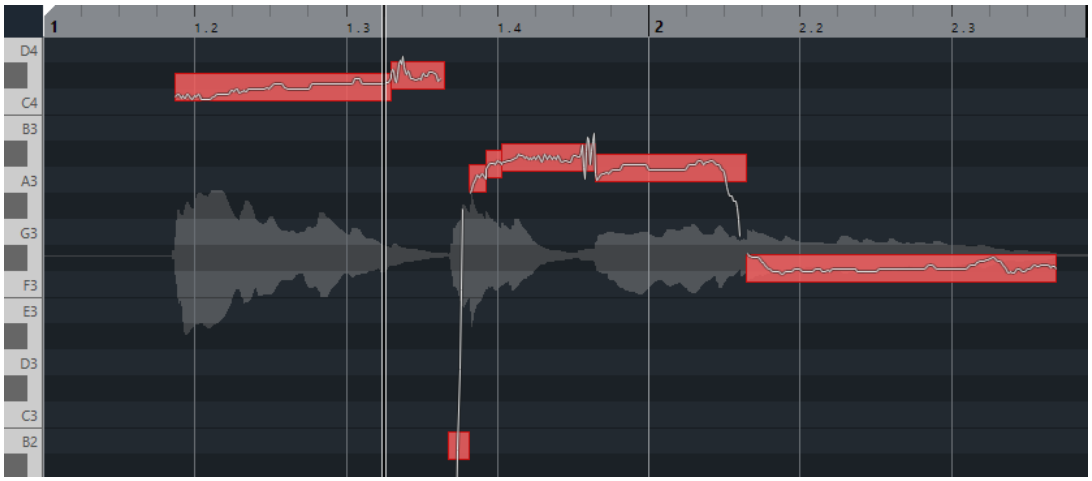
1. Dans la fenêtre **Projet**, double-cliquez sur l'enregistrement de voix monophonique pour l'ouvrir dans l'**Éditeur d'échantillons**.
2. Dans l'**Inspecteur** de l'**Éditeur d'échantillons**, cliquez sur **VariAudio** afin d'ouvrir la section **VariAudio**.

   Une image de la forme d'onde du signal audio apparaît.
3. Activez **Édition VariAudio**.



RÉSULTAT

Cubase analyse automatiquement le signal audio et le divise en segments qui apparaissent sur l'image de la forme d'onde. Les segments vous permettent d'associer des notes individuelles à leur hauteur telle qu'elle est affichée sur le clavier de piano à gauche, ainsi qu'à leur durée indiquée sur l'axe chronologique. Quand vous survolez un segment avec le pointeur de la souris, la hauteur de ce segment est indiquée sur le segment.



À NOTER

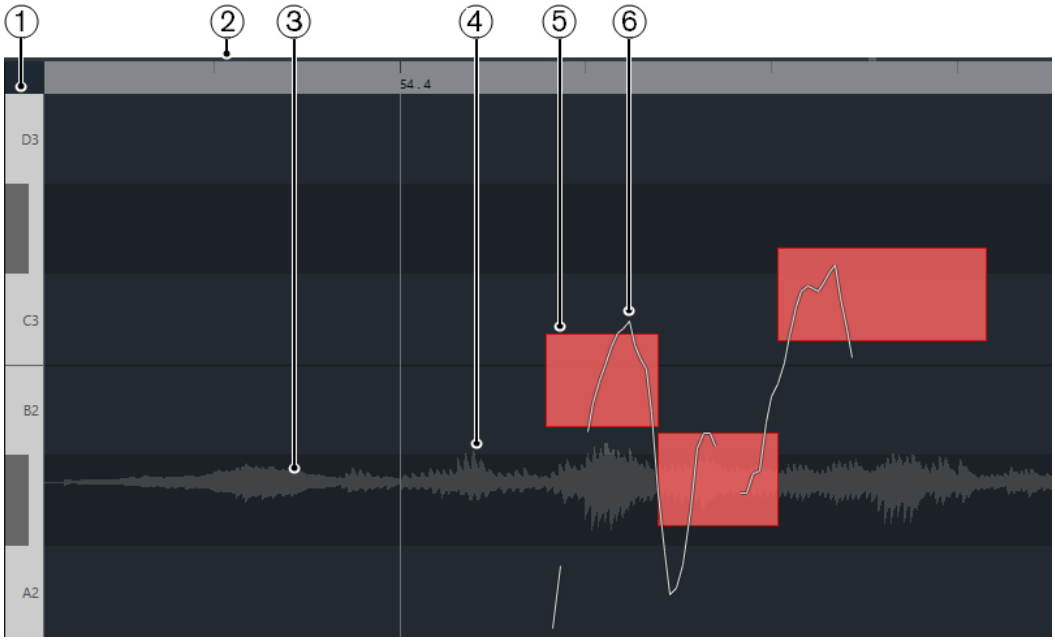
L'analyse des longs fichiers audio peut prendre un certain temps.

LIENS ASSOCIÉS

Segments et espaces vides à la page 582

Segments et espaces vides

Cubase analyse automatiquement le signal audio et le scinde en segments.



Il crucial de bien comprendre les concepts suivants en ce qui concerne la segmentation :

1 Hauteur

La hauteur des segments est indiquée sur le clavier de piano situé à gauche de la forme d'onde. Quand vous survolez un segment avec le pointeur de la souris, sa hauteur est également indiquée sur le segment lui-même. Les hauteurs représentent la fréquence fondamentale perçue des notes. La hauteur moyenne d'un segment est calculée à partir de sa courbe de hauteur.

2 Position temporelle

La position temporelle et la longueur des segments sont indiquées par l'axe temporel.

3 Forme d'onde audio

La forme d'onde audio est toujours représentée en mono, même si vous avez ouvert un fichier stéréo ou multicanaux.

4 Espaces vides

Les espaces vides entre les segments correspondent aux parties non tonales du signal audio analysé. Il peut s'agir de sons de souffle ou de silences, par exemple.

À NOTER

Les espaces qui correspondent à des signaux audio trop faibles ou à des portions dont la hauteur n'est pas clairement définie, telles que les consonnes ou les effets sonores, doivent être inclus manuellement dans les segments. Pour ce faire, vous devez déplacer les points de début et de fin d'un segment. Faute de quoi, les modifications de hauteur que vous effectuerez par la suite ne concerneront que les portions tonales.

5 Segment

Les segments représentent les positions tonales du signal audio analysé. La hauteur et la position temporelle des segments vous permettent d'associer les segments et le signal audio d'origine.

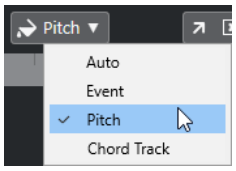
6 Courbe de hauteur

Les courbes de hauteur qui sont affichées dans les segments représentent la progression de la hauteur.

LIENS ASSOCIÉS
Modifier les points de départ et de fin des segments à la page 586

Menu Couleurs des segments VariAudio

Vous pouvez sélectionner une palette de couleurs pour les segments VariAudio. Il vous est ainsi plus facile de voir quels segments appartiennent à quel événement quand vous travaillez avec plusieurs événements audio.



Voici les options disponibles :

Auto

Les segments qui appartiennent à une même voix ont la même couleur.

Événement

Les segments ont la même couleur que l'événement correspondant dans la fenêtre **Projet**.

Hauteur de note

Les segments changent de couleur en fonction de leur hauteur.

Piste d'Accords

Les segments qui correspondent aux événements d'accord ou de gamme de la piste d'Accords sont affichés dans une couleur spécifique.

Écoute

Vous pouvez écouter les segments un par un ou en boucle, ou encore, les lire du début à la fin.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez les segments et activez **Audition**.

    À NOTER

    Pour lire en boucle les segments sélectionnés, activez **Audition de la boucle**.
  - Sélectionnez l'outil **Lecture** et cliquez sur la position où vous souhaitez commencer la lecture.

LIENS ASSOCIÉS
Barre d'outils de l'Éditeur d'échantillons à la page 533

Navigation et zoom

Vous pouvez naviguer entre les segments et zoomer dessus.

- Pour passer d'un segment à l'autre, servez-vous de la touche **Flèche gauche** ou de la touche **Flèche droite** du clavier de votre ordinateur.
- Pour zoomer sur des segments, maintenez enfoncée la touche **Alt** et délimitez une rectangle de sélection.
- Pour faire un zoom arrière, maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez dans une zone vide de la forme d'onde.
- Pour faire un zoom arrière de manière à afficher tous les segments, maintenez la touche **Alt** enfoncée et double-cliquez dans une zone vide de la forme d'onde.

Édition des segments

Il peut s'avérer nécessaire d'éditer les segments si le signal audio d'origine contient des parties non tonales du signal audio analysé, c'est-à-dire des signaux ou des sections dont les informations de hauteur ne sont pas claires (consonnes, effets sonores, etc.).

Il se peut que les parties non tonales du signal audio analysé ne soient pas incluses dans un segment. Le cas échéant, les modifications de hauteur, les éditions de volume, le décalage des formants ou les modifications du rythme affectent uniquement les parties tonales. Il arrive également que des segments contiennent des notes ou des parties tonales indésirables.

Pour éliminer ces composantes, vous pouvez éditer manuellement les segments en vous servant des commandes intelligentes.

Les éditions suivantes sont possibles :

- Raccourcir les segments en les coupant ou en déplaçant leurs points de début ou de fin
- Agrandir les segments en les collant à des segments qui suivent ou en déplaçant leurs points de début ou de fin
- Supprimer des segments

À NOTER

Quand vous modifiez la longueur d'un segment, il se peut que sa hauteur moyenne change.

LIENS ASSOCIÉS

Modifier les points de départ et de fin des segments à la page 586
Couper des segments à la page 584
Joindre des segments à la page 585
Supprimer des segments à la page 586
Segments et espaces vides à la page 582
Commandes intelligentes à la page 579

Couper des segments

Quand un segment comprend plus d'une note, vous pouvez le couper en deux.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ouvert le signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et activé l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un ou plusieurs segments.

2. Dans la barre d'outils de l'**Éditeur d'échantillons**, activez **Audition** pour écouter les segments.
3. Comparez les segments avec la courbe de hauteur de chaque note.
4. Quand un segment comprend plus d'une note, procédez de l'une des manières suivantes :
   - Utilisez la commande intelligente de la fonction **Couper segment** qui se trouve sur la bordure inférieure du segment et cliquez.
   - Maintenez enfoncée la touche **Alt** et cliquez n'importe où au-dessus de la commande intelligente de la fonction **Couper segment**.

RÉSULTAT

Le segment est coupé en deux et la hauteur moyenne est recalculée.

À NOTER

Le fait de couper un segment peut engendre une modification de la hauteur moyenne et par conséquent une hauteur différente.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Si vous obtenez une hauteur incorrecte après avoir coupé le segment, déplacez-le dans le sens vertical.

LIENS ASSOCIÉS

Segmenter un signal audio monophonique à la page 581
Commandes intelligentes à la page 579

Joindre des segments

Quand un son unique est réparti sur plusieurs segments, vous pouvez joindre ces segments.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ouvert le signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et activé l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de l'**Éditeur d'échantillons**, activez **Audition** pour écouter les segments.
2. Comparez les segments avec la courbe de hauteur de chaque note.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Utilisez la commande intelligente de la fonction **Coller segments** située sur la bordure inférieure gauche d'un segment et cliquez pour le coller au segment précédent.
   - Utilisez la commande intelligente de la fonction **Coller segments** située sur la bordure inférieure droite d'un segment et cliquez pour le coller au segment suivant.
   - Sélectionnez plusieurs segments contigus, utilisez la commande intelligente de la fonction **Coller segments** située sur la bordure inférieure gauche ou droite de l'un des segments et cliquez pour joindre les segments sélectionnés.

RÉSULTAT

Les segments sont joints. La hauteur moyenne du segment est recalculée.

LIENS ASSOCIÉS

Segmenter un signal audio monophonique à la page 581

Commandes intelligentes à la page 579

Supprimer des segments

Vous pouvez supprimer des segments, par exemple s'ils contiennent uniquement des parties non tonales du signal audio et qu'il n'est donc pas nécessaire d'éditer leur hauteur.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ouvert le signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et activé l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un ou plusieurs segments.
2. Dans la barre d'outils de l'**Éditeur d'échantillons**, activez **Audition** pour écouter les segments.
3. Comparez les segments avec la courbe de hauteur de chaque note.
4. Sélectionnez le segment que vous souhaitez supprimer et appuyez sur **Retour arrière**.

RÉSULTAT

Le segment est supprimé.

LIENS ASSOCIÉS

Segmenter un signal audio monophonique à la page 581

Modifier les points de départ et de fin des segments

Si le point de début ou de fin d'un segment ne correspond pas au signal audio associé, vous pouvez le déplacer.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ouvert le signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et activé l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un ou plusieurs segments.
2. Dans la barre d'outils de l'**Éditeur d'échantillons**, activez **Audition** pour écouter les segments.
3. Comparez les positions de début et de fin des segments à la courbe de hauteur.
4. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Si un segment commence trop tôt ou trop tard, maintenez enfoncée la touche **Alt**, survolez la commande intelligente située sur le coin milieu gauche du segment avec le pointeur de la souris, cliquez dessus et faites-la glisser vers la droite ou vers la gauche.
   - Si un segment se termine trop tôt ou trop tard, maintenez enfoncée la touche **Alt**, survolez la commande intelligente située sur le coin milieu droit du segment avec le pointeur de la souris, cliquez dessus et faites-la glisser vers la droite ou vers la gauche.

   À NOTER

   Vous ne pouvez faire glisser le début ou la fin du segment que jusqu'aux limites du segment suivant. Deux segments ne peuvent pas se chevaucher.

RÉSULTAT

Les positions de début et de fin des segments sont modifiées en fonction de vos éditions. La hauteur moyenne du segment est recalculée.

À NOTER

Quand vous modifiez la longueur d'un segment, il se peut que sa hauteur moyenne change.

LIENS ASSOCIÉS

Segmenter un signal audio monophonique à la page 581
Commandes intelligentes à la page 579

Changements de hauteur

Vous pouvez modifier la hauteur de segments audio afin de les corriger ou pour obtenir un effet particulier. En modifiant la hauteur des notes, il est possible de modifier la mélodie du signal audio d'origine.

Voici les changements de hauteur que vous pouvez effectuer :

- Augmenter ou abaisser la hauteur
- Quantifier les hauteurs
- Modifier la courbe de hauteur
- Ajuster la hauteur

Pour modifier la hauteur de segments audio, vous pouvez utiliser la section **VariAudio** de l'**Inspecteur** ou les commandes intelligentes.

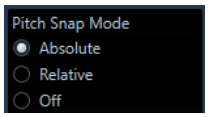
LIENS ASSOCIÉS

Section VariAudio de l'Inspecteur à la page 578
Commandes intelligentes à la page 579

Mode Calage de hauteur

Le **Mode Calage de hauteur** détermine comment un segment se cale sur une certaine hauteur.

- Vous pouvez configurer le **Mode Calage de hauteur** dans la section **VariAudio** de l'**Inspecteur**.



Voici les modes disponibles :

Absolu

Les segments se calent sur le demi-ton suivant.

Relatif

Les segments se calent sur le demi-ton suivant, mais ils conservent leur écart d'origine en centièmes, le cas échéant.

Éteint

Les segments ne se calent pas et vous pouvez éditer librement la hauteur.

À NOTER

Vous pouvez également créer un raccourci clavier pour activer/désactiver le **Mode Calage de hauteur**.

Augmenter ou diminuer les hauteurs

CONDITION PRÉALABLE

Le fichier audio est segmenté et les segments sont corrects. Vous avez ouvert le signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et activé l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**.

PROCÉDER AINSI

1. Facultatif : activez le **Feedback acoustique** pour pouvoir écouter les modifications de hauteur pendant l'édition.
2. Sélectionnez un ou plusieurs segments et survolez-les avec le pointeur de la souris.
   Le pointeur de la souris prend la forme d'une main.

   À NOTER

   Quand vous maintenez enfoncée la touche **Maj** et double-cliquez sur un segment, tous les segments de même hauteur qui suivent sont sélectionnés.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Faites glisser le segment vers le haut ou le bas et relâchez le bouton de la souris ou servez-vous des touches **Flèche montante**/**Flèche descendante** si vous souhaitez que le **Mode Calage de hauteur** soit pris en compte.
   - Maintenez enfoncée la touche **Maj** pendant que vous vous servez des touches **Flèche montante**/**Flèche descendante** pour modifier la hauteur par centièmes et ignorer le **Mode Calage de hauteur**.

   À NOTER

   Vous pouvez modifier le **Mode Calage de hauteur** à la volée. Utilisez la touche **Maj** pour passer en mode **Éteint**, la touche **Ctrl/Cmd** pour passer en **Absolu** et la touche **Alt** pour passer en mode **Relatif**.

RÉSULTAT

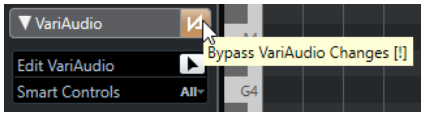
L'algorithme **Solo** est automatiquement sélectionné et la hauteur du segment augmente ou diminue en fonction de vos réglages.

À NOTER

Plus la hauteur dévie de la hauteur d'origine, moins vos données audio sonneront d'une façon naturelle.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour comparer les hauteurs modifiées avec les hauteurs audio d'origine, activez l'option **Contourner les modifications VariAudio** dans la section **VariAudio**.



LIENS ASSOCIÉS

Sous-menu Sélectionner à la page 225

Modifier les hauteurs à partir de l'entrée MIDI

Vous pouvez modifier les hauteurs d'un ou plusieurs segments sélectionnés en appuyant sur une touche de votre clavier MIDI ou du **Clavier à l'écran**.

CONDITION PRÉALABLE

Le fichier audio est segmenté et les segments sont corrects. Vous avez ouvert le signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et activé l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**. Un clavier MIDI a été connecté et configuré.

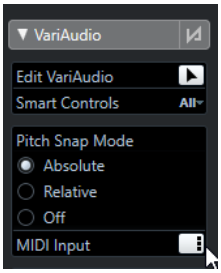
PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un ou plusieurs segments.

   À NOTER

   Quand vous maintenez enfoncée la touche **Maj** et double-cliquez sur un segment, tous les segments de même hauteur qui suivent sont sélectionnés.

2. Dans la section **VariAudio**, activez l'option **Changer les hauteurs de note via MIDI**.

3. Procédez de l'une des manières suivantes pour modifier la hauteur :
   - Appuyez sur une touche du clavier MIDI.
   - Utilisez le **Clavier à l'écran** pour modifier la hauteur.

   À NOTER

   Plus la hauteur dévie de la hauteur d'origine, moins vos données audio sonneront d'une façon naturelle. Vous ne pouvez pas choisir de notes supérieures au Do5 (C5) et inférieures au Mi0 (E0).

RÉSULTAT

L'algorithme **Solo** est automatiquement sélectionné et la hauteur du segment augmente ou diminue en fonction de la note que vous jouez. Si vous avez sélectionné plusieurs segments, la hauteur du premier segment sélectionné adoptera la hauteur de la note MIDI que vous jouerez et les hauteurs des autres segments changeront selon le même écart.

À NOTER

L'**entrée MIDI** affecte uniquement les hauteurs des segments. Les données de contrôleur MIDI sont ignorées.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Désactivez l'**Entrée MIDI**.

LIENS ASSOCIÉS

Clavier à l'écran à la page 277
Mode Calage de hauteur à la page 587

Modes d’entrée MIDI

La fonction **Entrée MIDI** vous permet d’affecter des notes MIDI en mode **Pause** ou en mode **Step**.

- Pour alterner entre le mode **Pause** et le mode **Step**, faites un **Alt**-clic sur **Entrée MIDI**.

Mode Pause

Servez-vous de ce mode si vous souhaitez modifier les hauteurs de segments ou de sélections individuels.

Mode Step

Servez-vous de ce mode si vous souhaitez passer successivement d’un segment à l’autre tout en modifiant leurs hauteurs. Ceci vous permet de travailler d’une manière plus créative et de développer par ex. des lignes mélodiques entièrement nouvelles en MIDI.

Une fois que vous avez affecté une note MIDI à un segment, le segment suivant est automatiquement sélectionné.

LIENS ASSOCIÉS

Entrée pas à pas à la page 877

Quantifier les hauteurs

Vous pouvez quantifier la hauteur du signal audio sur le demi-ton le plus proche.

CONDITION PRÉALABLE

Le fichier audio est segmenté et les segments sont corrects. Vous avez ouvert le signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et activé l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**.

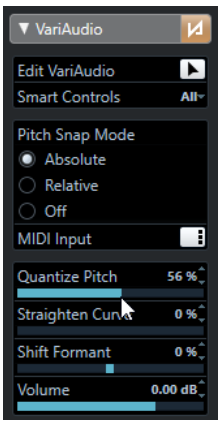
PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un ou plusieurs segments.

   À NOTER

   Quand vous maintenez enfoncée la touche **Maj** et double-cliquez sur un segment, tous les segments de même hauteur qui suivent sont sélectionnés.

2. Dans la section **VariAudio** de l'**Inspecteur**, déplacez le curseur **Quantifier hauteur** vers la droite.



À NOTER

Vous pouvez également quantifier la hauteur en faisant glisser vers le haut ou vers le bas la commande intelligente de la fonction **Quantifier hauteur** située au milieu de la bordure inférieure du segment.

RÉSULTAT

L'algorithme **Solo** est automatiquement sélectionné et la hauteur du segment est quantifiée de façon itérative.

À NOTER

Dans la catégorie **Éditeur d'échantillons** de la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**, vous pouvez assigner un raccourci clavier à la fonction **Quantifier hauteur**. Quand vous utilisez le raccourci clavier, les segments sont immédiatement quantifiés sur le demi-ton le plus proche.

LIENS ASSOCIÉS

Raccourcis clavier à la page 1151
Commandes intelligentes à la page 579

Modifications de la courbe de hauteur

Vous pouvez procéder à des éditions plus détaillées du signal audio en modifiant les courbes de hauteur à l'intérieur des segments.

IMPORTANT

La courbe de hauteur montre la progression de la hauteur dans la partie tonale du segment audio. Pour les parties non tonales du signal audio, les courbes de hauteur ne sont pas affichées.

Il est possible de modifier la courbe de hauteur des manières suivantes :

- Incliner la courbe de hauteur

  Ceci permet de corriger les écarts de hauteur dans des segments individuels, notamment les écarts par rapport au centre tonal.
- Faire pivoter la courbe de hauteur

  Ceci permet de corriger les écarts de hauteur dans des segments individuels, notamment les écarts par rapport au centre tonal.
- Ajuster la courbe de hauteur

  Ceci permet de réduire le degré de fluctuation ou de vibrato dans des segments individuels.

LIENS ASSOCIÉS

Placer les ancres d'inclinaison/rotation à la page 592
Incliner une courbe de hauteur à la page 592
Faire pivoter une courbe de hauteur à la page 593
Ajuster des courbes de hauteur à la page 593
Ajuster des intervalles sur des courbes de hauteur à la page 594

Placer les ancres d'inclinaison/rotation

Par défaut, le point de référence, ou ancre, des opérations d'inclinaison ou de rotation des courbes de hauteur est placé au centre du segment. Vous pouvez déplacer ce point de référence vers la gauche ou vers la droite pour obtenir un résultat différent.

CONDITION PRÉALABLE

Le fichier audio est segmenté et les segments sont corrects. Vous avez ouvert le signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et activé l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur**, configurez les **Commandes intelligentes** sur **Tout**.
2. Faites glisser vers la gauche ou vers la droite la commande intelligente de la fonction **Placer l'ancre d'inclinaison/rotation** située au centre de la bordure supérieure du segment.

RÉSULTAT

L'ancre est placée à l'endroit où vous relâchez le bouton de la souris. Elle sert de point de référence quand vous inclinez ou faites pivoter la courbe de hauteur.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour réinitialiser l'ancre, maintenez enfoncée la touche **Alt** et cliquez sur la commande intelligente de la fonction **Placer l'ancre d'inclinaison/rotation**.

LIENS ASSOCIÉS

Commandes intelligentes à la page 579
Incliner une courbe de hauteur à la page 592
Faire pivoter une courbe de hauteur à la page 593

Incliner une courbe de hauteur

Vous pouvez incliner le début ou la fin d'une courbe de hauteur. Vous pourrez ainsi corriger les écarts de hauteur dans un segment.

CONDITION PRÉALABLE

Le fichier audio est segmenté et les segments sont corrects. Vous avez ouvert le signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et activé l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur**, configurez les **Commandes intelligentes** sur **Tout**.
2. Facultatif : déplacez la commande **Placer l'ancre d'inclinaison/rotation** vers la gauche ou la droite pour ajuster le point de référence de l'inclinaison.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Pour incliner le début de la courbe, faites glisser vers le haut ou vers le bas la commande intelligente de la fonction **Incliner** située dans le coin supérieur gauche du segment.
   - Pour incliner la fin de la courbe, faites glisser vers le haut ou vers le bas la commande intelligente de la fonction **Incliner** située dans le coin supérieur droit du segment.

RÉSULTAT

L'algorithme **Solo** est automatiquement sélectionné et la courbe de hauteur est inclinée en fonction des paramètres configurés.

LIENS ASSOCIÉS
Commandes intelligentes à la page 579
Placer les ancres d'inclinaison/rotation à la page 592

Faire pivoter une courbe de hauteur

Vous pouvez faire pivoter la courbe de hauteur afin de corriger les écarts de hauteur de segments individuels.

CONDITION PRÉALABLE

Le fichier audio est segmenté et les segments sont corrects. Vous avez ouvert le signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et activé l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur**, configurez les **Commandes intelligentes** sur **Tout**.
2. Facultatif : déplacez la commande **Placer l'ancre d'inclinaison/rotation** vers la gauche ou la droite pour ajuster le point de référence de la rotation.

   Si vous ne déplacez pas l'ancre, la courbe de hauteur pivotera autour du centre du segment.
3. Appuyez sur **Alt** et faites glisser vers le haut ou vers le bas la commande intelligente de la fonction **Incliner** dans le coin supérieur gauche ou droit du segment.

RÉSULTAT

L'algorithme **Solo** est automatiquement sélectionné et la courbe de hauteur pivote autour de l'ancre.

LIENS ASSOCIÉS
Placer les ancres d'inclinaison/rotation à la page 592

Ajuster des courbes de hauteur

Vous pouvez ajuster des courbes de hauteur afin de compenser les augmentations et diminutions de hauteur, c'est-à-dire les écarts par rapport à une hauteur représentative.

CONDITION PRÉALABLE

Le fichier audio est segmenté et les segments sont corrects. Vous avez ouvert le signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et activé l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un ou plusieurs segments.

   À NOTER

   Quand vous maintenez enfoncée la touche **Maj** et double-cliquez sur un segment, tous les segments de même hauteur qui suivent sont sélectionnés.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Faites glisser vers le haut ou vers le bas la commande intelligente de la fonction **Ajuster la courbe de hauteur** située au centre de la bordure supérieure d'un segment.
   - Dans l'**Inspecteur**, déplacez le curseur **Ajuster la courbe** vers la droite.

RÉSULTAT

L'algorithme **Solo** est automatiquement sélectionné et les courbes de hauteur sont ajustées.

LIENS ASSOCIÉS
Commandes intelligentes à la page 579
Ajuster des intervalles sur des courbes de hauteur à la page 594

Ajuster des intervalles sur des courbes de hauteur

Vous pouvez limiter l'ajustement des courbes de hauteur à des intervalles spécifiques de segments. Il est ainsi possible d'ajuster la hauteur de segments tout en préservant le naturel de la transition entre ces segments.

CONDITION PRÉALABLE

Le fichier audio est segmenté et les segments sont corrects. Vous avez ouvert le signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et activé l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur**, configurez les **Commandes intelligentes** sur **Tout**.
2. Faites glisser vers la droite la commande intelligente de la fonction **Définir l'intervalle d'ajustement de la courbe de hauteur** située dans le coin supérieur gauche du segment pour définir le début de l'intervalle.
3. Faites glisser vers la gauche la commande intelligente de la fonction **Définir l'intervalle d'ajustement de la courbe de hauteur** située dans le coin supérieur droit du segment pour définir la fin de l'intervalle.
4. Faites glisser vers le haut ou vers le bas la commande intelligente de la fonction **Ajuster la courbe de hauteur** située au centre de la bordure supérieure du segment.

RÉSULTAT

Seul l'intervalle de la courbe de hauteur défini est ajusté. L'algorithme **Solo** est automatiquement sélectionné.

Modifications du rythme

Il peut s'avérer nécessaire d'apporter des modifications au rythme de segments pour aligner un accent musical sur une certaine position temporelle ou pour ajuster le rythme de segments dans des enregistrements monophoniques. C'est ce qu'on appelle les modifications Warp.

Quand vous effectuez ce genre d'édition sur des segments audio, des marqueurs Warp sont créés. Ces marqueurs apparaissent dans les sections **VariAudio** et **AudioWarp** de l'**Inspecteur** de l'**Éditeur d'échantillons**.

Pour modifier le rythme de segments audio, vous pouvez utiliser la section **VariAudio** de l'**Inspecteur** ou les commandes intelligentes.

LIENS ASSOCIÉS
Section VariAudio de l'Inspecteur à la page 578
Commandes intelligentes à la page 579

Modification Warp de segments

CONDITION PRÉALABLE

Le fichier audio est segmenté et les segments sont corrects. Vous avez ouvert le signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et activé l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :

- Faites glisser la commande intelligente de la fonction **Warp sur début** vers la gauche ou vers la droite.
- Faites glisser la commande intelligente de la fonction **Warp sur fin** vers la gauche ou vers la droite.

RÉSULTAT

L'algorithme **Solo** est automatiquement sélectionné. La rythmique du segment et des segments adjacents est modifiée selon vos éditions. Les marqueurs Warp qui sont affichés sous la règle indiquent quelles parties du signal audio sont modifiées.

À NOTER

Les modifications temporelles effectuées de cette manière ne s'adaptent pas au tempo du projet. Si c'est ce que vous souhaitez faire, utilisez le **mode Musical**.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour comparer les modifications Warp et la rythmique du signal audio d'origine, activez l'option **Désactiver modifications Warp** dans la section **AudioWarp**.

LIENS ASSOCIÉS

Commandes intelligentes à la page 579
Corriger les positions des marqueurs Warp à la page 572
Supprimer des marqueurs Warp à la page 572

Afficher les pistes MIDI de référence

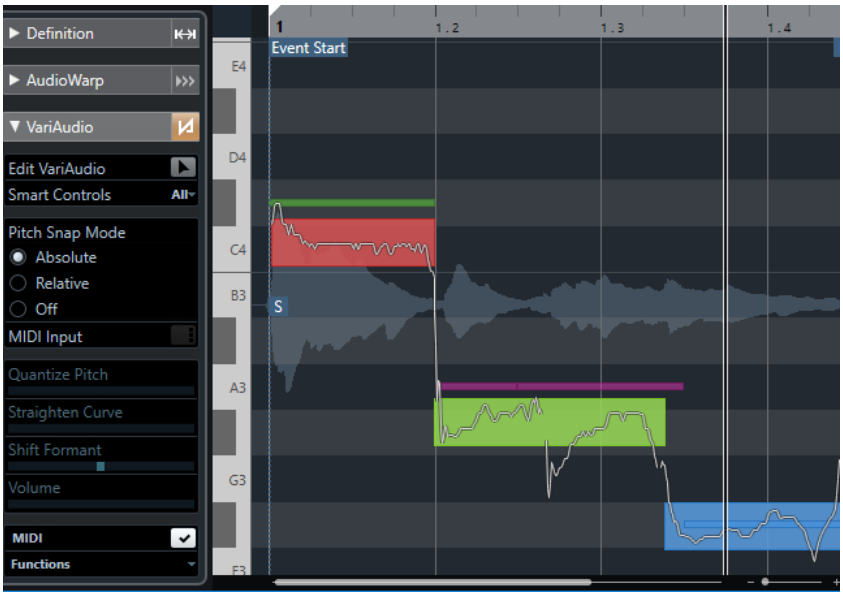
Vous pouvez utiliser une piste MIDI en tant que référence pour corriger la hauteur et le rythme.

CONDITION PRÉALABLE

- Le fichier audio est segmenté et les segments sont corrects. Vous avez ouvert le signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et activé l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**.
- Votre piste MIDI contient un conteneur MIDI dont les événements MIDI correspondent à la mélodie que vous souhaitez utiliser comme référence pour votre signal audio.

PROCÉDER AINSI

- Dans la section **VariAudio** de l'**Inspecteur**, ouvrez le menu local **Sélectionner la piste de référence MIDI**, puis sélectionnez la piste MIDI que vous souhaitez utiliser comme référence pour votre signal audio.



RÉSULTAT

Les événements de la piste MIDI sélectionnée sont affichés sous forme de lignes dans l'affichage d'événements de l'**Éditeur d'échantillons**. Leur couleur s'adapte en fonction du paramètre **Couleurs des segments VariAudio**. Vous pouvez utiliser l'option **Hauteur** ou l'option **Piste d'Accords**, par exemple, pour associer les hauteurs du signal audio et des données MIDI.

La sélection de la piste MIDI de référence s'applique à tous les **Éditeurs d'échantillons** d'un projet. Elle s'enregistre avec le projet.

À NOTER

- Vous ne pouvez pas éditer les données MIDI affichées à partir de l'**Éditeur d'échantillons**.
- Les pistes MIDI de référence ne peuvent pas être affichées si vous avez ouvert l'**Éditeur d'échantillons** à partir de la **Bibliothèque**.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Pour masquer la piste MIDI de référence de l'affichage d'événements de l'**Éditeur d'échantillons**, désactivez l'option **Afficher la piste de référence MIDI**.

LIENS ASSOCIÉS

Menu Couleurs des segments VariAudio à la page 583

Décaler les formants

Les formants sont les fréquences harmoniques qu'on trouve dans la voix humaine. Ils déterminent le timbre d'une prestation vocale et sont importants pour la perception qu'en a l'auditeur (une voix venant davantage du diaphragme que de la gorge, par exemple). Le décalage des formants n'affecte pas la hauteur ou le rythme d'un segment.

CONDITION PRÉALABLE

Le fichier audio est segmenté et les segments sont corrects. Vous avez ouvert le signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et activé l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un ou plusieurs segments.

2. Dans la section **VariAudio** de l'**Inspecteur**, déplacez le curseur **Décaler le formant** vers la gauche ou la droite.

   Il est possible de définir des pourcentages positifs et négatifs. À 0, le signal d'origine reste inchangé.

   À NOTER

   Quand la fonction **Commandes intelligentes** est configurée sur **Tout**, vous pouvez également décaler le formant en faisant glisser vers le haut ou vers le bas la commande intelligente située dans le coin inférieur gauche du segment.

RÉSULTAT

L'algorithme **Solo** est automatiquement sélectionné et le formant est décalé.

LIENS ASSOCIÉS

Commandes intelligentes à la page 579

Éditer le volume

Vous pouvez augmenter ou diminuer le volume du signal audio d'un segment ou le rendre muet.

CONDITION PRÉALABLE

- Le fichier audio est segmenté et les segments sont corrects. Vous avez ouvert le signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et activé l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**.
- Vous avez sélectionné **Tout** dans le menu **Commandes intelligentes** de l'**Inspecteur**.

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Faites glisser vers le haut ou vers le bas la commande intelligente de la fonction **Volume** située dans le coin inférieur droit du segment.
  - Dans la section **VariAudio** de l'**Inspecteur**, faites glisser le curseur **Volume** vers la gauche ou la droite.

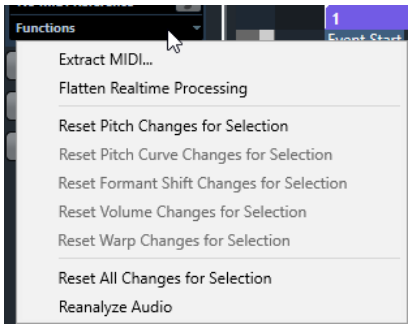
  À NOTER

  Pour rendre un segment muet, réduisez le volume au minimum.

RÉSULTAT

Le volume du segment est modifié.

Menu Fonctions



Extraire MIDI

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **extraire MIDI**, dans laquelle vous pouvez choisir quelles données audio seront utilisées pour créer un conteneur MIDI. L'événement audio est pris en compte dans son ensemble.

Geler traitement temps réel

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Geler traitement temps réel** dans laquelle vous pouvez sélectionner un préréglage d'algorithme pour la mise à plat des modifications VariAudio et Warp. L'événement audio est pris en compte dans son ensemble.

Réinitialiser réglage de hauteur/Réinitialiser les modifications de hauteur dans la sélection

Permet de réinitialiser toutes les hauteurs du segment. Si vous sélectionnez des segments spécifiques, les hauteurs ne seront réinitialisées que dans ces segments.

Réinitialiser les modifications de la courbe de hauteur/Réinitialiser les modifications de la courbe de hauteur dans la sélection

Permet de réinitialiser toutes les courbes de hauteur. Si vous sélectionnez des segments spécifiques, les courbes de hauteur ne seront réinitialisées que dans ces segments.

Réinitialiser les modifications de décalage de formant/Réinitialiser les modifications de décalage de formant dans la sélection

Permet de réinitialiser tous les décalages de formants. Si vous sélectionnez des segments spécifiques, les décalages de formants ne seront réinitialisés que dans ces segments.

Réinitialiser les modifications de volume/Réinitialiser les modifications de volume dans la sélection

Permet de réinitialiser toutes les modifications de volume. Si vous sélectionnez des segments spécifiques, les modifications de volume ne seront réinitialisées que dans ces segments.

Réinitialiser les changements Warp/Réinitialiser les modifications Warp dans la sélection

Permet de réinitialiser toutes les modifications Warp. Si vous sélectionnez des segments spécifiques, les modifications Warp ne seront réinitialisées que dans ces segments.

Réinitialiser toutes les modifications/Réinitialiser toutes les modifications dans la sélection

Permet de réinitialiser toutes les modifications. Si vous sélectionnez des segments spécifiques, les modifications ne seront réinitialisées que dans ces segments.

Réanalyser l'audio

Permet de réinitialiser la segmentation et de réanalyser l'événement audio dans son entier.

LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Extraire MIDI à la page 599
Création de voix harmoniques pour les données audio monophoniques à la page 602
Mise à plat du traitement en temps réel à la page 601

Extraire des données MIDI à partir d'un signal audio

Vous pouvez créer un conteneur MIDI à partir de données spécifiques de votre signal audio. Il est ainsi possible de copier la mélodie et le son d'un signal audio pour les utiliser avec un instrument MIDI ou un instrument VST.

CONDITION PRÉALABLE

Le fichier audio est segmenté et les segments sont corrects. Toutes les modifications de la hauteur et de la durée sont terminées. Vous avez ouvert le signal audio dans l'**Éditeur d'échantillons** et activé l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **VariAudio**, cliquez sur **Extraire MIDI**.
2. Dans la boîte de dialogue **Extraire MIDI** qui s'ouvre, configurez les paramètres souhaités et cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Un conteneur MIDI conforme aux paramètres configurés est créé.

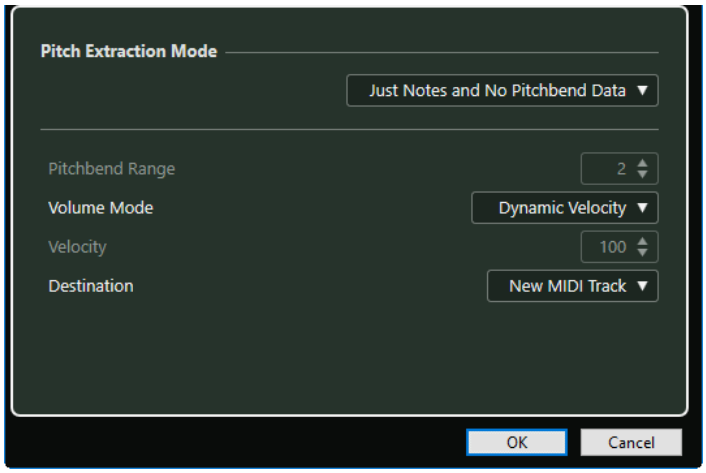
LIENS ASSOCIÉS

Segmenter un signal audio monophonique à la page 581
Boîte de dialogue Extraire MIDI à la page 599

Boîte de dialogue Extraire MIDI

La boîte de dialogue **Extraire MIDI** vous permet de choisir quelles données audio seront utilisées pour créer un conteneur MIDI à l'aide de la fonction **Extraire MIDI**.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Extraire MIDI**, ouvrez la section **VariAudio** de l'**Inspecteur** de l'**Éditeur d'échantillons**, activez l'option **Édition VariAudio** dans la section **VariAudio**, puis dans le menu **Fonctions**, cliquez sur **Extraire MIDI**.



Voici les menus locaux disponibles :

Mode d'extraction de la hauteur

Permet de définir quelles données seront prises en compte lors de l'extraction MIDI. Voici les options disponibles :

Seulement notes et pas de données Pitchbend

Permet de n'extraire que les notes MIDI.

Notes et données statiques Pitchbend

Les événements de Pitchbend sont extraits pour chaque segment. Dans le champ **Intervalle Pitchbend**, vous pouvez définir une valeur de Pitchbend comprise entre 1 et 24.

À NOTER

Si vous travaillez avec un périphérique MIDI externe, configurez-le sur la même valeur d'**Intervalle Pitchbend**.

Notes et données continues Pitchbend

Permet d'extraire les événements de Pitchbend qui correspondent à la courbe de hauteur. Dans le champ **Intervalle Pitchbend**, vous pouvez définir une valeur de Pitchbend comprise entre 1 et 24.

À NOTER

Si vous travaillez avec un périphérique MIDI externe, configurez-le sur la même valeur d'**Intervalle Pitchbend**.

Notes et courbe Pitchbend NoteExp

Permet d'extraire les événements de Pitchbend qui correspondent à la courbe de hauteur. Ceux-ci sont enregistrés sous la forme de données Note Expression pour les notes MIDI créées.

Notes et courbe Tuning VST 3 NoteExp

Les événements VST 3 correspondant au paramètre **Accordage** sont extraits. Ceux-ci sont créés sous la forme de données Note Expression pour les notes MIDI créées.

À NOTER

Ceci ne fonctionne que quand l'instrument VST connecté prend en charge la Note Expression.

Mode Volume

Permet de définir comment les informations de volume du signal audio doivent être extraites. Voici les options disponibles :

Forcer la vélocité

Permet d'affecter la même vélocité à toutes les notes MIDI créées. Dans le champ **Vélocité**, vous pouvez définir une valeur de vélocité.

Vélocité dynamique

Permet d'affecter à chaque note MIDI créée une valeur de vélocité distincte déterminée à partir de l'amplitude du signal audio.

Courbe de contrôleur de volume

Une courbe de contrôleur de volume continue est créée dans le conteneur MIDI. Dans le champ **Contrôleur MIDI**, vous pouvez définir le contrôleur MIDI.

Courbe du contrôleur de volume NoteExp

Des événements de contrôleur de volume MIDI sont extraits. Ceux-ci sont créés sous la forme de données Note Expression pour les notes MIDI créées.

Courbe de volume VST 3 NoteExp

Une courbe de volume VST 3 est extraite. Celle-ci est créée sous la forme de données Note Expression pour les notes MIDI créées.

À NOTER

Cette option ne fonctionne que quand l'instrument VST connecté prend en charge la Note Expression.

Destination

Permet de définir l'emplacement du conteneur MIDI. Voici les options disponibles :

Première piste sélectionnée

Le conteneur MIDI est placé sur la première piste MIDI ou d'Instrument sélectionnée. Tous les conteneurs MIDI issus d'extractions antérieures sur cette piste sont supprimés.

Nouvelle piste MIDI

Une nouvelle piste MIDI est créée pour le conteneur MIDI.

Presse-papiers du projet

Le conteneur MIDI est copié dans le presse-papiers. Cette option vous permet de l'insérer à l'endroit souhaité sur une piste MIDI ou d'Instrument dans la fenêtre **Projet**.

À NOTER

Si vous avez ouvert l'**Éditeur d'échantillons** à partir de la **Bibliothèque** et que le fichier audio ne fait pas partie de votre projet, le conteneur MIDI sera inséré au début du projet.

Mise à plat du traitement en temps réel

Vous pouvez mettre à plat les modifications VariAudio et AudioWarp. Cela 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. Facultatif : sélectionnez les segments que vous souhaitez mettre à plat.

   Si vous ne sélectionnez aucun segment, tous les segments seront mis à plat.
2. Dans la section **VariAudio**, ouvrez le menu **Fonctions** et sélectionnez **Geler traitement temps réel**.
3. Dans la boîte de dialogue **Geler traitement temps réel**, sélectionnez un préréglage d'algorithme.

À NOTER

Pour les facteurs de modification de la durée compris entre 0,5 et 2, vous pouvez sélectionner le préréglage d'algorithme **Realtime** ou **MPEX**. Pour les autres facteurs de modification de la durée, l'algorithme **Realtime** est automatiquement défini.

4. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Toutes les boucles dont la hauteur avait été modifiée précédemment sont lues exactement de la même manière, mais le **Mode Musical** est désactivé et les données VariAudio (par exemple les modifications de la hauteur, les éditions du volume et le décalage des formants) sont perdues.

Voix harmoniques pour les données audio

Cubase vous permet de créer rapidement des harmonies pour les audio données monophoniques.

Vous avez le choix entre les options suivantes :

- Vous pouvez faire en sorte que Cubase crée des voix harmoniques par défaut pour vos données audio.
- Vous pouvez d'abord créer une piste d'Accords comportant quelques accords, puis créer ensuite des voix harmoniques pour vos données audio en vous basant sur cette piste.

Dans un cas comme dans l'autre, une analyse VariAudio est réalisée pour l'événement audio sélectionné, et jusqu'à quatre copies de la piste correspondante sont créées. Ces nouvelles pistes, qui sont nommées **Soprano**, **Alto**, **Ténor** et **Basse**, contiennent des copies indépendantes de l'événement audio sélectionné.

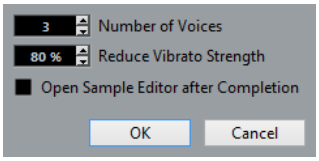
Quand vous utilisez la fonction sans aucune piste d'Accords, les voix sont réparties par défaut. Si vous créez une piste d'Accords comportant quelques accords et que vous configurez la piste d'origine pour qu'elle suive cette piste d'Accords en mode **Voix individuelle**, les voix harmoniques seront réparties en fonction du Voicing des accords.

Création de voix harmoniques pour les données audio monophoniques

Vous pouvez générer automatiquement des voix harmoniques pour un signal audio monophonique.

PROCÉDER AINSI

1. Facultatif : Créez une piste d'Accords dans votre projet et configurez-la.
2. Sélectionnez **Fichier** > **Importer** > **Fichier audio** et importez un fichier audio monophonique.
3. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez l'événement audio.
4. Sélectionnez **Audio** > **Générer voix harmoniques**.
5. Définissez le nombre de voix que vous souhaitez créer, saisissez une valeur de réduction de vibrato et cliquez sur **OK**.



RÉSULTAT

L'événement audio est analysé et des segments VariAudio sont automatiquement créés. Une copie de l'événement intégrant les hauteurs modifiées est créée pour chaque voix et placée sur une nouvelle piste.

À NOTER

- Si vous avez créé une piste d'Accords, les hauteurs des voix créées s'aligneront sur les voix soprano, alto, ténor et basse du Voicing de la piste d'Accords.
- Quand vous travaillez sans piste d'Accords, les segments VariAudio créés pour la voix numéro 1 (soprano) sont transposés trois demi-tons plus haut que les données audio d'origine. Les segments des voix numéro 2, 3 et 4 (alto, ténor et basse) sont transposés trois, six et neuf demi-tons plus bas.

LIENS ASSOCIÉS

Créer la piste d'Accords à la page 971

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 fondus 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**.

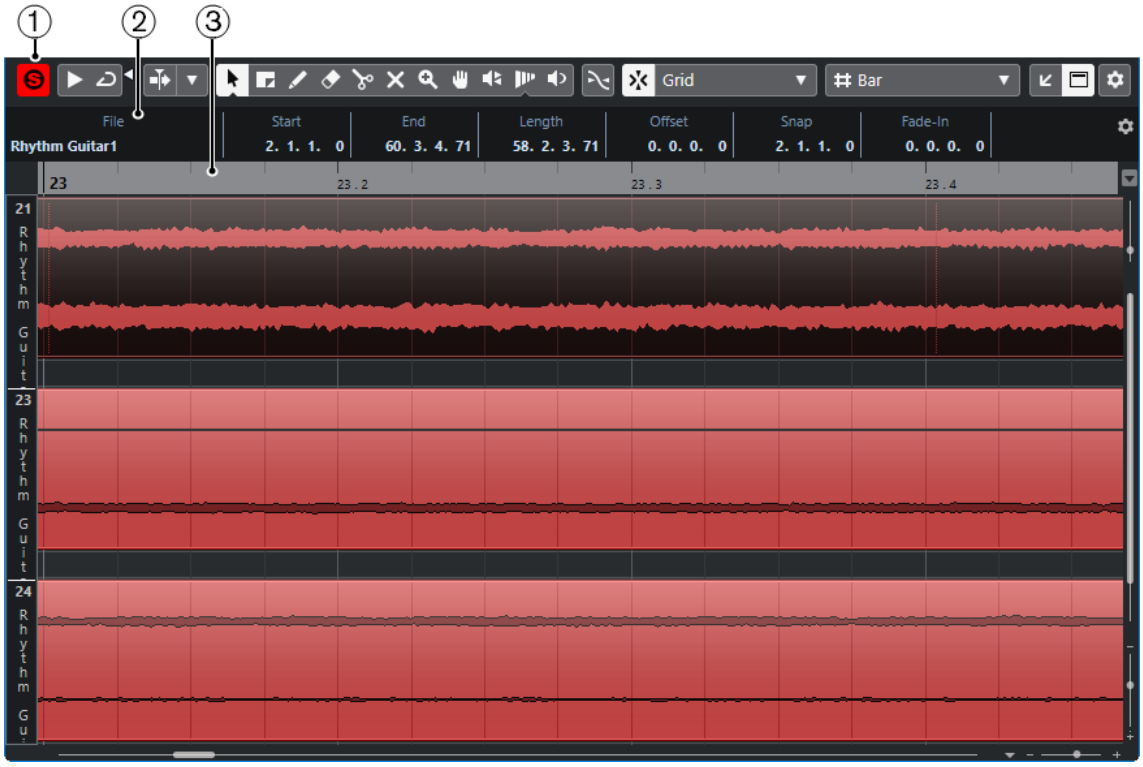
Pour ouvrir un conteneur audio dans l'**Éditeur de conteneurs audio**, procédez de l'une des manières suivantes :

- 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.

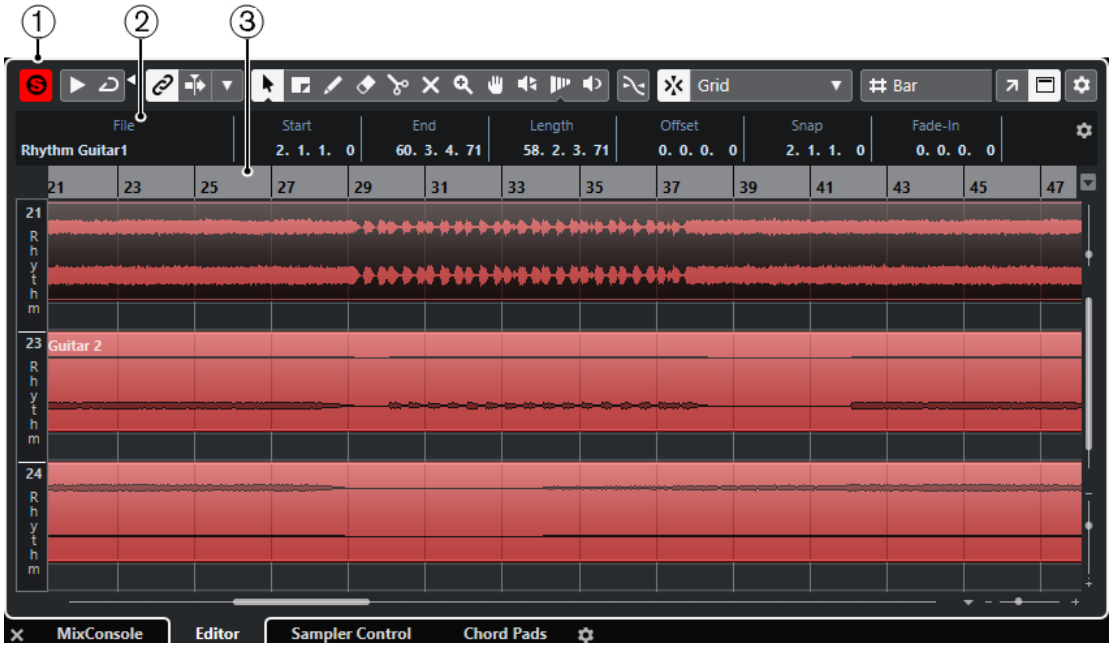
À NOTER

Quand vous sélectionnez **Audio** > **Configurer les préférences de l'éditeur**, la boîte de dialogue **Préférences** s'ouvre à la page **Éditeurs**. Selon les paramètres que vous configurez, 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 71

Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur à la page 60
Règle à la page 55
Ligne d’infos à la page 57
Barre d'outils de l'Éditeur de conteneurs audio à la page 606

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 zone inférieur 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.

Assemblage de couches

Permet d'assembler des prises.

Crayon

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.

Time Warp (Cubase Pro uniquement)

Permet d'aligner les positions musicales des événements sur des positions temporelles.

Réglages et sélection de conteneurs

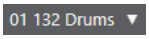
Afficher cadres des conteneurs

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.

Coup de pouce

Ajuster le début à gauche

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

Ajuster le début à droite

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

Déplacer à gauche

Permet de déplacer l'élément sélectionné vers la gauche.

Déplacer à droite

Permet de déplacer l'élément sélectionné vers la droite.

Ajuster la fin à gauche

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

Ajuster la fin à droite

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

Calage

Caler sur un passage à zéro

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

Calage actif/inactif

Permet de restreindre les déplacements et positionnements horizontaux sur des positions spécifiques.

Type de calage

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

Grille

Type de grille

Permet de sélectionner un type de grille. Les options dépendent du format sélectionné pour la règle. Quand vous sélectionnez le format **Secondes**, les options de grille basée sur le temps deviennent disponibles. Quand vous sélectionnez le format **Mesure**, les options de grille musicale deviennent disponibles.

Quantifier

Quantification itérative activée/désactivée

Permet d’activer/désactiver la quantification itérative.

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**.

Couleurs des événements

Colorer les pistes ou les 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 zone inférieur.

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 zone inférieur. 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

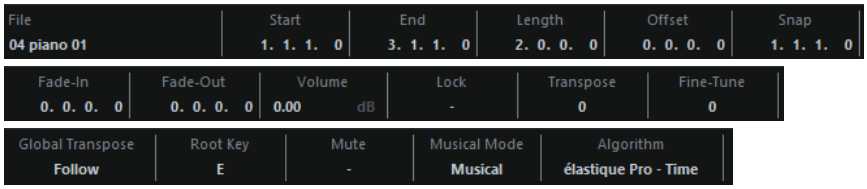
Permet d’accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

LIENS ASSOCIÉS

Lier les curseurs de projet et d’éditeur de zone inférieure à la page 72
Menu des paramètres de défilement automatique à la page 263
Suspendre défilement automatique lors de l’édition à la page 264

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.



- 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 zone inférieur ne sont pas liées.

LIENS ASSOCIÉS
Barre d'outils de l'Éditeur de conteneurs audio à la page 606

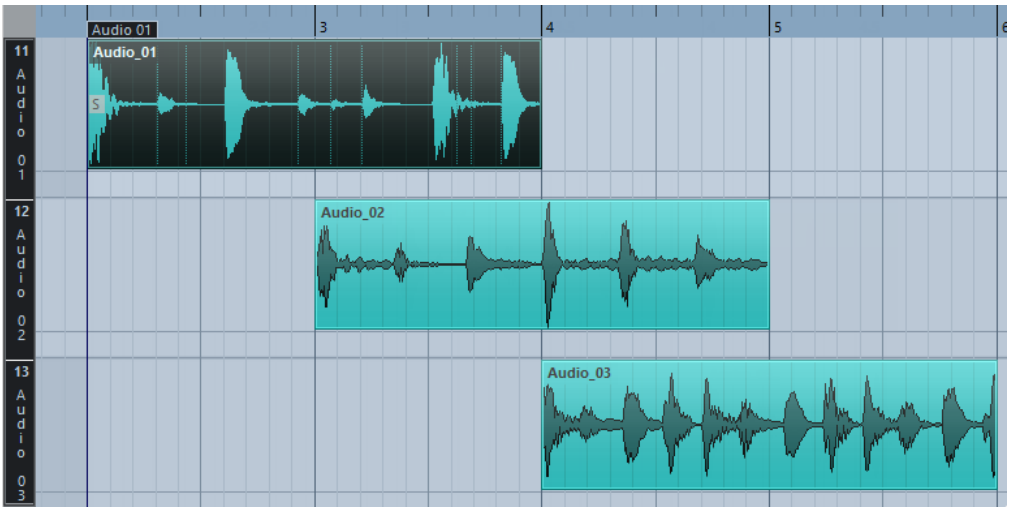
Règle

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 180

Opérations

Toutes les opérations peuvent être réalisées dans la fenêtre **Éditeur de conteneurs audio** et dans l'éditeur de zone inférieur.

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 de projet à la page 41
Copies partagées à la page 235

Audition

Lors d'une écoute avec l'outil **Lecture** ou l'outil **Audition**, le signal audio est directement routé sur la **Control Room** (Cubase Pro uniquement) ou sur le bus de mixage principal (le bus de sortie par défaut) si la **Control Room** est désactivée.

Dans Cubase Artist, le bus de mixage principal est toujours utilisé pour l'audition.

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 606

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 606

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 zone inférieur.

   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 1172
Barre d'outils de l'Éditeur de conteneurs audio à la page 606

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 224

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 1151
Barre d'outils de l'Éditeur de conteneurs audio à la page 606

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 616
Commandes de l'échantillonneur à la page 616

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 105

Bibliothèque à la page 630

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 754
Inspecteur des pistes d’Instrument à la page 120
Inspecteur des pistes MIDI à la page 135

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 préréglages 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 616
Graphique de la forme d’onde à la page 620
Éditeurs d’enveloppes à la page 623
Section des paramètres de son à la page 621
Section du clavier à la page 626

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.

Basculer entre réglages A/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 préréglages

Indique le nom du préréglage de piste qui est chargé sur la piste Échantillonneur. Vous pouvez également enregistrer et charger des préréglages.

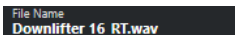
Importer un fichier audio

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.

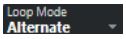
Tempo

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

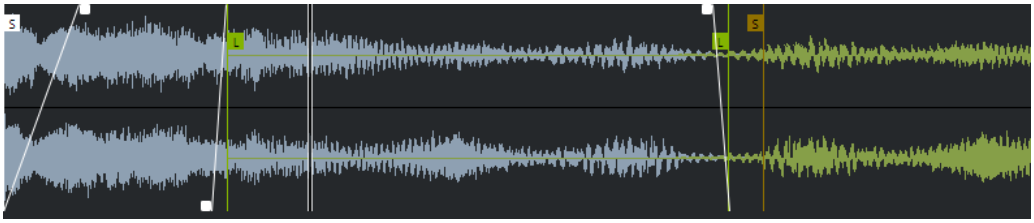
Permet d'ouvrir les **Commandes de l'échantillonneur** dans la zone inférieure.

LIENS ASSOCIÉS

Définir manuellement la touche de base à la page 627
Configurer des boucles sur des échantillons audio à la page 626
Transférer des échantillons des Commandes de l’échantillonneur vers des instruments VST à la page 628

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.



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.

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.

Sustain Loop Start

Permet de définir où commence la boucle de soutien.

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.

Fade-In Length

Permet de définir la durée du fondu d’entrée.

Fade-Out Length

Permet de définir la durée du fondu de sortie.

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 sou 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.

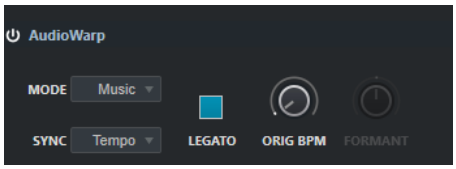
LIENS ASSOCIÉS
Raccourcis clavier à la page 1151

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.

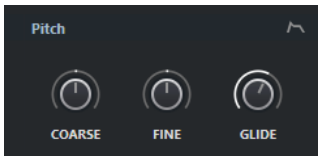
Formant

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

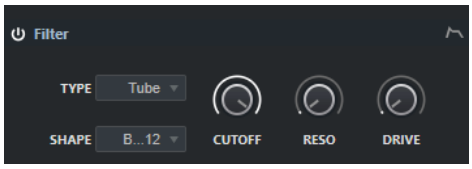
Permet d'afficher l'éditeur d'enveloppe de hauteur.

LIENS ASSOCIÉS

Éditeurs d’enveloppes à la page 623

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

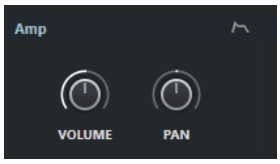
Permet d'afficher l'éditeur d'enveloppe de filtre.

LIENS ASSOCIÉS

Éditeurs d’enveloppes à la page 623

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 623

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 vélocité affecte le niveau de l'enveloppe.

Le niveau de l'enveloppe dépend de la configuration de la vélocité 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 625
Ajouter et supprimer des nœuds à la page 625
Ajuster la courbe d’enveloppe à la page 625

Fonctions de zoom dans les éditeurs d'enveloppes à la page 625

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 79

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.

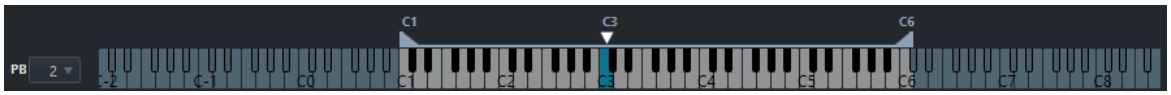
- Pour faire un zoom avant ou arrière, cliquez sur les boutons **+** ou **-** situés à droite de la barre de défilement sous l'éditeur d'enveloppe, ou servez-vous des raccourcis clavier correspondants.
- Pour faire un zoom avant ou arrière sur la position actuelle, cliquez sur l'axe temporel et faites 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 1151

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 627
Configurer la plage de touches à la page 627

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 de **Sustain Loop Start/End** et la surimpression de l'intervalle de boucle (en vert) s'affichent.

2. Faites glisser les poignées **Set Sustain Loop Start/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 626

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 626
Configurer la plage de touches à la page 627

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 626

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**.

CONDITION PRÉALABLE

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 aigües, 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 277
Monitoring via Cubase à la page 284
Événements MIDI à la page 221
Méthodes d’enregistrement de base à la page 279
Éditeurs MIDI à la page 839

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 Pro

Transférer un échantillon

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez installé Groove Agent, Groove Agent SE, HALion ou Padshop Pro. 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 629

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

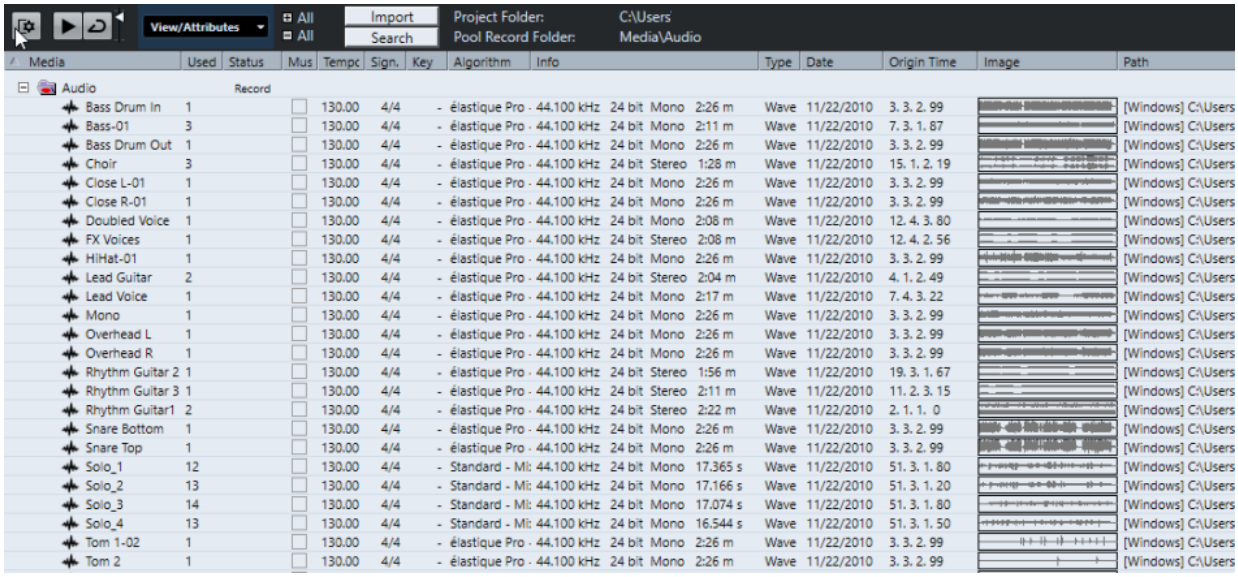
- Copier les clips
- Audition des clips
- Organiser les clips
- Appliquer un traitement audio aux clips
- Enregistrer ou importer des fichiers de **Bibliothèque** complets

Fenêtre Bibliothèque

La fenêtre **Bibliothèque** vous permet de gérer les fichiers de média du projet actif.

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

- Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **Ouvrir bibliothèque**. Si cette icône n'est pas visible, activez l'option **Fenêtres de Média et de MixConsole** dans le menu contextuel de la barre d'outils.
- Sélectionnez **Projet** > **Bibliothèque**.
- Sélectionnez **Média** > **Ouvrir bibliothèque**.



Media	Used	Status	Mus	Tempo	Sign.	Key	Algorithm	Info	Type	Date	Origin Time	Image	Path
Audio		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. 87		[Windows] C:\Users
Bass Drum Out	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Choir	3			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 1:28 m	Wave	11/22/2010	15. 1. 2. 19		[Windows] C:\Users
Close L-01	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Close R-01	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Doubled Voice	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:08 m	Wave	11/22/2010	12. 4. 3. 80		[Windows] C:\Users
FX Voices	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 2:08 m	Wave	11/22/2010	12. 4. 2. 56		[Windows] C:\Users
HiHat-01	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Lead Guitar	2			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 2:04 m	Wave	11/22/2010	4. 1. 2. 49		[Windows] C:\Users
Lead Voice	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:17 m	Wave	11/22/2010	7. 4. 3. 22		[Windows] C:\Users
Mono	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Overhead L	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Overhead R	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar 2	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 1:56 m	Wave	11/22/2010	19. 3. 1. 67		[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar 3	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 2:11 m	Wave	11/22/2010	11. 2. 3. 15		[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar1	2			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo 2:22 m	Wave	11/22/2010	2. 1. 1. 0		[Windows] C:\Users
Snare Bottom	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Snare Top	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Solo_1	12			130.00	4/4	-	Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono 17.365 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 80		[Windows] C:\Users
Solo_2	13			130.00	4/4	-	Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono 17.166 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 20		[Windows] C:\Users
Solo_3	14			130.00	4/4	-	Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono 17.074 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 80		[Windows] C:\Users
Solo_4	13			130.00	4/4	-	Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono 16.544 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 50		[Windows] C:\Users
Tom 1-02	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Tom 2	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users

Le contenu de la **Bibliothèque** est réparti dans plusieurs dossiers :

Dossier Audio

Contient tous les clips et régions audio faisant partie du projet.

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

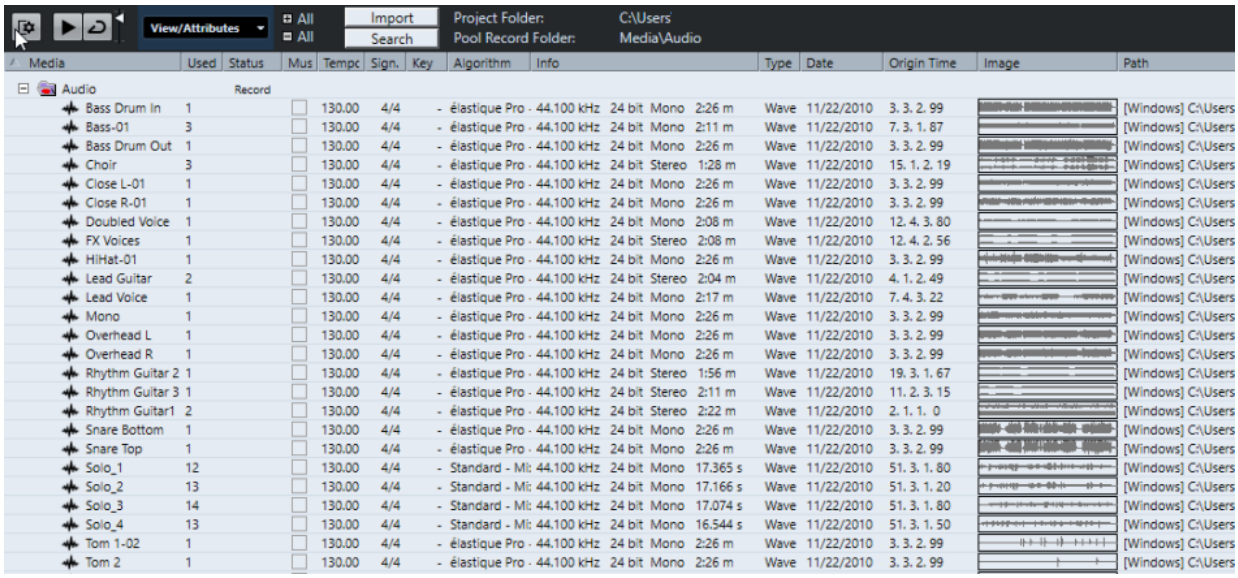
Contient les clips inutilisés qui ont été placés dans ce dossier pour être à terme supprimés définitivement du disque dur.

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.



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

  Indique que le fichier auquel le clip fait référence est externe, ce qui signifie, par exemple, qu'il se trouve en dehors du dossier **Audio** du projet.
- Enregistré

  Indique que le clip a été enregistré dans la version ouverte du projet. Ce repère aide à retrouver rapidement les clips enregistrés récemment.

Mode Musical

Vous pouvez utiliser le **Mode Musical** pour aligner les boucles audio sur le tempo du projet. La case à cocher de cette colonne permet d'activer ou de désactiver le mode musical. Si la colonne **Tempo** indique « ??? », c'est que vous devez saisir le bon tempo avant de pouvoir activer le **Mode Musical**.

Tempo

Indique le tempo des fichiers audio s'il est disponible. Si aucun tempo n'a été défini, la colonne indique « ??? ».

Sign.

Indique le chiffrage de mesure, par exemple « 4/4 ».

Tonalité

Indique la tonalité de base si elle a été définie pour le fichier.

Algorithme

Cette colonne indique le préréglage d'algorithme utilisé quand le fichier audio est traité.

- Pour changer de préréglage par défaut, cliquez sur le nom du préréglage et sélectionnez un autre préréglage dans le menu local.

Information

Pour les clips audio, cette colonne indique la fréquence d'échantillonnage, la résolution, le nombre de canaux et la durée du clip.

Pour les régions, elle indique les positions de début et de fin de la région en valeurs d'images.

Pour les clips vidéo, elle indique la fréquence d'images, la résolution, le nombre d'images et la durée du clip.

Type

Indique le format de fichier du clip.

Date

Indique la date de la dernière modification du fichier audio.

Heure d'Origine

Indique la position temporelle à laquelle le clip a été enregistré à l'origine dans le projet. Comme cette valeur peut servir de référence pour l'option **Insérer dans le projet** de la section **Média** ou du menu contextuel, vous pouvez la modifier si la valeur **Heure d'origine** est indépendante (ce qui n'est pas le cas pour les régions, par exemple).

Vous pouvez modifier cette valeur directement dans la colonne ou sélectionner le clip correspondant dans la **Bibliothèque**, placer le curseur de projet à la nouvelle position et sélectionner **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

Si vous avez importé un fichier OMF, il intégrera peut-être cet attribut. Le cas échéant, il apparaîtra 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 641

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 553

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 553
Remplacer des clips dans des événements à la page 220
Curseur Réticule à la page 87

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.

CONDITION PRÉALABLE

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

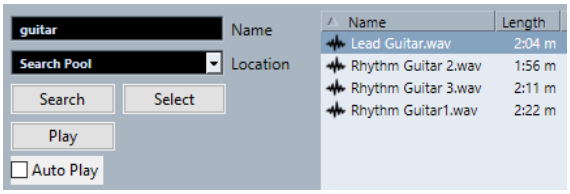
Les clips correspondants sont localisés et affichés en surbrillance dans la **Bibliothèque**.

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**.

Fenêtre Recherche de média

La fenêtre **Recherche de média** est une fenêtre autonome qui remplit la même fonction que l'option **Rechercher** de la **Bibliothèque**.

- Pour ouvrir la fenêtre **Recherche de média**, sélectionnez **Média** > **Recherche de média**.
- Pour insérer un clip ou une région dans le projet à partir de la fenêtre **Recherche de média**, choisissez le clip ou la région dans la liste, sélectionnez **Média** > **Insérer dans le projet**, puis sélectionnez pour une option d'insertion.

LIENS ASSOCIÉS

Insertion de clips dans un projet à la page 636

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 la **Control Room** si elle est activée (Cubase Pro uniquement). Si la **Control Room** est désactivée, l'audio est routé sur le bus de **Mixage principal** (sortie par défaut) et contourne les paramètres de la voie audio, les effets et les égaliseurs. Dans Cubase Artist, le bus de **Mixage principal** est toujours utilisé pour l'audition.

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 553
Éditeur d'échantillons à la page 531

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 1097
Importer des fichiers ReCycle à la page 305

Formats de fichiers audio compressés pris en charge à la page 302
Compatibilité des fichiers vidéo à la page 1129

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**.

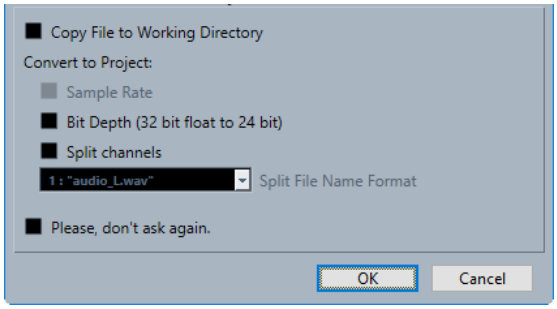
LIENS ASSOCIÉS

Importer les pistes d'un CD audio à la page 302

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.



Copier le fichier dans le répertoire de travail/Copier les fichiers dans le répertoire de travail

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**.

Conversion à la configuration du projet/Copier et convertir à la configuration 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**.

Séparer Canaux/Séparer fichiers multicanaux

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

Le menu local **Format pour noms de fichier divisés** vous permet de définir comment ces fichiers mono 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 afficher ce message

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 632
Conversion de fichiers à la page 648
Conformer les fichiers à la page 649

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 552

Changement du dossier d'enregistrement dans la bibliothèque

Tous les clips audio que vous enregistrez dans le projet sont enregistrés dans le dossier d'**Enregistrement dans la bibliothèque**. Le dossier d'**Enregistrement dans la bibliothèque** est indiqué par le texte **Enregistrement** dans la colonne **Statut** et par un point sur le dossier lui-même.

Par défaut, il s'agit du dossier **Audio** principal. Vous pouvez toutefois créer un sous-dossier **Audio** et le définir en tant que nouveau dossier d'**Enregistrement dans la bibliothèque**.

À NOTER

Les dossiers que vous créez dans la **Bibliothèque** sont uniquement utilisés pour l'organisation des fichiers dans la **Bibliothèque**. Tous les fichiers sont enregistrés dans le dossier définis en tant que dossier d'**Enregistrement dans la bibliothèque**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la **Bibliothèque**, sélectionnez le dossier **Audio** ou n'importe quel clip audio.

À NOTER

Vous ne pouvez toutefois pas désigner le dossier **Vidéo**, ni aucun de ses sous-dossiers, comme dossier d'**Enregistrement dans la bibliothèque**.

2. Sélectionnez **Média** > **Créer un dossier**.
3. Renommez le nouveau dossier.
4. Sélectionnez le nouveau dossier, puis **Média** > **Définir le dossier d'enregistrement dans la bibliothèque**, ou cliquez dans la colonne **Statut** du nouveau dossier.

RÉSULTAT

Le nouveau dossier devient le dossier d'**Enregistrement dans la bibliothèque**. Tous les signaux audio enregistrés dans le projet sont enregistrés dans ce dossier.

Organisation des clips et des dossiers

Si vous accumulez un grand nombre de clips dans la **Bibliothèque**, vous aurez peut-être des difficultés à retrouver rapidement certains éléments. En réponse à ce problème, vous pouvez classer vos clips dans des sous-dossiers auxquels vous avez attribué des noms caractéristiques. Par exemple, les effets sonores peuvent être groupés dans un dossier, les voix dans un autre, etc.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez créer un sous-dossier.

   À NOTER

   Il n'est pas possible de ranger des clips audio dans un dossier vidéo, et vice versa.

2. Sélectionnez **Média** > **Créer un dossier**.
3. Renommez le dossier.
4. Faites glisser les clips dans le nouveau dossier.

Appliquer des traitements aux clips de la Bibliothèque

Vous pouvez appliquer des traitements audio aux clips depuis la **Bibliothèque**, comme vous le feriez dans la fenêtre **Projet**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez les clips à traiter.
2. Sélectionnez **Audio** > **Traitement hors ligne direct**, puis choisissez une méthode de traitement.

RÉSULTAT

Un symbole de forme d’onde indique que les clips ont été traités.

LIENS ASSOCIÉS

Traitement hors ligne direct à la page 494

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 106

Importer et exporter des fichiers de Bibliothèque (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez importer ou exporter une **Bibliothèque** sous la forme d'un fichier. Ce type de fichier porte l'extension ".npl".

- Pour importer un fichier **Bibliothèque**, sélectionnez **Média** > **Importer une bibliothèque**.

  Lorsque vous importez un fichier **Bibliothèque**, ses références de fichier sont ajoutées à la **Bibliothèque** actuelle.

  À NOTER

  Étant donné que les fichiers audio et vidéo sont référencés, et non enregistrés dans le fichier **Bibliothèque**, l'importation dans la **Bibliothèque** ne vaut la peine que si vous avez accès à tous les fichiers référencés. Il est préférable que ces fichiers gardent les mêmes chemins d'accès qu'au moment de l'enregistrement de la **Bibliothèque**.

- Pour exporter un fichier **Bibliothèque**, sélectionnez **Média** > **Exporter la bibliothèque**.

Vous pouvez également enregistrer et ouvrir des bibliothèques, c'est-à-dire, des fichiers **Bibliothèque** autonomes qui ne sont pas associés à un projet.

LIENS ASSOCIÉS

Travailler avec les Bibliothèques (Cubase Pro uniquement) à la page 648

Travailler avec les Bibliothèques (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez utiliser les Bibliothèques pour enregistrer des effets sonores, des boucles, des clips vidéo etc., et transférer des média à partir d'une Bibliothèque vers un projet en les faisant glisser.

- Pour créer une nouvelle Bibliothèque, sélectionnez **Fichier** > **Nouvelle bibliothèque**.

  Vous devez définir un dossier de projet pour la nouvelle Bibliothèque. Les fichiers de média y seront enregistrés. La bibliothèque apparaît dans une fenêtre de **Bibliothèque** distincte.
- Pour ouvrir une bibliothèque, sélectionnez **Fichier** > **Ouvrir une bibliothèque**.
- Pour enregistrer une bibliothèque, sélectionnez **Fichier** > **Enregistrer la bibliothèque**.

Conversion de fichiers

Dans la **Bibliothèque**, vous pouvez convertir les fichiers dans un autre format.

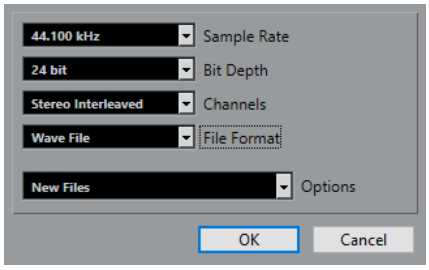
PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez les fichiers à convertir.
2. Sélectionnez **Média** > **Convertir les fichiers**.
3. Configurez les paramètres de 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.

Conformer les fichiers

Vous pouvez aligner les attributs des fichiers sur les attributs du projet. Ceci s'avère utile quand les attributs des fichiers sélectionnés sont différents des attributs du projet.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Bibliothèque**, sélectionnez les clips à conformer.
2. Sélectionnez **Média** > **Conformer les fichiers**.
3. Vous pouvez soit conserver, soit remplacer les fichiers d'origine non convertis de la **Bibliothèque**.
   - Si vous sélectionnez l'option **Remplacer**, les fichiers de la **Bibliothèque** et du dossier **Audio** du projet sont remplacés.

- Si l'une des options **Garder** est sélectionnée, les fichiers d'origine sont conservés dans le dossier **Audio** du projet et de nouveaux fichiers sont créés.

RÉSULTAT

Les fichiers sont conformés. Les références aux clips ou aux événements de la **Bibliothèque** sont transférées aux fichiers conformés.

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 préréglages 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 662
Analyse les dossiers à la page 666
Rack de Media de la zone droite à la page 651
Ajouter des favoris dans la page Favoris à la page 660
Ajouter des favoris à l'aide de la page Explorateur de fichiers à la page 661

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**.

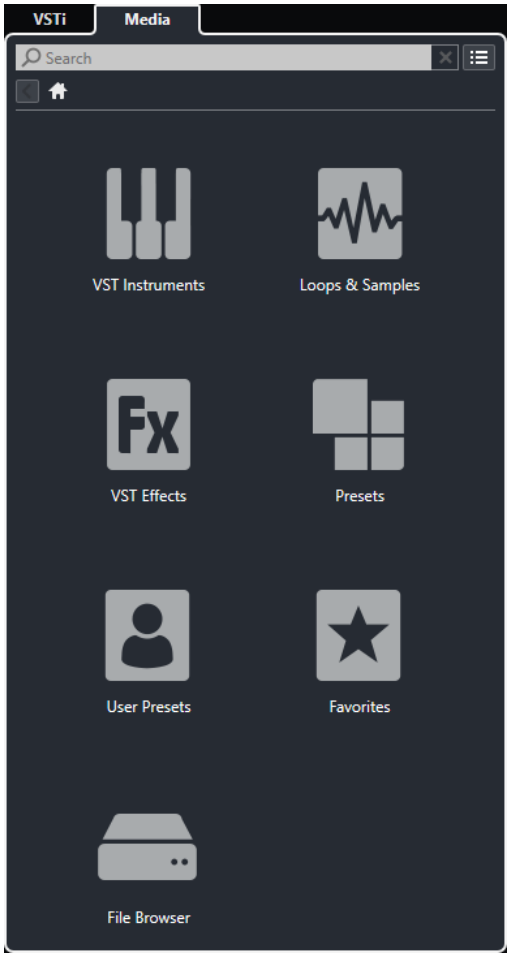
Le rack de **Média** s'ouvre à la page d'**Accueil**. Celle-ci contient plusieurs vignettes qui correspondent aux types de médias disponibles.

LIENS ASSOCIÉS
Afficher/masquer des zones à la page 42
Page d'accueil à la page 651
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

Page d'accueil

La page d'**Accueil** vous permet d'accéder à des vignettes qui correspondent aux différents types de médias disponibles, aux **Favoris** et à l'**Explorateur de fichiers**.

- Pour ouvrir la page **Accueil**, cliquez sur la commande de navigation **Accueil** dans le rack de **Média**.



Voici les vignettes disponibles :

Instruments VST

Permet d'afficher les instruments VST et les préréglages d'instruments.

Effets VST

Permet d'afficher les effets VST et les préréglages d'effets.

Boucles et échantillons

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

Préréglages

Permet d'afficher les préréglages de piste, les préréglages de Strip, les 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 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

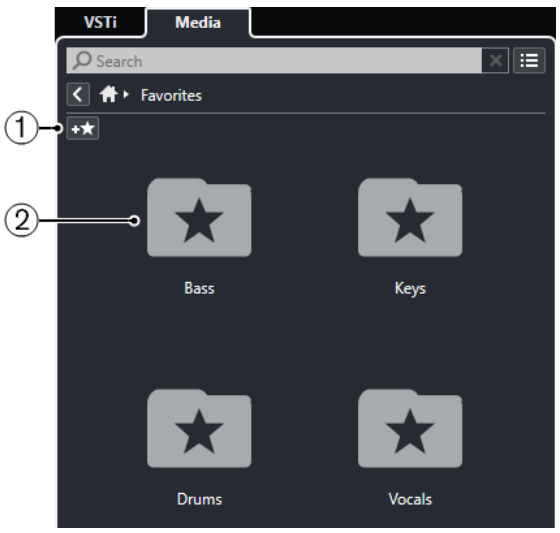
Permet d'afficher votre système de fichiers et les dossiers prédéfinis suivants : **Favoris**, **Cet ordinateur**, **VST Sound**, **Factory Content** et **User Content**. Vous pouvez rechercher des fichiers de médias et y accéder immédiatement.

LIENS ASSOCIÉS

Charger des préréglages d'instrument à la page 689
Charger des boucles et des échantillons à la page 688
Charger des préréglages de piste à la page 689
Charger des préréglages de plug-in d'effet à la page 690
Charger des préréglages de chaîne FX à la page 690
Charger des préréglages de Strip à la page 691
Charger des banques de patterns à la page 691
Ajouter des favoris dans la page Favoris à la page 660
Ajouter des favoris à l'aide de la page Explorateur de fichiers à la page 661

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.

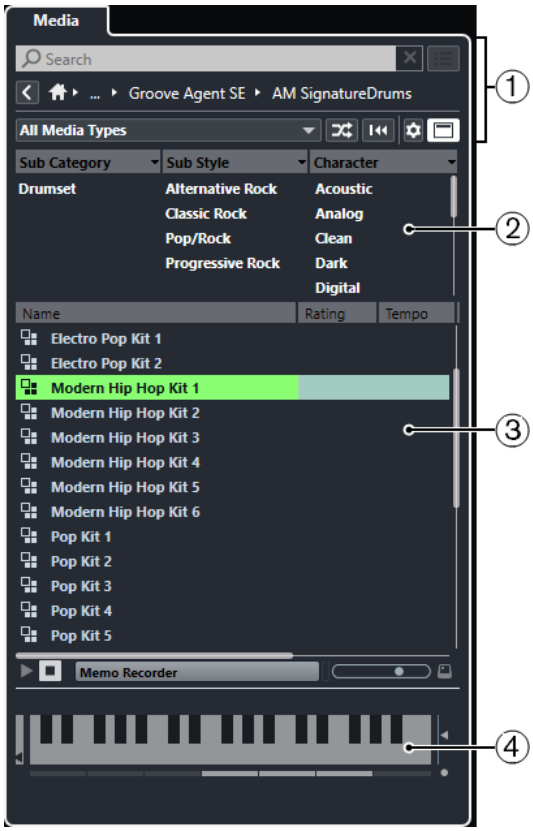
LIENS ASSOCIÉS

Ajouter des favoris dans la page Favoris à la page 660

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.

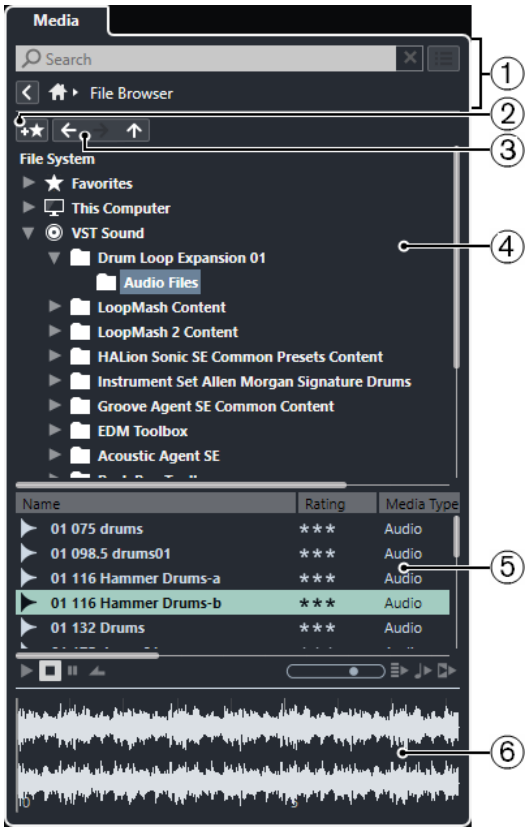
LIENS ASSOCIÉS

Commandes de navigation du rack de Média à la page 658
Configuration des colonnes de la liste de résultats à la page 668
Inspecteur d'attributs à la page 683
Section Résultats à la page 668
Section Pré-écoute à la page 673

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

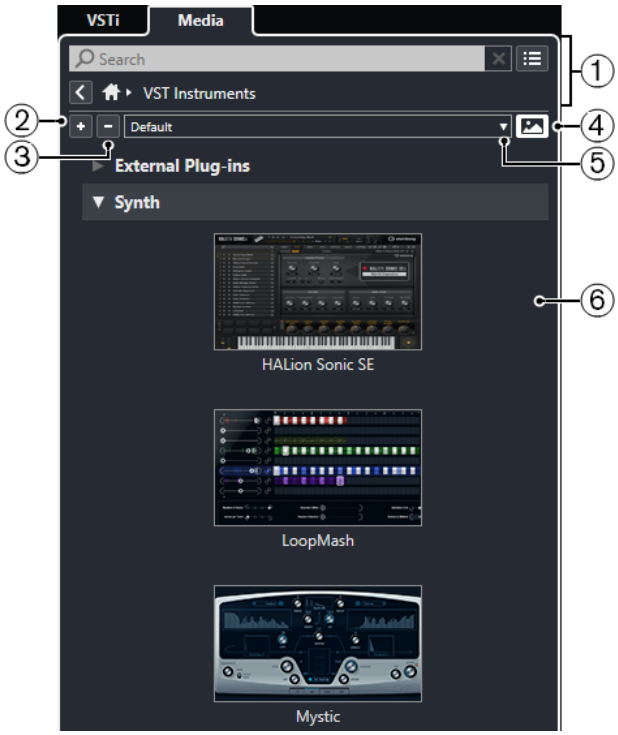
Commandes de navigation du rack de Média à la page 658
Section Navigateur de fichiers à la page 666
Section Résultats à la page 668

Section Pré-écoute à la page 673

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**

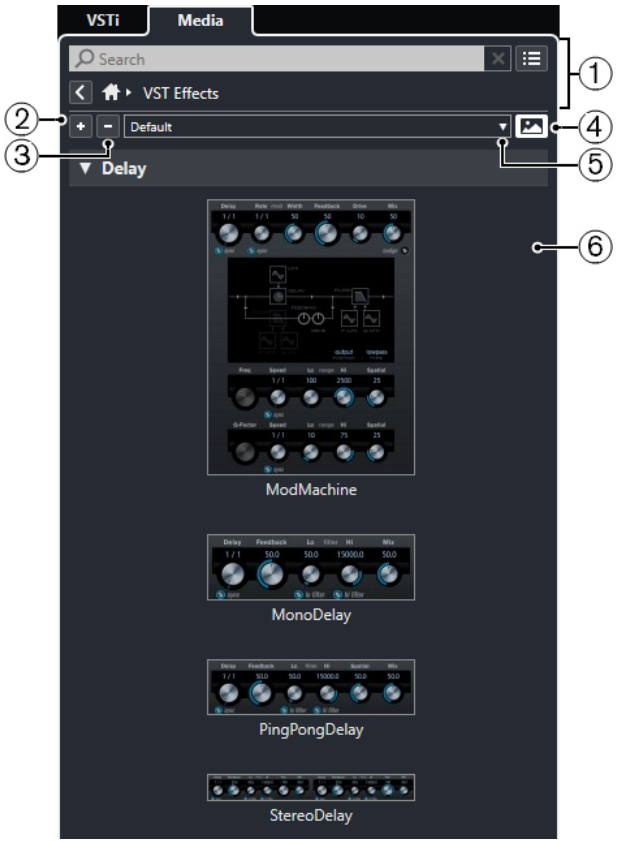
Contient les plug-ins de la collection sélectionnée.

LIENS ASSOCIÉS
Fenêtre Gestionnaire de plug-ins VST à la page 773
Ajouter des images des instruments VST dans le rack de Média à la page 661

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 773
Ajouter des images des effets VST dans le rack de Média à la page 662

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.

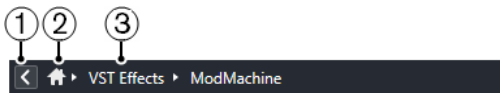
2 **Réinitialiser recherche**

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 651
Page Résultats à la page 654
Attributs des fichiers de médias à la page 681

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 651
Page Résultats à la page 654

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 689

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 préréglages de plug-in d'effet à la page 690

Appliquer des préréglages de piste

Vous pouvez utiliser le rack de **Média** pour ajouter des préréglages de piste dans votre projet.

PROCÉDER AINSI

1. Dans le rack de **Média**, cliquez sur la vignette **Préréglages**.
2. Cliquez sur **Préréglages 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 préréglage de piste sur l'**Inspecteur** ou dans la liste des pistes pour le type de piste correspondant.
   - Faites glisser un préréglage de piste en dessous de la liste des pistes pour ajouter une nouvelle piste dans laquelle le préréglage de piste est chargé.

   À NOTER

   Pour changer le préréglage de piste d'une piste, faites glisser ce préréglage 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 préréglage 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 653

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 655

Ajouter des images des instruments VST dans le rack de Média

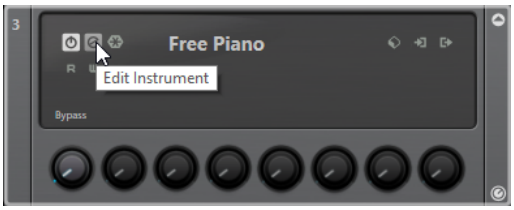
Les images des instruments VST conçus par des éditeurs tiers ne sont pas chargées par défaut. Vous pouvez cependant les ajouter manuellement dans le rack de **Média**.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ajouté l'instrument VST d'un éditeur tiers en tant qu'instrument de rack ou de piste.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio** > **VST Instruments** pour ouvrir la fenêtre **VST Instruments**.
2. Trouvez l'instrument VST souhaité et cliquez sur **Éditer instrument**.



L'interface de l'instrument VST s'ouvre.

3. 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 754
Interfaces des instruments VST à la page 755

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**.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ajouté un effet VST d'un éditeur tiers.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** de la piste ou dans la **MixConsole**, ouvrez la section **Effets d'Insert**, trouvez l'effet VST souhaité et double-cliquez sur la case d'effet.

   L'interface de l'effet VST s'ouvre.

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 467
Interfaces des effets à la page 484

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**.

MediaBay

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 666
Barre d'outils de la MediaBay à la page 664
Ajouter des favoris à la page 667
Analyse les dossiers à la page 666
Section Filtres à la page 679
Section Résultats à la page 668
Section Pré-écoute à la page 673
Inspecteur d'attributs à la page 683

Configuration de la MediaBay à la page 666

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

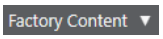
Permet d'accéder au dossier parent.

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.

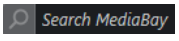
Diviseur gauche

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.

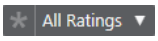
Filtre de types de médias

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.

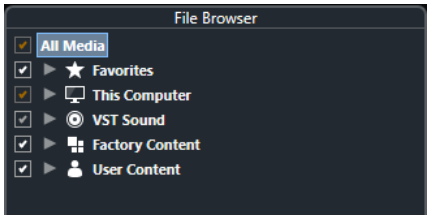
PROCÉDER AINSI

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

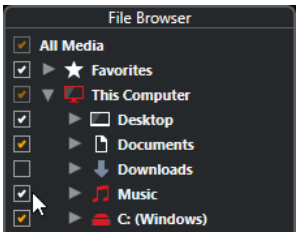
Analyse les dossiers à la page 666
Ajouter des favoris à la page 667

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 666

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.

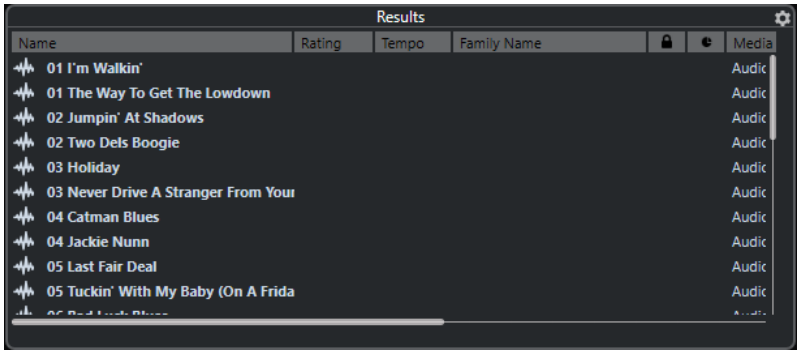
Si vous avez apporté des modifications à vos contenus et souhaitez que ces modifications apparaissent dans la **MediaBay**, il vous faudra actualiser les vues des dossiers de médias correspondants.

- 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 volumes avec un autre programme, faites un clic droit sur la base de données de volumes 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

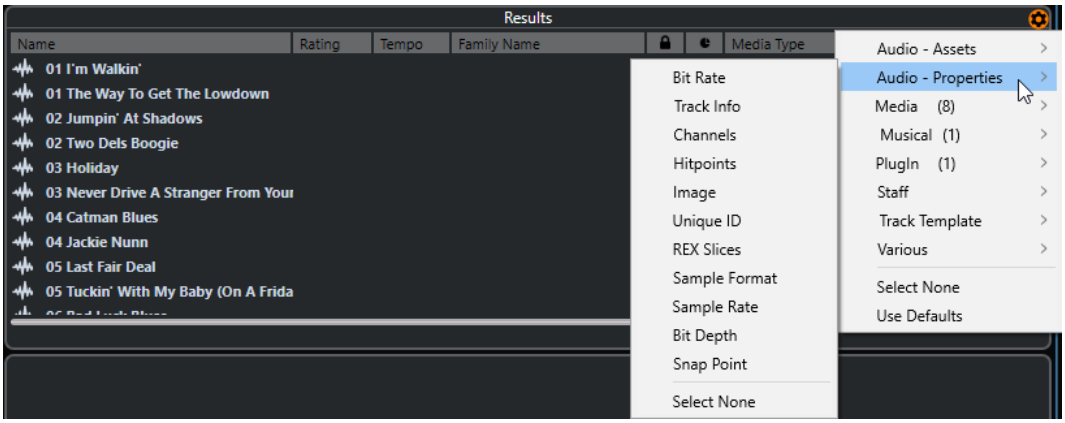
Vous pouvez définir le nombre maximum de fichiers à afficher dans la liste de **Résultats** dans les **Paramètres de la MediaBay**.

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 666
Inspecteur d'attributs à la page 683

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

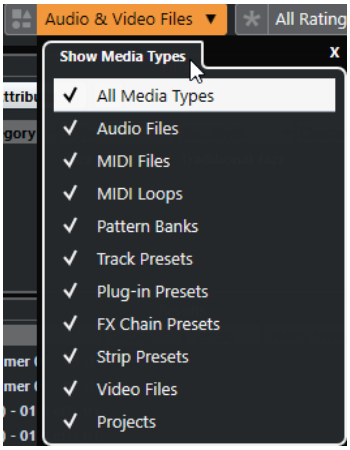
L'Explorateur de fichiers/Finder macOS s'ouvre et le fichier correspondant est sélectionné.

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**.



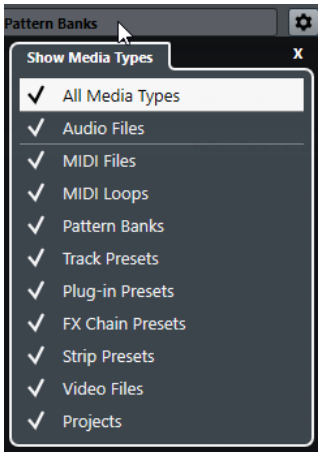
2. Activez les types de médias qui doivent être affichés dans la liste de **Résultats**.

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

Mtous 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 `.strippreset`). 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 678
Préréglages de piste à la page 211
Enregistrement/Chargement de préréglages de Strip à la page 420
Enregistrement/Chargement de préréglages d'égalisation à la page 412
Enregistrement/Chargement de préréglages de chaîne FX à la page 409
Compatibilité des fichiers vidéo à la page 1129

Filtrer en fonction de la note attribuée

Le **Filtre du rating** vous permet de filtrer 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

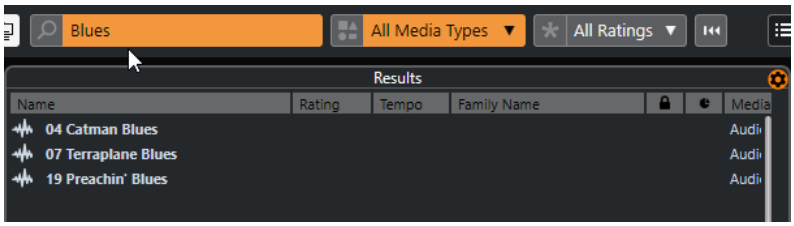
Vous pouvez lancer une recherche textuelle dans la liste de **Résultats**. Quand vous saisissez du texte dans le champ de recherche textuelle de la barre d'outils de la **MediaBay**, seuls les fichiers de médias dont les attributs correspondent au texte saisi s'affichent.

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 679

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 [« »]

[« exemple de texte »]

Les guillemets vous permettent de définir des suites de mots. Seuls les fichiers contenant cette suite de mots 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 680

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

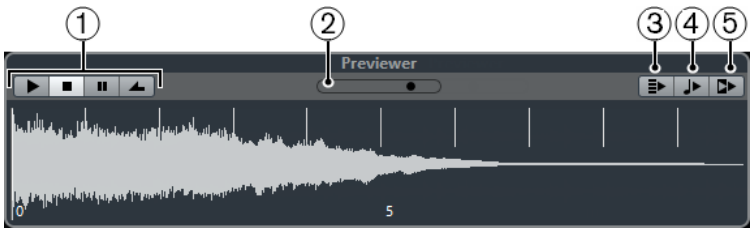
La section **Pré-écoute** n'est pas disponible pour les fichiers vidéo, ni pour les fichiers de projet ou les préréglages de piste Audio.

LIENS ASSOCIÉS

Paramètres de la MediaBay à la page 693

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 566

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 se change en crayon. Après quoi, cliquez et faites glisser le pointeur.

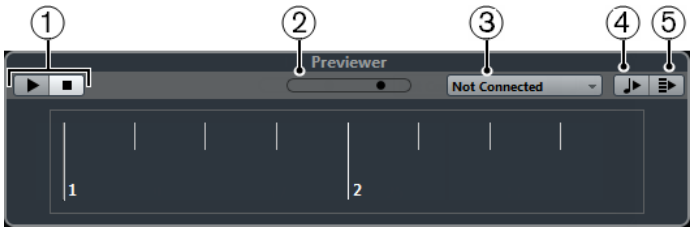
- Pour ajuster les bordures de l'intervalle de sélection, faites glisser les poignées.

- 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

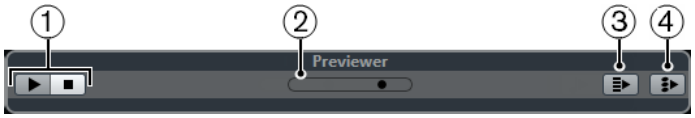
Instruments VST à la page 754

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.

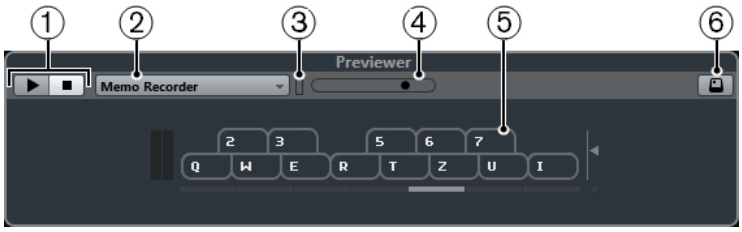
LIENS ASSOCIÉS

Utilisation de la fonction Suivre piste d'Accords à la page 985

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 préréglages 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 677
Clavier à l'écran à la page 277

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

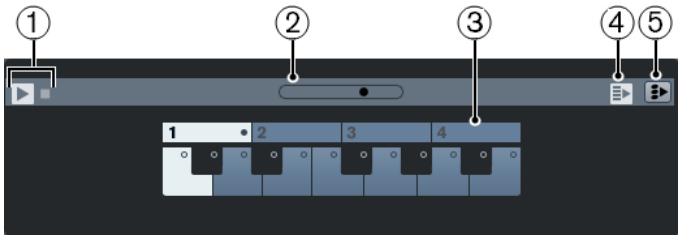
Quand l'option **Entrée au clavier d'ordinateur** est activée, le clavier de l’ordinateur est exclusivement consacré à la section **Pré-écoute**. Cependant, vous pouvez toujours utiliser les raccourcis clavier suivants : **Ctrl/Cmd-S** (enregistrer), **Num *** (démarrer/arrêter l'enregistrement), **Espace** (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

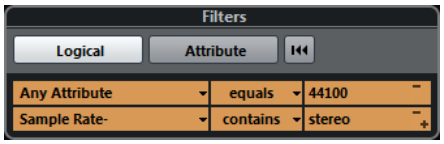
La **MediaBay** vous permet d'affiner vos recherches de fichiers. Vous avez le choix entre deux modes de filtrage : **Logique** et **Attribut**.

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.

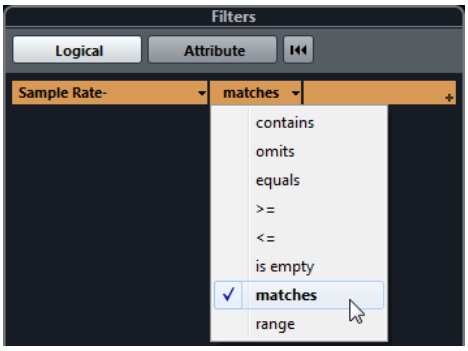
CONDITION PRÉALABLE

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 672

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.

LIENS ASSOCIÉS

Inspecteur d'attributs à la page 683

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.

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 683

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.

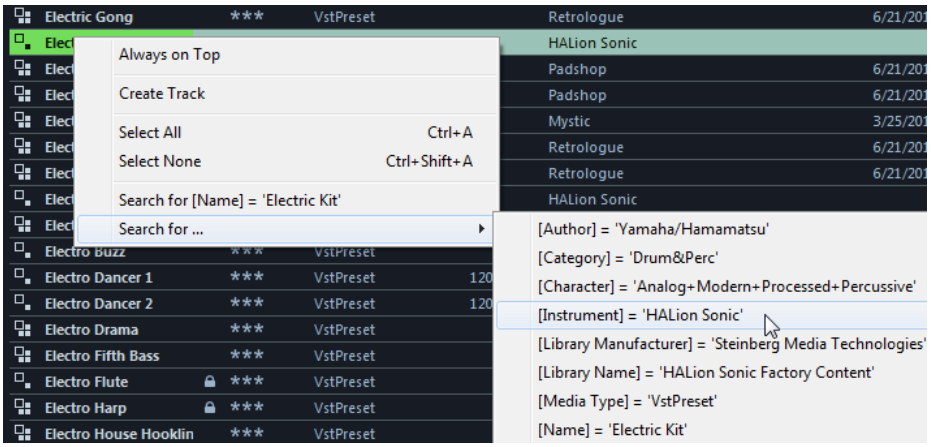
À NOTER

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**.



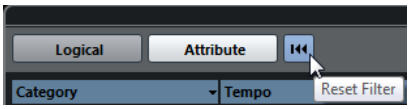
La section **Filtres** passe automatiquement en filtrage **Logique** et la ligne de condition de filtre correspondante s'affiche.

- 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

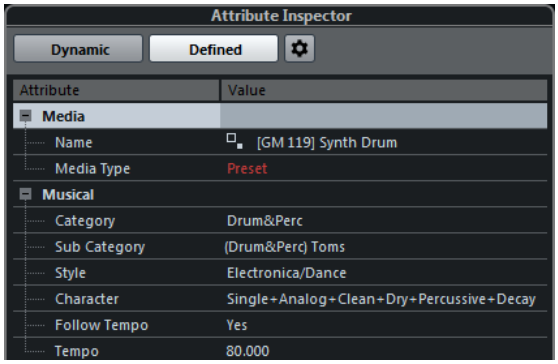
Quand vous sélectionnez un ou plusieurs fichiers dans la liste de **Résultats**, l’**Inspecteur d’attributs** affiche une liste qui regroupe les attributs et leurs valeurs.

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

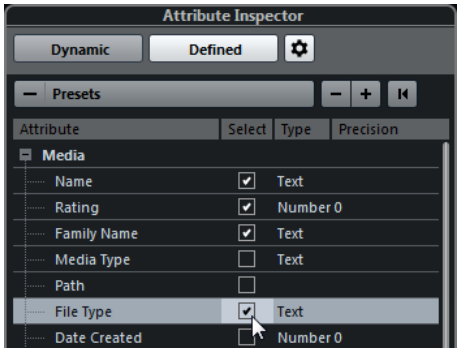
Permet d’afficher un ensemble d’attributs configuré pour le type de média sélectionné, même si les valeurs correspondantes ne sont pas disponibles pour les fichiers sélectionnés.

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 réglages 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 681
Gestion des listes d'attributs à la page 687

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. Certain 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.

CONDITION PRÉALABLE

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 693

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.

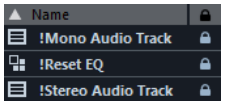
L'édition des attributs est exécutée en tâche de fond, afin que vous puissiez continuer à travailler normalement. Le **Compteur d'attributs** situé dans la barre d'outils de la **MediaBay** indique combien de fichiers sont encore en cours d'actualisation.

LIENS ASSOCIÉS
Barre d'outils de la MediaBay à la page 664

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 attende** 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 disposez 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 rescannez 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

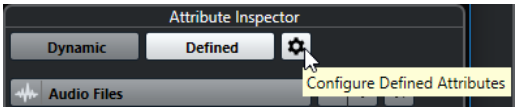
Désactiver les préférences à la page 1178
Éditer des attributs à la page 684

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 réglages 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.

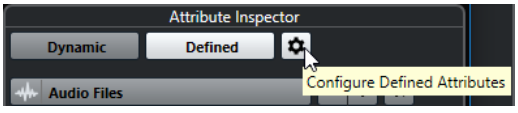
   Vous pouvez éditer plusieurs attributs à la fois.
5. Cliquez à nouveau sur **Configurer attributs définis** pour sortir du mode de configuration.

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 recherchiez, 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 670

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 670

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 659
Sélecteur Afficher types de média à la page 670

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 case 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 670
Ajouter des effets VST dans des projets à la page 660

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 670

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 670
Enregistrement/Chargement de préréglages de Strip à la page 420

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 670

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**.

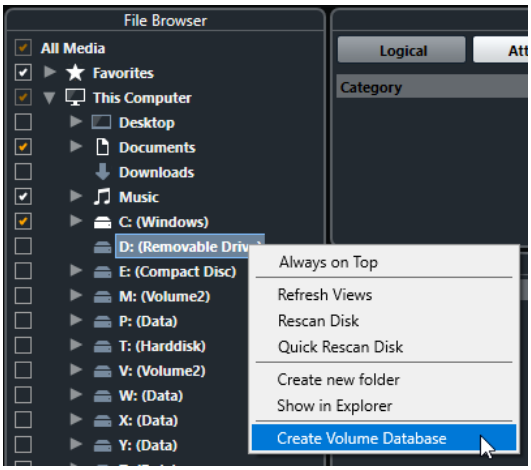
LIENS ASSOCIÉS

Actualiser les vues à la page 668

Créer une base 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.

RÉSULTAT

Les informations des fichiers de ce lecteur sont inscrites dans un nouveau fichier de base de données. Un symbole apparaît à gauche du nom du lecteur quand le nouveau fichier de base de données est prêt.

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**.

Supprimer une base 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.

Son Surround (Cubase Pro uniquement)

Cubase intègre des fonctions de traitement du son en Surround dans plusieurs formats. Tous les bus et voies associés à des signaux audio peuvent gérer des configurations multicanaux d'enceintes. Une voie de la **MixConsole** peut contenir soit des mixages Surround complets, soit un canal de haut-parleur individuel faisant partie d'une configuration Surround.

Voici les fonctions Surround prises en charge par Cubase :

- Vous pouvez router les pistes de signaux audio, à savoir les pistes Audio, d'Instrument et Échantillonneur, sur des canaux Surround.
- Le plug-in **VST MultiPanner** est automatiquement appliqué aux pistes associées à des signaux audio ayant une configuration mono ou stéréo qui sont routées sur des voies de sortie possédant n'importe quel type de configuration multicanaux autre que stéréo. Accessible à partir de l'**Inspecteur** et de la **MixConsole**, le plug-in **VST MultiPanner** permet de placer les canaux dans le champ Surround.
- Prise en charge du mixage au format Surround 3D.

  Pour les productions de réalité virtuelle (VR) ou augmentée (AR), vous pouvez créer des mixages au format ambisonique de premier ordre, de deuxième ordre et de troisième ordre. Cubase permet d'écouter des mixages en ambisonie au casque ou sur un système multicanaux d'enceintes et prend en charge les contrôleurs de VR et les casques de VR pour la vidéo à 360°.
- Les plug-ins de panoramique d'autres éditeurs sont pris en charge.
- Le plug-in **MixConvert V6** permet de convertir une voie Surround dans un autre format si la configuration d'entrée/sortie correspondante n'est pas prise en charge par le **VST MultiPanner**. Cubase active automatiquement **MixConvert V6** quand cela est nécessaire.
- Les plug-ins compatibles multicanaux spécialement conçus pour le mixage en Surround sont pris en charge (le plug-in **Mix6to2**, par exemple). Qui plus est, les plug-ins VST 3 sont tous compatibles multicanaux et peuvent donc être utilisés dans une configuration Surround, même s'ils n'ont pas été spécialement conçus pour le son Surround. Pour de plus amples informations sur tous les plug-ins intégrés, veuillez consulter le document **Référence des plug-ins**.
- Vous pouvez exporter des mixages Surround dans différents formats à l'aide de la fonction **Exporter mixage audio**.

LIENS ASSOCIÉS

Préparatifs pour la création de mixages Surround à la page 697
VST MultiPanner à la page 700
Mixages 3D en ambisonie à la page 717
MixConvert V6 à la page 713
Effets d'insert dans les configurations multicanaux (Cubase Pro uniquement) à la page 472
Exporter un mixage Surround à la page 717

Formats de transfert

Un mixage Surround de Cubase peut être transmis en tant que signal audio multicanaux du bus de sortie Surround sur un enregistreur ou exporté sous forme de fichiers audio sur le disque dur.

À l'exportation, les mixages Surround peuvent être scindés en plusieurs fichiers mono (un par canal de haut-parleur) ou entrelacés au sein d'un seul fichier qui regroupe tous les canaux Surround.

LIENS ASSOCIÉS
Exporter un mixage audio à la page 1088

Configuration de canaux Surround disponibles

Cubase prend en charge plusieurs configurations de canaux Surround.

Voici les configurations de canaux Surround prises en charge :

LRC

Ce format utilise les canaux gauche, droit et central.

Quadro

Il s'agit du format quadriphonique d'origine avec un haut-parleur dans chaque coin. Ce format a été développé pour les platines vinyle.

5.1

Ce format, également appelé Dolby Digital, AC-3, DTS et MPEG 2 Multichannel, utilise les canaux avant gauche, central, et droit, les canaux Surround gauche et droit, et un canal LFE (Low Frequency Effects) supplémentaire.

Le canal central est principalement utilisé pour les dialogues, les canaux Surround gauche et droit pour la musique et les effets sonores, et le canal LFE pour mettre en valeur les basses fréquences.

5.0

Ce format comprend des canaux avant gauche, central et droit, ainsi que des canaux Surround gauche et droit.

6.0 Cine

Ce format comprend des canaux avant gauche, central et droit, ainsi que des canaux Surround gauche, central et droit.

6.0 Music

Ce format comprend des canaux avant gauche et droit, des canaux Surround gauche et droit, et des canaux latéraux gauche et droit.

Ambisonie de premier ordre/Ambisonie de deuxième ordre/Ambisonie de troisième ordre

Ces formats 3D vous permettent de recréer un champ sonore sphérique. Grâce à un ensemble de signaux audio encodés, les sources sonores peuvent être positionnées à n'importe quel endroit de la sphère sonore. Les formats ambisoniques diffèrent par le nombre de signaux audio utilisés. Plus l'ordre d'ambisonie est élevé, plus il comporte de signaux et plus le positionnement des sons est précis.

LRCS

Ce format comprend des canaux gauche, droit, central et Surround. Le canal Surround est positionné sur le centre arrière. Il s'agit du format Surround d'origine, d'abord connu au cinéma sous le nom de Dolby Stereo puis plus tard comme format home-cinéma Dolby ProLogic.

LRCS+LFE

Même format que le LRCS mais avec un canal LFE en plus.

Quadro+LFE

Même format que le Quadro mais avec un canal LFE en plus.

LRS

Ce format comprend des canaux gauche, droit et Surround. Le canal Surround est positionné sur le centre arrière.

LRC+LFE

Même format que le LRC mais avec un canal LFE en plus.

LRS+LFE

Même format que le LRS mais avec un canal LFE en plus.

IMPORTANT

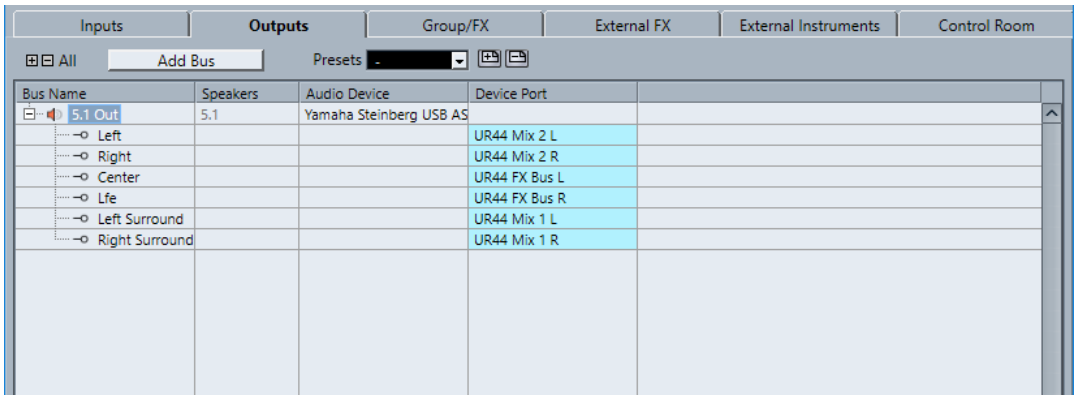
Dans Cubase, l'ordre des bus Surround et des bus latéraux est conforme à la norme de Microsoft Inc. Pour que la norme Dolby de bus Surround latéraux et de bus Surround arrière soit respectée, intervertissez les ports périphériques des bus Surround et des bus latéraux.

Préparatifs pour la création de mixages Surround

Vous devez préparer Cubase pour le son Surround en configurant les bus d'entrée et de sortie sur un format Surround et en définissant quelles entrées et sorties audio seront utilisées par les différents canaux des bus.

Configuration du bus de sortie

Avant de pouvoir travailler en son Surround, vous devez configurer un bus de sortie Surround sur lequel seront routés tous les canaux de haut-parleurs du format Surround sélectionné.



Bus de sortie en configuration de canaux 5.1

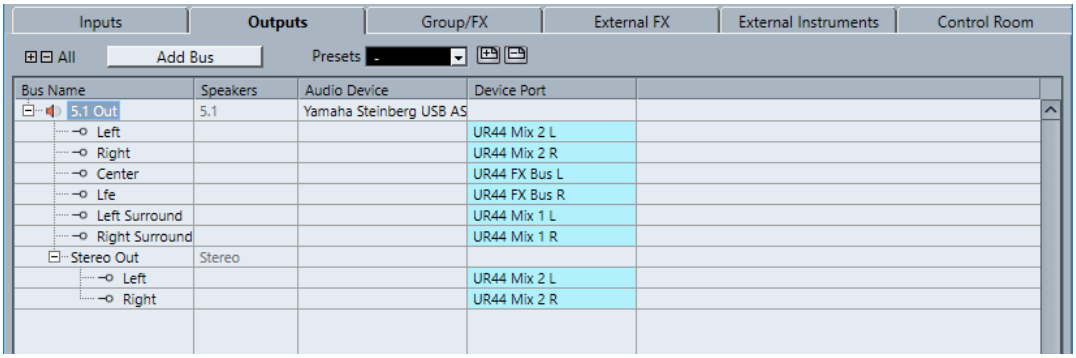
LIENS ASSOCIÉS

Ajouter des bus d'entrée et de sortie à la page 30

Sous-bus

Les sous-bus permettent de router des pistes vers des voies particulières au sein d'un bus Surround. En créant des bus stéréo au sein de votre bus Surround, vous pouvez router des pistes stéréo directement sur une paire de haut-parleurs stéréo. Vous pouvez également ajouter des sous-bus de formats Surround différents qui comprennent moins de canaux que le bus principal.

- Une fois que vous avez créé un bus Surround, vous pouvez lui ajouter un ou plusieurs sous-bus en faisant un clic droit dans ce bus et en sélectionnant **Ajouter un sous-bus**.



Bus de sortie en configuration de canaux 5.1 avec un sous-bus stéréo

LIENS ASSOCIÉS
Ajouter des sous-bus (Cubase Pro uniquement) à la page 31

Routage Surround

Le format de traitement du **VST MultiPanner** dépend du routage des canaux. Vous pouvez vous servir des racks de **Routage** et de **Routage direct** de la **MixConsole** pour router les pistes de signaux audio sur des voies de groupe ou des bus de sortie configurés en Surround.

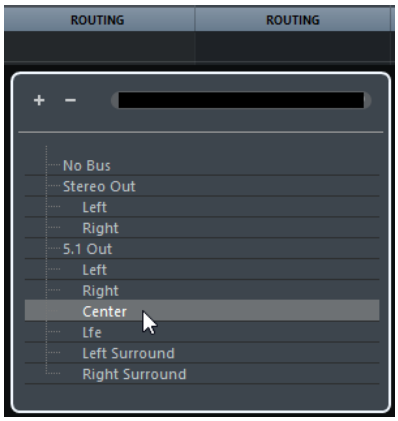
Par exemple, si un canal source mono est routé sur un bus 5.1, le plug-in fonctionne en mode 5.1.

LIENS ASSOCIÉS
VST MultiPanner à la page 700
Routage à la page 404
Configurer le routage direct à la page 422

Routage des voies vers des canaux Surround individuels

Si vous voulez router une source audio vers un canal de haut-parleur en particulier, vous pouvez le router directement sur ce canal de haut-parleur. Cela peut s'avérer utile pour les signaux prémixés ou pour les enregistrements multipistes dont il n'est pas nécessaire de configurer le panoramique.

- Pour router une voie sur un canal Surround individuel, sélectionnez le bus de sortie correspondant à ce canal de haut-parleur dans le rack de **Routage**.



À NOTER

Quand une voie audio stéréo est routée directement sur un canal de haut-parleur, les canaux gauche et droit sont mixés en mono. La commande de panoramique de la voie audio détermine la balance entre le canal gauche et le canal droit dans le mixage mono résultant. Quand le panoramique est réglé au centre, les deux canaux sont mixés à proportions égales.

Router des voies vers des sous-bus

Quand vous ajoutez un sous-bus dans un bus Surround, ce sous-bus est proposé comme option du bus Surround dans le sélecteur de routage. Sélectionnez cette option pour router une voie audio stéréo directement sur cette paire de haut-parleurs stéréo dans le bus Surround, par exemple pour router une piste de musique directement sur les haut-parleurs avant gauche et droit d'un canal Surround.

LIENS ASSOCIÉS

Sous-bus à la page 697

Configuration du bus d'entrée

Dans la plupart des cas, il n'est pas nécessaire de configurer de bus d'entrée au format Surround pour pouvoir travailler en son Surround dans Cubase. Vous pouvez enregistrer des fichiers audio via les entrées standard, et envoyer facilement les voies audio qui en résultent vers les sorties Surround à tout moment. Vous pouvez également importer directement des fichiers multicanaux d'un format Surround spécifique sur des pistes Audio de même format.

Néanmoins, il est nécessaire d'ajouter un bus d'entrée Surround dans les cas suivants :

- Vous disposez de signaux audio d'un format Surround spécifique que vous souhaitez transférer vers Cubase sous la forme d'un fichier multicanaux unique.

- Vous souhaitez réaliser un enregistrement en direct avec une configuration Surround.
- Vous avez préparé des prémixages Surround, par exemple des groupes de pistes, que vous souhaitez enregistrer sur une nouvelle piste audio avec une configuration Surround.

LIENS ASSOCIÉS
Importation de fichiers audio à la page 299
Ajouter des bus d'entrée et de sortie à la page 30

VST MultiPanner

Le plug-in **VST MultiPanner** vous permet de positionner une source sonore dans le champ Surround ou de modifier des prémixages préexistants. Ce plug-in répartit dans différentes proportions les signaux audio qui lui sont transmis vers les canaux Surround de sortie.

Dans le champ panoramique, les sources sonores sont représentées par des points de panoramique de couleur bleue. Dans une configuration stéréo, les canaux avant gauche et droit sont représentés par des points jaunes et rouges. Vous pouvez positionner les sources sonores dans la pièce en faisant glisser les points de panoramique.

Pour effectuer des mouvements de rotation impossibles à réaliser avec la souris, vous pouvez utiliser les commandes de rotation et d'orbite situées sous le champ panoramique. Pour définir la taille de la source sonore, servez-vous des commandes de répartition du signal entre les différents canaux de haut-parleurs et des commandes d'échelle.

À NOTER

Le **VST MultiPanner** ne peut être utilisé que sur les configurations d'entrée/sortie qui peuvent être mappées sur le panner.

LIENS ASSOCIÉS
Interface du plug-in VST MultiPanner à la page 700
Position de la source sonore à la page 705
MixConvert V6 à la page 713

Panoramique à puissance constante

Le **VST MultiPanner** utilise les lois du panoramique à puissance constante. Par conséquent, la puissance du canal source est identique à celle du signal correspondant en sortie.

Les lois de puissance constante permettent de faire en sorte que le volume général tel qu'il est perçu par l'auditeur reste toujours le même, quel que soit le panoramique appliqué au signal. Vous pouvez ainsi déplacer la source sonore dans le champ panoramique, désactiver certains haut-parleurs ou utiliser les commandes de divergence sans que cela n'entraîne de modification du volume.

Interface du plug-in VST MultiPanner

L'interface du plug-in **VST MultiPanner** permet de positionner une source sonore mono ou stéréo.

- Pour ouvrir l'interface du plug-in **VST MultiPanner** dans une fenêtre séparée, double-cliquez sur une version miniature du **VST MultiPanner** dans l'**Inspecteur** ou dans la **MixConsole**.

Voici les paramètres et options disponibles :

Boutons de restriction du mouvement

Permettent de restreindre le mouvement à un seul axe quand vous déplacez la source sonore à l'aide de la souris.

À NOTER

- Les boutons de restriction du mouvement n'affectent pas les commandes de la section de positionnement située sous la zone de panoramique.

Reset Parameters

Faites un **Alt**-clic sur ce bouton pour réinitialiser tous les paramètres du panner à leurs valeurs par défaut.

Input level meter

Indique le niveau d'entrée de tous les canaux de haut-parleurs. Les valeurs numériques qui figurent au-dessus des vumètres indiquent les niveaux d'écrêtage mesurés pour ces canaux.

Position Left/Right Channels Independently

Activez cette option pour régler les canaux d'entrée avant gauche et droit indépendamment en les faisant glisser.

Champ panoramique

Vue de la pièce par le haut. Vous pouvez positionner la source sonore en faisant glisser les points de panoramique.

Pour faire un zoom arrière sur le champ panoramique, activez l'**Overview Mode**.

Boutons des canaux de haut-parleurs

Les boutons des haut-parleurs situés autour du champ panoramique offrent une représentation de la configuration des sorties. Ces boutons vous permettent d'écouter en solo, de rendre muets et de désactiver les canaux correspondants.

À NOTER

Il n'est pas possible d'automatiser le solo sur les canaux de sortie.

Vumètre de niveau de sortie

Indique le niveau de sortie de tous les canaux de haut-parleurs. Les valeurs numériques qui figurent au-dessus des vumètres indiquent les niveaux d’écrêtage mesurés pour ces canaux.

Left-Right Pan

Permet de définir la position du signal sur l'axe X.

Rear-Front Pan

Permet de définir la position du signal sur l'axe Y.

Rotate Signal around Z-Axis

La source sonore tourne autour de sa poignée de positionnement. Cette option n’est disponible que pour les signaux stéréo.

Orbit Center

Permet de faire tourner la source sonore, avec tous ses canaux d'entrée et le signal de la poignée de positionnement, autour du centre de la pièce.

Cliquez sur **Counter Shot** (contre-champ) pour faire tourner la source sonore d'exactement 180 degrés.

Radius

Permet de définir la distance de la source sonore par rapport au centre de la pièce quand la fonction **Orbit Center** est utilisée.

Center Distribution

Permet de répartir tout ou partie du signal central entre les haut-parleurs avant gauche et droit.

À NOTER

Quand la commande **Front Divergence** (divergence avant) est réglée sur 100 %, le paramètre **Center Distribution** (distribution centrale) n’a aucun effet.

Front Divergence

Permet de configurer la courbe d'atténuation utilisée pour le positionnement de la source sonore sur l'axe X avant.

Front/Rear Divergence

Permet de configurer la courbe d'atténuation utilisée pour le positionnement de la source sonore sur l'axe Y.

Rear Divergence

Permet de configurer la courbe d'atténuation utilisée pour le positionnement de la source sonore sur l'axe X arrière.

Signal Width

Permet de définir l'étendue de la source sonore sur l'axe X. Ce paramètre est uniquement disponible pour les canaux dont les configurations de sortie sont stéréo ou multicanaux.

Signal Depth

Permet de définir l'étendue de la source sonore sur l'axe Y. Ce paramètre est uniquement disponible pour les canaux dont la configuration de sortie est multicanaux.

LFE Level

Permet de définir le niveau de signal transmis au canal LFE (Low Frequency Effects).

À NOTER

Le canal LFE utilise tout le spectre de fréquences, aucun filtre passe-bas n'est appliqué.

LIENS ASSOCIÉS

Modes de restriction du mouvement à la page 706
Mode Vue d'ensemble à la page 708
Canaux de haut-parleurs en solo, muets et désactivés à la page 711
Commandes de panoramique à la page 709
Commande de rotation à la page 709
Commandes d'orbite à la page 709
Paramètre Center Distribution à la page 710
Commandes de divergence à la page 710
Commandes d'échelle à la page 711

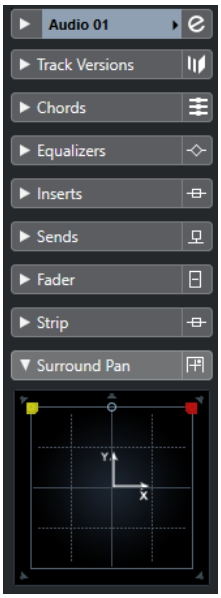
Vues miniatures

Dans la **MixConsole**, dans la fenêtre **Configurations de voie** et dans l'**Inspecteur**, des vues miniatures du **VST MultiPanner** permettent de réaliser des opérations de panoramique basiques.

S'il vous faut ouvrir l'interface du plug-in pour accéder à l'ensemble des fonctions de panoramique, vous pouvez également effectuer des opérations basiques à partir des emplacements suivants :

- Dans la **MixConsole** et dans la fenêtre **Configurations de voie**, le plug-in est affiché en miniature en haut de la section dédiée aux faders.

- Dans l'**Inspecteur**, une version miniature du plug-in est affichée dans la section **Surround Pan**.



Voici comment utiliser cette version miniature du plug-in :

- Pour déplacer la source du signal dans le champ Surround, cliquez et faites glisser le pointeur.
- Dans la version miniature affichée dans l'**Inspecteur**, vous pouvez également lire en solo, rendre muettes et désactiver des voies.

À NOTER

Dans tous les panners miniatures, vous pouvez maintenir la touche **Maj** enfoncée tout en déplaçant la source sonore afin de la positionner avec plus de précision.

LIENS ASSOCIÉS

Canaux de haut-parleurs en solo, muets et désactivés à la page 711
Modes de restriction du mouvement à la page 706

Commandes générales des plug-ins

Contourner effet

Le bouton **Contourner effet** situé en haut à gauche de l'interface du plug-in vous permet de contourner le **VST MultiPanner**.

Ce qui suit s'applique :

- Quand les configurations d'entrée et de sortie sont identiques, les signaux d'entrée sont directement routés sur les voies de sortie.
- Quand les configurations d'entrée et de sortie sont différentes, le plug-in tente de router les signaux d'entrée sur les canaux de sortie adéquats. Par exemple, si vous pannez un signal stéréo sur une configuration 5.1, ce sont les haut-parleurs avant gauche et droit de cette configuration qui seront utilisés.

Rendre muet/Solo

Les boutons **Rendre muet** et **Solo** situés en haut de l'interface du plug-in sont identiques aux commandes **Rendre muet** et **Solo** de la voie.

Lire/Écrire

Les boutons **Lire** et **Écrire** situés en haut de la fenêtre du **VST MultiPanner** vous permettent d'appliquer des données d'automatisation enregistrées.

LIENS ASSOCIÉS
Contourner les effets d'insert à la page 470
Utilisation des fonctions Solo et Muet à la page 399
Paramètres d'automatisation dans le VST MultiPanner à la page 705

Paramètres d'automatisation dans le VST MultiPanner

Il est possible d'automatiser la plupart des paramètres du plug-in **VST MultiPanner** en procédant de la même manière qu'avec les autres paramètres de voie ou d'insert.

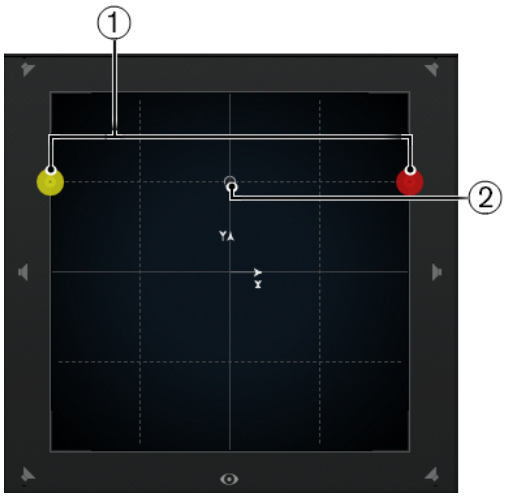
Toutefois, l'enregistrement des automatisations sur les commandes d'orbite et sur le mode de positionnement indépendant ne se déroule pas de la même façon. Les données d'automatisation de ces paramètres combinent des paramètres de panoramique avant-arrière, de panoramique gauche-droite et des paramètres de la fonction **Rotate Signal**. Pour le mode de positionnement indépendant, il y a également un paramètre d'échelle. Par conséquent, il peut se révéler problématique d'apporter des changements à des données d'automatisation une fois qu'elles ont été créées car cela nécessite de modifier de nombreux paramètres différents. Si un passage d'automatisation ne vous satisfait pas, nous vous recommandons tout simplement de le réenregistrer.

LIENS ASSOCIÉS
Commandes d'orbite à la page 709
Modes de restriction du mouvement à la page 706
Écriture des données d'automatisation à la page 731

Position de la source sonore

Le champ panoramique du plug-in **VST MultiPanner** vous indique la position de la source sonore et vous permet de la déplacer.

Dans le champ panoramique, la position virtuelle de la source sonore est représentée par un cercle. Les canaux stéréo gauche et droit sont représentés en jaune et en rouge. Les canaux mono sont représentés en bleu.



La zone de panoramique avec une source sonore stéréo

1 Canaux avant gauche et droit

2 Position virtuelle de la source sonore

Vous pouvez positionner la source sonore où vous le souhaitez dans la pièce et même la déplacer en dehors du champ panoramique. Cette configuration peut être intéressante pour les panoramiques très marqués, comme par exemple quand tous les canaux doivent être orientés

tout à droite. Pour afficher une position située en dehors du champ panoramique, activez l'**Overview Mode**.

À NOTER

Si vous travaillez avec des canaux mono, la source sonore correspond au canal mono.

LIENS ASSOCIÉS

Positionner une source sonore dans le champ panoramique à la page 706
Mode Vue d'ensemble à la page 708

Positionner une source sonore dans le champ panoramique

Le champ panoramique du plug-in **VST MultiPanner** vous permet de positionner la source sonore dans la pièce à l'aide de la souris.

PROCÉDER AINSI

- Pour positionner la source sonore, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez à l'endroit précis où vous souhaitez placer la source sonore.
  - Cliquez sur la poignée de positionnement et faites-la glisser à l'endroit précis où vous souhaitez placer la source sonore.

LIENS ASSOCIÉS

Position de la source sonore à la page 705
Modes de restriction du mouvement à la page 706

Modes de restriction du mouvement

Le **VST MultiPanner** vous permet de restreindre les mouvements dans le champ panoramique. Vous pouvez ainsi faire en sorte que la source sonore ne se déplace que le long d'un certain axe, allant par exemple du coin inférieur gauche au coin supérieur droit.

Les modes de positionnement et les touches mortes ci-dessous sont disponibles :

Standard Positioning Mode (mode de positionnement standard)

Les déplacements de la souris ne sont pas restreints.

Fine-Scaled Positioning Mode (mode de positionnement précis)

Les mouvements de la souris sont ralentis afin de permettre des déplacements très précis. Ce mode peut par exemple s'avérer pratique pour configurer le panoramique dans l'un des graphiques miniatures.

Touche morte : **Maj**

Horizontal Movements Only (mouvements horizontaux uniquement)

Les mouvements de la souris sont restreints à un axe horizontal.

Touche morte : **Ctrl/Cmd**

Vertical Movements Only (mouvements verticaux uniquement)

Les mouvements de la souris sont restreints à un axe vertical.

Touche morte : **Ctrl/Cmd-Maj**

Diagonal Movements - Bottom Left to Top Right (mouvements diagonaux - coin inférieur gauche vers coin supérieur droit)

Les mouvements de la souris sont restreints à la diagonale allant du coin inférieur gauche au coin supérieur droit du graphique.

Touche morte : **Alt**

Diagonal Movements - Bottom Right to Top Left (mouvements diagonaux - coin inférieur droit vers coin supérieur gauche)

Les mouvements de la souris sont restreints à la diagonale allant du coin inférieur droit au coin supérieur gauche du graphique.

Touche morte : **Alt-Maj**

Jump to Positioning Handle (calage sur la poignée de positionnement)

Dans ce mode, le pointeur de la souris se cale immédiatement sur la poignée de positionnement, même s'il se trouve en dehors du champ panoramique.

Touche morte : **Ctrl/Cmd-Alt-Maj**

À NOTER

Quand l'option **Position Left/Right Channels Independently** (positionnement des canaux gauche et droit indépendamment) est activée, le pointeur de la souris se cale toujours sur le point de panoramique le plus proche quand vous cliquez dans le champ panoramique.

Position Left/Right Channels Independently (positionnement des canaux gauche et droit indépendamment)

Les mouvements de la souris sont restreints aux canaux gauches ou aux canaux droits.

IMPORTANT

- Quand l'option **Position Left/Right Channels Independently** est activée, les données d'automatisation sont inscrites pour plusieurs paramètres. Par conséquent, des règles d'automatisation spécifiques s'appliquent.
- Les données d'automatisation du mode de positionnement indépendant sont toujours inscrites pour l'ensemble de la source sonore, et non pour des canaux individuels. Il n'est donc pas possible d'enregistrer d'automatisations pour l'une des voies stéréo, puis d'ajouter par la suite des automatisations pour l'autre voie stéréo, par exemple.

À NOTER

Les boutons de restriction du mouvement n'affectent pas les commandes de la section de positionnement en bas de la fenêtre.

LIENS ASSOCIÉS

Restreindre les déplacements de la source sonore à la souris à la page 708

Restreindre les déplacements de la source sonore à la souris

Quand vous faites glisser la source sonore dans le champ panoramique, différents modes de restriction des déplacements vous permettent de limiter les mouvements à un certain axe, pour un positionnement plus précis.

PROCÉDER AINSI

- Pour restreindre le mouvement dans le champ panoramique, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Appuyez sur la touche morte correspondante. Le bouton de restriction du mouvement correspondant s'affiche en surbrillance quand ce mode est activé.

    Dès que vous relâchez la touche morte, vous repassez en **Standard Positioning Mode** (mode de positionnement standard).
  - Cliquez sur le bouton correspondant pour que le mode de positionnement reste activé.

    Pour désactiver le mode de positionnement sélectionné, cliquez sur **Standard Positioning Mode** ou sur un autre bouton de restriction du mouvement.

LIENS ASSOCIÉS

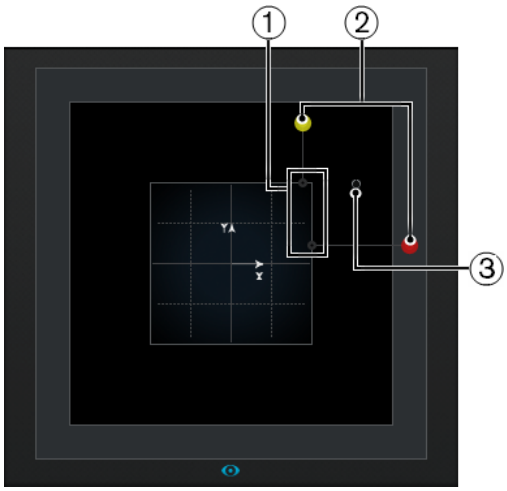
Modes de restriction du mouvement à la page 706

Mode Vue d’ensemble

Le mode de vue d’ensemble **Overview Mode** permet de visualiser les mouvements de panoramique en dehors du champ panoramique. Néanmoins, les commandes de panoramique se configurent dans l’affichage standard.

Si vous avez déplacé la source sonore en dehors du champ panoramique, l'**Overview Mode** vous permet de déterminer où la poignée de positionnement et les points de panoramique sont placés. Une fine ligne relie ces positions théoriques à leurs positions acoustiques réelles.

- Pour activer/désactiver le mode de vue d’ensemble, cliquez sur **Overview Mode** sous le champ panoramique.



1 Positions acoustiques réelles des canaux gauche et droit dans la zone de panoramique

2 Positions théoriques des points de panoramique gauche et droit en dehors de la zone de panoramique

3 Poignée de positionnement en dehors de la zone de panoramique

Commandes de panoramique

Les commandes **Left-Right Pan** et **Rear-Front Pan** vous permettent de panner la source sonore sur les axes X et Y.

À NOTER

Les commandes de panoramique ne sont pas affectées par les boutons de restriction de mouvement.

LIENS ASSOCIÉS

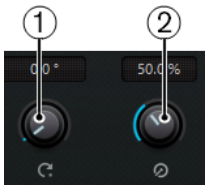
Modes de restriction du mouvement à la page 706

Commande de rotation

La commande **Rotate Signal around Z-Axis** permet de faire tourner la source sonore autour de l'axe Z.

Commandes d'orbite

Les commandes d'orbite vous permettent de faire tourner la source sonore, avec toutes ses voies d'entrée, autour du centre du champ Surround.



1 **Orbit Center** (centre de l'orbite)

2 **Radius** (rayon)

Orbit Center (centre de l'orbite)

Il s'agit de la principale commande de rotation.

Radius (rayon)

Quand vous utilisez la commande **Orbit Center**, le paramètre **Radius** vous permet de définir la distance entre la source sonore et le centre du champ Surround sans changer d'angle.

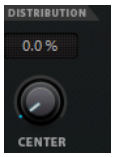
IMPORTANT

Pour ce qui est des automatisations, les commandes **Orbit Center** et **Radius** ne sont pas des paramètres indépendants en tant que tels. Elles regroupent une combinaison des différents paramètres d'automatisation.

LIENS ASSOCIÉS
Paramètres d'automatisation dans le VST MultiPanner à la page 705

Paramètre Center Distribution

Le paramètre **Center Distribution** permet de répartir tout ou partie du signal central entre les enceintes avant gauche et droite.



Quand le signal central est directement orienté sur le haut-parleur central et que la commande **Center Distribution** est réglée sur 0 %, il se peut que le son puisse sembler trop plat. Dans ce cas, vous pouvez augmenter le niveau du signal des haut-parleurs avant gauche et droit afin d'élargir le champ. En augmentant la valeur de **Center Distribution**, vous pouvez répartir le signal entre les trois haut-parleurs. À 100 %, la source centrale est entièrement fournie par l'image fantôme créée par les haut-parleurs gauche et droit.

La ligne qui figure en haut du champ Surround indique la distance jusqu'à laquelle le signal fantôme est ajouté :

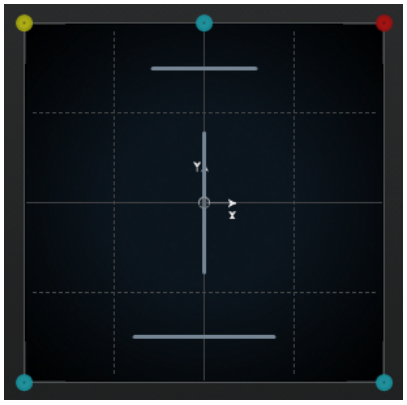
Quand vous positionnez le signal source dans cet intervalle, il est envoyé aux trois canaux.

Commandes de divergence

Les commandes **Front Divergence** (divergence avant), **Front/Rear Divergence** (divergence avant/arrière) et **Rear Divergence** (divergence arrière) permettent de contrôler les courbes d'atténuation utilisées pour le positionnement des sources sonores sur l'axe avant X, sur l'axe avant/arrière Y et sur l'axe arrière X.

Quand toutes les commandes sont réglées sur 0 %, le niveau de tous les autres haut-parleurs est réglé sur 0 quand vous positionnez une source sonore sur un haut-parleur. Avec des valeurs supérieures, les autres haut-parleurs reçoivent un certain pourcentage du signal de la source sonore.

Des lignes horizontales et verticales montrent l'effet obtenu quand vous modifiez les paramètres de divergence :



- À 0 %, une source en mouvement est concentrée sur un point particulier.
- À 100%, une source sonore en mouvement semblera très diffuse et sera difficile à situer.

À NOTER

- Les commandes **Center Distribution** et **Front Divergence** fonctionnent en combinaison. Si la divergence avant est configurée sur 100 %, la distribution centrale n'aura aucun effet.

Commandes d'échelle

Les commandes d'échelle vous permettent de contrôler l'expansion horizontale (**Signal Width**) et verticale (**Signal Depth**) de la source sonore.

Les commandes d'échelle jouent sur la perception d'espace et d'ambiance, et elles permettent à l'auditeur de situer la source du signal.

- Une valeur de 100 % correspond à la largeur ou à la profondeur maximale du champ Surround.
- Si vous réduisez les deux valeurs à 0 %, la distance sera réduite à zéro et toutes les voies source seront centrées sur un point.

À NOTER

La commande **Signal Depth** n'est disponible que pour les configurations intégrant des canaux avant et arrière.

Canaux de haut-parleurs en solo, muets et désactivés

Les boutons de haut-parleurs situés autour du champ panoramique représentent la configuration des sorties et vous permettent de désactiver, d'écouter en solo ou de rendre muets les canaux. Les boutons de haut-parleurs situés autour de la vue du haut (**Top View**) et de la vue arrière (**Rear View**) représentent la configuration des sorties et vous permettent de désactiver, d'écouter en solo ou de rendre muets les canaux.

Haut-parleur activé

Ce canal est activé.

Haut-parleur désactivé

Ce canal est désactivé. Son signal est réparti entre les autres canaux.

Haut-parleur en solo

Ce canal est en solo.

Haut-parleur muet

Ce canal est muet.

Haut-parleur désactivé et muet

Ce canal est désactivé et muet.

- Pour désactiver un canal, faites un **Alt**-clic sur le bouton de haut-parleur correspondant. Dès lors, aucun signal audio n'est plus routé sur ce canal. Son signal est réparti entre les autres canaux.

  À NOTER

  Quand le signal d'un canal désactivé est réparti entre les autres canaux, le niveau reste constant.

- Pour écouter en solo un canal, cliquez sur le bouton de haut-parleur correspondant. Vous n'entendez alors que le signal routé sur ce canal et tous les autres canaux sont muets. Cette fonction permet par exemple de vérifier si un certain signal est bien routé sur un canal spécifique.

  À NOTER

  Il est possible d'écouter en solo plusieurs canaux à la fois en cliquant sur les boutons de haut-parleurs correspondants les uns après les autres. Quand vous faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur un bouton de haut-parleur, le canal correspondant passe en solo exclusif et tous les autres canaux sont réduits au silence.

IMPORTANT

Les fonctions Solo et Muet ne peuvent pas être automatisées.

LIENS ASSOCIÉS

Panoramique à puissance constante à la page 700

Télécommander le VST MultiPanner

Vous pouvez contrôler le plug-in **VST MultiPanner** à distance à l'aide de plusieurs périphériques de contrôle. Pour contrôler toutes les fonctions du plug-in, il vous faudra peut-être mettre à jour le logiciel de votre périphérique.

Yamaha Nuage

Avid

Les paramètres du **VST MultiPanner** sont mappés sur les périphériques suivants :

- System 5-MC
- S6
- Artist Series

Régler le panoramique à l'aide d'un joystick

Vous pouvez vous servir d'un joystick pour contrôler les commandes **Rear-Front Pan** (panoramique arrière-avant) et **Left-Right Pan** (panoramique gauche-droit) dans le **VST MultiPanner**.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez connecté un joystick à votre ordinateur et redémarré Cubase.

PROCÉDER AINSI

- Pour positionner la source sonore dans la pièce, appuyez sur la gâchette du joystick et faites-le bouger.

LIENS ASSOCIÉS

Joysticks à la page 800

Changer de plug-in de panoramique de voie

Le **VST MultiPanner** est le plug-in de panoramique par défaut des voies Audio dans Cubase. Selon votre configuration de canaux, il se peut que vous puissiez également utiliser d'autres plug-ins de panoramique.

PROCÉDER AINSI

- Dans la fenêtre **Configurations de voie** de la **MixConsole** ou dans l'**Inspecteur**, faites un clic droit sur la vue miniature du plug-in de panoramique **VST MultiPanner**, puis sélectionnez un autre plug-in de panoramique dans le menu contextuel.

LIENS ASSOCIÉS

Vues miniatures à la page 703

MixConvert V6

MixConvert V6 est un plug-in qui permet de convertir une source audio multicanaux en une autre configuration de canaux. Il est le plus souvent utilisé pour mixer un mixage Surround multicanaux dans un format comprenant moins de canaux, par exemple un mixage Surround en 5.1 en mixage stéréo.

MixConvert V6 peut être utilisé comme effet d'insert dans la **MixConsole**, tout comme les autres plug-ins, mais il dispose aussi de fonctions spéciales.

Cubase remplace automatiquement le **VST MultiPanner** par le **MixConvert V6** lorsque le canal (par exemple une piste Audio ou une voie de Groupe) doit être routé sur une destination comportant moins de canaux audio. Le **MixConvert V6** remplace également tout panner de Send Cue lorsque la destination possède une configuration de canaux différente de celle de la source.

À NOTER

Il y a toutefois une exception. Quand un canal stéréo est routé sur une destination mono, via le routage de canal ou via un routage de Send Cue, un panner stéréo normal est inséré. Néanmoins, ce panner stéréo contrôle la balance des canaux gauche et droit lorsqu'ils sont mixés dans la destination mono. En position centrale les canaux sont mixés en proportions égales. Si le réglage de panoramique est réglé complètement à gauche, seul le canal gauche est audible, et vice versa.

Le tableau ci-dessous indique quels plug-ins sont utilisés dans les différentes configurations :

Pistes mono

Destination de routage	Panoramique Surround
Mono	• Aucun
Stéréo	• Mono - Panner standard
Surround	• VST MultiPanner • MixConvert V6

Pistes stéréo

Destination de routage	Panoramique Surround
Mono	• Stéréo - Panner standard
Stéréo	• Stéréo - Balance Panner • Stéréo - Combined Panner
Surround	• VST MultiPanner • MixConvert V6

Pistes Surround

Destination de routage	Panoramique Surround
Mono	• MixConvert V6
Stéréo	• MixConvert V6
Surround	• VST MultiPanner • MixConvert V6
Surround avec largeur de canaux supérieure	• VST MultiPanner • MixConvert V6
Surround avec largeur de canaux inférieure	• MixConvert V6

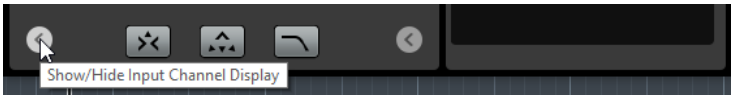
Vous pouvez sélectionner l'option de panoramique Surround dans le menu contextuel des vues miniatures du panner dans la **MixConsole**, dans la fenêtre **Configurations de voie** et dans l'**Inspecteur**.

LIENS ASSOCIÉS
Interface du plug-in MixConvert V6 à la page 715
VST MultiPanner à la page 700
Configurations de canaux d'entrée et de sortie à la page 716
Vues miniatures à la page 703

Interface du plug-in MixConvert V6

L'interface du plug-in **MixConvert V6** vous permet de régler le niveau des canaux Surround et d'écouter en solo des canaux d'entrée et de sortie ou de les rendre muets.

- Pour afficher/masquer les sections **Entrée** et **Sortie**, cliquez sur les boutons fléchés correspondants.



L'interface du plug-in se divise en trois sections : la section **Entrée**, la section **Sortie** et la section centrale. Les sections **Entrée** et **Sortie** sont masquées par défaut.

Section Entrée

Permet d'afficher tous les canaux d'entrée et d'écouter en solo ou de rendre muets des canaux.

Section Sortie

Permet d'afficher tous les canaux de sortie et d'écouter en solo ou de rendre muets des canaux.

La section centrale contient les principaux paramètres du plug-in ainsi que des boutons permettant d'écouter en solo plusieurs canaux de haut-parleurs à la fois.

Configuration de canaux d'entrée

Représente la configuration des canaux d'entrée.

Configuration de canaux de sortie/Sélectionner la configuration de canaux de sortie

Représente la configuration des canaux de sortie.

Quand **MixConvert V6** est utilisé en insert, le menu local vous permet de définir la configuration de canaux de sortie.

Boutons Solo des canaux

Permet d'écouter en solo tous les canaux avant, le canal LFE ou tous les canaux Surround représentés sur le graphique des entrées ou celui des sorties. Tous les autres canaux seront coupés.

Écouter les voies Solo sur la voie centrale

Permet de router tous les canaux en solo sur le canal central. En l'absence de canal central, le signal des canaux en solo est réparti à parts égales entre les haut-parleurs gauche et droit.

Écouter les voies Surround sur les voies avant

Permet d'écouter en solo tous les canaux Surround, y compris les canaux latéraux, et de les router ou de les mixer sur les haut-parleurs avant.

Niveau central

Permet de régler le niveau du canal central avant.

Fader de niveau LFE

Permet de régler le niveau du canal LFE.

Niveau Surround

Permet de régler le niveau des canaux Surround. Il n'est pas possible de régler individuellement les niveaux des canaux Surround.

Niveau de gain global

Permet de régler le niveau de tous les canaux de sortie.

Activer/Désactiver le filtre passe-bas

Permet d'activer/désactiver le filtre passe-bas qui est appliqué au canal LFE.

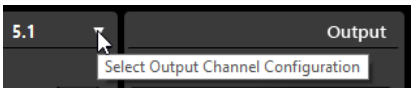
LIENS ASSOCIÉS

Configurations de canaux d'entrée et de sortie à la page 716

Configurations de canaux d'entrée et de sortie

La configuration de canaux d'entrée est déterminée par la largeur des canaux de la piste, du groupe ou du bus de sortie sur lequel **MixConvert V6** est inséré. La configuration de canaux de sortie change selon que **MixConvert V6** est utilisé ou non.

- Quand **MixConvert V6** remplace le plug-in de panoramique, la configuration des sorties est déterminée par la destination de la voie ou du Send Cue.
- Quand **MixConvert V6** est utilisé en insert, il est possible de modifier la configuration des sorties à partir du menu local **Sélectionner la configuration de canaux de sortie**. Vous pouvez sélectionner n'importe quelle configuration compatible VST 3 qui intègre des haut-parleurs également présents dans la configuration d'entrée.



À NOTER

Vous pouvez également modifier la configuration des sorties en chargeant un préréglage.

Écouter des canaux en solo

Vous pouvez cliquer sur les icônes de haut-parleurs dans les graphiques des canaux d'entrée et de sortie ou sur les boutons Solo situés dans la section centrale pour écouter en solo ou rendre muets des canaux.

En écoutant en solo un canal d'entrée, vous pourrez déterminer plus facilement l'influence qu'il a dans le mixage. En écoutant en solo un canal de sortie, vous pourrez l'isoler du mixage.

Pour écouter des canaux en solo, procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour écouter en solo un canal, cliquez sur l'icône de haut-parleur correspondante.

  Vous pouvez écouter plusieurs canaux à la fois en solo. Tous les autres canaux seront coupés.

  Pour désactiver le solo d'un canal, cliquez à nouveau sur l'icône de haut-parleur.

- Pour écouter un seul canal en solo, faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur l'icône de haut-parleur correspondante.
- Pour écouter en solo tous les canaux avant ou tous les canaux Surround, cliquez sur le bouton correspondant dans la section centrale.
- Pour écouter en solo le canal LFE, cliquez sur l'icône en forme de croix située au centre du graphique des canaux.

  À NOTER

  Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Canal LFE d'entrée/de sortie en solo** situé dans la section centrale.

- Pour rendre muet un canal, faites un **Maj**-clic sur l'icône de haut-parleur correspondante.

LIENS ASSOCIÉS
Interface du plug-in MixConvert V6 à la page 715

Exporter un mixage Surround

Cubase vous permet d'exporter un mixage Surround grâce à la fonction **Exporter mixage audio**.

Voici les options d'exportation dans une configuration Surround :

- Exporter les voies séparées, ce qui crée un fichier audio mono pour chaque canal Surround.
- Exporter les voies entrelacées, ce qui crée un seul fichier audio multicanaux, par exemple un fichier 5.1 regroupant les six voies Surround.

LIENS ASSOCIÉS
Exporter un mixage audio à la page 1088
Fichiers Wave à la page 1097

Mixages 3D en ambisonie

Cubase vous permet de créer des mixages 3D au format ambisonique pour les productions de réalité virtuelle (VR) ou de réalité augmentée (AR). Vous pouvez vous servir des fonctions et plug-ins intégrés pour le mixage spatial ou la localisation de la tête, ou utiliser des plug-ins prévus à cet effet conçus par d'autres d'éditeurs.

L'ambisonie est une technologie utilisée pour recréer un champ sonore sphérique. Contrairement aux autres formats sonores immersifs, l'ambisonie n'est pas basée sur un sensemble de canaux mais sur un ensemble de signaux audio encodés qui permettent de placer les sources sonores à différentes positions dans la sphère sonore.

Cubase prend en charge l'ambisonie de premier ordre, de deuxième ordre et de troisième ordre. Ces formats diffèrent par le nombre de signaux audio utilisés. Plus l'ordre d'ambisonie est élevé, plus il comporte de signaux et plus le positionnement des sons est précis.

Pour reproduire la sphère sonore, les signaux du fichier ambisonique doivent être décodés. La sphère sonore peut être restituée par différents moyens :

- À l'aide d'un casque audio et d'un décodage binaural.

  La fonction de transfert relative à la tête, ou HRTF (Head-Related Transfer Function), permet de reproduire un champ sonore sphérique intégral à 360°. Le son est encore plus réaliste si l'encodage binaural prend en compte les mouvements de la tête de l'auditeur grâce à la technologie de localisation de la tête.
- À l'aide d'une configuration de haut-parleurs multicanaux.

Voici comment les signaux audio ambisoniques sont traités dans Cubase :

- Vous pouvez enregistrer à partir d'un système de micros prenant en charge l'ambisonie.
- Vous pouvez importer de fichiers d'ambisonie préproduits au format WAV.
- Vous pouvez éditer les événements d'ambisonie comme n'importe quel autre signal audio dans la fenêtre **Projet**, dans l'**Éditeur d'échantillons** ou dans la fenêtre **Traitement hors ligne direct**, par exemple. Tous les signaux provenant d'un fichier d'ambisonie sont édités simultanément.

  À NOTER

  Toutes les opérations d'édition ne sont pas adaptées aux signaux audio ambisoniques. Par exemple, il est préférable d'éviter les opérations qui modifient la phase et les niveaux des signaux audio les uns par rapport aux autres.

- Vous pouvez utiliser le **VST MultiPanner** pour créer des mixages ambisoniques à partir de sources mono, stéréo ou multicanaux. Pour utiliser le **VST MultiPanner** en mode Ambisonie, vous devez configurer un bus de sortie au format ambisonique en tant que bus de **Mixage principal**.
- Le plug-in **VST AmbiDecoder** décode les signaux audio ambisoniques afin de permettre l'écoute au casque ou sur un système d'enceintes. Pour l'écoute sur la voie **Casque**, les signaux audio ambisoniques sont automatiquement décodés pour la stéréo binaurale.
- Cubase prend en charge les données de localisation transmises par les périphériques de contrôle VR externes tels que les casques VR ou les souris 3D pour modifier l'orientation d'écoute. Vous bénéficiez ainsi d'une écoute réaliste des mixages à 360°.

  Pour les pistes de musique d'ambiance qui ne doivent pas être affectées par les mouvements de la tête, vous pouvez contourner la localisation en transmettant un signal fixe en Side-Chain.
- Cubase est uniquement compatible avec le format AmbiX. Vous pouvez utiliser le **VST AmbiConverter** en tant que plug-in d'insert pour convertir le format Furse-Malham (FuMa) en format AmbiX.
- Vous pouvez utiliser des plug-ins d'ambisonie d'éditeurs tiers pour le mixage, la convertion, la localisation de la tête ou la binauralisation.

  À NOTER

  - Quand le plug-in de panoramique ambisonique n'est utilisé qu'en tant qu'effet d'insert, tous les canaux audio doivent être au format ambisonique, même s'ils contiennent uniquement des signaux mono ou stéréo.
  - Pour en savoir plus sur l'utilisation de plug-ins d'autres éditeurs, reportez-vous à la documentation de ces plug-ins.

- Vous pouvez préécouter les signaux audio ambisoniques dans la **MediaBay**, dans la **Bibliothèque**, dans la fenêtre de **Traitement hors ligne direct** ou dans la boîte de dialogue d'importation de fichiers si votre projet est configuré pour la lecture de signaux audio ambisoniques.

LIENS ASSOCIÉS

Routage des voies pour les mixages en ambisonie à la page 719
Lecture des signaux audio ambisoniques à la page 720
Interface du VST AmbiDecoder à la page 720
Écouter un signal fixe dans le VST AmbiDecoder à la page 726
Interface du VST AmbiConverter à la page 729

Routage des voies pour les mixages en ambisonie

Vous pouvez router n'importe quel canal sur un canal ambisonique.

Selon la position du plug-in de panoramique ambisonique dans le circuit du signal, les configurations de canaux prises en charge pour le mixage en ambisonie ne sont pas les mêmes :

- Si vous utilisez le plug-in de panoramique sur les voies de la **MixConsole**, vous pourrez utiliser n'importe quel format de canal audio.
- Quand vous utilisez le plug-in de panoramique en insert, tous les canaux audio doivent être au format ambisonique, même s'ils contiennent uniquement des signaux mono ou stéréo.

LIENS ASSOCIÉS

Configuration de canaux Surround disponibles à la page 696
Changer de plug-in de panoramique de voie à la page 713

Interface du plug-in VST MultiPanner en mode Ambisonie

L'interface du plug-in **VST MultiPanner** vous donne accès à des options de configuration supplémentaires et à des paramètres prévus pour le mixage en ambisonie.

- Pour utiliser le **VST MultiPanner** en mode Ambisonie sur une voie Audio, vous devez router cette voie sur un bus de sortie au format ambisonique.

Top View/Rear View

Vue du champ sonore par le haut et par l'arrière. Vous pouvez positionner la source sonore en faisant glisser les points de panoramique. L'orientation est liée à l'angle de visualisation de la localisation de la tête. En d'autres termes, ce que vous voyez devant vous quand vous utilisez un casque VR se trouve également devant le symbole de tête dans les deux graphiques.

Field Size

Permet de configurer la taille perçue du champ sonore. Elle est représentée par la taille du symbole de tête dans la **Top View** (vue du haut) et dans la **Rear View** (vue arrière). Plus la tête est petite, plus la distance entre l'auditeur et la source sonore est importante. Le volume du son est atténué en conséquence. Quand vous survolez le potentiomètre d'échelle avec le pointeur de la souris, la distance simulée dans les deux graphiques de panoramique est indiquée en mètres.

Source Size

Permet d'étendre le signal audio source dans le champ sonore en le rendant plus diffus.

LIENS ASSOCIÉS

Interface du plug-in VST MultiPanner à la page 700

Lecture des signaux audio ambisoniques

Cubase permet de décoder des signaux audio ambisoniques pour l'écoute au casque ou sur un système multicanaux d'enceintes. Pour le décodage, vous pouvez utiliser le **VST AmbiDecoder** ou un plug-in de décodage d'un autre éditeur.

Ce qui suit s'applique :

- Sur la voie **Casque** de la **Control Room**, vous pouvez utiliser le **VST AmbiDecoder** ou un plug-in de décodage adapté conçu par un autre éditeur.
- Sur la voie **Principale** de la **Control Room**, le **VST AmbiDecoder** est automatiquement utilisé pour le décodage des signaux audio ambisoniques.
- Vous pouvez utiliser les décodeurs ambisoniques d'autres éditeurs en tant que plug-ins d'insert sur la voie **Principale** de la **Control Room**.
- Le **VST AmbiDecoder** vous permet de transmettre un signal fixe dans votre mixage d'écoute en Side-Chain.

À NOTER

Pour écouter votre projet ambisonique, un bus de sortie au format ambisonique doit être configuré en tant que bus de **Mixage principal**.

LIENS ASSOCIÉS

Configuration du bus de sortie par défaut (Main Mix) à la page 30
Écouter les signaux audio ambisoniques en binaural sur la voie Casque à la page 724
Écouter des signaux audio ambisoniques en binaural à l'aide de plug-ins d'insert conçus par d'autres éditeurs à la page 724
Écouter des signaux audio ambisoniques sur une configuration multicanaux d'enceintes à la page 725
Écouter un signal fixe dans le VST AmbiDecoder à la page 726

Interface du VST AmbiDecoder

Le plug-in **VST AmbiDecoder** permet de convertir les signaux audio ambisoniques pour l'écoute sur un casque ou sur un système multicanaux d'enceintes. Il est automatiquement utilisé sur la

voie **Casque** de la **Control Room** et sur la voie **Principale** de la **Control Room**, et peut également être utilisé en tant que plug-in d'insert.

Input Format > Output Format

Indique les formats audio des signaux d'entrée et de sortie.

HRTF Mode

Permet de choisir un mode HRTF (Head-Related Transfer Function) pour la lecture binaurale. Voici les modes HRTF disponibles :

- Mode **Standard** : algorithme HRTF standard de Cubase.
- Mode **SOFA** : ce mode vous permet d'utiliser une fonction HRTF enregistrée dans un fichier au format SOFA.

  Il est uniquement disponible quand vous chargez un fichier SOFA.
- Mode **Facebook** : ce mode utilise le même algorithme HRTF que celui utilisé pour la lecture vidéo VR sur www.facebook.com.
- Mode **YouTube** : ce mode utilise le même algorithme HRTF que celui utilisé pour la lecture vidéo VR sur www.youtube.com.

À NOTER

- Les paramètres HRTF sont uniquement disponibles quand le **VST AmbiDecoder** est utilisé sur la voie **Casque** de la **Control Room** ou en tant que plug-in d'insert.
- La disponibilité des modes HRTF de **Facebook** et de **YouTube** dépend de l'ordre ambisonique du bus de **Mixage principal**.

Head Tracking (localisation de la tête)

Quand ce bouton est activé, le **VST AmbiDecoder** reçoit les données de localisation de la tête de la fenêtre **Head Tracking**. Quand ce bouton est désactivé, vous pouvez utiliser les commandes **Yaw**, **Pitch** et **Roll** de l'interface du **VST AmbiDecoder** pour configurer les angles de rotation.

Yaw

Permet de configurer l'angle de rotation du lacet.

Pitch

Permet de configurer l'angle de rotation du tangage.

Roll

Permet de configurer l'angle de rotation du roulis.

Signal fixe

Permet de configurer le gain du signal fixe transmis sur l'entrée Side-Chain du **VST AmbiDecoder**.

LIENS ASSOCIÉS

Fenêtre Head Tracking (localisation de la tête) à la page 723
Écouter un signal fixe dans le VST AmbiDecoder à la page 726

Données de localisation de la tête transmises par les périphériques de contrôle VR

Cubase peut recevoir les données de localisation transmises par des périphériques de contrôle VR externes tels que des casques VR ou des souris 3D.

Quand des données de localisation de la tête sont utilisées lors de l'écoute d'un mixage ambisonique :

- Les mouvements de la tête ou de la souris 3D sont reproduits en temps réel dans le champ sonore.
- Dans le **VST MultiPanner**, les graphiques de panoramique du mode Ambisonie tournent en synchronisation avec le signal avant.
- Les données de localisation sont transmises au lecteur vidéo VR et le panoramique de la vidéo à 360° est adapté en conséquence.

  À NOTER

  Pour que cela fonctionne, vous devez connecter le lecteur VR à Cubase et activer l'option **Send Head-Tracking Data** (transmettre les données de localisation de la tête) dans la fenêtre **GoPro VR Player Remote**.

LIENS ASSOCIÉS

Fenêtre Head Tracking (localisation de la tête) à la page 723
Interface du plug-in VST MultiPanner en mode Ambisonie à la page 719
Lecture vidéo à 360° à la page 726
Fenêtre GoPro VR Player Remote à la page 727

Fenêtre Head Tracking (localisation de la tête)

La fenêtre **Head Tracking** vous permet de configurer Cubase pour qu'il puisse recevoir les données de positionnement transmises par un périphérique de contrôle VR externe. Vous avez également la possibilité de contrôler manuellement les angles de rotation.

- Pour ouvrir la fenêtre **Head Tracking**, sélectionnez **Projet** > **Head Tracking**.

Yaw

Permet de configurer l'angle de rotation du lacet.

Pitch

Permet de configurer l'angle de rotation du tangage.

Roll

Permet de configurer l'angle de rotation du roulis.

Réinitialiser

Permet de réinitialiser tous les angles de rotation.

Tracking Source

Permet de sélectionner la source des données de positionnement. Sélectionnez **Manual** pour contrôler la localisation de la tête grâce aux commandes **Yaw**, **Pitch** et **Roll**. Sélectionnez **VR Controller** pour recevoir les données transmises par un périphérique de VR externe.

VR Controller Type

Permet de sélectionner le type du contrôleur VR connecté.

VR controller device information

Quand vous survolez ce champ avec le pointeur de la souris, des informations sur le contrôleur VR connecté apparaissent.

Tracking

Permet d'activer/désactiver la transmission des données de localisation de la tête au lecteur VR.

Calibrate Yaw

Permet de définir l'angle de rotation vertical actuel en tant que centre.

Écouter les signaux audio ambisoniques en binaural sur la voie Casque

La voie **Casque** de la **Control Room** vous permet d'écouter au casque les signaux audio ambisoniques en binaural. Elle utilise automatiquement le **VST AmbiDecoder** pour le décodage.

CONDITION PRÉALABLE

- Dans la fenêtre **Connexions audio**, vous avez créé un bus de sortie ambisonique en tant que bus de mixage principal et activé la **Control Room**.
- Pour que la fonction de pré-écoute audio fonctionne, vous devez activer l'option **Utiliser le canal Phones pour la pré-écoute** dans la boîte de dialogue **Préférences**, à la page **VST - Control Room**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la **MixConsole**, routez vos pistes Audio sur le bus de sortie ambisonique.
2. Cliquez sur **Open/Close Ambisonics Decoder** (ouvrir/fermer le décodeur de signaux ambisoniques).

3. Sur l'interface du plug-in de décodage, configurez les paramètres binauraux à votre convenance.

RÉSULTAT

Vous pouvez écouter au casque les signaux audio ambisoniques en binaural.

À NOTER

Plutôt que le **VST AmbiDecoder**, vous pouvez utiliser un plug-in de décodage binaural d'un autre éditeur à condition qu'il soit adapté à une utilisation sur la voie **Casque** de la **Control Room**. Sélectionnez le décodeur dans le menu local de la section **Casque** de la **Control Room**.

LIENS ASSOCIÉS

Onglets entrée/sortie à la page 23
Configuration du bus de sortie par défaut (Main Mix) à la page 30
Onglet Control Room (Cubase Pro uniquement) à la page 27
VST - Control Room (Cubase Pro uniquement) à la page 1210
Interface du VST AmbiDecoder à la page 720

Écouter des signaux audio ambisoniques en binaural à l'aide de plug-ins d'insert conçus par d'autres éditeurs

Si un plug-in d'ambisonie conçu par un autre éditeur pour le décodage binaural ne peut pas être utilisé sur la voie **Casque** de la **Control Room**, il est possible de l'utiliser en tant que plug-in d'insert sur la voie **Principale**.

CONDITION PRÉALABLE

Dans la fenêtre **Connexions audio**, vous avez :

- Configuré un bus de sortie ambisonique en tant que bus de mixage principal.
- Activé la **Control Room**.
- Sélectionné le port périphérique adéquat sur la voie **Monitor** de la **Control Room** afin de pouvoir transmettre le signal à votre casque audio.

À NOTER

Pour en savoir plus sur l'utilisation de votre plug-in de décodage ambisonique conçu par un autre éditeur, référez-vous à la documentation du plug-in en question.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la **MixConsole**, routez vos pistes Audio sur le bus de sortie ambisonique.
2. Dans la section **Préréglages Downmix** de la **Control Room**, sélectionnez un préréglage du même format ambisonique que celui du bus de mixage principal.
3. Dans la section **Voies**, désactivez **Head Tracking** dans la vue miniature du **VST AmbiDecoder**.
4. Sur la voie **Principale** de la **Control Room**, insérez le plug-in de décodage ambisonique.

RÉSULTAT

Vous pouvez écouter les signaux audio ambisoniques en binaural sur la voie **Casque** de la **Control Room**.

LIENS ASSOCIÉS

Configuration de canaux Surround disponibles à la page 696
Onglet Control Room (Cubase Pro uniquement) à la page 27
Onglets entrée/sortie à la page 23
Configuration du bus de sortie par défaut (Main Mix) à la page 30
Effets d'insert à la page 455

Écouter des signaux audio ambisoniques sur une configuration multicanaux d'enceintes

La voie **principale** de la **Control Room** permet d'écouter des signaux audio ambisoniques sur un système multicanaux d'enceintes. Pour le décodage des signaux audio ambisoniques dans un format multicanaux, la voie **Principale** utilise automatiquement le **VST AmbiDecoder**.

CONDITION PRÉALABLE

- Vous disposez d'un système multicanaux d'enceintes de studio.
- Dans la fenêtre **Connexions audio**, vous avez configuré un bus de sortie ambisonique en tant que bus de mixage principal et activé la **Control Room**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la **MixConsole**, routez vos pistes Audio sur le bus de sortie ambisonique.
2. Dans la section **Préréglages Downmix** de la **Control Room**, sélectionnez le préréglage qui correspond à votre configuration d'enceintes.
3. Dans la section **Voies**, configurez les paramètres souhaités dans la vue miniature du **VST AmbiDecoder** ou double-cliquez dessus pour ouvrir l'interface du plug-in.

RÉSULTAT

Vous pouvez écouter des signaux audio ambisoniques sur votre système multicanaux d'enceintes.

LIENS ASSOCIÉS

Onglets entrée/sortie à la page 23
Configuration du bus de sortie par défaut (Main Mix) à la page 30
Onglet Control Room (Cubase Pro uniquement) à la page 27

Préréglages Downmix à la page 451
Voie Control Room à la page 452

Écouter un signal fixe dans le VST AmbiDecoder

Il est parfois préférable que certains signaux audio, par exemple les pistes de musique de fond, ne soient pas affectés par les mouvements de la tête. Le **VST AmbiDecoder** permet de contourner la localisation de la tête en transmettant un signal verrouillé en Side-Chain.

CONDITION PRÉALABLE

Dans la fenêtre **Connexions audio**, vous avez configuré un bus de sortie ambisonique en tant que bus de mixage principal et activé la **Control Room**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans votre projet, créez une piste Groupe stéréo multicanaux et routez vos pistes de musique d'ambiance sur ce groupe.
2. Routez la sortie de la piste Groupe sur l'entrée Side-Chain du **VST AmbiDecoder**.
3. Dans l'interface du **VST AmbiDecoder**, faites un clic droit et sélectionnez **Activate Side-Chain**.
4. Réglez le paramètre **Head-Locked Signal** (signal fixe) sur le gain souhaité.

RÉSULTAT

Vous pouvez écouter les signaux audio ambisoniques décodés et vos pistes de musique dans la **Control Room**. Les pistes de musique ne sont pas affectées par les données de localisation de la tête transmises à Cubase par le contrôleur VR.

À NOTER

Quand vous écoutez les signaux audio ambisoniques sur des enceintes, le signal fixe est ajouté après la commande de volume de la **Control Room**. Servez-vous des commandes **Niveau Control Room** et **Head-Locked Signal** (signal fixe) pour régler l'équilibre entre le mixage ambisonique et le signal fixe.

LIENS ASSOCIÉS

Fenêtre Head Tracking (localisation de la tête) à la page 723
Interface du VST AmbiDecoder à la page 720

Lecture vidéo à 360°

Pour la lecture vidéo à 360 °, Cubase peut utiliser GoPro VR Player de Kolor. Ce lecteur peut être exécuté en local ou sur un autre ordinateur connecté en réseau.

Vous pouvez télécommander GoPro VR Player avec Cubase grâce à la fonction **GoPro VR Player Remote**. Elle vous permet de contrôler le transport de GoPro VR Player et de transmettre les données de localisation de la tête au lecteur.

À NOTER

- La version minimale requise de GoPro VR Player est la 3.0. Vous pouvez télécharger la dernière version sur http://www.kolor.com/gopro-vr-player/download/.
- Pour en savoir plus sur l'utilisation de GoPro VR Player, reportez-vous à la documentation du logiciel.

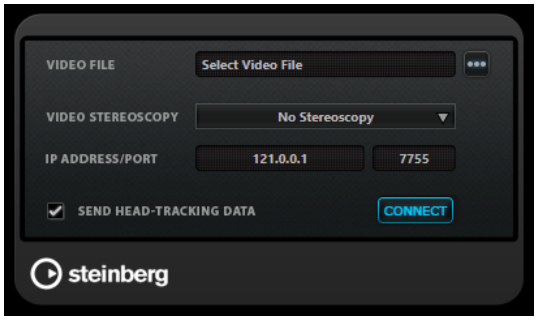
LIENS ASSOCIÉS

Fenêtre GoPro VR Player Remote à la page 727

Connecter Cubase à GoPro VR Player à la page 727

Fenêtre GoPro VR Player Remote

GoPro VR Player Remote permet à Cubase de contrôler le transport et l'angle de vue de GoPro VR Player.



- Pour ouvrir la fenêtre **GoPro VR Player Remote**, sélectionnez **Projet** > **GoPro VR Player Remote**.

Video File

Indique quel fichier vidéo est sélectionné pour la lecture dans GoPro VR Player.

Select Video File

Permet de sélectionner un fichier vidéo.

Video Stereoscopy

Permet de sélectionner le format de stéréoscopie du fichier vidéo sélectionné.

IP Address/Port

Permet de saisir l'adresse IP de l'ordinateur hôte qui exécute GoPro VR Player et le port UDP écouté par GoPro VR Player.

Send Head-Tracking Data

Permet à Cubase de transmettre à GoPro VR Player les données de localisation de la tête d'un périphérique de contrôle VR externe.

Connect

Permet de connecter Cubase à GoPro VR Player.

Connecter Cubase à GoPro VR Player

Dans cet exemple, nous allons voir comment connecter Cubase à GoPro VR Player version 3.0.5.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez téléchargé GoPro VR Player version 3.0.5 sur http://www.kolor.com/gopro-vr-player/download/ et vous l'avez installé sur votre ordinateur local ou sur un autre ordinateur de votre réseau.

PROCÉDER AINSI

1. Dans GoPro VR Player, sélectionnez **File** > **Preferences**.
2. À la page **Video Decoding**, sélectionnez **Windows Media Foundation** dans la section **Backend**.
3. À la page **Primary/Secondary**, sélectionnez **Secondary** dans la section **Communication Mode**.
4. À la page **Controllers**, sélectionnez **Off** dans la section **Head-Mounted Display SDK**.
5. Fermez le menu des préférences de GoPro VR Player.

6. Dans Cubase, sélectionnez **Projet** > **GoPro VR Player Remote**.
7. Dans la fenêtre **GoPro VR Player Remote**, cliquez sur **Select Video File** et sélectionnez le fichier vidéo dans le sélecteur de fichier.

   Cubase peut ainsi télécommander GoPro VR Player. La sélection de fichier est enregistrée dans votre projet Cubase.
8. Sélectionnez le format de stéréoscopie vidéo (**Video Stereoscopy**) du fichier vidéo sélectionné.
9. Saisissez l'adresse ou le port IP de l'ordinateur qui exécute GoPro VR Player dans le champ **IP Address/Port**.

   Par défaut, le champ **IP Address/Port** est configuré sur l'adresse et le port IP de l'ordinateur local.
10. Activez l'option **Send Head-Tracking Data**.

    Elle permet de transmettre les données de localisation de la tête d'un contrôleur VR connecté à GoPro VR Player.
11. Activez **Connect** pour synchroniser le transport de GoPro VR Player et celui de Cubase.

RÉSULTAT

GoPro VR Player est contrôlé par le transport de Cubase et les par les données de localisation de la tête transmises par le contrôleur VR connecté à votre système.

Exportation audio ambisonique

Vous pouvez créer des fichiers d'ambisonie à partir de pistes ambisoniques en vous servant de la fonction **Exporter mixage audio**.

Ce qui suit s’applique :

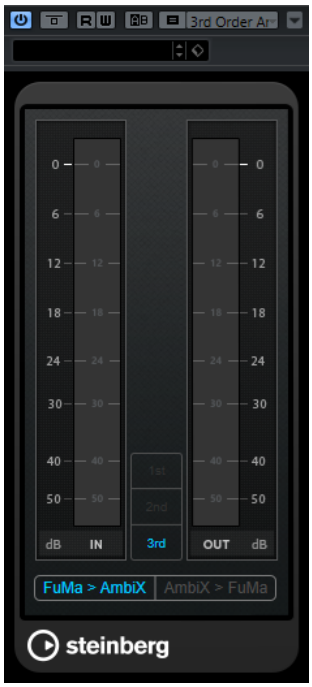
- N'utilisez que des formats de fichiers adaptés à l'ambisonie. Il est recommandé de ne créer les fichiers d'ambisonie qu'au format WAV.
- Avant l'exportation, veillez à n'utiliser les plug-ins de décodage ambisonique que dans la **Control Room**, et non en tant qu'inserts sur les voies.
- Même si les fichiers obtenus ressemblent à des fichiers WAV multicanaux, ils doivent être lus avec un lecteur ambisonique dédié ou convertis dans un autre format adapté à une platforme à l'aide d'une application externe.
- Les signaux pour lesquels la localisation de la tête a été verrouillée doivent être exportés à partir d'un bus de sortie distinct. Vous pouvez exporter à partir de plusieurs bus à la fois.

LIENS ASSOCIÉS

Exporter un mixage audio à la page 1088
Exportation du mixage dans des fichiers audio à la page 1094
Écouter un signal fixe dans le VST AmbiDecoder à la page 726

Interface du VST AmbiConverter

Cubase ne prend en charge que les signaux audio ambisoniques au format AmbiX. Le plug-in **VST AmbiConverter** vous permet de convertir les signaux audio ambisoniques du format Furse-Malham (FuMa) au format AmbiX.



Input level meter

Indique le niveau d'entrée de tous les canaux de haut-parleurs.

Format ambisonique

Indique l'ordre du format de signaux audio ambisoniques.

Vumètre de niveau de sortie

Indique le niveau de sortie de tous les canaux de haut-parleurs.

FuMa > AmbiX

Permet de convertir les signaux audio du format FuMa au format AmbiX.

AmbiX > FuMA

Permet de convertir les signaux audio du format AmbiX au format FuMa.

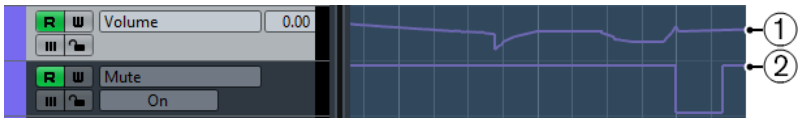
Automatisation

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.

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 **Lire** 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.

À NOTER

Les boutons **R**/**W** sont également présents dans le **Panneau d'automatisation** (Cubase Pro uniquement).

LIENS ASSOCIÉS

Boutons R(ead)/W(rite) (Lire/Écrire) à la page 741

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

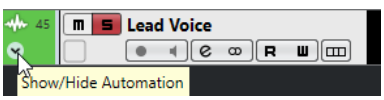
Écriture manuelle des données d'automatisation à la page 732

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

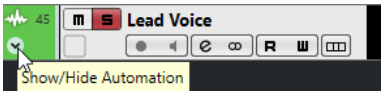
Toutes les actions enregistrées sont reproduites avec exactitude. Lorsque vous faites glisser un plug-in sur une autre case d'insert de la même voie, les données d'automatisation existantes sont déplacées avec le plug-in. Lorsque vous le faites glisser vers une case d'insert sur une autre voie, les données 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 **Crayon**.
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 **Réglages** 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 **Crayon**, 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.

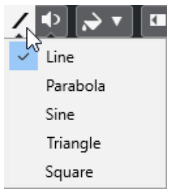
- **Sélectionner**

  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 43
Éditeur d'événements d'automatisation à la page 735

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.

CONDITION PRÉALABLE

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.

Cubase Pro uniquement : Vous pouvez utiliser les courbes d’automatisation de Bézier sur des pistes qui sont connectées avec des faders VCA.

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.

LIENS ASSOCIÉS

Paramètres des faders VCA à la page 439
Automatisation des faders VCA à la page 443

Sélectionner des événements d’automatisation

- Pour sélectionner un événement d’automatisation, cliquez dessus avec l’outil **Sélectionner**.
- Pour sélectionner plusieurs événements, délimitez un rectangle de sélection autour de ces événements avec l’outil **Sélectionner** ou faites un **Maj**-clic sur ces événements.
- Pour sélectionner plusieurs événements, sélectionnez un intervalle avec l'outil **Sélectionner un intervalle** ou faites un **Maj**-clic sur ces événements.
- Pour sélectionner tous les événements d’une piste d’Automatisation, faites un clic droit sur cette piste et choisissez **Sélectionner tous les événements** dans le menu contextuel.

Les événements sélectionnés sont affichés dans une couleur plus foncée.

À NOTER

Quand vous sélectionnez plusieurs événements sur une courbe d’automatisation de type Rampe, l’éditeur d’événements d’automatisation devient disponible.

LIENS ASSOCIÉS

Éditeur d’événements d’automatisation à la page 735

Éditeur d’événements d’automatisation

L’éditeur d’événements d’automatisation vous permet d’éditer les événements sélectionnés sur la piste d’automatisation. Il est uniquement disponible pour les courbes d’automatisation de type Rampe.

À NOTER

Toutes les éditions réalisées dans l'éditeur d’événements d’automatisation n'affectent que les événements d'automatisation qui font partie de la sélection.

Pour ouvrir l'éditeur d’événements d’automatisation, procédez de l'une des manières suivantes :

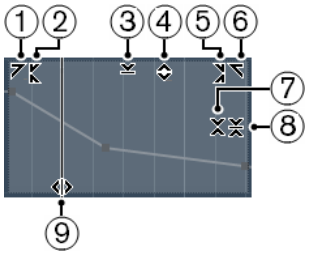
- Activez l’outil **Sélectionner** et délimitez un rectangle de sélection encadrant une piste d’automatisation de type Rampe.

- Activer l'outil **Sélectionner un intervalle** et sélectionnez un intervalle sur une piste d'Automatisation contenant une rampe.

  À NOTER

  Quand vous travaillez avec l'outil **Sélectionner un intervalle**, la commande intelligente **Comprimer/Étirer** n'est pas disponible.

L’éditeur d’événements d’automatisation vous donne accès à des commandes intelligentes correspondant à des modes d’édition spécifiques :



1 Courber gauche

En cliquant dans le coin supérieur gauche de l’éditeur, vous pouvez incliner la partie gauche de la courbe. Les valeurs de l’événement sont alors inclinées vers le haut ou vers le bas au début de la courbe.

2 Comprimer gauche

En faisant un **Alt**-clic dans le coin supérieur gauche de l’éditeur, vous pouvez comprimer ou étendre la partie gauche de la courbe. Les valeurs de l’événement sont alors comprimées ou étendues au début de la courbe.

3 Manipuler verticalement

En cliquant au milieu de la bordure supérieure de l’éditeur, vous pouvez manipuler la courbe verticalement. Les valeurs de l’événement de courbe sont alors élevées ou abaissées en pourcentages.

4 Déplacer verticalement

En cliquant sur la bordure supérieure de l’éditeur, vous pouvez déplacer toute la courbe dans le sens vertical. Les valeurs de l’événement de courbe sont alors élevées ou abaissées.

5 Comprimer droite

En faisant un **Alt**-clic dans le coin supérieur droit de l’éditeur, vous pouvez comprimer ou étendre la partie droite de la courbe. Les valeurs de l’événement sont alors comprimées ou étendues à la fin de la courbe.

6 Courber droite

En cliquant dans le coin supérieur droit de l’éditeur, vous pouvez incliner la partie droite de la courbe. Les valeurs de l’événement sont alors inclinées vers le haut ou vers le bas à la fin de la courbe.

7 Manipuler autour du centre relatif

En faisant un **Alt**-clic au milieu de la bordure droite de l'éditeur, vous pourrez modifier la courbe par rapport à son centre. Les valeurs de l’événement sont alors élevées ou abaissées dans le sens horizontal autour du centre de l’éditeur.

8 Manipuler autour du centre absolu

En cliquant au milieu de la bordure droite de l’éditeur, vous pouvez manipuler la courbe par rapport à son centre absolu. Les valeurs de l’événement sont alors élevées ou abaissées dans le sens horizontal autour du centre de l’éditeur.

9 Comprimer/Étirer

En cliquant sur la bordure inférieure de l’éditeur, vous pouvez étirer la courbe dans le sens horizontal. Les valeurs de l’événement de courbe sont alors déplacées vers la gauche ou la droite.

À NOTER

Pour modifier les courbes d’automatisation sur plusieurs pistes à la fois, sélectionnez les événements d'automatisation à l'aide de l'outil **Sélectionner** ou de l'outil **Sélectionner un intervalle** sur les pistes d’automatisation correspondantes, et maintenez enfoncées les touches **Ctrl/Cmd** pendant que vous utilisez les commandes intelligentes.

À NOTER

Quand vous sélectionnez des événements d'automatisation avec l'outil **Sélectionner un intervalle**, des événements d'automatisation supplémentaires sont automatiquement créés au début et à la fin de la sélection. De cette manière, c'est bien toute la sélection qui est éditée.

LIENS ASSOCIÉS

Courbes d’automatisation à la page 730

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 735

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**.
- Quand l'option **Usage des territoires vierges** est activée, un espace vide est créé. Quand elle est désactivée, les événements compris dans l'intervalle sont supprimés.
- 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.

LIENS ASSOCIÉS

Territoire vierge et valeur initiale (Cubase Pro uniquement) à la page 740

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.
- Cubase Pro uniquement : Pour que la piste d’automatisation correspondante s’ouvre quand vous écrivez des paramètres d’automatisation, sélectionnez **Projet** > **Panneau d’automatisation**, puis à la page **Réglages**, activez l'option **Afficher paramètre lors de l’écriture**.
- Cubase Artist uniquement : 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.
- Pour supprimer des pistes d’Automatisation, vous pouvez également ouvrir le menu **Fonctions** dans le **Panneau d’automatisation**, puis sélectionner l’une des options de suppression des automatisations (Cubase Pro uniquement).

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.

Territoire vierge et valeur initiale (Cubase Pro uniquement)

Pour automatiser un paramètre, Cubase fonctionne soit à partir d’une valeur initiale, soit en territoire vierge.

Quand vous activez **Usage des territoires vierges**, aucune courbe d’automatisation n’est affichée sur la piste d’automatisation et vous ne pouvez voir les données d’automatisation que quand vous procédez à un passage d’automatisation. Après un passage d’automatisation il ne reste un territoire vierge qu’à droite du dernier événement d’automatisation.

Créer des espaces vides

Les espaces vides sont des sections vides qui séparent des courbes d’automatisation. Vous pouvez créer des espaces vides à l’intérieur d’une section comportant des valeurs d’automatisation.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Projet** > **Panneau d’automatisation**.
2. Ouvrez la page **Réglages** et l'option activez **Usage des territoires vierges**.
3. Avec l’outil **Sélectionner un intervalle**, sélectionnez un intervalle sur une piste d’automatisation comportant des données d’automatisation et appuyez sur **Supprimer** ou sur **Retour arrière**.

RÉSULTAT

Un espace vide est créé, de même que des événements au début et à la fin de l’intervalle de sélection. Ces événements marquent la fin de la courbe d’automatisation à gauche et le début de la courbe d’automatisation qui suit, à droite de l’espace.

Définition d’un point final

Vous pouvez configurer n’importe quel événement d’automatisation d’une courbe d’automatisation en tant que point final de la partie correspondante de cette courbe. La ligne qui reliait cet événement au suivant sera automatiquement remplacée par un espace vide.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la courbe d’automatisation, cliquez sur l’événement que vous souhaitez définir en tant que point final afin de le sélectionner.
2. Sur la ligne d’infos de la fenêtre **Projet**, configurez **Point final** sur **Oui**.

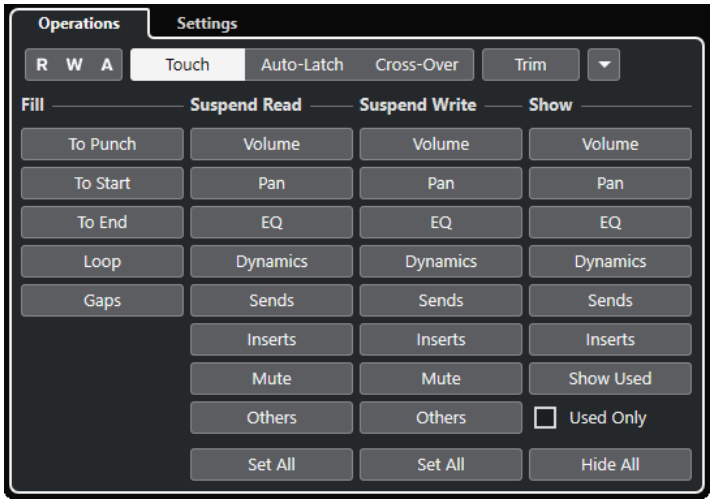
   La ligne qui relie cet événement au suivant est supprimée et un espace vide est créé.

   À NOTER

   Si vous configurez le dernier événement d’automatisation d’une courbe d’automatisation en tant que point final, toutes les données d’automatisation situées à droite de cet événement (définies par une valeur initiale) seront supprimées.

Panneau d’automatisation (Cubase Pro uniquement)

À l’instar de la **MixConsole** et de la palette **Transport**, le **Panneau d’automatisation** est une fenêtre flottante que vous pouvez laisser ouverte pendant que vous travaillez.



Il existe plusieurs moyens d’afficher le **Panneau d’automatisation** :

- Sélectionnez **Projet** > **Panneau d’automatisation**.
- Dans la barre d’outils de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **Ouvrir Panneau d’automatisation** .
- Appuyez sur F6.

Boutons R(ead)/W(rite) (Lire/Écrire)

Les boutons **Lire** et **Écrire** situés dans la partie supérieure du **Panneau d’automatisation** s'appliquent à toutes les pistes.

- Pour ouvrir le **Panneau d'automatisation**, sélectionnez **Projet** > **Panneau d'automatisation**.

Activer/Désactiver bouton R pour toutes les pistes

Permet d'activer/désactiver les boutons **Lire** de toutes les pistes.

Activer/Désactiver bouton W pour toutes les pistes

Permet d'activer/désactiver les boutons **Écrire** de toutes les pistes.

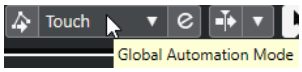
Suspendre toute lecture/écriture d'automatisation

Permet de suspendre la lecture ou l'écriture des données d’automatisation pour tous les paramètres ou groupes de paramètres.

Modes d’automatisation

Cubase offre différents modes de Punch Out pour l’automatisation : **Touch**, **Auto-Latch** et **Cross-Over**. Dans tous les modes, les données d’automatisation sont écrites dès qu’une commande de paramètre est touchée en mode Lecture. Le comportement du Punch Out diffère selon les modes.

Les modes d’automatisation peuvent être sélectionnés dans la partie supérieure du **Panneau d’automatisation** et dans la barre d’outils de la fenêtre **Projet**, à partir du menu local **Mode d’automatisation globale**.



Vous pouvez modifier le mode d’automatisation à tout moment, par exemple, en mode Lecture, Stop ou pendant un passage d’automatisation. Vous pouvez également assigner des raccourcis aux modes d’automatisation.

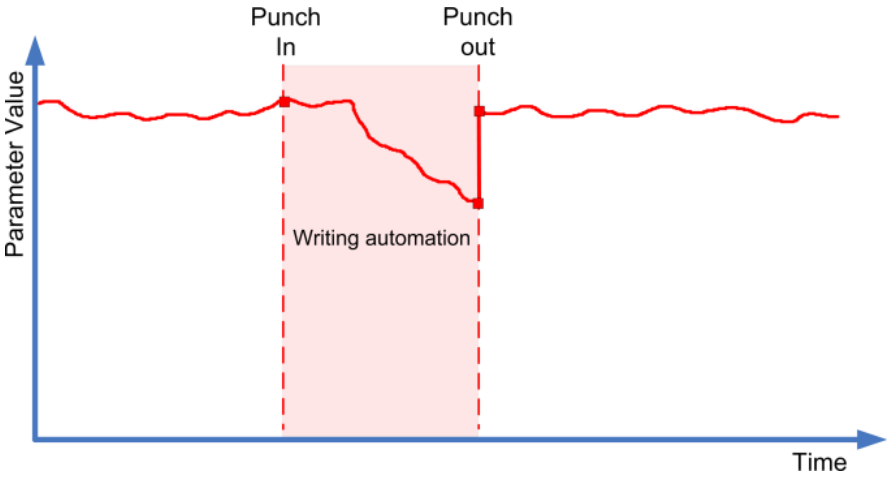
Quel que soit le mode d’automatisation sélectionné, le passage d’automatisation en cours se termine (Punch Out) systématiquement dans l’une ou l’autre des conditions suivantes :

- Quand vous désactivez **Écrire**.
- Si vous arrêtez la lecture (R).
- Quand vous activez **Avance rapide/Rembobiner**.
- Quand le curseur de projet atteint le délimiteur droit en mode **Boucler**.
- Quand vous cliquez sur la règle pour déplacer le curseur de projet. Vous pouvez modifier ce comportement et le contrôler à partir du **Panneau d’automatisation**.

LIENS ASSOCIÉS
Réglages d’automatisation à la page 749

Touch

Le mode **Touch** s’utilise habituellement pour apporter une modification de quelques secondes à un paramètre déjà configuré.



- En mode **Touch**, l’écriture des données d’automatisation ne dure que tant que vous touchez une commande. Le Punch Out survient dès que relâchez la commande.
- Après le Punch Out, la commande revient à la valeur définie auparavant.

À NOTER

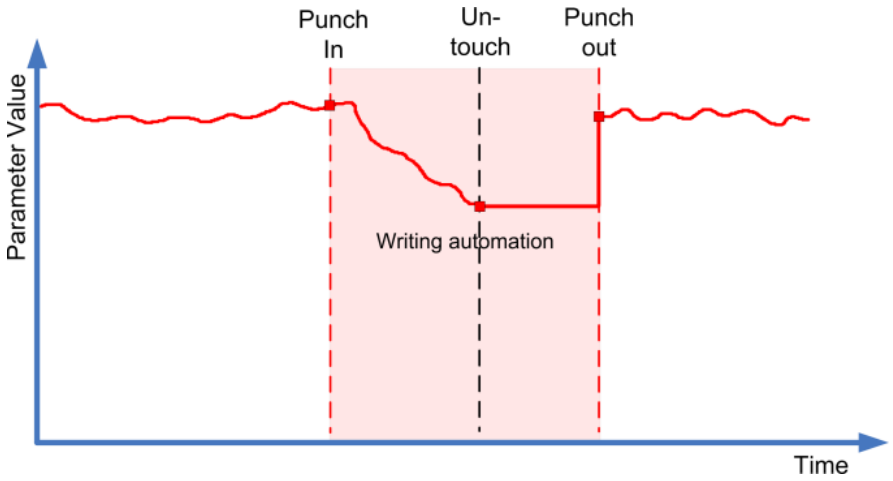
Vous pouvez définir le temps que met un paramètre à revenir à la valeur définie auparavant à l’aide du paramètre **Temps de réponse** de la page **Réglages** du **Panneau d'automatisation**.

LIENS ASSOCIÉS
Réglages d’automatisation à la page 749

Auto-Latch

Le mode **Auto-Latch** se révèle très pratique quand il s’agit de conserver une valeur sur une longue période, comme par exemple pour définir le paramétrage de l’égaliseur sur une scène

particulière. En mode **Auto-Latch**, les conditions de Punch Out sont identiques à celles des autres modes.



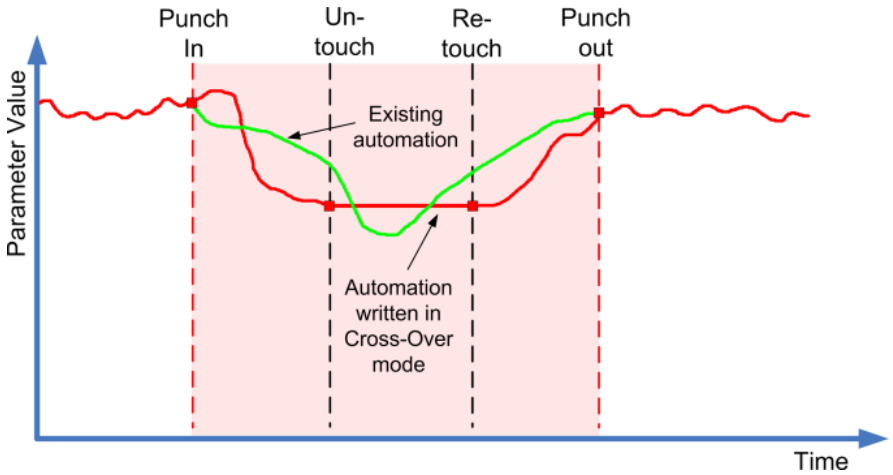
- Lorsque votre passage a été lancé, l’écriture des données d’automatisation continue tant que la lecture se poursuit ou tant que le bouton **Écrire** est activé.
- Quand vous relâchez la commande, la dernière valeur réglée est conservée jusqu’au punch out.

À NOTER

Le mode d’automatisation est toujours **Auto-Latch** pour les commutateurs d'activation/désactivation, même si un autre mode global a été sélectionné pour la piste.

Cross-Over

Le mode **Cross-Over** vous permet d’effectuer un retour manuel afin d’obtenir des transitions progressives entre les nouvelles valeurs d’automatisation et les anciennes. En mode **Cross-Over**, le punch out survient quand une courbe d’automatisation existante est rencontrée après que vous ayez touché le paramètre une seconde fois. Le mode **Cross-Over** peut être employé lorsque vous n’êtes pas satisfait d’une courbe d’automatisation ou des réglages de temps de retour appliqués automatiquement.



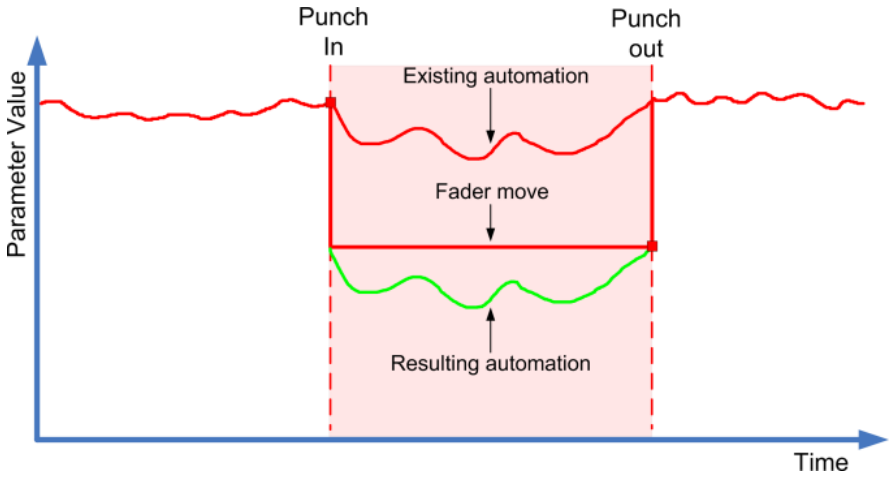
- Lorsque votre passage a été lancé, l’écriture des données d’automatisation continue tant que la lecture se poursuit ou tant que le bouton **Écrire** est activé.
- Quand vous relâchez la commande, le passage d’automatisation continue en restant sur la même valeur.

- Quand vous touchez à nouveau le fader et le déplacez vers la valeur d’origine, un Punch Out survient automatiquement dès que vous atteignez la courbe d’origine.

LIENS ASSOCIÉS
Réglages d’automatisation à la page 749

Trim

Le mode **Trim** permet de modifier la courbe d’automatisation d’un passage effectué auparavant. Quand vous activez le mode **Trim**, une courbe Trim est créée au milieu de la piste d’Automatisation.



À NOTER

Le mode **Trim** fonctionne pour le réglage du volume des voies et du niveau de Send Cue.

Quand le mode **Trim** est activé, toutes les opérations d’édition et d’enregistrement affectent la courbe Trim. Quand le mode **Trim** est désactivé, ces opérations affectent la courbe d’automatisation.

Les données Trim peuvent être éditées comme les autres données d’automatisation. Elles s’enregistrent avec les projets.

- Faites glisser la courbe Trim vers le haut ou le bas et ajoutez-y des événements d’automatisation.

  Ceux-ci vous permettront d’augmenter ou de diminuer les valeurs de la courbe d’automatisation, tout en préservant les données d’origine.

L’option **Trim** peut être utilisée en mode Stop ou en mode Lecture :

- En mode Stop, vous pouvez sélectionner l’une des options de **remplissage** et éditer manuellement la courbe Trim en cliquant dessus et en la déplaçant vers le haut ou vers le bas. La courbe d’automatisation initiale reste affichée dans une couleur plus claire et ses valeurs fusionnent avec celles de la courbe Trim. La courbe d’automatisation finale est affichée dans une couleur plus foncée.
- En mode Lecture, les événements de la courbe d’automatisation d’origine sont ajustés à mesure que le curseur de projet défile.

À NOTER

La fonction Trim fonctionne également avec les courbes d’automatisation de Bézier.

LIENS ASSOCIÉS
Créer des transitions progressives entre des événements d'automatisation (courbes de Bézier) à la page 734

Geler Trim

Vous pouvez geler une courbe Trim de façon automatique ou manuellement. Toutes les données Trim seront converties en une seule courbe d’automatisation.

- Pour geler une courbe Trim de façon automatique à la fin d’une opération d’écriture, ouvrez la page **Réglages** du **Panneau d'automatisation** et sélectionnez **À la fin du passage** dans le menu local **Geler Trim**.
- Pour geler une courbe Trim de façon automatique quand le mode **Trim** est désactivé, ouvrez la page **Réglages** du **Panneau d'automatisation** et sélectionnez **En quittant le mode Trim** dans le menu local **Geler Trim**.
- Pour geler manuellement une courbe Trim, ouvrez la page **Réglages** du **Panneau d'automatisation** et sélectionnez **Manuellement** dans le menu local **Geler Trim**. Pour geler un paramètre particulier sur la piste, cliquez sur le nom de ce paramètre et sélectionnez **Geler Trim** dans le menu local.
- Pour geler l’automatisation de Trim pour toutes les pistes du projet, ouvrez le menu local **Fonctions** du **Panneau d’automatisation** et sélectionnez **Geler toute l’automatisation Trim du projet**.

  Pour geler l’automatisation de Trim pour toutes les pistes sélectionnées, ouvrez le menu local **Fonctions** du **Panneau d’automatisation** et sélectionnez **Geler l’automatisation Trim des pistes sélectionnées**.

Fonctions

Il existe plusieurs fonctions globales pour les automatisations.

- Pour ouvrir les fonctions d'automatisation, sélectionnez **Projet** > **Panneau d'automatisation**, puis cliquez sur **Fonctions**.

Supprimer toute l’automatisation du projet

Permet de supprimer toutes les données d’automatisation de votre projet.

Supprimer l’automatisation des pistes sélectionnées

Permet de supprimer toutes les données d’automatisation des pistes sélectionnées.

Supprimer l’automatisation dans la sélection

Permet de supprimer toutes les données d’automatisation situées entre les délimiteurs gauche et droit sur toutes les pistes.

Remplir les blancs des pistes sélectionnées

Cette option s’utilise sur les territoires vierges. Sélectionnez cette option pour insérer une valeur continue dans les espaces vides des courbes d’automatisation sur les pistes sélectionnées. C’est la valeur du dernier événement (le point final) d’une section qui est utilisée pour remplir l’espace vide. Cette valeur s’inscrit sur tout l’espace vide, jusqu’à la milliseconde qui précède le premier événement de la prochaine section automatisée. Un nouvel événement est alors inséré à cet endroit et la valeur rejoint progressivement la section automatisée suivante.

Remplir les blancs avec la valeur choisie (Pistes sélectionnées)

Cette option s’utilise sur les territoires vierges. Sélectionnez-la pour remplir les espaces vides des courbes d’automatisation sur les pistes sélectionnées (si celles-ci comportent des espaces vides). C’est la valeur actuelle de la commande correspondante qui est utilisée pour remplir ces espaces vides.

Geler toute l’Automatisation Trim du Projet

Permet de geler toutes les automatisations Trim sur toutes les pistes du projet.

Geler l’Automatisation Trim des Pistes sélectionnées

Permet de geler toutes les automatisations Trim des pistes sélectionnées.

Options de remplissage

Les options de la fonction **Remplir** déterminent comment remplir une section spécifique de votre projet quand vous désactivez l’enregistrement d’un passage d’automatisation en cours.

Les options de la fonction **Remplir** s’appliquent à une valeur particulière sur une section définie de votre piste d’Automatisation. Toutes les données qui avaient été créées auparavant sur cette section sont remplacées.

Vous pouvez également combiner les diverses options de la fonction **Remplir**.

Activation de la fonction Jusqu'au Punch

PROCÉDER AINSI

1. Dans le **Panneau d’automatisation**, activez **Touch**, puis **Jusqu'au Punch** dans les options de la fonction **Remplir**.
2. Déclenchez la lecture.
3. Réglez le fader de manière à trouver le volume qui vous convient, puis relâchez-le pour déclencher le punch out.

   La courbe de volume sera définie entre le point de punch out et le précédent point de punch-in. Les valeurs écrites pendant que le fader a été actionné pour trouver le bon réglage seront effacées et le volume changera exactement au bon moment de la valeur réglée dans la première scène à la valeur trouvée pour la seconde scène.

Activation de la fonction To Start (jusqu’au début)

PROCÉDER AINSI

1. Dans le **Panneau d’automatisation**, activez **Touch**, puis **Jusqu'au début** dans les options de la fonction **Remplir**.
2. Déclenchez la lecture.
3. Réglez le fader de manière à trouver le volume qui vous convient, puis relâchez-le pour déclencher le Punch Out.

   La piste d’Automatisation utilise la valeur du début du projet jusqu’au point de Punch Out, c’est-à-dire à la position où vous avez arrêté l’écriture des données.

Activation de la fonction Remplir jusqu’à la fin

PROCÉDER AINSI

1. Dans le **Panneau d’automatisation**, activez **Par toucher**, puis **Jusqu'à la fin** dans les options de la fonction **Remplir**.
2. Démarrez la lecture et touchez la commande du paramètre pour commencer le passage d’automatisation.
3. Réglez le fader jusqu’à trouver la valeur qui vous convient et relâchez-le.

   Ceci arrêtera l’écriture des données d’automatisation (punch out). Lorsque vous relâchez le fader, la courbe d’automatisation adopte la valeur réglée à partir du point de Punch Out et jusqu’à la fin du projet.

Activation du bouclage

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez défini une plage de bouclage à l’aide des délimiteurs gauche et droit.

PROCÉDER AINSI

1. Dans le **Panneau d’automatisation**, activez **Touch**, puis **Boucle** en tant qu'option pour la fonction **Remplir**.
2. Déclenchez la lecture.
3. Réglez le fader de manière à trouver le volume qui vous convient, puis relâchez-le pour déclencher le Punch Out.

   La valeur définie est utilisée sur la plage comprise entre les délimiteurs gauche et droit.

Activer les espaces vides

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez défini des territoires vierges.

À NOTER

Lorsque la fonction **Trim** (rogner) est active, l’option **Gap** n’a aucun effet. En effet, la fonction **Trim** modifie uniquement des données préexistantes.

PROCÉDER AINSI

1. Dans le **Panneau d’automatisation**, activez **Touch**, puis **Blancs** en tant qu'option pour la fonction **Remplir**.
2. Déclenchez la lecture.
3. Réglez le fader de manière à trouver le volume qui vous convient, puis relâchez-le pour déclencher le Punch Out.

   Tous les espaces vides entre les événements d’automatisation écrits auparavant utilisent la dernière valeur trouvée au cours du dernier passage d’automatisation.

LIENS ASSOCIÉS

Territoire vierge et valeur initiale (Cubase Pro uniquement) à la page 740

Remplissage ponctuel ou continu

Les options de la fonction **Remplir** peuvent être utilisées de différentes manières :

- **Ponctuel**

  Quand vous cliquez sur l’un des boutons de la focntion **Remplir**, celui-ci s’allume, ce qui signifie qu’il s’activera lors du prochain passage d’automatisation. Après quoi, l’option est désactivée.
- **Remplissage continu**

  Si vous cliquez une seconde fois sur l’un des boutons de la fonction **Remplir**, un symbole de verrou s’affiche sur le bouton allumé, ce qui indique que le mode de remplissage continu est activé et que l’opération peut être répétée autant de fois que vous le souhaitez. Cliquez une troisième fois sur le bouton pour désactiver l’option correspondante de la fonction **Remplir**.

Dessiner un remplissage à la main

Vous pouvez utiliser les options de la fonction **Remplir** du **Panneau d’automatisation** en association avec l’outil **Crayon**. Il s’agit là d’une méthode très pratique pour écrire manuellement des données d’automatisation.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez une piste d’automatisation et sélectionnez l’outil **Crayon**.
2. Dans le **Panneau d’automatisation**, sélectionnez l’option **Jusqu'à la fin** en tant qu'option pour **Remplir**.
3. Cliquez et dessinez pour créer une courbe d’automatisation.
4. Relâchez le bouton de la souris.

   Au moment où vous relâchez le bouton, un événement d’automatisation final est créé. La courbe d’automatisation est écrite à partir de ce dernier événement et jusqu’à la fin du projet.

   À NOTER

   Vous pouvez utiliser cette méthode avec toutes les options de la fonction **Remplir**.

Options Suspendre

Cette section du **Panneau d’automatisation** permet d’exclure des paramètres spécifiques de la lecture ou de l’écriture des données d’automatisation. Vous pouvez ainsi contrôler manuellement ces paramètres.

Suspendre la fonction Lire

En suspendant la lecture pour un paramètre particulier pendant l’automatisation, vous pouvez en prendre manuellement le contrôle.

- Pour suspendre la lecture des données d’automatisation d’un paramètre spécifique, cliquez sur le paramètre correspondant.
- Pour suspendre la lecture des données d’automatisation de tous les paramètres ou groupes de paramètres, cliquez sur **Tout configurer**.

  À NOTER

  Quand une ou plusieurs des options de la catégorie **Suspendre la lecture** sont activées, tous les boutons sont désactivés quand vous cliquez sur **Tout configurer**.

EXEMPLE

Mettons que vous ayez déjà automatisé plusieurs pistes. Tout en travaillant sur la piste choisie, vous désirez qu’une des autres pistes joue plus fort, afin de mieux identifier une position en particulier dans l’audio.

Quand vous suspendez la fonction **Lire** pour le paramètre de volume, vous revenez à un contrôle manuel total et vous pouvez régler le volume au niveau désiré.

Suspendre la fonction Écrire

Quand vous suspendez l’écriture d’un paramètre particulier pendant l’automatisation, ce paramètre est exclu du passage d’automatisation.

- Pour suspendre l’écriture des données d’automatisation d’un paramètre spécifique, cliquez sur le paramètre correspondant.

- Pour suspendre l'écriture des données d’automatisation de tous les paramètres ou groupes de paramètres, cliquez sur **Tout configurer**.

  À NOTER

  Quand une ou plusieurs des options de la catégorie **Suspendre l'écriture** sont activées, tous les boutons sont désactivés quand vous cliquez sur **Tout configurer**.

EXEMPLE

Imaginons par exemple que vous rendiez plusieurs pistes muettes afin de pouvoir vous concentrer sur une piste en particulier. Comme l’écriture d’automatisation est active sur ces pistes, ce passage à l’état muet sera également automatisé lors du prochain passage d’automatisation – une situation classique lors d’un mixage.

Pour éviter d’exclure par inadvertance des pistes tout entières de votre mixage, vous pouvez exclure **Muet** de l’écriture des automatisations en cliquant sur **Rendre muet** dans la catégorie **Suspendre l'écriture** du **Panneau d'automatisation**.

Options Afficher

Les options **Afficher** permettent d’ouvrir toutes les pistes d’Automatisation pour un paramètre particulier. Vous disposez ainsi d’une vue d’ensemble des paramètres automatisés.

- Pour ouvrir les pistes d’Automatisation de volume, de panoramique, d’égalisation, de Sends ou d’Inserts pour toutes les pistes, cliquez sur le paramètre correspondant.

  Les pistes d’Automatisation s’ouvrent même quand aucune donnée d’automatisation n’a été enregistrée dessus.
- Pour passer d’un ensemble de paramètres à l’autre dans un groupe de paramètres, par exemple panoramique, égalisation, sends et inserts, cliquez plusieurs fois sur les boutons correspondants.
- Pour afficher uniquement les pistes d’Automatisation sur lesquelles des données d’automatisation ont été écrites, activez **Seulement les utilisées** et cliquez sur une des options.
- Pour afficher toutes les pistes d’Automatisation qui contiennent des données d’automatisation, activez **Afficher l’automatisation utilisée**.
- Activez l’option **Tout masquer** pour masquer toutes les pistes d’Automatisation ouvertes.

À NOTER

Les options **Afficher** du **Panneau d’automatisation** affectent toutes les pistes.

Réglages d’automatisation

Vous pouvez configurer des paramètres d'automatisation globaux pour votre projet.

- Pour ouvrir les réglages d’automatisation, sélectionnez **Projet** > **Panneau d'automatisation**, puis ouvrez la page **Réglages**.

Afficher les données sur les pistes

Activez cette option pour que les formes d’ondes audio ou les événements MIDI soient affichés sur les pistes d’automatisation.

Les événements s’affichent uniquement si l’option **Afficher les formes d’onde** a été activée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Affichage d’événements—Audio**) et si le mode **Données dans conteneurs** a été configuré sur une option autre que **Pas de données** à la page **Affichage d’événements—MIDI**.

Usage des territoires vierges

Activez cette option si vous souhaitez utiliser des territoires vierges.

Continuer l'écriture en cas de saut sur une nouvelle position

Si vous activez cette option, l'enregistrement des automatisations n'est pas bloqué quand vous vous placez à un autre emplacement du projet. Vous pouvez alors exécuter plusieurs passages d'automatisation quand vous êtes en mode Boucler ou quand vous utilisez les fonctions de l'arrangeur.

Quand cette option est désactivée, si vous changez de position alors que vous écrivez des données d'automatisation, l'écriture s'arrête jusqu'à ce que le bouton de la souris soit relâché ou jusqu'à ce que la commande d'arrêt ait été reçue.

Afficher paramètre lors de l'écriture

Si vous activez cette option, la piste d'automatisation correspondante s'affiche quand des paramètres d'automatisation sont enregistrés. Vous pouvez ainsi observer tous les paramètres qui sont modifiés lors de l'écriture.

Temps de réponse

Ce paramètre détermine la vitesse à laquelle le paramètre automatisé revient à sa valeur précédemment automatisée lorsque vous relâchez le bouton de la souris. Configurez ce paramètre sur une option supérieure à 0 pour éviter les brusques sauts de paramètres qui peuvent donner lieu à des craquements.

Niveau de réduction

Le Punch Out permet de supprimer tous les événements d'automatisation superflus. Ainsi, la courbe d'automatisation contient uniquement les événements nécessaires à la reproduction de vos actions. 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.

Plage de détection des pics

Permet de définir un intervalle pendant lequel les variations subites de valeurs d'automatisation sont considérées comme des pics non souhaités. Les valeurs de cette fonction sont comprises entre 0 et 200 ms.

Geler Trim

Dans ce menu local, vous pouvez configurer le gel de votre courbe Trim.

- Pour geler manuellement votre courbe Trim, sélectionnez **Manuellement**.
- Pour geler après une opération d'écriture, sélectionnez **À la fin du passage**.
- Si vous souhaitez que les données Trim soient automatiquement gelées quand le mode Trim est désactivé (globalement ou individuellement pour une piste), sélectionnez **En quittant le mode Trim**.

LIENS ASSOCIÉS

Territoire vierge et valeur initiale (Cubase Pro uniquement) à la page 740

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 réglages 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.

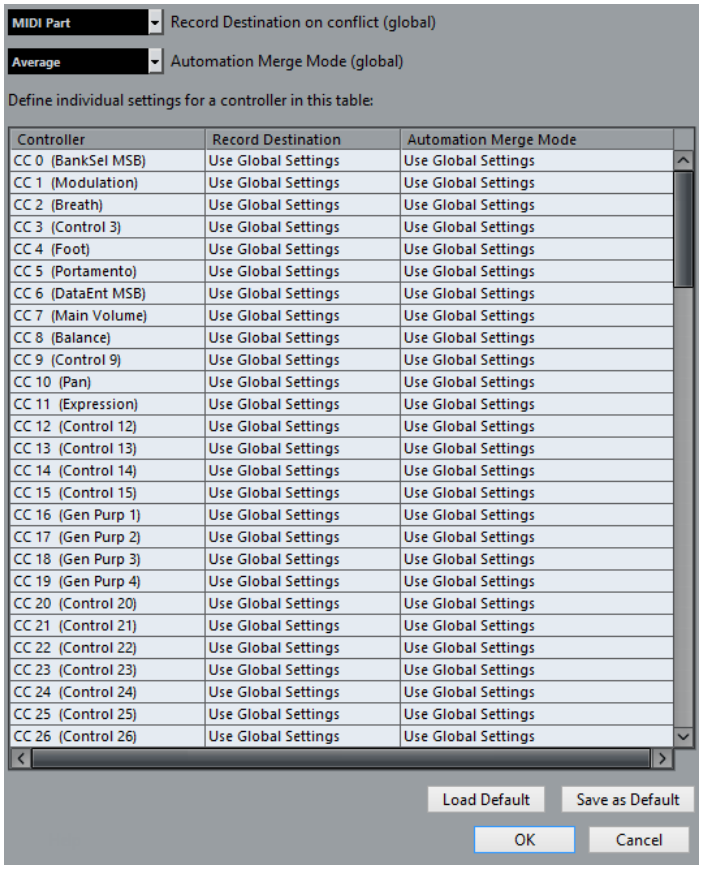
À NOTER

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 119

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 **Basculer entre réglages A/B**

Permet de basculer sur les réglages B quand les réglages A sont activés et vers les réglages A quand ce sont les réglages B qui sont activés.

4 **Copier A vers B**

Permet de copier les paramètres d'instrument du réglage A sur le réglage 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 préréglages**

Permet d'ouvrir l'explorateur de préréglages et d'y sélectionner un autre préréglage.

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 661
Menu contextuel des instruments VST à la page 760
Masquer/Afficher les interfaces des instruments VST à la page 756

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 encombrent 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 755

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 foix.

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 755

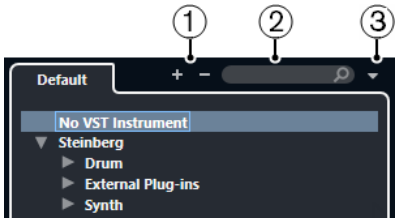
Sélecteur d'instrument VST

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

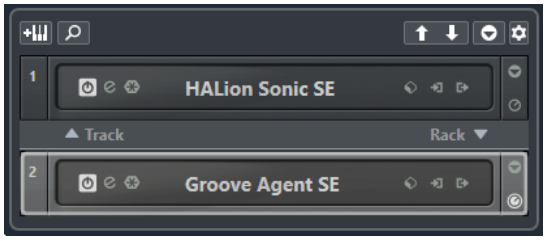
Afficher/masquer des zones à la page 42
Barre d'outils de la fenêtre Projet à la page 43

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 119

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

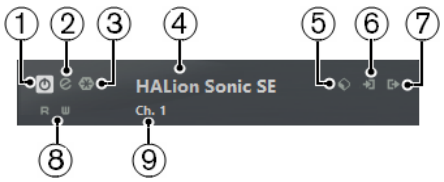
Permet d'ouvrir le menu **Réglages**, dans lequel vous pouvez activer/désactiver les modes suivants :

- 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 préréglages**

Permet de charger ou d'enregistrer un préréglage 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.

À NOTER

L'option **Activer Side-Chain** vous permet d'activer/désactiver l'entrée Side-Chain des instruments VST 3 qui prennent en charge le chaînage.

LIENS ASSOCIÉS

Geler instrument à la page 764
Entrée Side-Chain pour les instruments VST à la page 770

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 réglages de l'instrument et de les coller sur un autre instrument.

Charger préréglage/Enregistrer préréglage

Permet de charger ou d'enregistrer un préréglage d'instrument.

Préréglage par défaut

Permet de définir et d'enregistrer un préréglage 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.

Activer Side-Chain

Permet d'activer/désactiver l'entrée Side-Chain pour l'instrument.

À NOTER

Cette option n'est disponible que pour les instruments VST3 qui prennent en charge le Side-Chain.

Remote Control Editor

Permet d'ouvrir l'éditeur **Remote control editor**.

LIENS ASSOCIÉS

Entrée Side-Chain pour les instruments VST à la page 770

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 **Retourner aux réglages précédents**.

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 **Retourner aux réglages précédents**.

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 préréglages VST des instruments peuvent appartenir aux groupes suivants :

Préréglages

Ces préréglages 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 préréglages de piste

Vous pouvez enregistrer les paramètres des pistes d’Instrument dans des préréglages 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 préréglage de piste**.
2. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer préréglage de piste**, 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.

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 764
Suspendre le traitement des plug-ins VST 3 lorsqu'aucun signal audio n'est reçu à la page 1210

Geler instrument

Si votre ordinatuer n'est pas très puissant ou si vous utilisez un grand nombre d'instruments VST, il se peut que votre 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**, configurez les paramètres à votre convenance.
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 13

Compensation du retard

Pendant la lecture, Cubase compense automatiquement tout retard engendré par les plug-ins VST que vous utilisez.

Vous pouvez définir un **Seuil compensation délai** dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **VST**), de sorte que seuls les plug-ins qui engendrent un retard plus élevé que ce seuil soient affectés.

Contraindre la compensation du délai

Pour éviter que Cubase ajoute de la latence quand vous jouez d'un instrument VST en temps réel ou quand vous enregistrez un signal audio en direct, vous pouvez activez 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 43

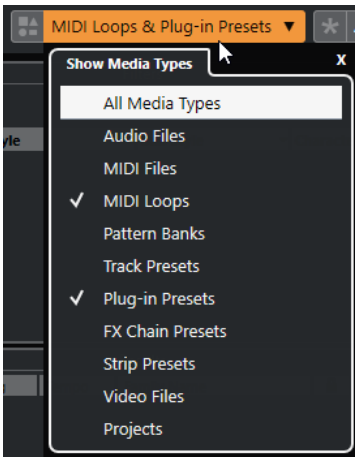
Options d’importation et d’exportation

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 réglages 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 761
Filtrage des types de médias à la page 670

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\<nom de l'utilisateur>\AppData\Roaming\Steinberg\MIDI Loops`

macOS : `/Utilisateurs/<nom de l'utilisateur>/Bibliothèque/Application Support/Steinberg/MIDI Loops/`

Il n'est pas possible de modifier le dossier par défaut. Vous pouvez néanmoins y créer des sous-dossiers dans lesquels classer vos boucles MIDI. Pour créer un sous-dossier, cliquez sur **Nouveau dossier** dans la boîte de dialogue **Enregistrer la boucle MIDI**.

Exporter des pistes d'Instrument sous forme de fichiers MIDI

Vous pouvez exporter les pistes d'Instrument sous forme de fichiers MIDI standard.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une piste d'Instrument.
2. Sélectionnez **Fichier** > **Exporter** > **Fichier MIDI**.
3. Dans la boîte de dialogue **Exporter en fichier MIDI**, sélectionnez un emplacement et saisissez un nom pour le fichier MIDI.
4. Cliquez sur **Enregistrer**.
5. Dans la boîte de dialogue **Options d'exportation**, configurez les paramètres à votre convenance.

   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 187

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 786
Connecter des Contrôles instantanés VST avec des contrôleurs externes à la page 769
Activer le mode Pick-Up pour les commandes matérielles à la page 784

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 790

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 770

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.

CONDITION PRÉALABLE

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**.

Instruments externes (Cubase Pro uniquement)

Un bus d'instrument externe regroupe une entrée (retour) de votre interface audio et une connexion MIDI via Cubase, ainsi que d'autres paramètres.

Les bus d'instruments externes se créent à partir de la fenêtre **Connexions audio**. Tous les bus d'instruments externes que vous avez créés apparaissent dans les menus locaux des **Instruments VST** et peuvent être sélectionnés de la même manière que n'importe quel plug-in d'instrument VST.

Quand vous sélectionnez un instrument externe, vous devez créer un périphérique MIDI pour jouer de cet instrument en MIDI. Le son émis par la sortie audio du synthé arrivera dans l'environnement VST et vous pourrez alors lui appliquer des traitements, etc.

LIENS ASSOCIÉS

Configurer des instruments externes à la page 36

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 recréée 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

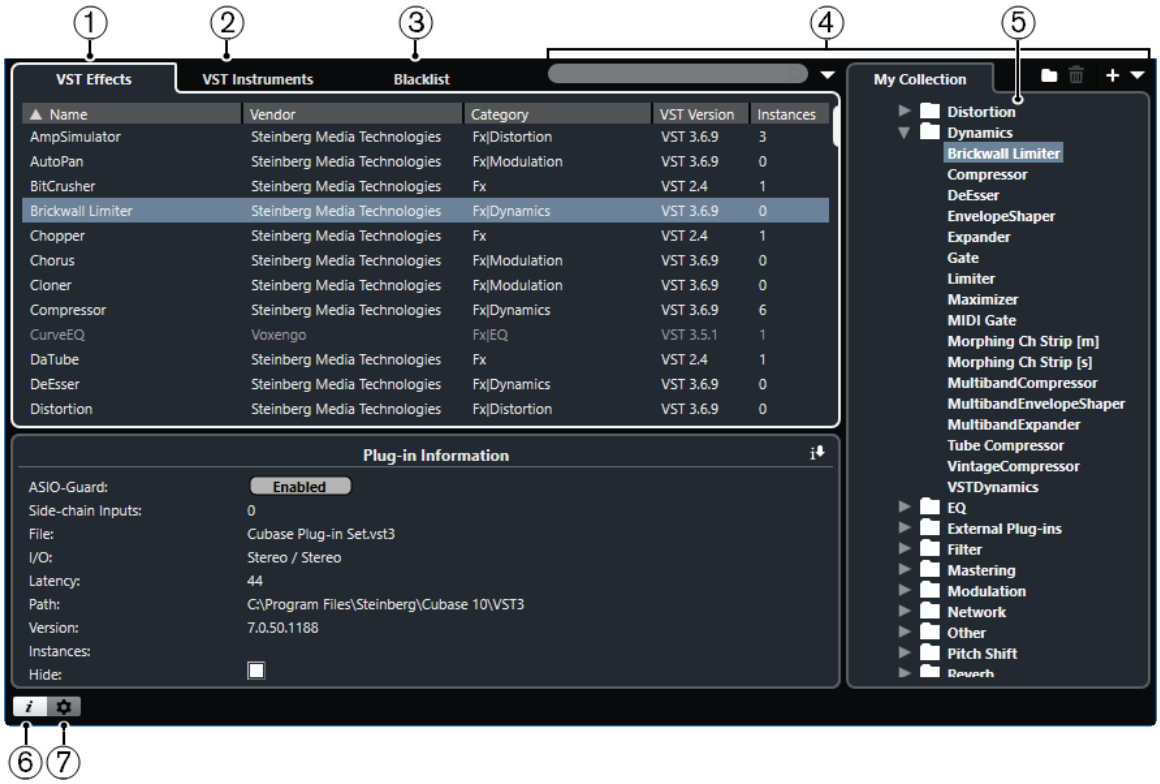
Fenêtre Gestionnaire de plug-ins VST à la page 773

Ajouter de nouvelles collections de plug-ins à la page 775

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 :

1 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.

2 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.

3 Liste noire

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.

4 Barre d'outils

Regroupe des outils et raccourcis des fonctions du **Gestionnaire de plug-ins VST**.

5 Collection active

Indique quelle collection est active. Les plug-ins de la collection active sont proposés dans les sélecteurs des effets et instruments VST.

6 Afficher les informations sur les plug-ins VST

Indique des informations sur le plug-in sélectionné.

7 Paramètres de l'emplacement des plug-ins VST 2

Indique l'emplacement du plug-in VST 2 sélectionné.

LIENS ASSOCIÉS
Plug-ins et collections à la page 772
Page Système audio VST à la page 14
Barre d'outils du Gestionnaire de plug-ins VST à la page 774
Paramètres de l'emplacement des plug-ins VST 2 à la page 775
Masquer des plug-ins à la page 776
Réactiver des plug-ins de la liste noire à la page 777

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.
- **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.

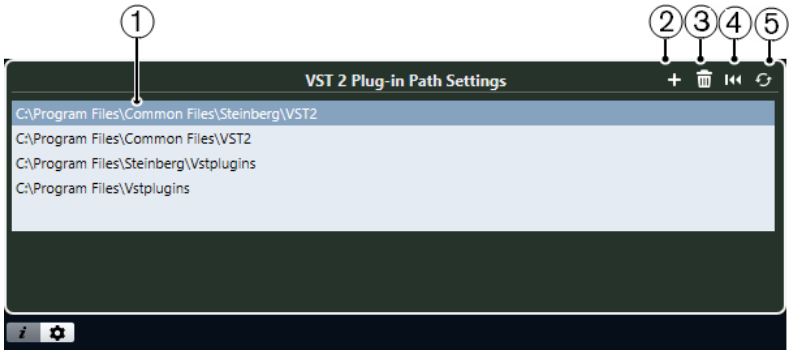
À NOTER

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**.



1 **Liste d'emplacements des plug-ins VST 2**

Indique les emplacements de tous les plug-ins VST 2.

2 **Ajouter un emplacement**

Permet d'ajouter un nouvel emplacement de plug-in VST 2.

3 **Supprimer l'emplacement**

Permet de supprimer l'emplacement du plug-in VST 2 sélectionné.

4 **Réinitialiser**

Permet de réinitialiser la liste à celle par défaut.

5 **Tout réanalyser**

Permet de réanalyser la liste de plug-ins.

Ajouter de nouvelles collections de plug-ins

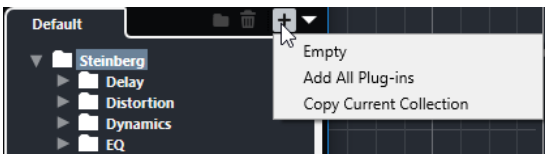
Vous pouvez ajouter de nouvelles collections d'effets ou d'instruments VST.

CONDITION PRÉALABLE

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

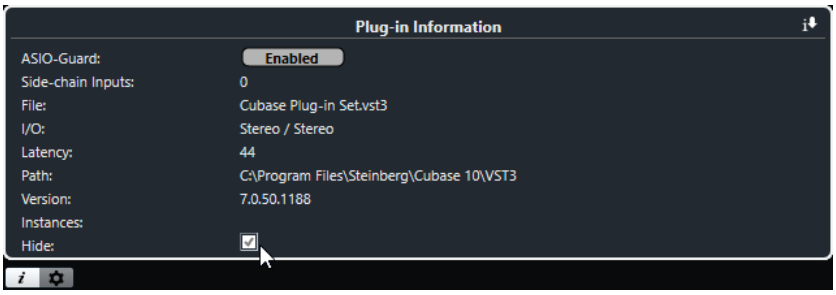
Plug-ins et collections à la page 772
Fenêtre Gestionnaire de plug-ins VST à la page 773

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 1182

Réactiver des plug-ins de la liste noire

Vous pouvez réactiver les plug-ins 64 bits qui ont été ajoutés à la liste noire.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'onglet **Liste noire**, 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 noire.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Si vous souhaitez réintégrer le plug-in à la liste noire, 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 773

Contrôles instantanés de pistes

Cubase vous permet de configurer huit paramètres ou réglages 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
- Fader VCA (Cubase Pro uniquement)

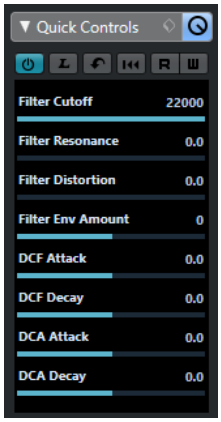
Sur les pistes d'Instrument et les pistes MIDI auxquelles vous avez assigné un instrument VST en les créant, c'est-à-dire, que vous avez créées en chargeant un instrument de rack, les **Contrôles instantanés de pistes** sont automatiquement assignés aux **Contrôles instantanés** de l'instrument VST.

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 211
Automatisation à la page 730
Sélecteur de racks de voie à la page 389

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 779
Assigner paramètres d'effet à des Contrôles instantanés à la page 780
Utilisation du Mode Acquisition des Contrôles instantanés à la page 780
Assigner paramètres de la MixConsole à des Contrôles instantanés à la page 781
Réinitialiser les assignations de paramètres d'instrument à la page 781
Suppression des assignations de paramètres à la page 781
Charger des assignations de contrôles instantanés de pistes sous forme de préréglages à la page 782

Assigner des paramètres de piste à des Contrôles instantanés

Vous pouvez assigner manuellement des paramètres de piste.

À NOTER

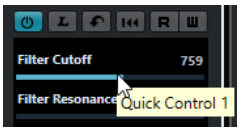
Sur les pistes d'Instrument et les pistes MIDI auxquelles vous avez assigné un instrument VST en les créant, les principaux paramètres de l'instrument sont automatiquement assignés aux slots de la section **Contrôles instantanés** dans l'**Inspecteur**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** de la piste souhaitée, ouvrez la section **Contrôles instantanés**.

2. Dans la section **Contrôles instantanés**, cliquez sur le premier slot 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 tous les slots pour lesquels 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 au prochain slot vide.
  - Pour assigner le paramètre au slot 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 de l’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

Contrôles instantanés et paramètres automatisables à la page 783

Assigner paramètres de la MixConsole à des Contrôles instantanés

Vous pouvez assigner des paramètres de la **MixConsole** à des **Contrôles instantanés**.

PROCÉDER AINSI

- Dans la **MixConsole**, faites un clic droit sur le paramètre auquel vous souhaitez assigner un **Contrôle instantané**.
    - Sélectionnez **Ajouter « x » aux Contrôles instantanés** (x étant le nom du paramètre) pour assigner le paramètre à la prochaine case vide.
    - Sélectionnez **Ajouter « x » à la case de Contrôle instantané** (x étant le nom du paramètre) puis sélectionnez la case de votre choix dans le sous-menu pour lui assigner le paramètre.

RÉSULTAT

Vous pourrez dès lors contrôler les paramètres de la **MixConsole** à partir de la section **Contrôles instantanés** de l'**Inspecteur** ou à partir du rack de **Contrôles instantanés de pistes** de la **MixConsole**.

LIENS ASSOCIÉS

Contrôles instantanés de pistes à la page 778
Créer des Contrôles instantanés de pistes dans la MixConsole à la page 424

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'un slot, cliquez sur ce slot 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.

CONDITION PRÉALABLE

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 779

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.

Contrôles instantanés et 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

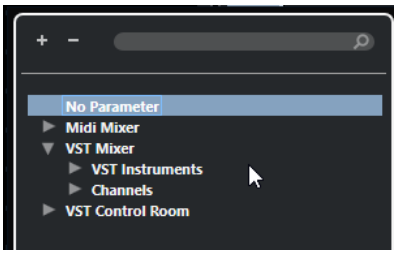
Utilisez cette fonction avec précaution, car vous pourriez modifier accidentellement des paramètres sur d'autres pistes.

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 le premier slot 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.

CONDITION PRÉALABLE

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 790

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 790

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 a 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 20

Supprimer l'entrée de télécommande de toutes les entrées MIDI

Pour éviter d'enregistrer par erreur des données du contrôleur externe pendent 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 21

Configurer des contrôleurs externes

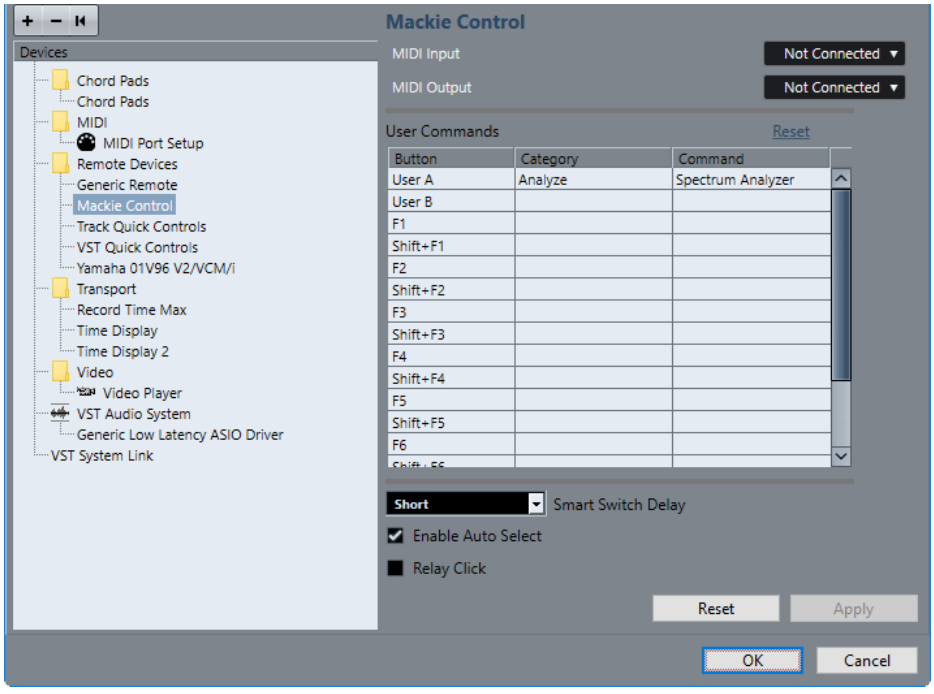
PROCÉDER AINSI

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.

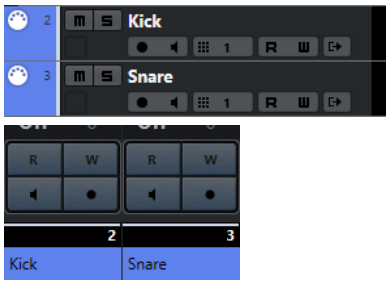


4. Ouvrez le menu local **Entrée MIDI** et sélectionnez une entrée MIDI.
5. Facultatif : ouvrez le menu local **Sortie MIDI** et sélectionnez une sortie MIDI.
6. Cliquez sur **OK**.

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

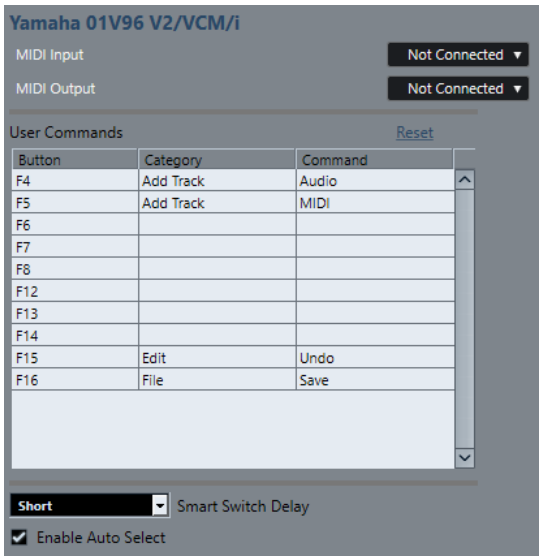
1. Sélectionnez **Studio** > **Configuration du studio**.
2. Dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez le contrôleur externe.
3. Cliquez sur **Réinitialiser** en bas de la boîte de dialogue **Configuration du studio** pour réinitialiser le contrôleur externe sélectionné.

   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.

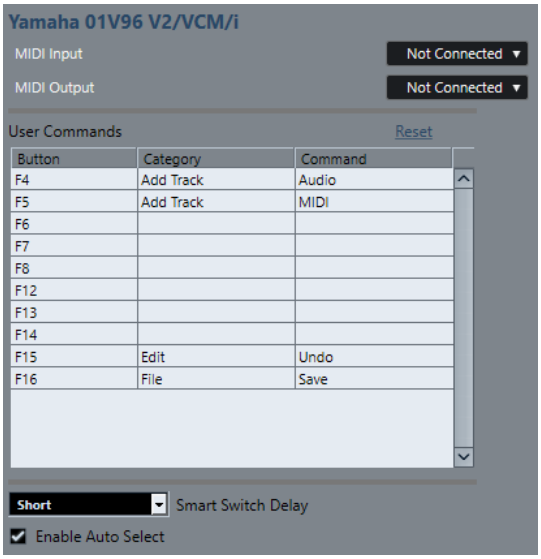
Assigner des commandes à des contrôleurs externes

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.

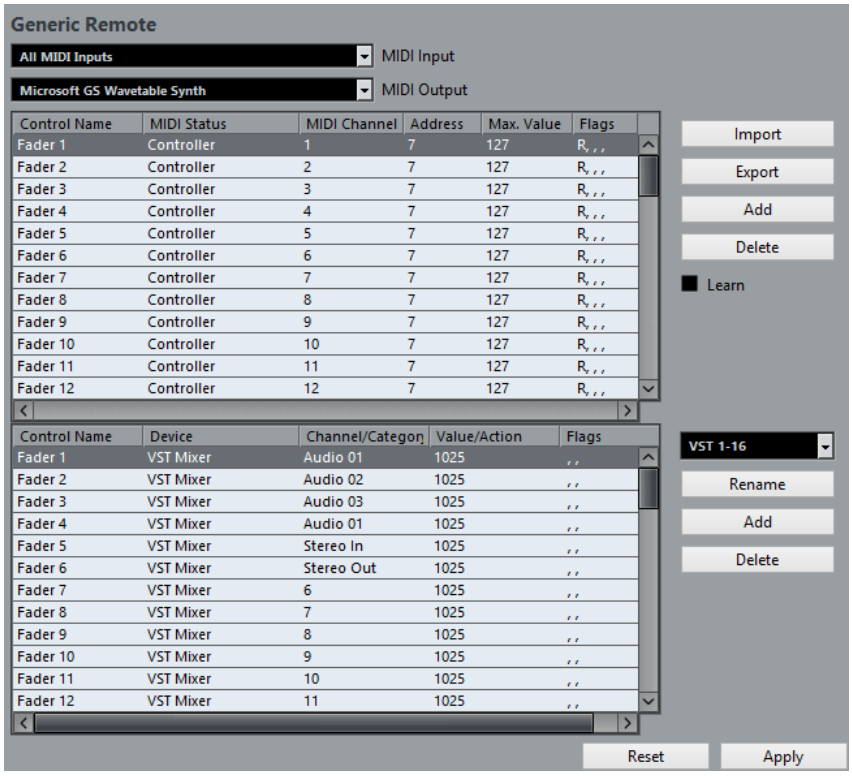
LIENS ASSOCIÉS

Raccourcis clavier à la page 1151

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.

Assignation des commandes de Cubase

Le tableau du bas vous permet d'assigner des commandes de Cubase à votre contrôleur externe.

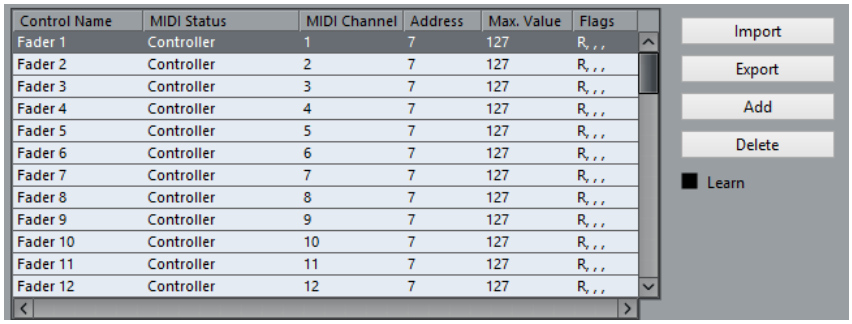
LIENS ASSOCIÉS

Section de configuration des télécommandes MIDI à la page 791
Section d'assignation des commandes de Cubase à la page 793

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**.



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.

Max. Valeur

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.

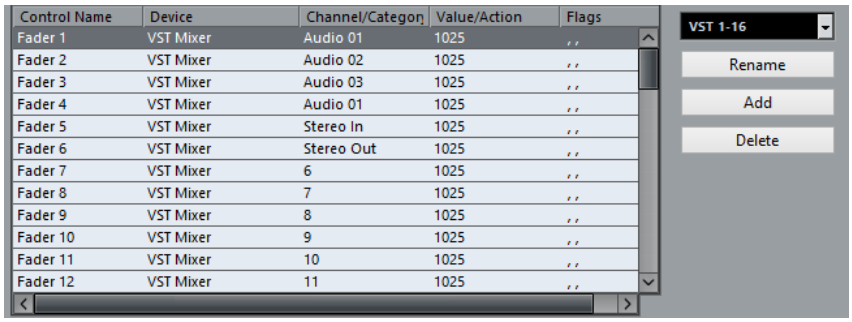
Acquisition

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**.



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 794

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.

Control Room VST

Permet de contrôler les fonctions de la **Control Room**. 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.

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.

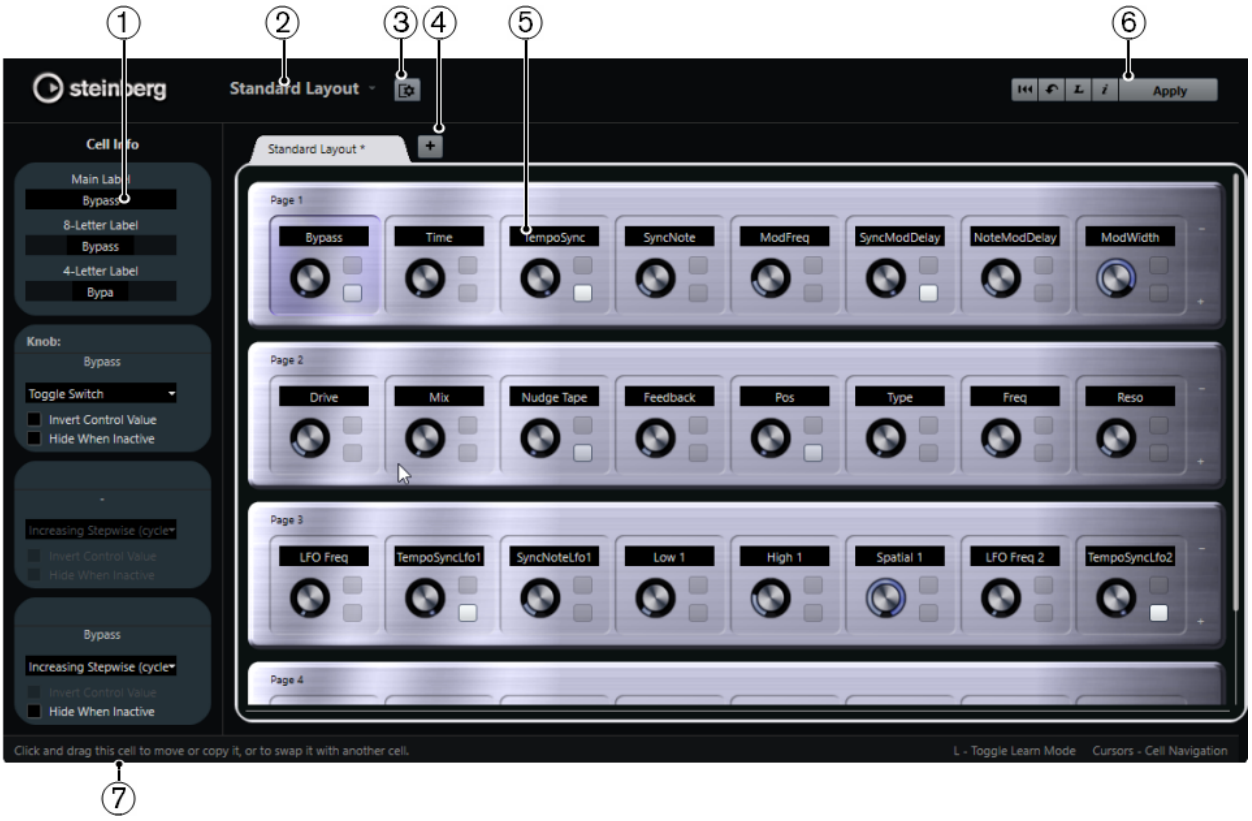
Si vous n'obtenez pas le résultat escompté, essayez d'utiliser une valeur **Prog. Change**.

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 nouvelle configuration matériel

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 797

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.

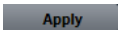
Activer/Désactiver le mode acquisition

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 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

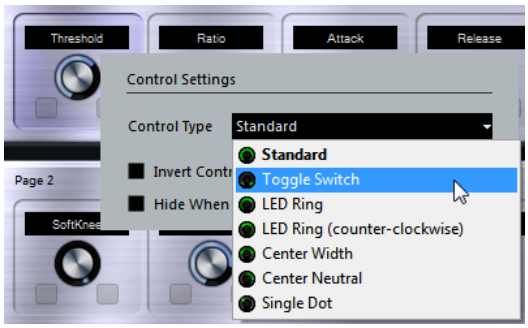
Vous pouvez définir le style de contrôle des commutateurs ou potentiomètres auxquels vous avez assigné une fonction. Il est ainsi possible de configurer l’anneau de LED ou le comportement de cet anneau (au lieu d’une valeur continue, opter pour un contrôle en alternance), par exemple.

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 Alterner

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.

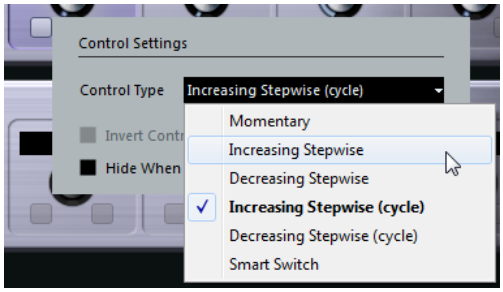
Centre - Neutre

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'alterner 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 797

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.

LIENS ASSOCIÉS

Régler le panoramique à l'aide d'un joystick à la page 713
Désactiver les joysticks à la page 801

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.

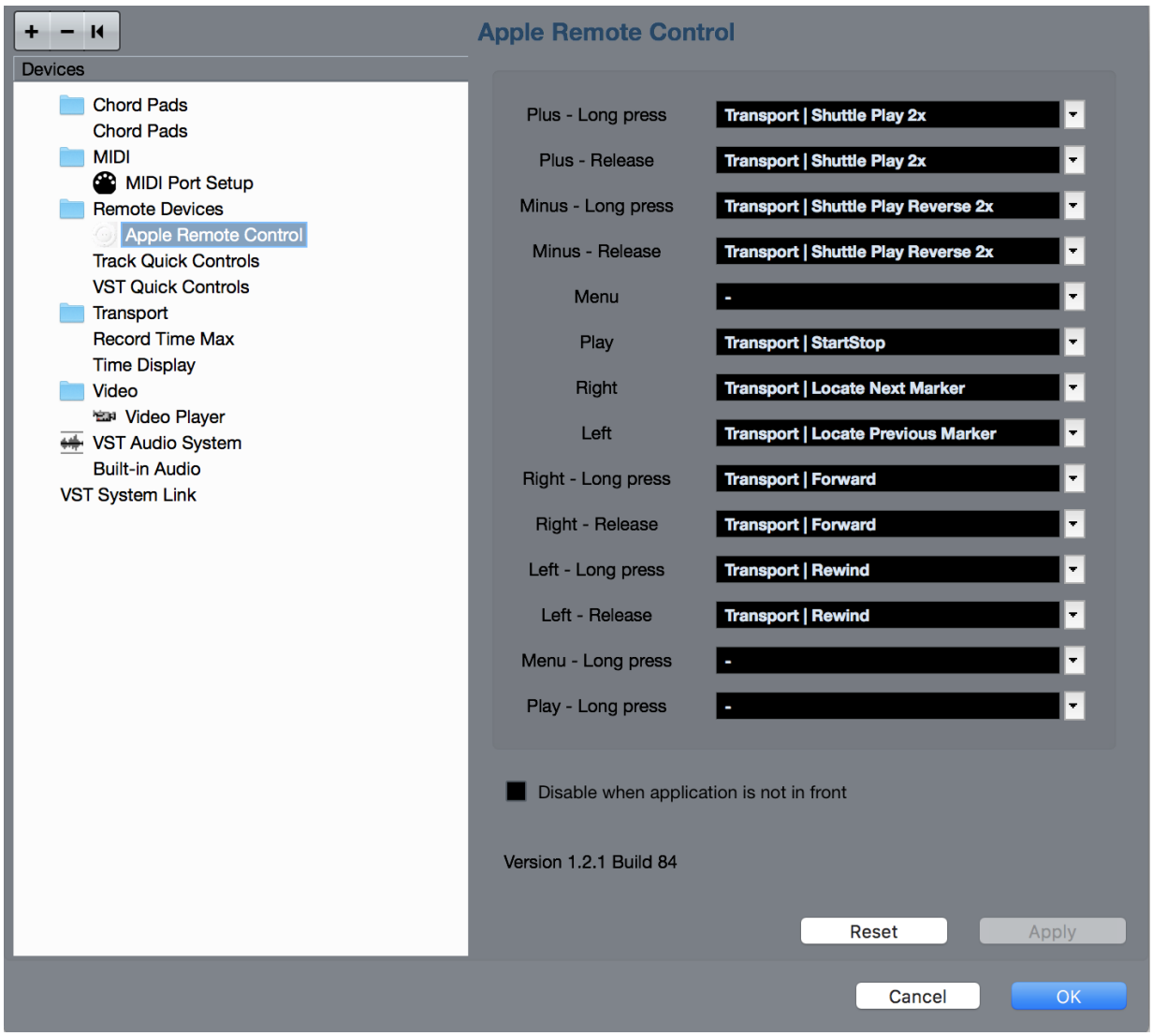
PROCÉDER AINSI

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.

Apple Remote (macOS uniquement)

De nombreux ordinateurs Apple sont livrés avec une petite télécommande, l'Apple Remote, qui vous permet de contrôler à distance certaines fonctions de Cubase.

- Pour ouvrir les paramètres **Apple Remote Control**, sélectionnez **Studio** > **Configuration du studio**, puis dans la liste de **Périphériques**, sélectionnez **Apple Remote Control**.



Liste de commandes

Liste des commandes de l'Apple Remote. Ouvrez le menu local pour sélectionner le paramètre de Cubase que vous souhaitez assigner à cette commande.

Désactiver quand l'application n'est pas au premier plan

Activez cette option si vous ne souhaitez pas que l'Apple Remote contrôle Cubase quand il n'est pas au premier plan.

Par défaut, l'Apple Remote contrôle toujours l'application de premier plan sur votre ordinateur Macintosh, à condition que cette application soit compatible avec l'Apple Remote.

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 784

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

Connecter des Contrôles instantanés de pistes avec des contrôleurs externes à la page 784
Contrôles instantanés VST à la page 768

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 827

Paramètres de piste MIDI

Les paramètres de piste MIDI se trouvent tout en haut de l'**Inspecteur** des pistes MIDI et d'Instrument.

Ces réglages 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 135
Transformateur d'entrée à la page 804

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 vélocité ou la hauteur.

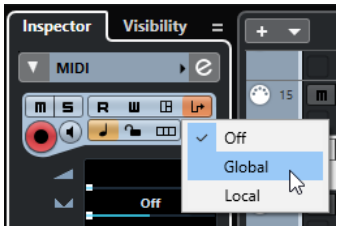
Fenêtre du Transformateur d’entrée

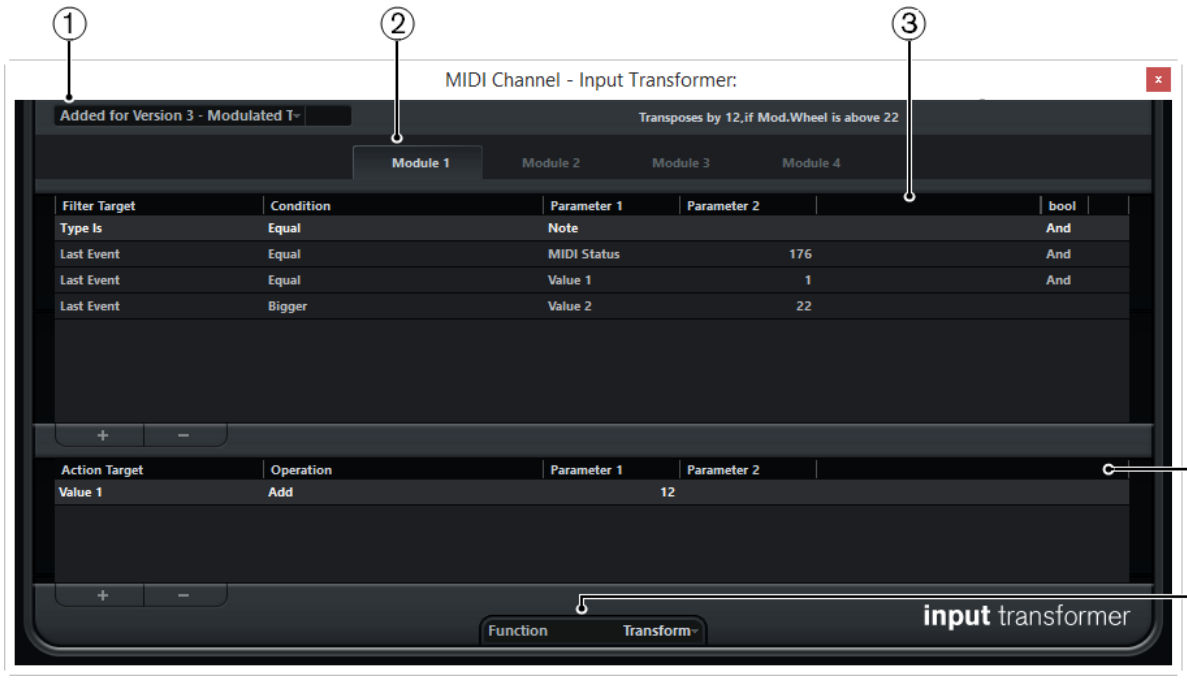
Pour ouvrir la fenêtre **Transformateur d’entrée**, procédez de l'une des manières suivantes :

- 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 :

1 **Sélectionner préréglage**

Permet de sélectionner un préréglage pour le **Transformateur d'entrée**.

2 **Sélecteur de module**

Permet d'afficher et d'éditer un module.

3 **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.

4 **Liste d'actions**

Permet de définir les modifications qui doivent être apportées aux événements détectés.

5 **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 :

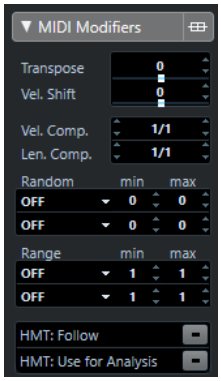
- Pour modifier des événements MIDI déjà présents sur des pistes MIDI ou d'Instrument.
- Pour modifier en direct des événements MIDI que vous jouez.

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 vélocité

Permet d'ajouter une valeur de vélocité à toutes les notes de la piste. Les valeurs positives augmentent la vélocité, tandis que les valeurs négatives réduisent la vélocité.

Compression de Vélocité (Comp.Vel.)

Permet de créer un multiplicateur s'appliquant à la vélocité de toutes les notes de la piste. La valeur est définie par un numérateur et un dénominateur. Ce paramètre a également une incidence sur les différences de vélocité entre les notes. Il compresse ou étend la plage de vélocité.

Les valeurs inférieures à 1/1 compressent la plage de vélocité. Les valeurs supérieures à 1/1, de même que les valeurs de **Changem. vél.** négatives, étendent la plage de vélocité.

IMPORTANT

La vélocité maximale est de 127, il n'est pas possible d'aller au-delà.

À NOTER

Vous pouvez combiner ce paramètre avec le paramètre **Changem. vél.**.

Compression de la durée (Comp. long.)

Permet de créer un multiplicateur s'appliquant à la longueur de toutes les notes de la piste. La valeur est définie par un numérateur et un dénominateur.

Aléatoire

Permet d'appliquer des variations aléatoires à diverses propriétés des notes MIDI.

Intervalle

Permet de définir un intervalle de hauteurs ou de vélocités 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 vélocité 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 utiliser 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.

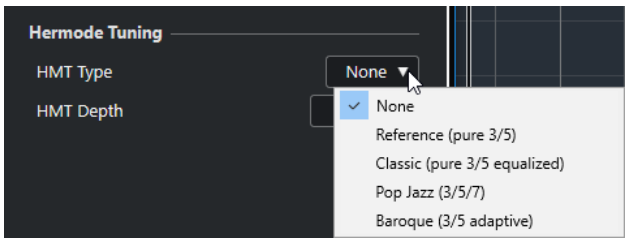
LIENS ASSOCIÉS

Accordage Hermode à la page 809

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 135

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 réglages 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

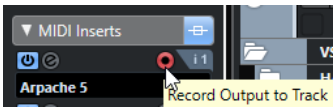
Les effets MIDI fournis sont décrits dans le document séparé **Référence des plug-ins**.

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

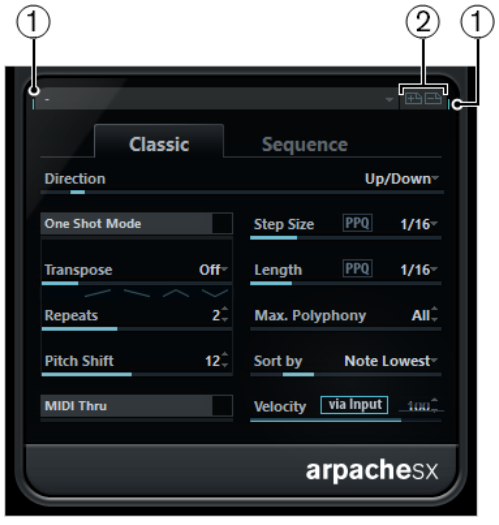
Permet de sélectionner le canal MIDI sur lequel les événements MIDI traités sont transmis.

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 Vélocité sur la ligne d'infos

Vous pouvez éditer la transposition et la vélocité 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 **Vélocité** pour décaler la vélocité dans les conteneurs sélectionnés.

  La valeur s’ajoute aux vélocités des notes des conteneurs.

LIENS ASSOCIÉS

Fonctions de transposition à la page 347

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 patchs.

Vous pouvez créer des interfaces de périphériques MIDI (Cubase Pro uniquement) puis utiliser des schémas d'assignation de paramètres pour contrôler et automatiser tous les paramètres d'un périphérique externe ou d'un instrument VST à partir de Cubase.

LIENS ASSOCIÉS
Interfaces de périphériques (Cubase Pro uniquement) à la page 823

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**.

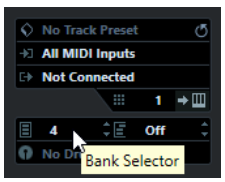
Les messages Program Change vous permettent de sélectionner un patch parmi les 128 différents patchs de votre périphérique MIDI.

Messages Bank Select

Cependant, de nombreux instruments MIDI contiennent un grand nombre d'emplacements de patchs. 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 patchs en les désignant par leurs numéros, les patchs 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 patchs d'après leurs noms dans la liste des pistes ou dans l'**Inspecteur**.

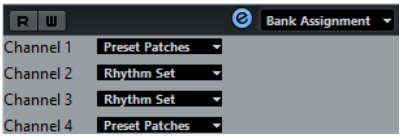
LIENS ASSOCIÉS
Gestionnaire de périphériques MIDI à la page 817

Banques de patchs

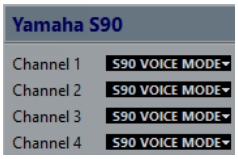
La liste de **Banques de patchs** peut comporter deux ou plusieurs banques principales, selon le périphérique sélectionné.

En effet, les différents types de patchs sont gérés différemment dans les instruments. Les patchs, 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.

Cubase Pro uniquement : Pour les périphériques qui comportent plusieurs banques, vous pouvez sélectionner **Assignat. banque** afin de définir quelle banque un canal MIDI spécifique doit utiliser.



Cubase Artist uniquement : 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**.

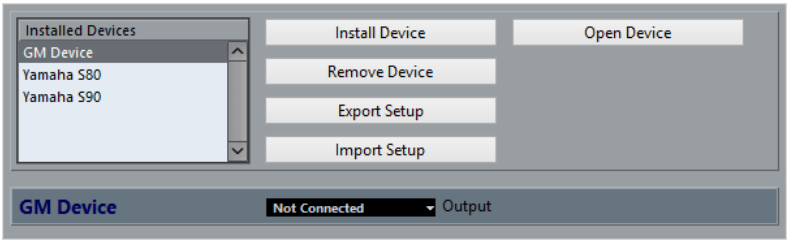
Limitations

Il n’existe pas de façon simple et facile d'importer un script de noms de programmes dans un périphérique MIDI existant. Pour une solution plus complexe basée sur l’édition XML, voir le document séparé **Périphériques MIDI**.

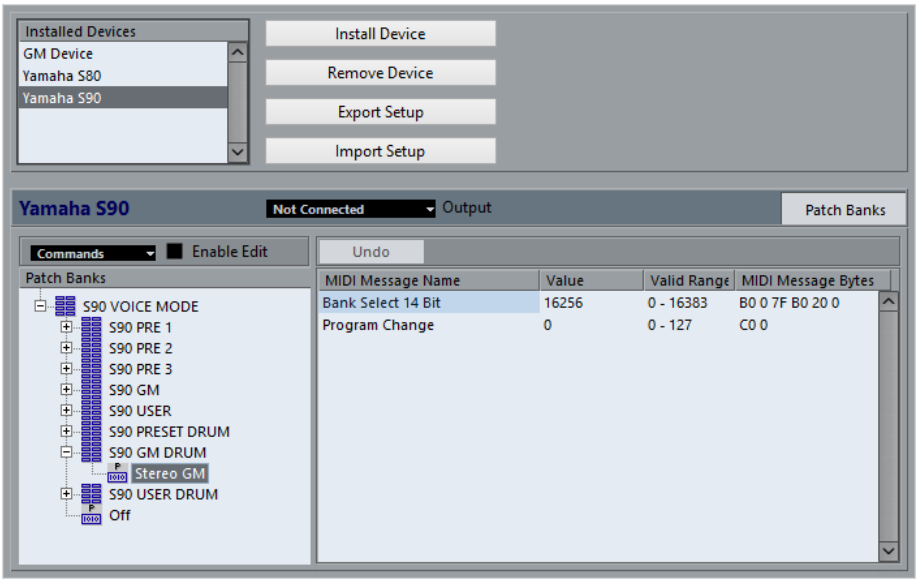
Gestionnaire de périphériques MIDI

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**.



Le Gestionnaire de périphériques MIDI sous Cubase Pro.



Le Gestionnaire de périphériques MIDI sous Cubase Artist.

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 patchs 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 patchs, 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, les interfaces (Cubase Pro uniquement) et/ou les données des patchs.

Ouvrir un périphérique (Cubase Pro uniquement)

Permet d'ouvrir le périphérique sélectionné.

Sortie

Permet de sélectionner une sortie MIDI pour le périphérique sélectionné.

Activer l'édition (Cubase Artist uniquement)

Activez cette option pour pouvoir éditer le périphérique sélectionné.

Commandes (Cubase Artist uniquement)

Permet d'éditer le périphérique sélectionné. La structure des patchs du périphérique sélectionné est affichée à gauche.

Messages MIDI (Cubase Artist uniquement)

Indique quels messages MIDI sont transmis pour sélectionner le patch en surbrillance dans la liste à gauche.

LIENS ASSOCIÉS

Interfaces de périphériques (Cubase Pro uniquement) à la page 823

Commandes des patchs

Dans le **Gestionnaire de périphériques MIDI**, les patchs peuvent être organisés dans des banques, des dossiers et des préréglages.

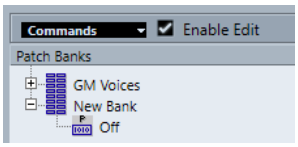
À NOTER

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 patchs**. Pour la renommer, il suffit de cliquer dessus puis de saisir un nouveau nom.

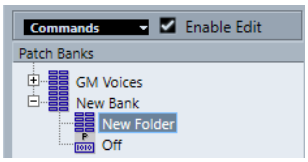


Cubase Pro uniquement : Quand vous définissez plus d'une banque, une option **Assignat. banque** s'ajoute au menu local situé en haut de la fenêtre. Il sert à assigner les banques aux différents canaux MIDI.

Cubase Artist uniquement : Quand vous définissez plus d'une banque, un bouton **Assignat. banque** apparaît à côté du bouton **Banques de patchs**.

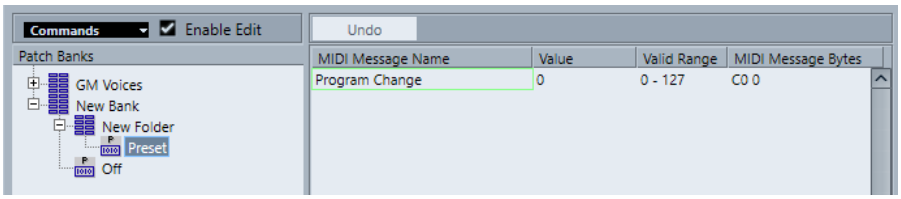
Nouveau dossier

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 patchs 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

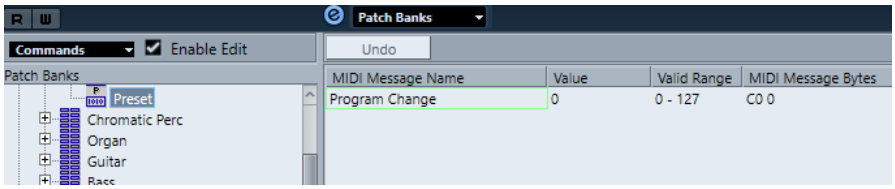
Pour des détails concernant l'utilisation d'événements MIDI pour sélectionner des sons dans le périphérique MIDI, reportez-vous à sa documentation.

LIENS ASSOCIÉS

Fonctions de l'ajout de préréglage à la page 819
Banques de patchs à la page 816

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.

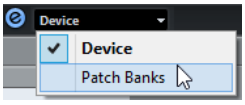
Installer des périphériques MIDI prédéfinis

Vous pouvez installer des périphériques MIDI prédéfinis, c'est-à-dire des scripts de noms de patchs qui ne comprennent pas de schéma d'assignation de paramètres.

PROCÉDER AINSI

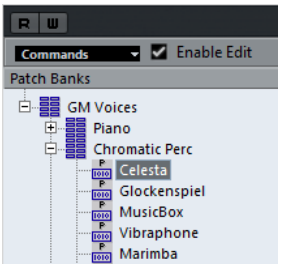
1. Sélectionnez **Studio** > **Plus d'options** > **Gestionnaire de périphériques MIDI**.
2. Cliquez sur **Installer périphérique**.
3. Dans la boîte de dialogue **Ajouter périphérique MIDI**, procédez de l'une des manières suivantes :
   - Sélectionnez le script du périphérique dans la liste.
   - Sélectionnez **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.
7. Cubase Pro uniquement : Cliquez sur **Ouvrir périphérique**.

   Une fenêtre montrant une arborescence pour le périphérique sélectionné s'ouvre. Pour de plus amples informations, reportez-vous au document PDF **Périphériques MIDI**.
8. Ouvrez le menu local qui se trouve en haut de la fenêtre, puis sélectionnez **Banques de patchs**.



RÉSULTAT

La structure du script de noms de patchs s'affiche. Elle comporte généralement un ou plusieurs niveaux de banques ou de groupes de patchs.



Sélectionner des patchs pour les périphériques installés

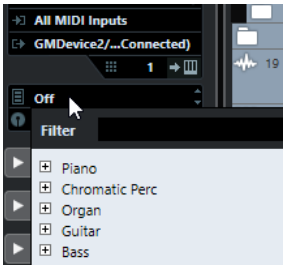
Si vous avez installé un périphérique et que vous l'avez sélectionné dans le menu local **Routage de sortie** pour la piste MIDI, vous pouvez sélectionner des patchs d'après leur nom.

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 patchs dans des périphériques

Si vous avez remplacé certains des préréglages d'usine par vos propres patchs, vous pouvez modifier le périphérique de sorte que la liste de noms de patchs corresponde au périphérique.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio** > **Plus d'options** > **Gestionnaire de périphériques MIDI**.
2. Sélectionnez le périphérique dans la liste **Périphériques installés**.
3. Cubase Pro uniquement : Cliquez sur **Ouvrir périphérique**.
4. Dans le menu local qui se trouve en haut de la fenêtre, sélectionnez **Banques de patchs**.
5. Activez l'option **Activer l'édition**.
6. Dans la liste de **Banques de patchs**, cliquez sur le nom du patch que vous souhaitez renommer.

7. 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 (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez définir de nouveaux périphériques MIDI. La procédure est légèrement différente pour Cubase Pro et pour Cubase Artist.

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.
6. Dans la section **Voies identiques**, activez les canaux MIDI que vous souhaitez utiliser.

   Pour une description des options **Voies identiques** et **Voies séparées**, veuillez vous reportez au document **Périphériques MIDI**.
7. Cliquez sur **OK**.
8. Sélectionnez le périphérique dans la liste **Périphériques installés**.
9. Dans le menu local qui se trouve en haut de la fenêtre, sélectionnez **Banques de patchs**.
10. Activez l'option **Activer l'édition** et organisez la structure des patchs du nouveau périphérique dans le menu local **Commandes**.

Définir de nouveaux périphériques MIDI (Cubase Artist uniquement)

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 patchs du nouveau périphérique dans le menu local **Commandes**.

Interfaces de périphériques (Cubase Pro uniquement)

Le **Gestionnaire de périphériques MIDI** vous permet de créer des interfaces intégrant des schémas d'assignation de paramètres complets à partir desquelles vous pouvez contrôler tous les paramètres depuis Cubase.

Vous pouvez créer des interfaces de périphériques simples en assignant des messages MIDI Control Change au contrôle d'objets.

Pour créer des schémas d'assignation de paramètres plus complexes, il vous faudra vous familiariser avec la programmation SysEx (voir le document **Périphériques MIDI**).

Les interfaces de périphériques s'enregistrent au format XML. Pour de plus amples informations, voir le document séparé **Périphériques MIDI**.

Importer des configurations de périphériques

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio** > **Plus d'options** > **Gestionnaire de périphériques MIDI**.
2. Cliquez sur **Importer configuration**.
3. Dans le sélecteur de fichiers, sélectionnez un fichier de configuration.
   Les fichiers de configuration sont enregistrés au format XML. Pour de plus amples informations, reportez-vous au document **Périphériques MIDI**.
4. Cliquez sur **Ouvrir**.
5. Dans la boîte de dialogue **Importer périphériques MIDI**, sélectionnez le ou les périphériques que vous souhaitez importer, puis cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Le périphérique est ajouté à la liste de **Périphériques installés** dans le **Gestionnaire de périphériques MIDI**.

Ouvrir les interfaces des périphériques

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio** > **Plus d'options** > **Gestionnaire de périphériques MIDI**.
2. Dans la liste **Périphériques installés**, sélectionnez le périphérique.
3. Dans le menu local **Sortie**, sélectionnez la sortie MIDI adéquate.
4. Cliquez sur **Ouvrir périphérique**.

RÉSULTAT

L'interface du périphérique s'ouvre dans une fenêtre séparée.

Pour éditer l'interface, cliquez sur le bouton **Édition** (voir le document **Périphériques MIDI**).

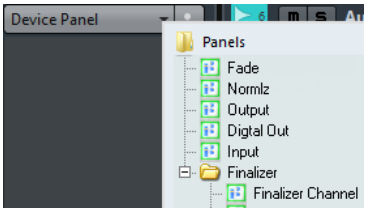
Afficher les interfaces des périphériques dans l'Inspecteur

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez une piste MIDI, puis dans le menu local **Routage de sortie**, sélectionnez le périphérique.
2. Facultatif : configurez le canal MIDI sur **Quelconque**.
   Cela est nécessaire pour certains périphériques.

3. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Interface du périphérique** et cliquez sur la flèche à droite.

   Un dossier **Interfaces** s'affiche, sous lequel le périphérique sélectionné est affiché dans une arborescence.

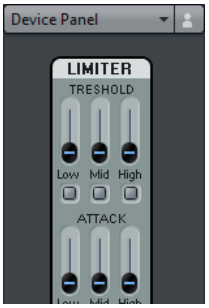


À NOTER

Si vous ne voyez pas d'interfaces dans le dossier **Interfaces**, alors que vous avez bien configuré un périphérique MIDI avec plusieurs interfaces, assurez-vous d'avoir sélectionné le bon canal dans le menu local **Canal** (choisissez **Quelconque** de préférence pour voir toutes les interfaces de périphériques). Vérifiez également s'il y a suffisamment de place pour afficher les interfaces, car dans le cas contraire elles ne seront pas disponibles dans le dossier **Interfaces**.

4. Sélectionnez une interface dans la liste.

   L'interface s'ouvre dans l'**Inspecteur**.



RÉSULTAT

Vous pouvez à présent ouvrir l'interface du périphérique en cliquant sur **Ouvrir Interfaces de périphériques** dans l'**Inspecteur** ou dans la voie de la piste correspondante sur la **MixConsole**.

À NOTER

Notez qu'en faisant un **Ctrl/Cmd**-clic sur le bouton **Ouvrir Interfaces de périphériques** vous pouvez ouvrir un sous-panneau via le menu local de l'explorateur d'interfaces.

Afficher les interfaces des périphériques dans la MixConsole

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio** > **MixConsole**.
2. Cliquez sur **Racks** pour ouvrir le sélecteur de racks et activez **Interfaces de périphériques**.
3. Cliquez sur le bouton de flèche à droite de l'en-tête **Interface**.

   Un dossier **Interfaces** s'affiche, sous lequel le périphérique sélectionné est affiché dans une arborescence.
4. Sélectionnez une interface dans la liste.

   L'interface s'affiche dans la section **Racks de voie** de la **MixConsole**.

Automatiser les paramètres des périphériques

Vous pouvez automatiser les interfaces des périphériques en procédant de la même manière qu'avec les pistes Audio et MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur**, cliquez sur **Ouvrir Interfaces de périphériques** pour ouvrir l'interface du périphérique.
2. Dans l'interface du périphérique, activez **Écrire l'automatisation**.

3. Réglez les potentiomètres et les curseurs sur l'interface du périphérique.

RÉSULTAT

Dans la fenêtre **Projet**, une piste **Automatisation de périphérique MIDI** est créée dans la liste des pistes.

À NOTER

Si la piste est masquée, sélectionnez **Projet** > **Pliage des pistes** et sélectionnez **Afficher toute l'automatisation utilisée**.

Quand vous ouvrez le champ du nom, tous les paramètres d'automatisation du périphérique sont affichés et peuvent être sélectionnés.

À NOTER

Si vous avez créé des données d'automatisation mais que votre périphérique MIDI n'est pas encore connecté, l'interface ne montrera aucune modification de paramètre quand la piste sera lue avec le bouton **Lire** activé.

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.

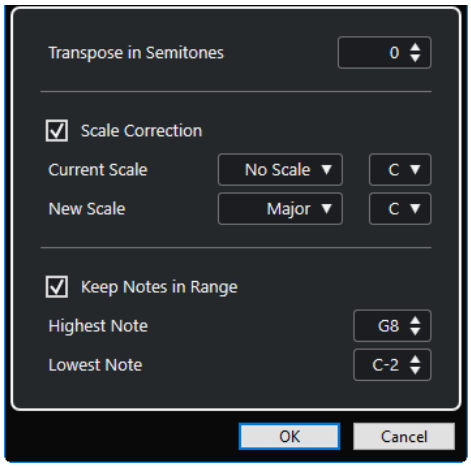
LIENS ASSOCIÉS

Paramètres et effets MIDI en temps réel à la page 803

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 réglages 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.

LIENS ASSOCIÉS

Fonctions de transposition à la page 347

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**, configurez les paramètres à votre convenance.
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 828
Gel des paramètres MIDI à la page 810

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 276

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 réglages 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.

Option de dissolution sur des couches

Il est possible de dissoudre des conteneurs MIDI qui contiennent des événements routés sur différents canaux MIDI afin de répartir ces événements dans des conteneurs créés sur de nouvelles couches de la piste d'origine.

Cette décomposition offre plusieurs avantages :

- Vous pouvez bénéficier d'un meilleur aperçu des éléments MIDI associés.
- Vous pouvez répartir les différents sons de percussions d'un même conteneur sur plusieurs couches pour les éditer séparément.
- Vous pouvez répartir les données d'un conteneur d'instrument sur plusieurs couches qui restent routées sur la même instance d'un instrument VST.

À NOTER

Si vous devez ensuite réunir tous les événements au sein d'un même conteneur, servez-vous de la fonction **Convertir données MIDI en fichier**.

LIENS ASSOCIÉS

Convertir des conteneurs MIDI à la page 831

Convertir des conteneurs MIDI

Vous pouvez combiner plusieurs conteneurs MIDI se trouvant sur différentes couches au sein d'un conteneur MIDI unique, afin de réassembler une partie de batterie que vous aviez répartie sur plusieurs couches, par exemple.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les conteneurs MIDI des différentes couches que vous souhaitez combiner.
2. Sélectionnez **MIDI** > **Convertir données MIDI en fichier**.

RÉSULTAT

Les conteneurs MIDI sélectionnés sont réunis dans un seul conteneur. Les conteneurs muets sont supprimés. Les valeurs de transposition et de vélocité qui ont été définies pour les conteneurs sont prises en compte.

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 613

Étendre des notes MIDI

Vous pouvez étendre des notes MIDI de manière à leur faire atteindre les notes suivantes.

CONDITION PRÉALABLE

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 866

Fixer la longueur des notes MIDI

Vous pouvez conformer la durée des notes MIDI sélectionnées à la valeur de **Longueur de quantification**.

CONDITION PRÉALABLE

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 859

Fixer la vélocité des notes MIDI

Vous pouvez aligner la vélocité des notes MIDI sélectionnées sur la valeur de **Vélocité des notes insérées**.

CONDITION PRÉALABLE

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 vélocités d'insertion** et sélectionnez une valeur de vélocité.
2. Sélectionnez les événements de note que vous souhaitez fixer.
3. Sélectionner **MIDI** > **Fonctions** > **Forcer la vélocité**.

RÉSULTAT

Les événements de notes sélectionnés sont configurés sur la valeur de **Vélocité des notes insérées**.

LIENS ASSOCIÉS
Barre d'outils de l'Éditeur clavier à la page 859

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.

CONDITION PRÉALABLE

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

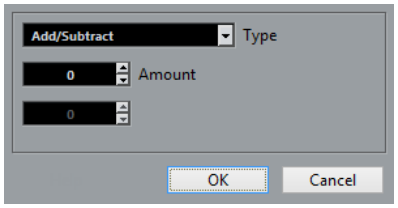
La vélocité des notes est traitée en fonction des paramètres que vous avez configurés.

LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Vélocité à la page 834

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.

À NOTER

Cubase Pro uniquement : Les événements de contrôleur MIDI et VST 3 qui font partie des données Note Expression sont également allégés.

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 750
Créer une piste Tempo en battant la mesure (Cubase Pro uniquement) à la page 838

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.

Créer une piste Tempo en battant la mesure (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez créer une piste tempo complète basée sur le rythme que vous tapez.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez enregistré des notes MIDI en battant la mesure sur votre clavier MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les événements MIDI enregistrés ou tout le conteneur.
2. Sélectionnez **MIDI** > **Fonctions** > **Calculer tempo via MIDI**.

RÉSULTAT

Le tempo que vous avez tapé est calculé et une courbe de tempo est créée dans l'**Éditeur de piste Tempo**.

LIENS ASSOCIÉS

Éditeur de piste Tempo à la page 1056

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 forme d'une partition musicale et offre des fonctions et outils évolués pour la notation, la mise en page et l'impression.

  Cubase Artist intègre une version basique de l'**Éditeur de 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.

  Cubase Pro uniquement : Vous pouvez également éditer les données MIDI dans l'Explorateur de projet.

LIENS ASSOCIÉS

Éditeur clavier à la page 857
Éditeur de rythme à la page 892
Éditeur en liste à la page 914
Éditeur de partitions basique (Cubase Artist uniquement) à la page 878
Explorateur de projet (Cubase Pro uniquement) à la page 1077
Éditeur sur place à la page 929

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.

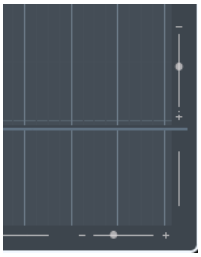
LIENS ASSOCIÉS

Menu Format d'affichage de règle à la page 55

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**.

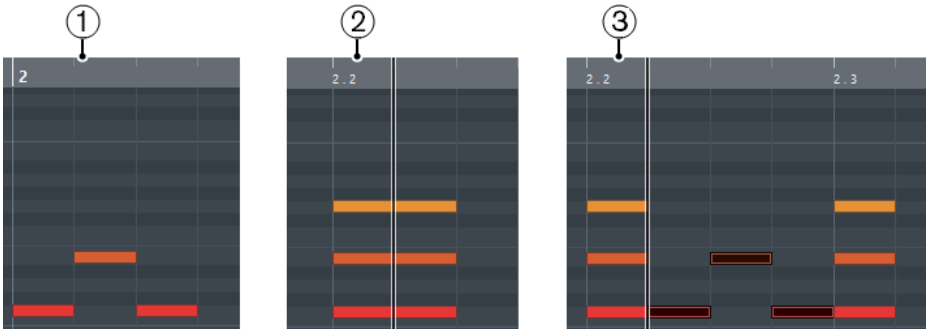
Quand vous utilisez l'outil **Zoom**, vous pouvez faire en sorte que le zoom soit uniquement horizontal ou à la fois horizontal et vertical.

- 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 vélocité.

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.

Case Sound (Cubase Pro uniquement)

Les couleurs des événements de note sont déterminées en fonction de l'articulation qui leur a été assignée dans la boîte de dialogue **Configuration Expression Map**.

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 vélocités, hauteurs ou canaux.

LIENS ASSOCIÉS
Expression Maps (Cubase Pro uniquement) à la page 932

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 842
Édition à la page 1186

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 contrôleurs dans plage de note

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 843

Rendre des événements de note muets

Vous pouvez rendre muets des événements de note individuels dans un éditeur MIDI. Vous exclurez 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 relâcherez 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**.

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

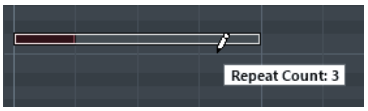
Vous pouvez dupliquer et répéter des événements de note tout comme les événements de la fenêtre **Projet**.

- 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.

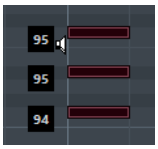
- Pour activer/désactiver le calage, cliquez sur **Calage**.

  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 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'éditeur de zone inférieur.

   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

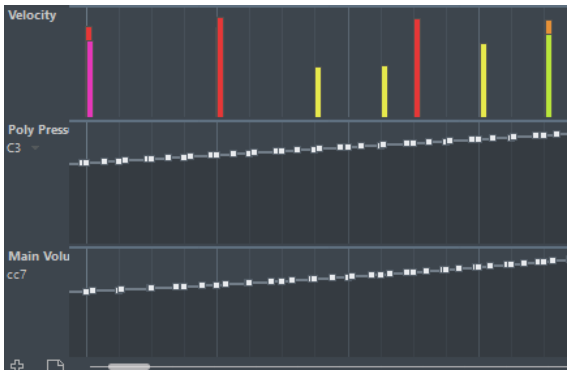
Pour répéter les événements de l'intervalle de la boucle et remplir le conteneur MIDI actif, sélectionnez **MIDI** > **Répéter la boucle**.

Utilisation de l'affichage des contrôleurs

L'affichage des contrôleurs contient les événements de contrôleur. Il apparaît dans l'**Éditeur clavier**, dans l'**Éditeur de rythme** et dans l'**Éditeur sur place**.

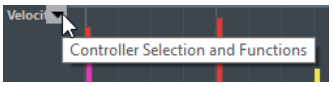
Par défaut, l'affichage des contrôleurs ne comporte qu'une seule piste qui montre un seul type d'événement à la fois. Néanmoins, vous pouvez ajouter autant de pistes que vous le souhaitez. L'usage de plusieurs pistes de contrôleur permet de voir et d'éditer différents contrôleurs en même temps.

Chaque piste MIDI dispose de sa propre configuration de piste de contrôleur (nombre de pistes et types d'événements sélectionnés). Quand vous créez de nouvelles pistes de contrôleur, leur configuration est celle qui a été utilisée en dernier.



L’affichage des contrôleurs avec les pistes.

- Pour ajouter une piste de contrôleur, cliquez sur **Créer piste de contrôleur** ou ouvrez le menu **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez **Créer piste de contrôleur**.

- Pour supprimer une piste de contrôleur, ouvrez le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez **Supprimer cette piste de contrôleur**.

  La piste est alors masquée. Les événements n’en sont pas affectés.

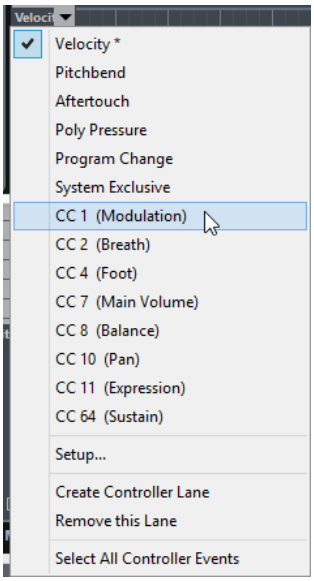
  Si vous supprimez toutes les pistes, l’affichage des contrôleurs est masqué. Pour l’afficher à nouveau, cliquez sur **Créer piste de contrôleur**.

- Pour afficher/masquer plusieurs pistes, ouvrez le menu local **Configuration de la piste de contrôleur** et sélectionnez **Afficher/Masquer pistes de contrôleur**.
- Pour réinitialiser l’affichage des contrôleurs et afficher uniquement la piste de vélocité, ouvrez le menu local **Configuration de la piste de contrôleur** et sélectionnez **Vélocité seule**.
- Pour afficher automatiquement toutes les pistes de contrôleur avec leurs données, ouvrez le menu local **Configuration de la piste de contrôleur** et sélectionnez **Afficher les contrôleurs utilisés**.

Sélectionner un type d'événement de contrôleur

La piste de contrôleur affiche un seul type d’événement à la fois. Vous pouvez sélectionner le type d’événement à afficher sur la piste de contrôleur.

- Pour sélectionner le type à afficher, ouvrez le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez un type d’événement.



Configuration des contrôleurs continus disponibles

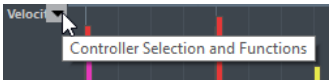
Dans la boîte de dialogue **Configuration des contrôleurs MIDI**, vous pouvez choisir les contrôleurs continus qui pourront être sélectionnés.

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.

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**.

Gestion des préréglages de piste de contrôleur

Après avoir configuré une piste de contrôleur, vous pouvez enregistrer cette configuration dans un préréglage de piste de contrôleur. Vous pouvez par exemple créer un préréglage contenant une seule piste de vélocité et un autre plusieurs pistes, une pour la vélocité, une pour le Pitchbend, une autre pour la modulation, etc.

Enregistrement d'une configuration de piste de contrôleur dans un préréglage

Vous pouvez enregistrer une configuration de la piste de contrôleur à partir du menu local **Configuration de la piste de contrôleur**.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Configuration de la piste 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.

À NOTER

Pour appliquer un préréglage enregistré, ouvrez le menu local **Configuration de la piste de contrôleur** et sélectionnez ce préréglage.

À NOTER

Pour supprimer ou renommer un préréglage, ouvrez le menu local **Configuration de la piste de contrôleur** et sélectionnez **Organiser préréglages**. La boîte de dialogue qui s'ouvre permet de supprimer et de renommer les préréglages.

Ajouter des événements dans l'affichage des contrôleurs

- Pour créer un événement de vélocité dans l'affichage des contrôleurs, cliquez avec l'outil **Crayon** ou l'outil **Ligne** dans l'affichage d'événements.
- Pour créer un événement d'un autre type, cliquez avec l'outil **Crayon** ou l'outil **Ligne** dans l'affichage des contrôleurs.

À NOTER

Dans l'**Éditeur clavier**, vous pouvez également ajouter des événements de contrôleur de modulation (CC1) en copiant des événements de note de l'affichage d'événements et en les collant dans la piste de contrôleur.

Édition d'événements dans l'affichage des contrôleurs

Toutes les valeurs de contrôleur peuvent être éditées à l'aide de l'outil **Crayon** ou de l'outil **Ligne**. Quand vous sélectionnez plus d'un événement de contrôleur sur une piste de contrôleur, l'éditeur de piste de contrôleur s'affiche.

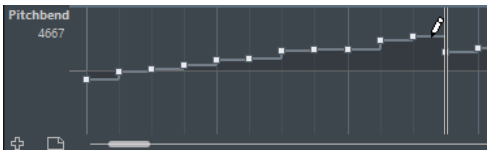
- Pour éditer des événements dans l'affichage des contrôleurs de la vélocité, servez-vous de l'outil **Crayon** ou de l'outil **Ligne** et faites glisser les événements.

  L'outil **Sélectionner** se change automatiquement en outil **Crayon** quand vous survolez l'affichage des contrôleurs avec le pointeur.

  Quand vous survolez la piste de contrôleur avec le pointeur, la valeur du type d'événement correspondant apparaît sous le nom de ce type d'événement.

  En mode Vélocité, aucun événement de contrôleur ne peut être créé de cette manière.

- Pour modifier les valeurs d'un autre type d'événement dans l'affichage des contrôleurs, appuyez sur **Alt** et faites glisser le pointeur, ou servez-vous de l'outil **Crayon** ou de l'outil **Ligne** et faites glisser le pointeur.



Quand vous survolez la piste de contrôleur avec le pointeur, la valeur du type d'événement change en fonction des déplacements du pointeur. La valeur du type d'événement figure sous le nom de ce type d'événement, à gauche de l'affichage des contrôleurs.

- Quand il y a plus d'une note à la même position, leurs barres de vélocité sont superposées dans la piste de contrôleur. Si aucune des notes n'est sélectionnée, toutes les notes à la même position sont réglées sur la même valeur de vélocité quand vous dessinez.

  Pour modifier la vélocité d'une seule de ces notes sur cette même position, il faut d'abord sélectionner la note dans l'affichage des notes.
- Pour sélectionner tous les événements d'une piste de contrôleur, ouvrez le menu local **Configuration de la piste de contrôleur** et sélectionnez l'option **Sélectionner tous les événements de contrôleur**.
- Si vous souhaitez utiliser l'outil **Sélectionner** pour sélectionner des événements dans l'affichage des contrôleurs de la vélocité, appuyez sur **Alt**.
- Pour couper, copier et coller des événements dans l'affichage des contrôleurs, sélectionnez les événements souhaités, puis sélectionnez **Édition** > **Couper/Copier/Coller**.

  Quand vous collez des événements, ceux qui se trouvent dans le Presse-Papiers sont insérés à partir de la position du curseur de projet, en conservant leurs distances relatives. Si un événement est collé sur la même position qu'un événement existant du même type, l'ancien événement sera remplacé.

À NOTER

Si le **Feedback acoustique** est activé dans la barre d'outils, les notes sont lues quand vous réglez la vélocité. Vous pouvez ainsi écouter ce que donnent vos modifications.

LIENS ASSOCIÉS

Éditeur d'événements de contrôleur à la page 855

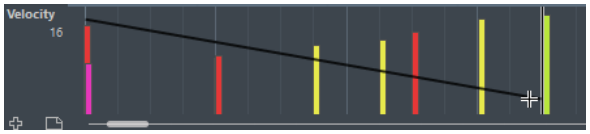
Édition d'événements dans l'affichage des contrôleurs avec l'outil Ligne

Vous pouvez dessiner et éditer des événements dans l'affichage des contrôleurs avec l'outil **Ligne**.

Mode Ligne

En mode **Ligne**, vous pouvez dessiner des événements suivant une ligne droite.

- Pour dessiner une ligne droite dans l'affichage des contrôleurs, cliquez à l'endroit où vous souhaitez faire commencer la ligne et faites glisser le pointeur jusqu'à l'endroit où vous souhaitez que la ligne se termine.



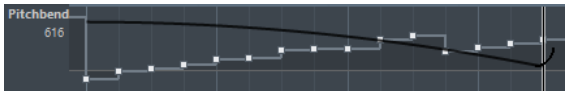
À NOTER

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**. Notez cependant que vous risquez d'obtenir

un très grand nombre d'événements MIDI, ce qui peut donner lieu à une lecture saccadée. Une densité moyenne ou basse est souvent suffisante.

Mode Parabole

En mode **Parabole**, vous pouvez dessiner des événements suivant une courbe parabolique. Vous obtenez ainsi des courbes et des fondus plus naturels. Le résultat dépend de la direction dans laquelle vous dessinez la parabole.



Vous pouvez utiliser les touches mortes pour déterminer la forme de la courbe parabolique.

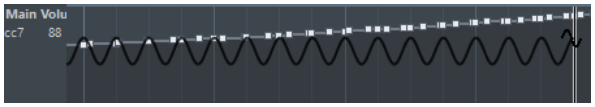
- Pour inverser la courbe parabolique, appuyez sur **Ctrl/Cmd**.
- Pour déplacer toute la courbe, appuyez sur **Alt**.
- Pour augmenter ou réduire l'exposant, appuyez sur **Maj**.

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**. Notez cependant que vous risquez d'obtenir un très grand nombre d'événements MIDI, ce qui peut donner lieu à une lecture saccadée. Une densité moyenne ou basse est souvent suffisante.

Modes Sinus, Triangle et Carré

Les modes **Sinus**, **Triangle** et **Carré** permettent de créer des événements dont les valeurs sont alignées sur des courbes continues.



Dans ces modes, la valeur de quantification détermine la période de la courbe, c'est-à-dire la longueur d'un cycle de courbe, tandis que la valeur **Longueur de quantification** détermine la densité des événements. Plus la valeur de note **Longueur de quantification** est basse, plus la courbe est fluide.

À NOTER

Si la **Longueur de quantification** est configurée 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.

Mode Pinceau

Le mode **Pinceau** permet de dessiner des suites de notes.

La valeur de quantification détermine la densité des courbes de contrôleur créées. Pour obtenir des courbes plus fluides, utilisez une valeur de quantification plus faible ou désactivez le **Calage**. Notez toutefois que vous obtenez alors un très grand nombre d'événements MIDI, ce qui peut donner lieu à une lecture MIDI saccadée dans certains cas. Une densité moyenne à faible est le plus souvent suffisante.

Édition d'événements à l'aide de l'outil Crayon

Vous pouvez dessiner et éditer des événements dans l'affichage des contrôleurs avec l'outil **Crayon**. L'outil **Crayon** remplit la même fonction que l'outil **Ligne** en mode **Pinceau**.

- Pour modifier la vélocité d'une seule note, cliquez sur sa barre de vélocité et faites-la glisser vers le haut ou le bas.

  À NOTER

  Quand vous survolez la piste de contrôleur avec le pointeur, la valeur du type d'événement change en fonction des déplacements du pointeur. La valeur du type d'événement figure sous le nom de ce type d'événement, à gauche de l'affichage des contrôleurs.

Édition des articulations (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez ajouter et éditer des expressions musicales ou des articulations dans la piste de contrôleur.

LIENS ASSOCIÉS
Expression Maps (Cubase Pro uniquement) à la page 932

Édition des nuances (Cubase Pro uniquement)

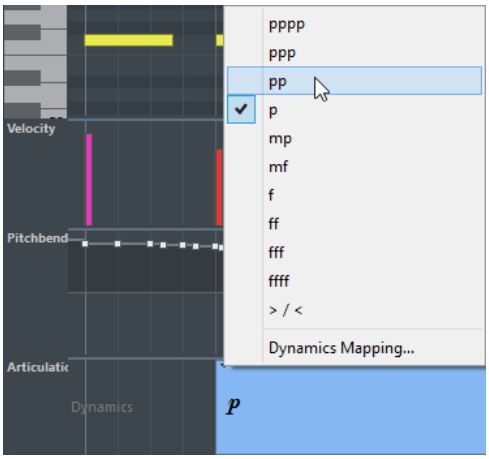
Quand l'attribution des nuances est configurée et activée sur la piste, vous pouvez insérer 12 symboles de nuance dans la partie inférieure de la piste **Articulations/Nuances**.

- Pour insérer un symbole de nuance, cliquez dans la piste de contrôleur avec l'outil **Crayon**.

  Un symbole mezzo forte est inséré.

- Pour sélectionner un autre symbole de nuance pour un événement, cliquez sur le triangle situé dans le coin supérieur gauche de l'événement et sélectionnez un symbole dans le menu local.

  Quand plusieurs événements sont sélectionnés, le même symbole est attribué à tous ces événements.



- Pour alterner entre les symboles de nuances disponibles, servez-vous de la molette de la souris ou des raccourcis clavier **Plus petit** et **Plus grand**.

  Quand plusieurs événements sont sélectionnés, ils changent tous par incréments par rapport aux valeurs d'origine.
- Pour modifier les paramètres des symboles de nuances, ouvrez le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez **Configurer l'attribution des nuances**.

Le déplacement et la copie des événements de nuances s'effectuent de la même manière qu'avec les autres événements de la piste de contrôleur.

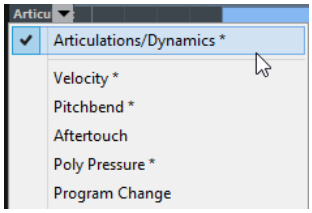
LIENS ASSOCIÉS

Déplacement d'événements dans l'affichage des contrôleurs à la page 856

Contrôleurs continus

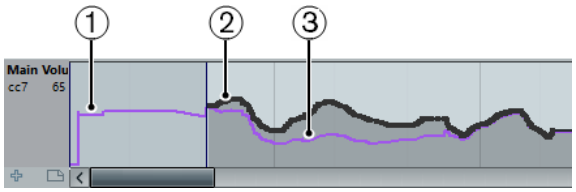
Lorsqu'un contrôleur continu est sélectionné pour une piste de contrôleur, des données supplémentaires sont affichées sur la piste de contrôleur. Ceci est dû au fait que les données de contrôleur MIDI peuvent être enregistrées ou saisies pour une piste d'automatisation comme pour un conteneur MIDI.

Si des données d'automatisation sont déjà présentes pour un contrôleur, un astérisque figure à côté du nom de ce contrôleur dans le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs**.



Si les données d'automatisation sont des données de contrôleur que vous avez saisies dans un éditeur MIDI, ces données figurent sur la piste de contrôleur. Quand les données de contrôleur ont été enregistrées sur une piste d'automatisation dans la fenêtre **Projet**, aucun événement n'apparaît sur la piste de contrôleur.

S'il y a conflit de données de contrôleur en deux endroits différents, vous pouvez choisir ce qui se passe lors de la lecture en configurant le Mode de fusion de l'automatisation. La courbe résultante sera affichée en plus de la courbe que vous avez entrée dans la piste de contrôleur.



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 750
Modes de fusion de l'automatisation à la page 751

Événements de Poly Pressure

Les événements de Poly Pressure sont des événements qui appartiennent à un numéro de note (ou une touche) spécifique. En fait, chaque événement de Poly Pressure intègre les valeurs éditables suivantes : le numéro de note et la quantité de pression.

Quand l'option **Poly Pressure** est sélectionnée dans le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs**, des champs de valeur indiquant le numéro de la note et le niveau s'affichent à gauche de l'affichage des contrôleurs.

Ajout d'événements de Poly Pressure

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez **Poly Pressure**.
2. Cliquez sur le clavier affiché pour définir le numéro de note.

   Le numéro de note sélectionné est affiché dans le champ de valeur inférieur à gauche de l'affichage des contrôleurs.

   À NOTER

   Cela n'est possible que pour la piste la plus haute. Si vous avez sélectionné Poly Pressure pour plusieurs pistes de contrôleur, vous devez entrer le numéro de note manuellement dans le champ de valeur à gauche de chaque piste.
3. Utilisez l'outil **Crayon** pour ajouter un nouvel événement.

Édition d'événements de Poly Pressure

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez **Poly Pressure**.
2. Cliquez sur le bouton fléché situé à côté du numéro de note à gauche de la piste de contrôleur.

   Un menu local contenant la liste de tous les numéros de note qui comportent déjà des événements de Poly Pressure apparaît.
3. Sélectionnez un numéro de note dans le menu local.

   Les événements de Poly Pressure ayant le numéro de note sélectionné sont affichés dans la piste de contrôleur.
4. Utilisez l'**outil Crayon** pour éditer les événements.

   Pour éditer des événements sans en ajouter de nouveaux, appuyez sur **Ctrl/Cmd-Alt** pendant que vous dessinez.

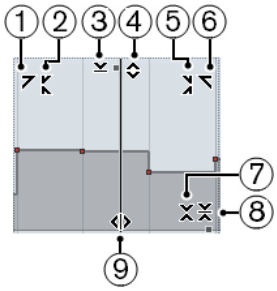
   Les événements de Poly Pressure peuvent aussi être ajoutés et édités dans l'Éditeur en **liste**.

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.

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.

Édition dans l'éditeur de piste de contrôleur

L'éditeur de piste de contrôleur vous permet de procéder à d'autres opérations de déplacement sur les intervalles de sélection des courbes de contrôleur.

- Pour ouvrir l'éditeur de piste de contrôleur, créez un rectangle de sélection sur la piste de contrôleur à l'aide de l'outil **Sélectionner** et entourez les événements de contrôleur à éditer.

  Pour les pistes de vélocité, appuyez sur **Alt** pour activer l'outil **Sélectionner**.

  À NOTER

  - L'éditeur de piste de contrôleur n'est pas disponible sur les pistes **Articulation** et **Nuances**.
  - Pour les pistes de vélocité, l'éditeur s'ouvre également si vous sélectionnez plusieurs notes MIDI dans l'affichage des notes.

- Pour faire passer l'éditeur de piste de contrôleur en mode de paramétrage vertical, appuyez sur **Maj** et cliquez sur l'une des commandes intelligentes.
- Pour déplacer toute la sélection vers le haut/bas ou la gauche/droite, cliquez sur un événement de contrôleur de l'éditeur et faites glisser la courbe.
- Pour restreindre le déplacement au sens horizontal ou vertical, selon la direction dans laquelle vous commencez à faire glisser le pointeur, appuyez sur **Ctrl/Cmd** tout en glissant.

  À NOTER

  Le calage est pris en compte quand vous déplacez des courbes de contrôleur dans le sens horizontal.

Déplacement d'événements dans l'affichage des contrôleurs

Vous pouvez déplacer les événements dans la piste de contrôleur.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez les événements que vous souhaitez déplacer à l'aide de l'outil **Sélectionner**.

   Vous pouvez également cliquer et faire glisser le pointeur afin de délimiter un rectangle de sélection englobant les événements à déplacer.
2. Cliquez sur un point de courbe de la sélection et faites glisser les événements.

RÉSULTAT

Les événements de la sélection sont déplacés sur la nouvelle position. Le calage est pris en compte.

À NOTER

Quand l'option **Sélection automatique des contrôleurs** est activée dans la barre d'outils de l'**Éditeur clavier**, les événements de contrôleur sont également sélectionnés quand vous sélectionnez des notes. Quand vous déplacez des événements dans l'affichage des notes, les événements de contrôleur correspondants sont également déplacés.

LIENS ASSOCIÉS

Sélection de contrôleurs dans l'intervalle de notes à la page 857

Supprimer des événements de l’affichage des contrôleurs

IMPORTANT

Quand il y a plus d’une note à la même position, vous ne voyez qu’une seule barre de vélocité. Veillez à ne supprimer que les notes que vous souhaitez vraiment supprimer.

- Pour supprimer des événements, cliquez dessus avec l’outil **Gomme** ou sélectionnez-les et appuyez sur **Retour arrière**.

  Vous pouvez également supprimer des notes en effaçant leur barre de vélocité dans l’affichage des contrôleurs.

  Même quand il y a plus d’une note à la même position, il se peut que vous ne voyiez qu’une seule barre de vélocité. Veillez à ne pas supprimer de notes que vous souhaitez conserver.

Sélection de contrôleurs dans l’intervalle de notes

Un intervalle de note range dure jusqu’au début de la note suivante ou jusqu’à la fin du conteneur. Les contrôleurs sélectionnés pour les notes sont déplacés lorsque les notes correspondantes le sont.

Vous pouvez sélectionner les contrôleurs se trouvant dans la zone des notes sélectionnées.

- Si vous souhaitez que les contrôleurs correspondants soient systématiquement sélectionnés quand vous sélectionnez un événement de note, activez **Sélection automatique des contrôleurs**.
- Pour sélectionner les contrôleurs compris dans l’intervalle de notes, sélectionnez **Édition** > **Sélectionner** > **Sélectionner contrôleurs dans plage de note**.

  Pour que cette fonction puisse opérer, il faut que deux notes soient sélectionnées, pas plus, pas moins.

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 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**.

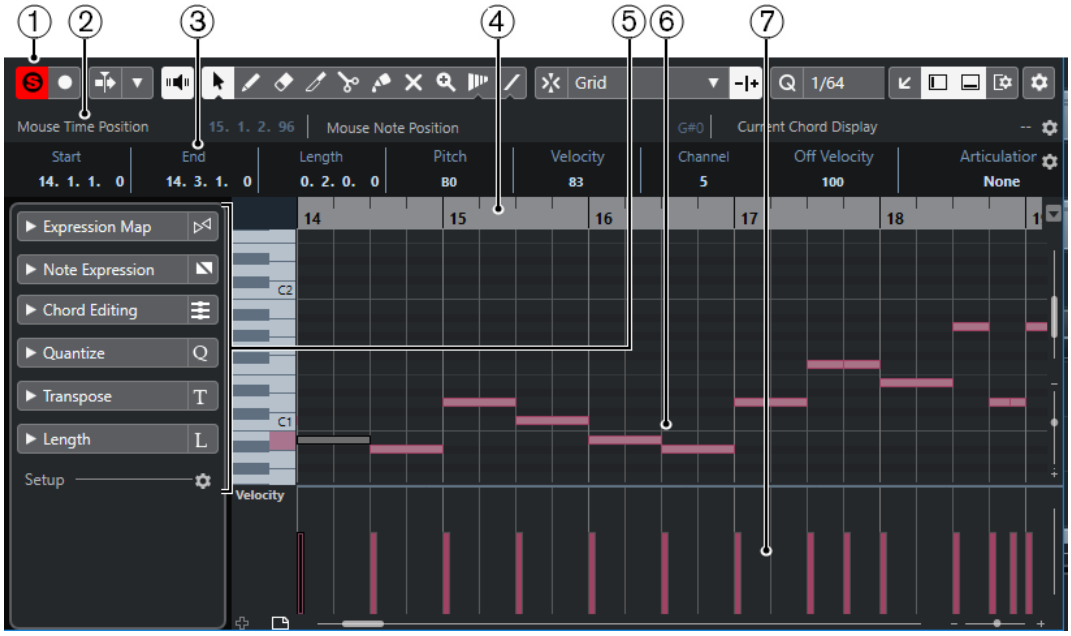
Pour ouvrir un conteneur MIDI dans l'**Éditeur clavier**, procédez de l’une des manières suivantes :

- 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**. Au choix, configurez les paramètres de manière à ce 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** dans 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.

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.

Boutons statiques

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 **Fusion** ou sur **Remplacer**.

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'éditeur de zone inférieur 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**.

Feedback acoustique

Feedback acoustique

Permet de lire automatiquement les événements que vous déplacez, que vous transposez ou que vous créez à l'aide du crayon.

Boutons des outils

Sélectionner

Permet de sélectionner des événements et des conteneurs.

Crayon

Permet de dessiner des événements.

Effacer

Permet de supprimer des événements.

Trim

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.

Time Warp (Cubase Pro uniquement)

Permet d'aligner les positions musicales des événements sur des positions temporelles.

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'éditeur de zone inférieur.

Afficher données Note Expression

Afficher données Note Expression

Permet d'afficher les données Note Expression.

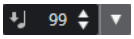
Indiquer transpositions

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.

Coup de pouce

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 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

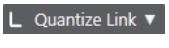
Permet d'activer/désactiver la quantification itérative.

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

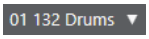
Afficher cadres des conteneurs

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 (Événements suivants seront déplacés)

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 vélocité Note On

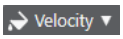
La vélocité Note On est prise en compte quand vous saisissez des notes.

Enregistrer vélocité Note Off

La vélocité 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'éditeur de zone inférieur. 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.

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 840

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'éditeur de zone inférieur 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.

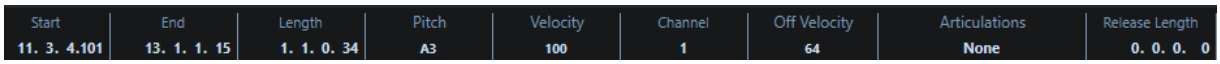
LIENS ASSOCIÉS

Lire des conteneurs MIDI en boucle à la page 846

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**.



Les valeurs de durée et de position sont exprimées dans le format sélectionné pour la règle.

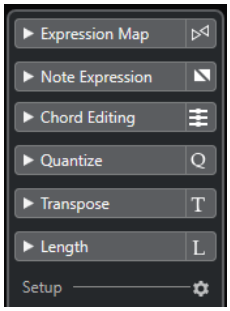
Les statuts activé/désactivé de la ligne d'infos dans la fenêtre **Éditeur clavier** et dans l'éditeur de zone inférieur sont indépendants.

LIENS ASSOCIÉS

Édition d'événements de note sur la ligne d'infos à la page 844
Modifier le format d'affichage de la règle à la page 840

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.



Expression Map (Cubase Pro uniquement)

Permet de charger une Expression Map. Les Expression Maps permettent d'utiliser des articulations.

Note Expression (Cubase Pro uniquement)

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

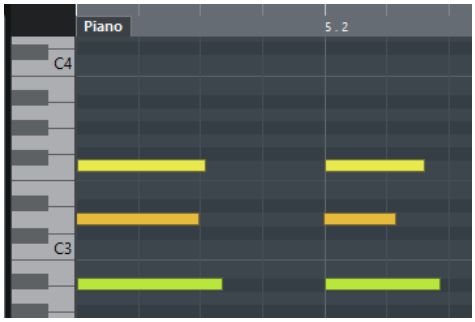
Ces sections sont également présentes dans l'**Inspecteur** de l'éditeur de la zone inférieure.

LIENS ASSOCIÉS

Expression Maps (Cubase Pro uniquement) à la page 932
Section Note Expression de l'Inspecteur à la page 952
Panneau de quantification à la page 314
Fonctions de transposition à la page 347
Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur à la page 60

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.

Affichage des contrôleurs

La zone située en bas de la fenêtre de l'**Éditeur clavier** contient les événements de contrôleur. Elle contient les événements de contrôleur.

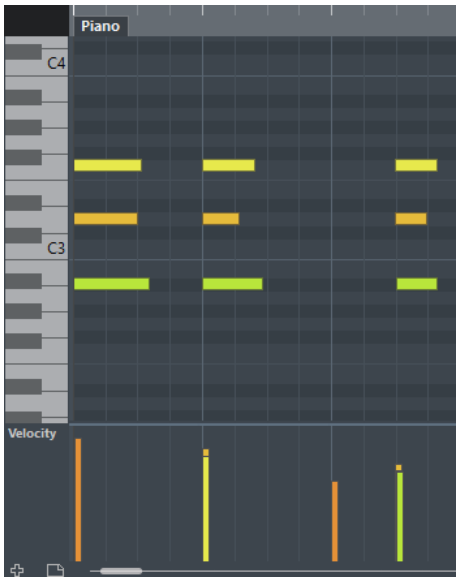
Pour afficher ou masquer l'affichage des contrôleurs, cliquez sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils, puis activez ou désactivez **Pistes de contrôleur**.

L'activation et la désactivation des pistes de contrôleur dans la fenêtre **Éditeur clavier** et dans l'éditeur de zone inférieur ne sont pas liées.

Cet affichage contient une ou plusieurs pistes de contrôleur dont chacune affiche l'une des propriétés ou l'un des types d'événements suivants :

- Valeurs de vélocité des notes
- Événements de Pitchbend
- Événements d'Aftertouch
- Événements de Poly Pressure
- Événements de changement de programme (Program Change)
- Événements Système exclusif
- Tout type d'événement de contrôleur continu

Les valeurs de vélocité se présentent sous la forme de 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.



Les événements autres que les valeurs de vélocité se présentent sous la forme de blocs. Ces blocs correspondent aux valeurs des événements. Le début d'un événement est marqué par un point de courbe.

À NOTER

Contrairement aux événements de note, 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.

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**.

CONDITION PRÉALABLE

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.

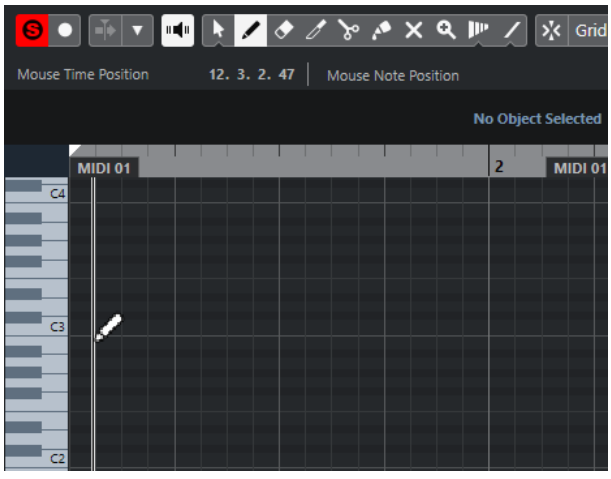
RÉSULTAT

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 Crayon

L'outil **Crayon** 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 **Crayon**, maintenez enfoncée la touche **Alt**.

Modifier des valeurs de note tout en insérant des notes

Vous pouvez, quand vous insérez des événements de note, modifier à la volée certaines valeurs de note.

- Pour éditer la vélocité des notes, faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas.
- Pour éditer la hauteur des notes, maintenez enfoncée la touche **Alt** et faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas.
- Pour modifier la durée des notes, faites glisser la souris vers la gauche ou la droite.
- Pour éditer la position temporelle, maintenez enfoncée la touche **Maj** et faites glisser la souris vers la gauche ou la droite.

À NOTER

Vous pouvez activer/désactiver provisoirement le **Calage** en maintenant enfoncée la touche **Ctrl/Cmd**.

Dessiner des événements de note avec l'outil Ligne

Dans l'affichage des notes, l'outil **Ligne** permet de dessiner une suite d'événements de note qui suivent différentes courbes/lignes.

- Pour créer une suite d'événements de note, faites glisser le pointeur dans l'affichage de notes.
- Pour restreindre les déplacements au sens horizontal, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et faites glisser le pointeur.

  Les notes auront la même hauteur.

Quand le **Calage** est activé, les événements de note et de contrôleur sont positionnés et dimensionnés en fonction des valeurs **Quantifier** et **Longueur de quantification**.

LIENS ASSOCIÉS

Modes de l'outil Ligne à la page 870

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 **Coup de pouce** de la barre d'outils, sélectionnez ces événements et cliquez sur un bouton **Coup de pouce**.

  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 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 826

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 (Cubase Pro uniquement) 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 **Coup de pouce**.
- Sélectionnez la note et réglez sa durée dans la ligne d'infos.
- Sélectionnez le **Crayon** 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 1172
Règles d'édition des valeurs dans la ligne d'infos à la page 57
Utilisation de l'outil Rogner à la page 872
Redimensionner des événements avec l'outil Sélectionner - Changement de taille avec modification de la durée à la page 230

Utilisation de l'outil Rogner

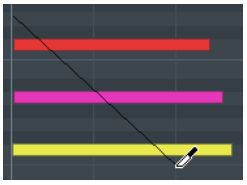
L'outil **Rogner** permet de modifier la durée des événements de note en rognant leur fin ou début. Quand vous utilisez cet outil **Rogner**, l'événement note-on ou note-off d'une ou de plusieurs notes est déplacé sur la position que vous définissez avec la souris.

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

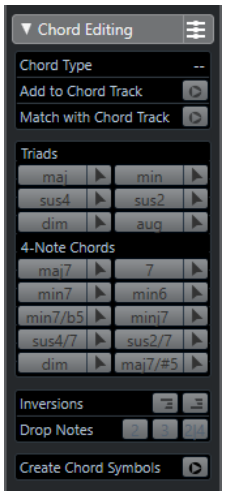
1. Dans l'**Inspecteur**, ouvrez la section **Édition d'accords**.
2. Dans l'affichage des notes, sélectionnez les notes que vous souhaitez éditer.
3. Dans la section **Édition d'accords**, servez-vous des boutons **Inversions** et **Drop Notes** pour modifier le Voicing.

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 **Feedback 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.

CONDITION PRÉALABLE

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.

Gestion des Expression Maps (Cubase Pro uniquement)

Quand une Expression Map est assignée à une piste MIDI, les articulations musicales définies pour cette Map sont affichées dans les emplacements suivants de l'**Éditeur clavier** :

- Sur la ligne d'infos, dans le champ **Articulations**.
- Sur la piste de contrôleur.
- Dans l'événement de note lui-même si le facteur de zoom vertical est suffisamment élevé.

Données Note Expression (Cubase Pro uniquement)

L'**Éditeur clavier** est le principal éditeur qui permet de travailler sur les données Note Expression.

LIENS ASSOCIÉS
Expression Maps (Cubase Pro uniquement) à la page 932

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

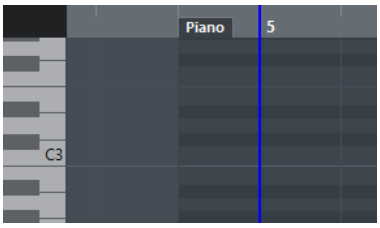
L'entrée ou l'enregistrement pas à pas permet de créer des événements de note ou des accords un par un sans avoir à se soucier du rythme. Cette méthode vous permet d'enregistrer une partie que vous ne pourriez pas jouer.

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 d'insertion (Événements suivants seront déplacés)** 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 une pause, 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 basique (Cubase Artist uniquement)

L'**Éditeur de partitions** basique est disponible dans Cubase Artist. Il montre les notes MIDI sous forme de partition, et offre des fonctions 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**.

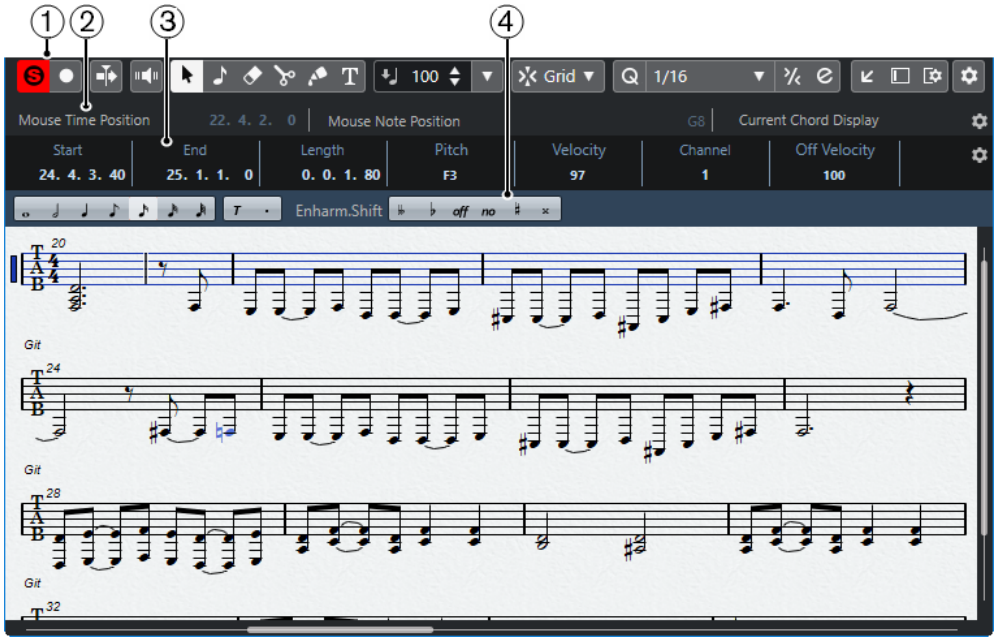
Pour ouvrir un conteneur MIDI dans l'**Éditeur de partitions**, procédez de l'une des manières suivantes :

- 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**.

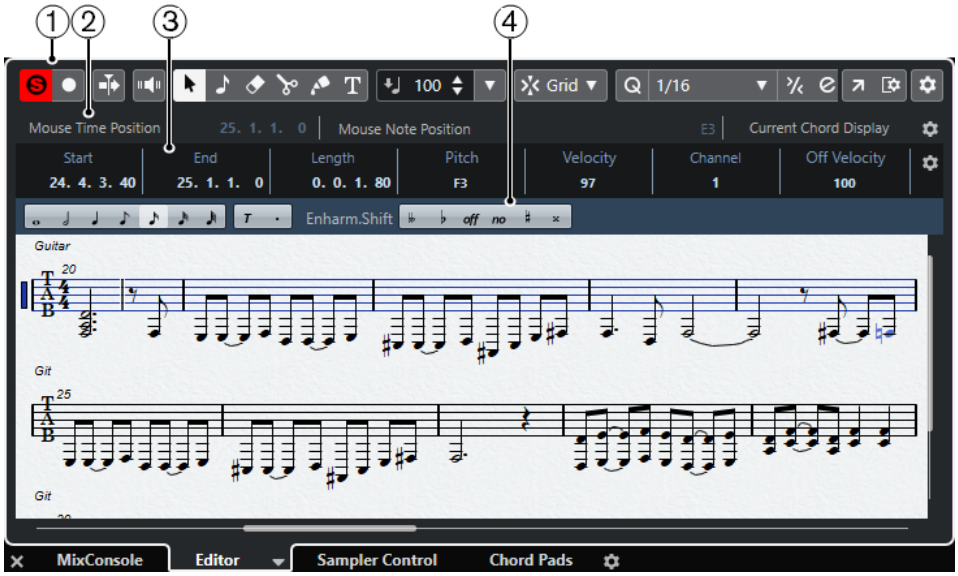
À NOTER

Quand vous sélectionnez **MIDI** > **Configurer les préférences de l'éditeur**, la boîte de dialogue **Préférences** s'ouvre à la page **Éditeurs**. Au choix, configurez les paramètres de manière à ce que les éditeurs s'ouvrent dans une autre fenêtre ou dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet**.

La fenêtre **Éditeur de partitions** :



L'**Éditeur de partitions** dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** :



L'**Éditeur de partitions** se divise en plusieurs sections :

1 **Barre d'outils**

Contient des outils et des paramètres.

2 **Barre d'état**

Fournit des informations sur la position temporelle et la position de note de la souris, ainsi que sur l'accord actuel.

3 **Ligne d'infos**

Fournit des informations d'événement de note sur une note MIDI sélectionnée.

4 **Barre d'outils de partition**

Contient des boutons de valeurs de notes et des boutons d'enharmonie.

- Pour ouvrir un ou plusieurs conteneurs dans l'**Éditeur de partitions**, sélectionnez une ou plusieurs pistes ou un ou plusieurs conteneurs, puis sélectionnez **MIDI** > **Ouvrir Éditeur de partitions**.

  Si vous avez sélectionné des conteneurs appartenant à plusieurs pistes, vous obtiendrez une portée pour chaque piste. Les portées sont reliées par des barres de mesure et placées dans le même ordre que les pistes dans la fenêtre **Projet**.
- Pour réorganiser les portées, fermez l'éditeur et réorganisez les pistes dans la fenêtre **Projet**. Après quoi, rouvrez l'**Éditeur de partitions**.

À NOTER

Vous pouvez activer/désactiver la barre d'état, la ligne d'infos, les outils et les filtres en cliquant sur **Configurer disposition de fenêtre** dans la barre d'outils et en activant/désactivant les options correspondantes.

Barre d'outils de l'Éditeur de partitions

La barre d'outils regroupe les outils et divers paramètres de l'**Éditeur de partitions**.

- Pour afficher ou masquer des éléments de la barre d'outils, faites un clic droit sur la barre d'outils et activez ou désactivez les éléments souhaités.

Boutons statiques

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 **Fusion** ou sur **Remplacer**.

Défilement automatique

Défilement automatique

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

Feedback acoustique

Feedback acoustique

Permet de lire automatiquement les événements que vous déplacez, que vous transposez ou que vous créez à l'aide du crayon.

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

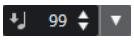
Permet de coller des événements de même hauteur.

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

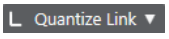
Permet d'activer/désactiver la quantification itérative.

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 (Événements suivants seront déplacés)

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 vélocité Note On

La vélocité Note On est prise en compte quand vous saisissez des notes.

Enregistrer vélocité Note Off

La vélocité 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'éditeur de zone inférieur. 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 zone gauche

Permet d'afficher/masquer la zone gauche.

Configurer disposition de fenêtre

Permet de configurer la disposition des éléments de la fenêtre.

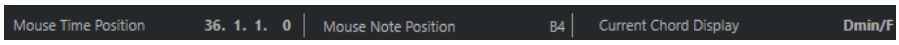
Configurer la barre d'outils

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'éditeur de zone inférieur 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.

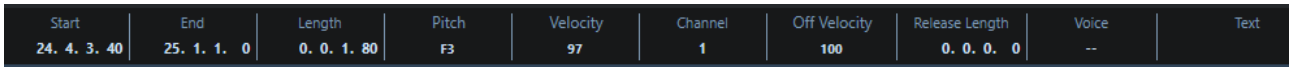
Affichage de l’accord actuel

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**.



Les statuts activé/désactivé de la ligne d’infos dans la fenêtre **Éditeur de partitions** et dans l'éditeur de zone inférieur sont indépendants.

LIENS ASSOCIÉS
Modifier le format d'affichage de la règle à la page 840

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’enharmonie.

- 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.

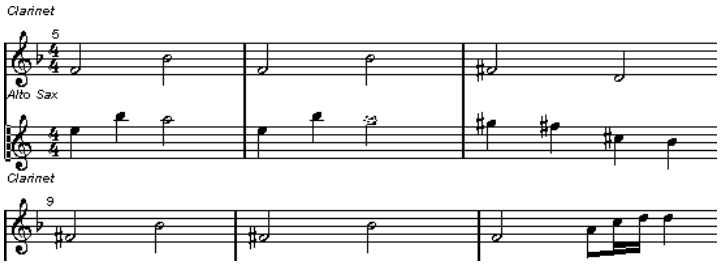
Pour aligner toutes les notes sélectionnées sur la même valeur de note, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et cliquez sur un des boutons de valeur de note.

Enharmonie

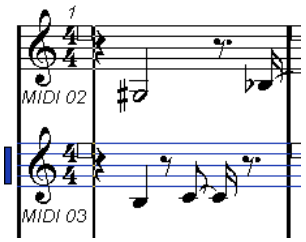
Ceci vous permet de sélectionner manuellement si une note doit être affichée avec des altérations bémol ou dièse. Le bouton **Off** réinitialise les notes à leur affichage d'origine. Les autres options sont **double-bémol**, **bémol**, **Non** (pas d'altérations affichées, quelle que soit la hauteur), **dièse** et **double-dièse**.

LIENS ASSOCIÉS
Enharmonie à la page 890

Affichage des partitions

La zone principale de la fenêtre de l'**Éditeur de partitions** affiche les notes des conteneurs édités sur une ou plusieurs portées. Les conteneurs qui appartiennent à des pistes différentes sont affichés sur des portées distinctes.

- Si vous éditez un ou plusieurs conteneurs d'une même piste, ils seront affichés sur plusieurs portées dans la mesure du possible, comme sur une partition papier.
- Quand vous éditez des conteneurs sur plusieurs pistes, ils s'affichent sur une portée d'orchestre. Une portée d'orchestre 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 du dernier conteneur est indiquée par une double barre de mesure.

Toutes les entrées MIDI sont dirigées sur une des pistes, la 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 (Cubase Artist uniquement)

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 **Réglages Portée** offre des paramètres qui déterminent l'affichage musical dans le programme.

Boîte de dialogue Réglages Portée

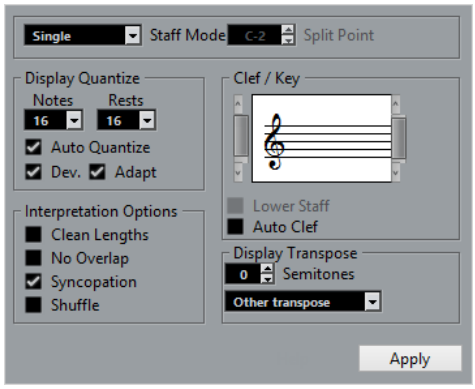
Cette boîte de dialogue permet de modifier l'affichage musical dans Cubase.

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 **Réglages Portée**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sélectionnez une portée et sélectionnez **MIDI** > **Partitions** > **Réglages 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 située 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. Calquez-vous 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 pauses inférieures 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

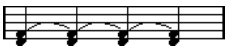
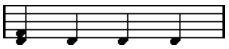
Cette section vous permet de configurer des paramètres supplémentaires pour l’affichage de la partition.

Nettoyer durées

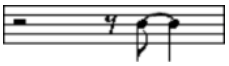
Quand cette option est activée, les notes qui sont détectées en tant qu’accords sont affichées avec des durées identiques. Les notes longues sont affichées plus courtes qu’elles ne le sont. Les notes qui se chevauchent légèrement sont également coupées. L’effet obtenu est pratiquement le même qu’avec l’option **Sans recouvrements**, à ceci près qu’il est plus subtil.

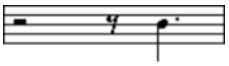
Sans Recouvrements

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 **Sans recouvrements** désactivée :

Mesure avec l'option **Sans recouvrements** sactivée :

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 sactivée :



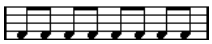
Permutation

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. Toutefois, vous devez d'abord configurer 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.

   La position est indiquée dans le champ **Position temporelle de la souris** de la barre d'état. La position se cale sur la grille définie en fonction de la valeur de quantification.
5. Déplacez la souris verticalement, afin de déterminer la hauteur correcte.

   Le champ **Position de note de la souris** de la barre d'état indique la hauteur à l'emplacement du pointeur.
6. Cliquez sur la portée.

RÉSULTAT

La note apparaît alors dans la partition. Les notes prennent la valeur de vélocité définie dans le champ **Vélocité 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, quand vous jouez une triple croche, la note s'affiche en tant que double croche.

LIENS ASSOCIÉS

Définition des valeurs de vélocité à la page 845
Quantification d'affichage à la page 885

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 **Feedback 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 boite de dialogue **Réglages 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 884
Édition d'événements de note sur la ligne d'infos à la page 844

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 **Séparer**.
- La note se divise en deux. La note principale et la note liée conservent leurs 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 883

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.

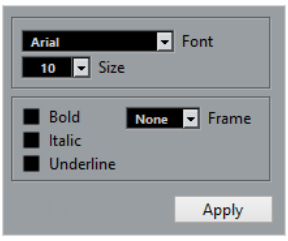
PROCÉDER AINSI

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** > **Régler police**.
3. Dans la boîte de dialogue **Réglages Police**, configurez vos paramètres.
4. Cliquez sur **Appliquer**.
5. Facultatif : Sélectionnez un autre bloc de texte, configurez les paramètres et cliquez sur **Appliquer**.

Boîte de dialogue Régler 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 **Régler police**, sélectionnez **MIDI** > **Partitions** > **Régler 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** > **Configuration de l'imprimante** et vérifiez vos paramètres d'impression.

   IMPORTANT

   Si vous modifiez les réglages 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**, configurez vos paramètres.
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**.

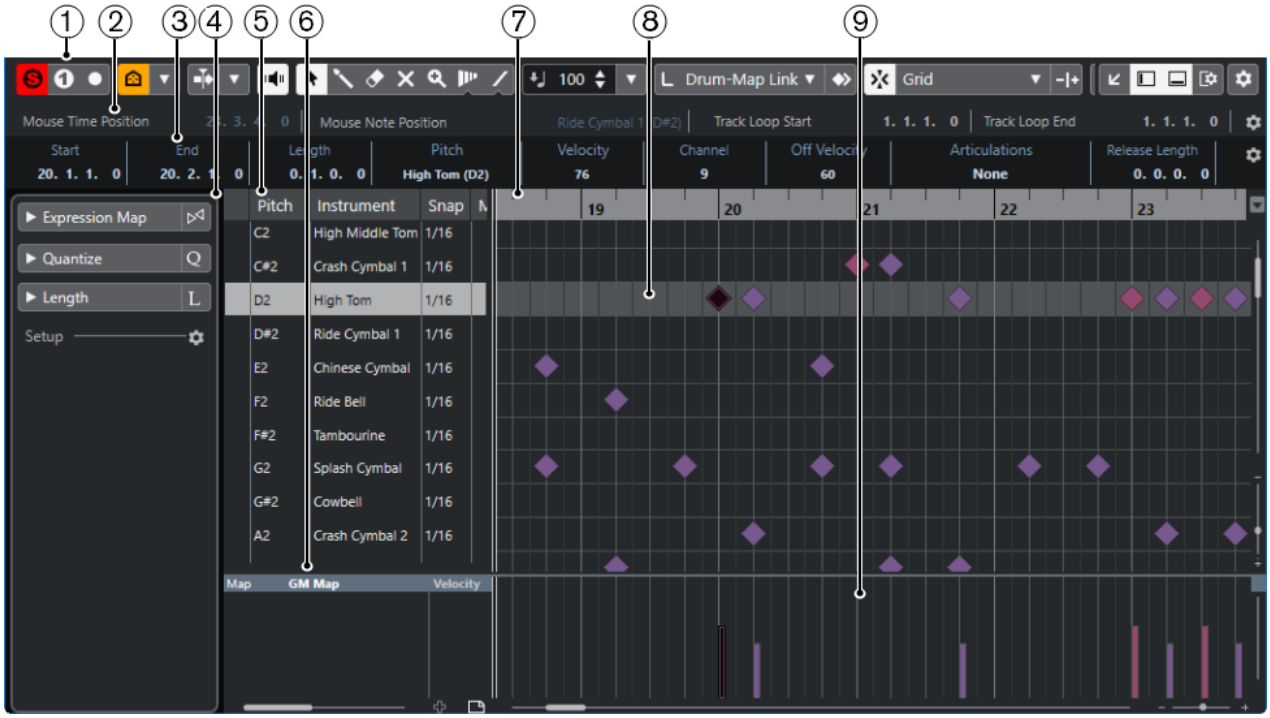
Si une Drum Map a été assignée à la piste MIDI et que les options **Le contenu de l'éditeur s'aligne sur la sélection d'événement** et **Utiliser Éditeur de rythme quand une Drum Map est assignée** sont activées dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Éditeurs**), vous pouvez procéder comme 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**. Au choix, configurez les paramètres de manière à ce 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** dans 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.

Boutons statiques

Instrument solo (nécessite une Drum Map)

Permet d’écouter l'instrument en solo pendant la lecture.

À NOTER

Pour que le solo fonctionne, une Drum Map doit être assignée.

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 **Fusion** ou sur **Remplacer**.

Diviseur gauche

Diviseur gauche

Permet d'utiliser le diviseur gauche. Les outils placés à gauche du diviseur sont toujours affichés.

Visibilité des sons de batterie

Agents de visibilité des batteries

Permet de choisir les sons de batterie qui figureront dans la liste de sons de batterie.

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 zone inférieur 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**.

Feedback acoustique

Feedback acoustique

Permet de lire automatiquement les événements que vous déplacez, que vous transposez ou que vous créez à l'aide du crayon.

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.

Time Warp (Cubase Pro uniquement)

Permet d'aligner les positions musicales des événements sur des positions temporelles.

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'éditeur de zone inférieur.

Coup de pouce

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 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

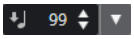
Permet de transposer l'événement sélectionné d'une octave vers le haut.

Descendre encore

Permet de transposer l'événement sélectionné d'une octave vers le bas.

Vélocité

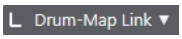
Vélocité des notes insérées



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**.

Réglages et sélection de conteneurs

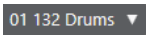
Afficher cadres des conteneurs

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.

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 (Événements suivants seront déplacés)

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 vélocité Note On

La vélocité Note On est prise en compte quand vous saisissez des notes.

Enregistrer vélocité Note Off

La vélocité 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'éditeur de zone inférieur. 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 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 840

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'éditeur de zone inférieur 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 894

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**.

Les valeurs de durée et de position sont exprimées dans le format sélectionné pour la règle.

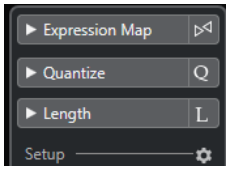
Les statuts activé/désactivé de la ligne d'infos dans la fenêtre **Éditeur de rythme** et dans l'éditeur de zone inférieur sont indépendants.

LIENS ASSOCIÉS

Édition d'événements de note sur la ligne d'infos à la page 844

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.



Expression Map (Cubase Pro uniquement)

Permet de charger une Expression Map. Les Expression Maps permettent d'utiliser des articulations.

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

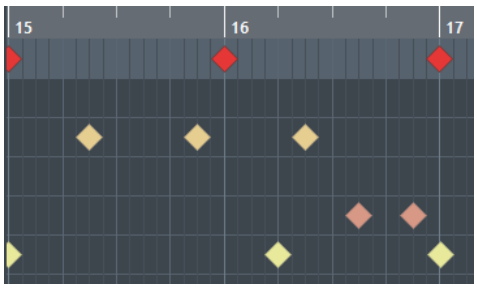
Ces sections sont également présentes dans l'**Inspecteur** de l'éditeur de la zone inférieure.

LIENS ASSOCIÉS

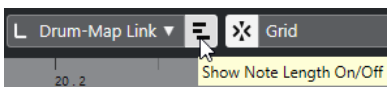
Expression Maps (Cubase Pro uniquement) à la page 932
Section Note Expression de l'Inspecteur à la page 952
Panneau de quantification à la page 314
Fonctions de transposition à la page 347
Ouvrir l'Inspecteur de l'éditeur à la page 60

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 894

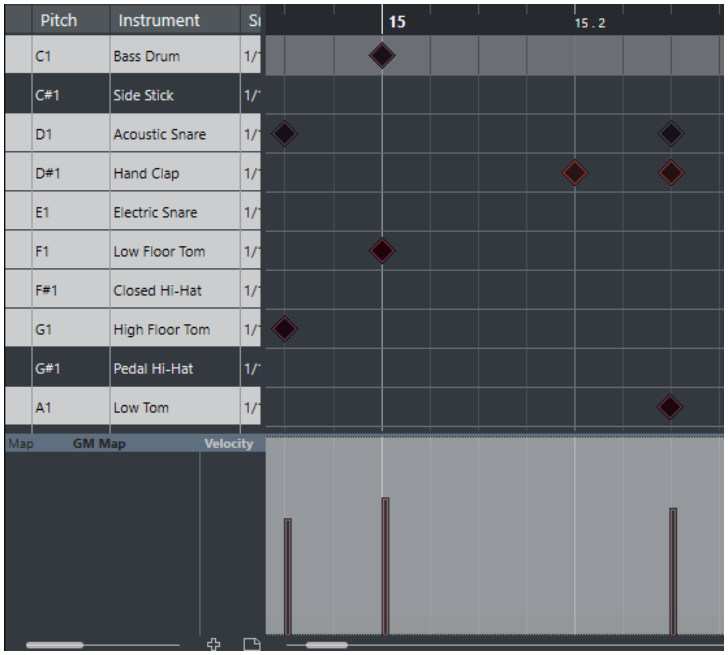
Affichage des contrôleurs

La zone située en bas de la fenêtre de l'**Éditeur de rythme** contient les événements de contrôleur.

Cet éditeur offre une ou plusieurs pistes de contrôleur dont chacune affiche l'une des propriétés ou l'un des types d'événements suivants :

- Valeurs de vélocité des notes
- Événements de Pitchbend
- Événements d'Aftertouch
- Événements de Poly Pressure
- Événements de changement de programme (Program Change)
- Événements Système exclusif
- Tout type d'événement de contrôleur continu

Les valeurs de vélocité se présentent sous la forme de barres verticales dans l'affichage des contrôleurs. Chaque barre de vélocité correspond à une note dans l'affichage des notes. Plus les barres sont hautes, plus les valeurs de vélocité sont élevées.



Les événements autres que les valeurs de vélocité se présentent sous la forme de blocs. Ces blocs correspondent aux valeurs des événements. Le début d'un événement est marqué par un point de courbe.

Quand vous sélectionnez une ligne dans la liste de sons de batterie, seuls les événements de contrôleur de vélocité appartenant aux événements de note de cette ligne sont affichés dans l'affichage des contrôleurs.

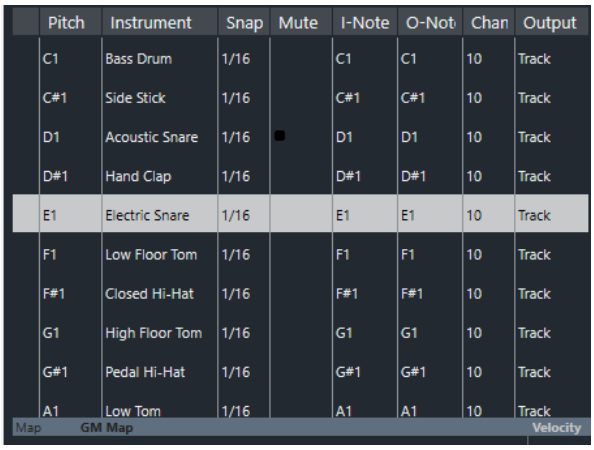
Si vous sélectionnez plus d'une ligne dans la liste de sons de percussion, la piste de contrôleur affiche tous les événements de contrôleur de vélocité pour toutes les notes des lignes

sélectionnées. Ceci s'avère utile quand vous devez ajuster les valeurs de contrôleur entre différents sons de batterie.

À NOTER

Contrairement aux événements de note, 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.

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.

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 des sons de batterie muets.

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 de batterie est joué.

Voie

Canal MIDI sur lequel le son de batterie 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 908
Drum Maps à la page 908

Menu Agents de visibilité des batteries

Les **Agents de visibilité des batteries** de la barre d'outils de l'éditeur de rythme vous permettent de déterminer quels sons de batterie apparaissent dans la liste de sons de batterie.

- Pour ouvrir les agents de visibilité, cliquez sur **Agents de visibilité des batteries** dans la barre d'outils.

Afficher tous les sons de batterie

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 batterie 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 batterie utilisés par l'instrument

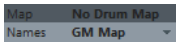
Permet d'afficher tous les sons de batterie pour lesquels un pad etc. est utilisé pour l'instrument. Cette option est uniquement disponible quand l'instrument prend en charge la transmission de ces informations.

Inverser la liste de sons de batterie

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 908

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**.

CONDITION PRÉALABLE

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**.

CONDITION PRÉALABLE

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 894

Modifier des valeurs de note tout en insérant des notes

Vous pouvez, quand vous insérez des événements de note, modifier à la volée certaines valeurs de note.

- Pour éditer la vélocité des notes, faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas.
- Pour éditer la hauteur des notes, maintenez enfoncée la touche **Alt** et faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas.
- Pour modifier la durée des notes, faites glisser la souris vers la gauche ou la droite.

  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**.

CONDITION PRÉALABLE

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**.

CONDITION PRÉALABLE

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

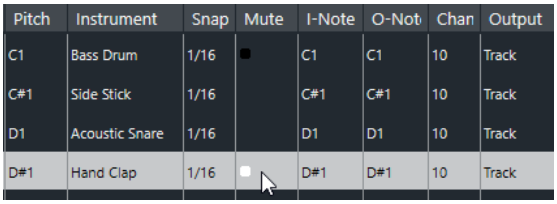
Les événements de note sont supprimés.

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**.



- 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 912

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 batterie, avec un certain nombre de réglages 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.

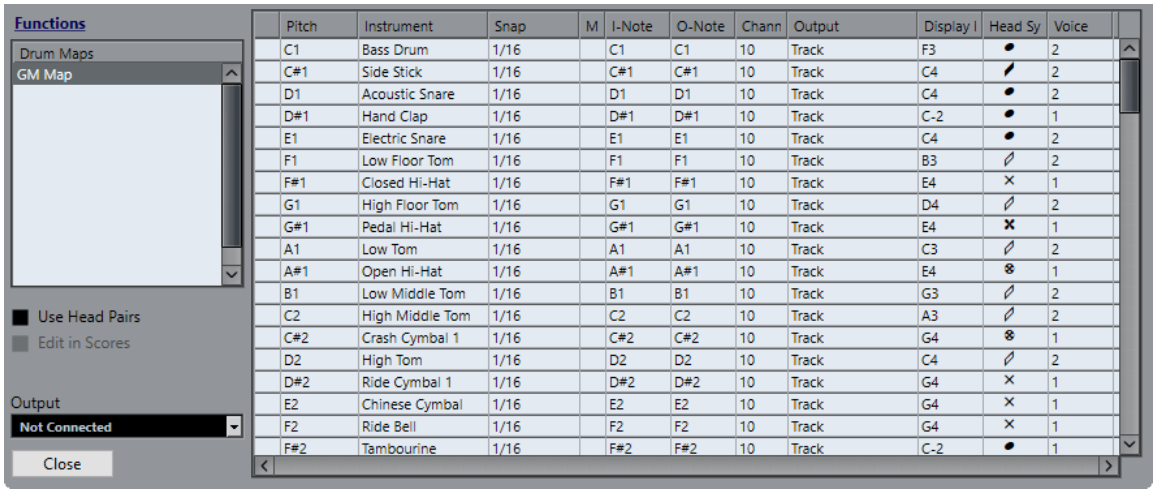
LIENS ASSOCIÉS

Enregistrer un fichier de modèle de projet à la page 97

Boîte de dialogue Réglages de la Drum Map

Cette boîte de dialogue vous permet de charger, modifier et enregistrer des Drum Maps.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Réglages de la Drum Map**, sélectionnez **Réglages de la Drum Map** 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 réglages des sons de batterie sont exactement les mêmes que dans l'**Éditeur de rythme**.

Têtes par paire (Cubase Pro uniquement)

Quand cette option est activée, deux symboles de tête sont affichés pour chaque son de batterie dans la liste de sons de batterie.

Édition dans les partitions (Cubase Pro uniquement)

Quand cette option est activée, vous pouvez modifier les paramètres de la Drum Map de partition directement dans la partition.

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 **Réglages de la Drum Map** 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

Supprime 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`.

Éditer paires de tête

Permet de personnaliser les paires de notes.

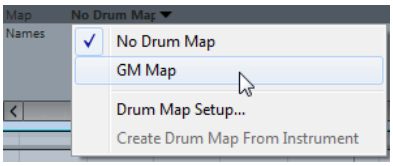
LIENS ASSOCIÉS

Paramètres des Drum Maps à la page 911
Paramètres de canal et de sortie à la page 912

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 **Réglages de la Drum Map**. Les modifications apportées s'appliquent à toutes les pistes qui utilisent cette drum map.

LIENS ASSOCIÉS

Liste des sons de batterie à la page 904
Boîte de dialogue Réglages de la Drum Map à la page 909

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 **Réglages de la Drum Map**.
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 **Réglages de la Drum Map**.

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 réglages de canaux MIDI de la Drum Map l'emportent sur les réglages de 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	M	I-Note	O-Note	Chann
	C1	Bass Drum	1/16		C1	C1	10
	C#1	Side Stick	1/16		C#1	C#1	10
	D1	Acoustic Snare	1/16		D1	D1	10
	D#1	Hand Clap	1/16		D#1	D#1	10

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.

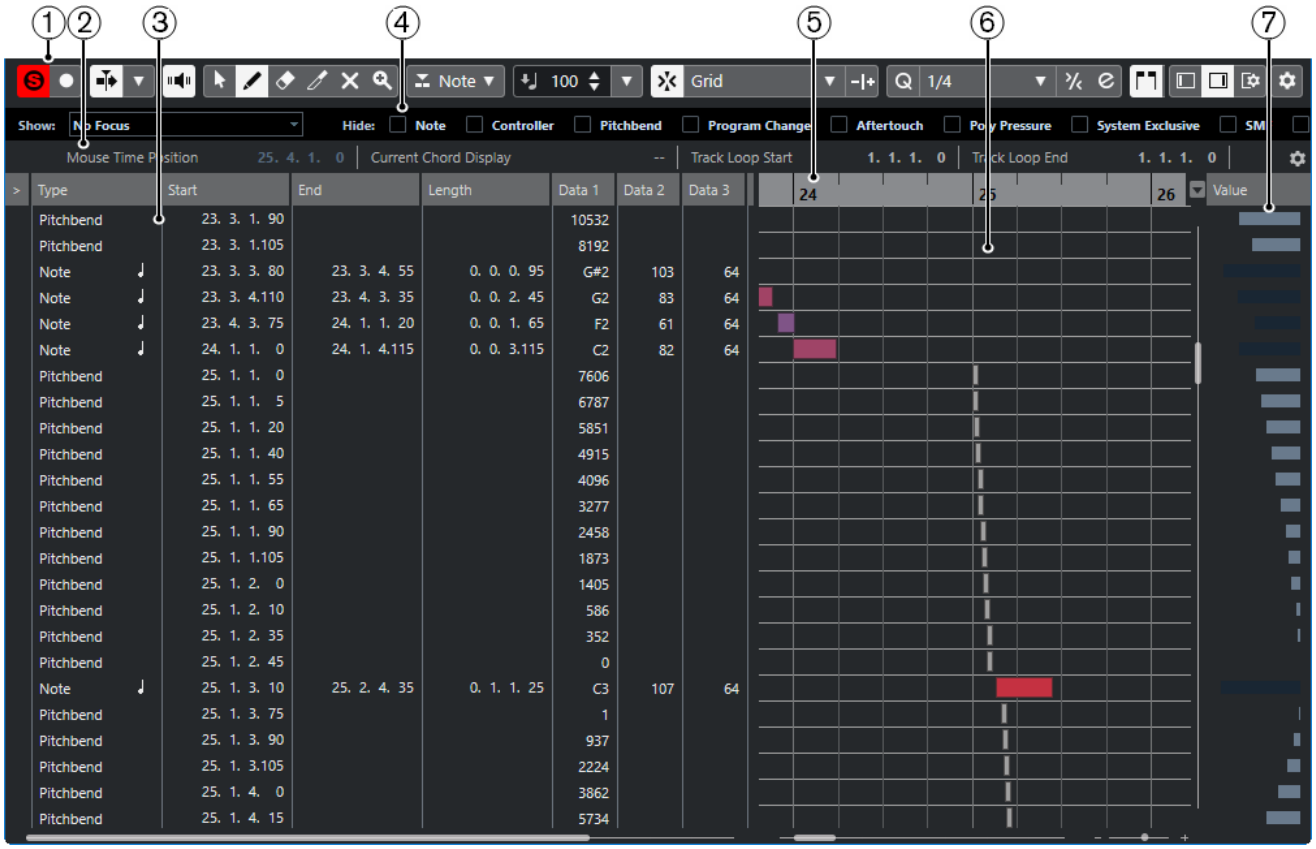
- Pour procéder à une conversion de la O-note, sélectionnez **MIDI** > **Conversion de la O-note**.

LIENS ASSOCIÉS
Exporter des pistes MIDI sous forme de fichiers MIDI standard à la page 187

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.

Boutons statiques

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 **Fusion** ou sur **Remplacer**.

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**.

Feedback acoustique

Feedback acoustique

Permet de lire automatiquement les événements que vous déplacez, que vous transposez ou que vous créez à l'aide du crayon.

Boutons des outils

Sélectionner

Permet de sélectionner des événements et des conteneurs.

Crayon

Permet de dessiner des événements.

Effacer

Permet de supprimer des événements.

Trim

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.

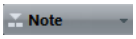
Boucle de piste

Boucle de piste

Permet d'activer/désactiver la lecture en boucle indépendante de la piste.

Type d'événement à insérer

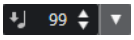
Type d'événement à insérer



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.

Coup de pouce

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

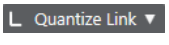
Permet d'activer/désactiver la quantification itérative.

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.

Réglages et sélection de conteneurs

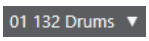
Afficher cadres des conteneurs

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 (Événements suivants seront déplacés)

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 vélocité Note On

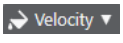
La vélocité Note On est prise en compte quand vous saisissez des notes.

Enregistrer vélocité Note Off

La vélocité 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

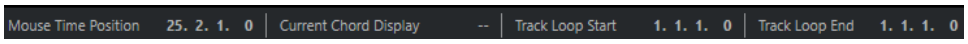
Permet d’accéder à un menu local dans lequel vous pouvez déterminer quels éléments la barre d'outils contiendra.

LIENS ASSOCIÉS
Options de configuration à la page 1172

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'éditeur de zone inférieur 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 894

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.

Préréglages (Cubase Pro uniquement)

Permet d'utiliser un préréglage.

Configuration (Cubase Pro uniquement)

Permet d'ouvrir l'**Éditeur logique**. Vous pouvez dans cet éditeur configurer des paramètres de filtrage complexes.

Quand vous appliquez l'un des préréglages de l'**Éditeur logique** ou utilisez l'**Éditeur logique** pour configurer vous-même des paramètres de filtrage, seuls les événements correspondant aux critères définis sont visibles.

Section Masquer

La section **Masquer** permet de masquer des types d'événements spécifiques.

LIENS ASSOCIÉS

Filtrage de la liste d'événements à la page 924
Éditeur logique à la page 1021

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 vélocité 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 Vélocité Note-Off (vélocité 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**.

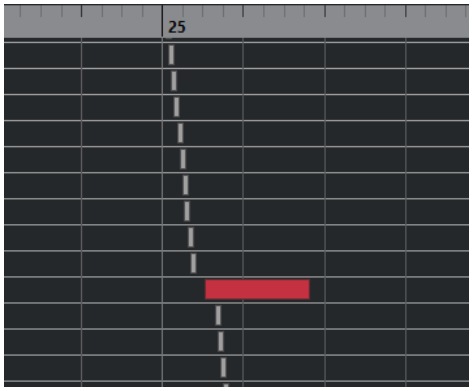
Commentaire

Permet d’ajouter des commentaires concernant certains types d’événements.

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

Type d'événement	Données 1	Données 2	Affichage des valeurs
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 vélocité Note-Off.

À NOTER

Pour les événements SMF et texte, aucune valeur n'est affichée.

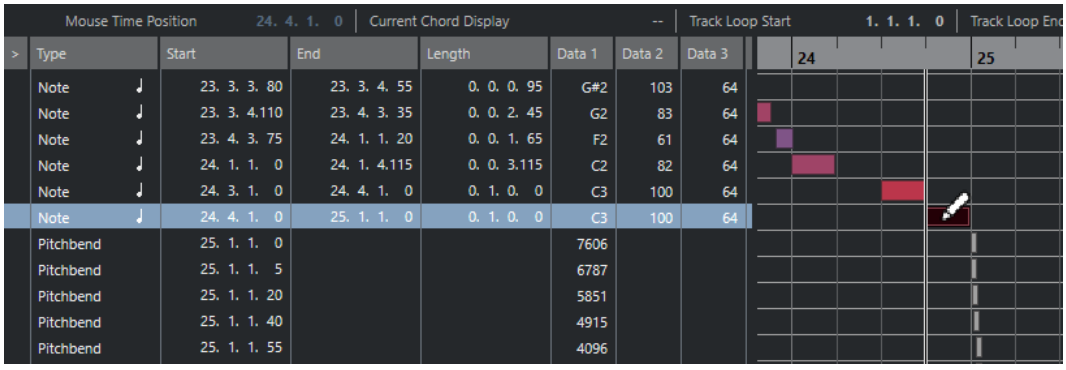
Opérations dans l'Éditeur en liste

Dans cette section sont décrites les principales opérations d'édition qu'il est possible d'effectuer dans l'**Éditeur en liste**.

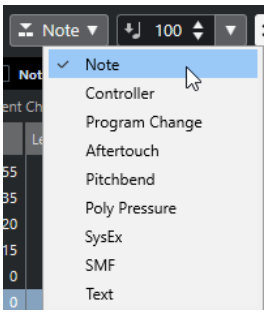
Dessiner des événements

L'outil **Crayon** 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.



- 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 vélocité définie dans le champ **Vélocité 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 925

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 841

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 **Crayon** 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 815

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 réglages 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 réglages 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

CONDITION PRÉALABLE

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 réglages 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

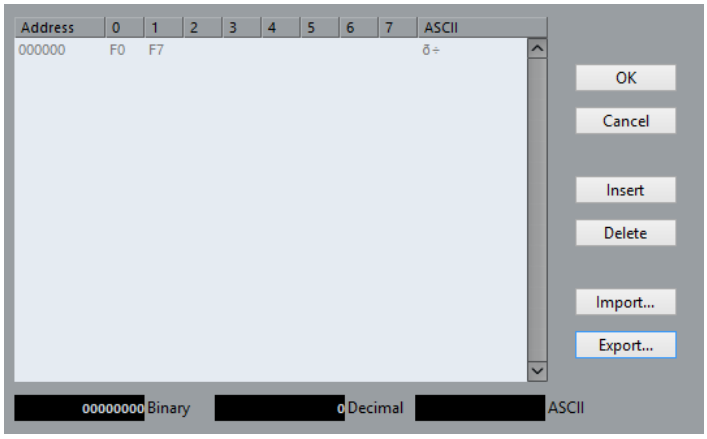
1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **MIDI** > **Filtre MIDI** et assurez-vous que l'option **SysEx** est bien désactivée dans la section **Enregistrement**.
2. Assurez-vous que l'instrument est bien configuré pour transmettre sous forme de messages SysEx les actions effectuées 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** ou l'**Explorateur de projet**.



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.

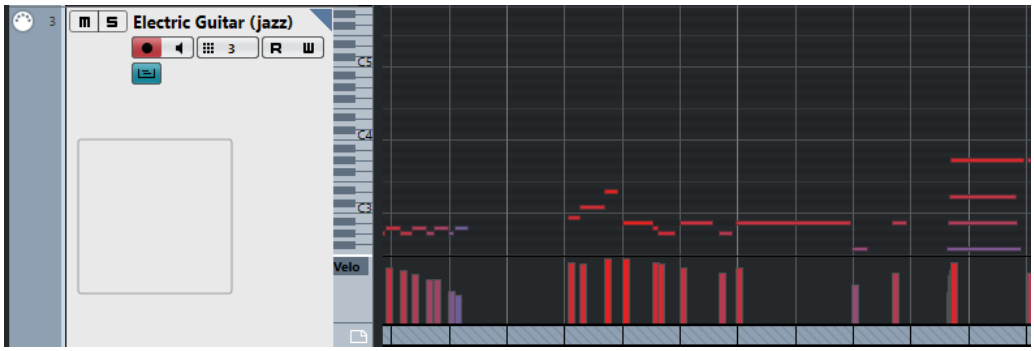
- Pour importer des données SysEx, ouvrez l'**Éditeur MIDI SysEx** et cliquez sur **Importer**.
- Pour exporter des données SysEx, ouvrez l'**Éditeur MIDI SysEx** et cliquez sur **Exporter**.

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.

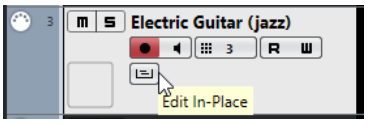


L'**Éditeur sur place** agrandit la piste MIDI de manière à montrer un mini **Éditeur clavier**. Quand vous sélectionnez une note MIDI, la ligne d'infos de la fenêtre **Projet** indique les mêmes informations concernant cette note que la ligne d'infos de l'**Éditeur clavier**. Vous pouvez procéder ici aux mêmes opérations d'édition que dans l'**Éditeur clavier**.

LIENS ASSOCIÉS

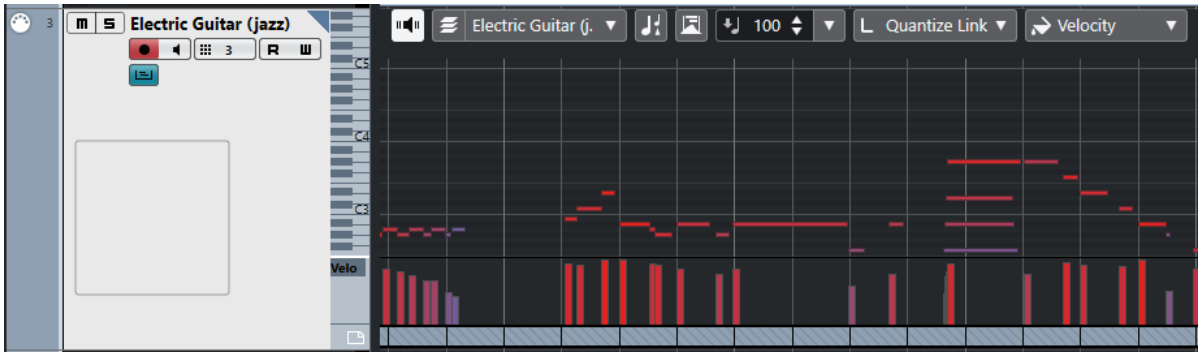
Édition d'événements de note sur la ligne d'infos à la page 844

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.



Feedback acoustique

Feedback acoustique

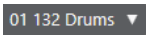
Permet de lire automatiquement les événements que vous déplacez, que vous transposez ou que vous créez à l'aide du crayon.

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.

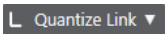
Vélocité

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**.

Expression Maps (Cubase Pro uniquement)

Les Expression Maps vous permettent de configurer un schéma regroupant toutes vos articulations. Vous pouvez ainsi écouter un projet qui comprend des articulations.

Vous pouvez sélectionner les Expression Maps dans l'**Inspecteur** des pistes MIDI ou d'instrument et définir le mappage de sons et les caractéristiques de toutes vos articulations.

Quand vous sélectionnez une Expression Map pour une piste MIDI ou une piste d'Instrument, les articulations définies dans la map sont automatiquement appliquées pendant la lecture. Cubase reconnaît les expressions inscrites pour le conteneur MIDI et recherche un son répondant aux critères définis dans les cases de son de l'Expression Map.

Lorsqu'une case de son adéquate est trouvée, soit la note actuelle est modifiée, soit les informations de Canal MIDI, Program Change ou Keyswitch sont envoyés à l'instrument sélectionné dans le menu local de **Routage de sortie** de la piste, afin qu'un son différent soit joué. Si aucune case de son correspondant aux articulations utilisées dans le conteneur n'est trouvée, la correspondance la plus proche sera utilisée.

Lorsque vous entrez des articulations dans un conteneur MIDI, vous devez configurer une Expression Map de manière à ce que les bons sons soient déclenchés dans l'instrument VST ou MIDI connecté.

Les Expression Maps permettent également de relier vos articulations à des touches de télécommande sur un périphérique d'entrée MIDI et de les assigner à des sons qui pourront être joués par un périphérique MIDI ou un instrument VST. Vous pouvez ainsi entrer des notes et des articulations à l'aide d'un contrôleur MIDI externe ; elles seront automatiquement enregistrées et lues correctement par Cubase.

Voici des situations dans lesquelles les Expression Maps peuvent vous être utiles :

- Lorsque vous souhaitez saisir des articulations musicales directement dans l'**Éditeur clavier**, l'**Éditeur de rythme**, l'**Éditeur de partitions** ou l'**Éditeur sur place** sans avoir à enregistrer d'abord des données MIDI.
- Lorsque vous désirez lire/enregistrer de la musique en temps réel et contrôler les changements d'articulation tout en jouant.
- Lorsque vous ouvrez et éditez des projets provenant d'autres utilisateurs. Grâce aux Expression Maps, vous pouvez assigner rapidement et facilement les informations d'articulation à un autre ensemble d'instruments ou au contenu d'une bibliothèque.

Les Expression Maps peuvent s'appliquer aux pistes MIDI et aux pistes d'Instrument. Vous pouvez créer vos propres Expression Maps ou télécharger des Expression Maps de bibliothèques d'orchestres et d'instruments virtuels à partir du site Web de Steinberg.

À NOTER

Vous pouvez également utiliser les fonctions **Note Expression** pour ajouter des articulations musicales directement sur vos notes MIDI dans l'**Éditeur Clavier**.

LIENS ASSOCIÉS

Articulations à la page 933

Création et édition des Expression Maps à la page 935
Groupes à la page 937
Note Expression à la page 945

Articulations

Les articulations musicales déterminent comment des notes particulières doivent être chantées ou jouées sur un instrument donné. Elles peuvent également déterminer le volume des notes les unes par rapport aux autres ou indiquer des modifications de hauteur.

Voici les types d'articulations disponibles :

- **Indications**

  Des indications telles que le pizzicato s'appliquent à toutes les notes à partir de l'endroit où l'indication a été insérée et jusqu'à l'indication suivante. Elles s'appliquent donc à une suite continue de notes, voire à tout un morceau.
- **Attributs**

  Des attributs tels que les accents ou le staccato ne s'appliquent qu'à des notes individuelles.

Fenêtre Configuration Expression Map

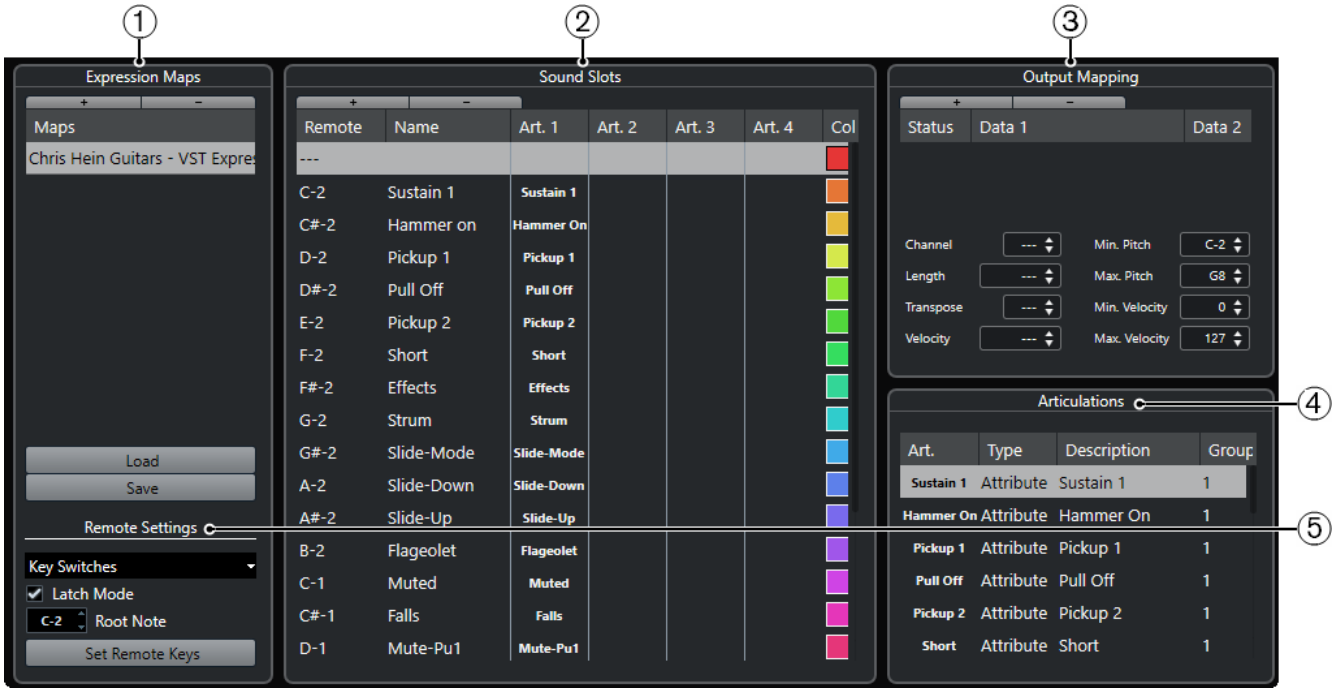
La fenêtre **Configuration Expression Map** vous permet de charger, de créer et de configurer des Expression Maps.

Procédez de l'une des manières suivantes pour ouvrir la fenêtre **Configuration Expression Map** :

- Sélectionnez **MIDI** > **Configuration Expression Map**.
- Dans l'**Inspecteur** d'une piste MIDI ou d'instrument, ouvrez la section **Expression Map**, cliquez sur **Sélectionnez une Expression Map pour la piste**, puis sélectionnez **Configuration de l'Expression Map** dans le menu local.

  À NOTER

  Vous pouvez également ouvrir la section **Expression Map** dans l'**Inspecteur** de l'**Éditeur clavier**, de l'**Éditeur de rythme** ou de l'**Éditeur de partitions**.



Voici les sections disponibles :

1 Expression Maps

Permet de charger, d'enregistrer, d'ajouter, et de supprimer des Expression Maps. Les Expression Maps chargées ou ajoutées sont affichées dans la liste **Expression Maps**.

2 Cases de son

Permet d'afficher les cases de son qui correspondent à l'Expression Map sélectionnée dans la section **Expression Maps**.

3 Réglages de sortie

Permet d'afficher le routage de sortie qui correspond à la case de son sélectionnée dans la section **Cases de son**.

4 Articulations

Permet de classer les articulations dans des groupes.

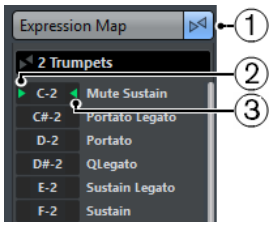
5 Réglages de télécommande

Permet de configurer les touches d'un périphérique d'entrée MIDI pour qu'elles déclenchent des articulations. Vous pouvez également choisir entre les keyswitchs et les messages Program Change pour la lecture d'une certaine case de son.

LIENS ASSOCIÉS
Expression Maps (Cubase Pro uniquement) à la page 932
Ajouter des cases de son à la page 936
Section Réglages de sortie à la page 938
Articulations à la page 933
Section Réglages de télécommande à la page 939

Les Expression Maps dans la fenêtre Projet

Les Expression Maps sont disponibles dans la fenêtre **Projet**, dans l'**Inspecteur** des pistes MIDI ou d'Instrument.



1 Indique qu'une Expression Map est utilisée pour cette piste.

2 Indique quelle touche de télécommande est actionnée.

3 Indique quelle case est en cours de lecture. Vous pouvez ainsi voir si c'est la bonne case de son qui est utilisée quand vous enregistrez des articulations à partir d'un périphérique externe, comme un clavier MIDI.

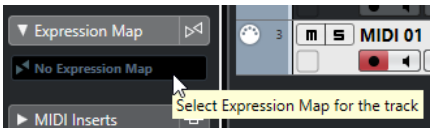
Création et édition des Expression Maps

Créer des Expression Maps

Vous pouvez créer des Expression Maps en partant de zéro.

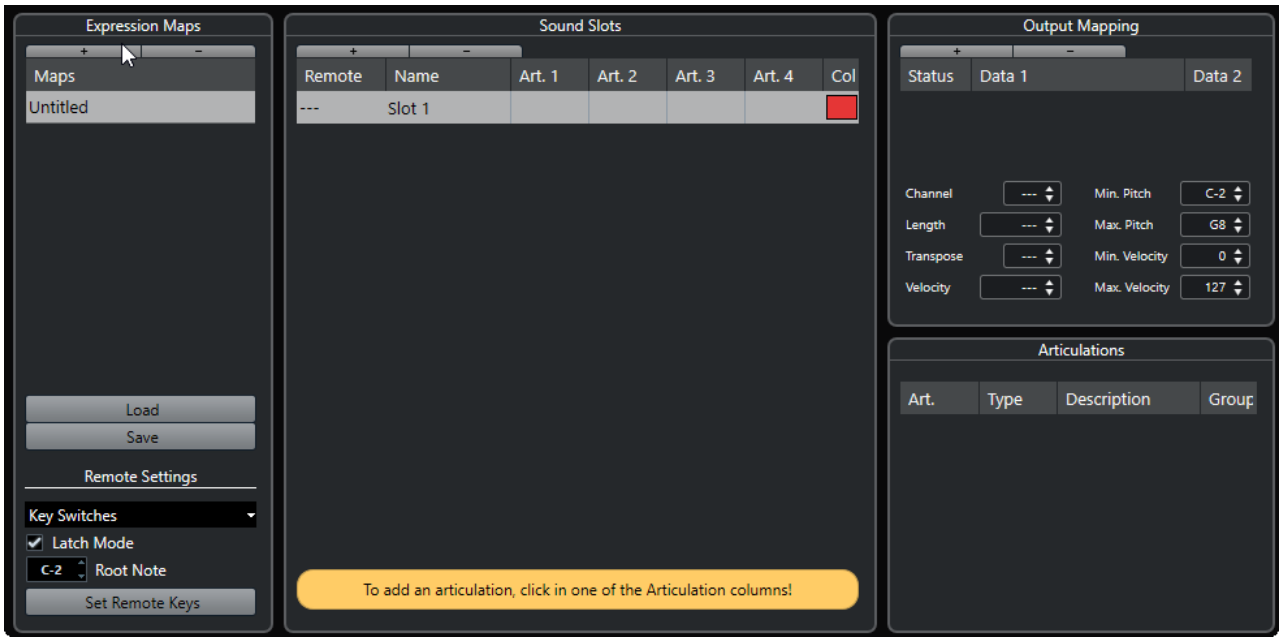
PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** d'une piste MIDI ou d'Instrument, ouvrez la section **Expression Map**.
2. Cliquez sur **Sélectionnez une Expression Map pour la piste**.
3. Dans le menu local, sélectionnez **Configuration Expression Map**.



La **Configuration Expression Map** s'ouvre.

4. Dans la section **Expression Maps**, cliquez sur **Ajouter Map** pour créer une nouvelle Expression Map.



5. Facultatif : cliquez sur son nom pour attribuer un nom à l'Expression Map.

Ajouter des cases de son

Vous devez créez des cases de son pour chacune des articulations que vous souhaitez ajouter.

CONDITION PRÉALABLE

La fenêtre **Configuration Expression Map** est ouverte et une Expression Map a été sélectionnée dans la section **Expression Maps**.

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Dans la section **Cases de son**, utilisez la première case de son par défaut qui est automatiquement ajoutée lorsqu'une nouvelle table est créée.
   - Cliquez sur **Ajouter case de son** pour ajouter une nouvelle case de son.
2. Cliquez dans la colonne d'articulation **Art. 1** pour la case de son et sélectionnez une articulation dans le menu.

   À NOTER

   Si l'articulation dont vous avez besoin n'est pas disponible dans le menu local, sélectionnez **Ajouter articulation utilisateur** afin de définir vos propres articulations. Une articulation par défaut est créée. Vous pouvez la définir dans la section **Articulations**.
3. Facultatif : Cliquez sur la colonne **Nom** et saisissez un nom pour votre case de son.

   Les noms des cases de son sont affichés dans l'**Inspecteur** de la piste.
4. Facultatif : Cliquez dans la colonne d'articulation **Art. 2**, **Art. 3** ou **Art. 4** pour la case de son et sélectionnez une articulation dans le menu.

   Vous pourrez ainsi créer une articulation complexe constituée de plusieurs articulations différentes pour votre case de son. Pour chaque nouvelle articulation, une entrée supplémentaire est ajoutée dans la section **Articulations**.
5. Cliquez sur la colonne **Touche** de la case de son et définissez la touche de votre périphérique externe qui sera utilisée pour déclencher cette case de son.
6. Facultatif : Cliquez dans la colonne **Cou** pour assigner une couleur à la case de son.

Lorsque vous travaillez dans les éditeurs MIDI, vous pouvez attribuer à vos événements la même couleur que les cases de son correspondantes.

RÉSULTAT

Les cases de son sont ajoutées et les articulations deviennent disponibles. Vous pouvez créer autant de cases de son que vous le souhaitez.

Quand Cubase trouve la case de son, soit la note actuelle est modifiée, par exemple réduite en durée ou jouée plus fort, soit les informations de Canal MIDI, Program Change ou Keyswitch sont transmises à l'instrument connecté (l'instrument sélectionné dans le menu local **Routage de sortie** de la piste), afin qu'un son différent soit joué.

Quand aucune case de son correspondant aux articulations utilisées dans le conteneur n'est trouvée, c'est la correspondance la plus proche qui est utilisée.

LIENS ASSOCIÉS

Les Expression Maps dans la fenêtre Projet à la page 935
Section Réglages de télécommande à la page 939

Section Articulations

Vous pouvez éditer les articulations que vous avez créées pour les cases de son dans la section **Articulations** de la fenêtre **Configuration de l'Expression Map**.

Voici les paramètres disponibles :

Art.

Cliquez sur cette colonne pour déterminer si les articulations créées doivent être affichées sous forme de symboles ou de texte. Quand vous sélectionnez **Symbole**, une boîte de dialogue contenant les symboles disponibles apparaît. Quand vous sélectionnez **Texte**, vous pouvez saisir directement des mots.

Type

Cliquez sur cette colonne pour choisir entre attribut et indication. Quand vous sélectionnez **Attribut** seules des notes individuelles sont concernées par le symbole d'articulation. Quand vous sélectionnez **Direction**, le symbole d'articulation s'applique à partir de l'endroit où il a été inséré et jusqu'au prochain symbole.

Description

Cliquez sur cette colonne pour saisir du texte, par exemple le nom du symbole ou la forme longue d'une direction.

Grouper

Cliquez sur cette colonne pour classer les articulations dans des groupes et les trier.

LIENS ASSOCIÉS

Groupes à la page 937

Groupes

Les groupes vous permettent de trier les articulations par ordre de priorité et de les combiner.

Les groupes eux-mêmes sont exclusifs. Les articulations qui font partie d'un même groupe ne peuvent pas être utilisées ensemble. Vous pouvez donc placer les articulations qui ne peuvent pas être combinées, telles que arco (archet) et pizzicato (cordes pincées) pour le violon, dans un même groupe.

Les groupes correspondent au niveau d'importance en musique, le groupe 1 ayant la priorité la plus élevée. Ils sont utiles quand une Expression Map ne trouve aucune correspondance pour vos données car elle tente alors d'identifier le son qui remplit le plus de critères. Si deux sons

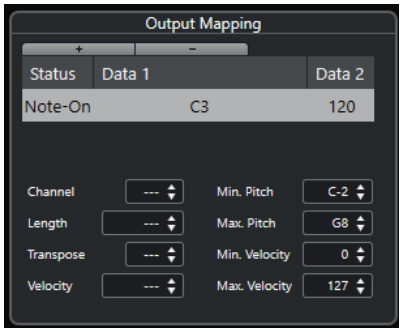
ayant la même articulation sont trouvés dans le groupe 1, le son qui correspond aussi au groupe 2 sera préféré et ainsi de suite.

Section Réglages de sortie

La section **Réglages de sortie** vous permet d'attribuer les caractères de son spécifiques d'un instrument à des cases de son. Les sons disponibles dépendent de l'instrument qui est sélectionné pour la piste MIDI ou la piste d'Instrument.

À NOTER

Pour certains instruments virtuels, il est nécessaire d'utiliser plusieurs Keyswitchs ou des combinaisons de Keyswitchs et de contrôleurs pour sélectionner une articulation particulière. Si c'est le cas, cliquez sur **Ajouter case** pour ajouter plusieurs événements de sortie à une case de son unique.



Vous pouvez configurer les paramètres suivants pour les cases :

Statut

Permet de définir un message Note-On, Program Change ou de contrôleur pour la case de son sélectionnée.

Données 1/Données 2

Permet de définir des Keyswitchs pour la case de son sélectionnée. Vous pourrez ainsi passer d'un violon joué avec archet à un violon pizzicato, ou encore, passer à un programme qui contient une articulation différente.

Vous pouvez également créer des expressions en éditant les données MIDI reçues :

Voie

Permet de définir le canal MIDI de la case de son sélectionnée. Vous pouvez ainsi changer de programme.

Longueur

Permet de définir la longueur de note pour la case de son sélectionnée. Vous pouvez ainsi créer des sons en staccato ou en tenuto.

Transposer

Permet de définir une valeur de transposition pour la case de son sélectionnée. Vous pourrez ainsi sélectionner des articulations à partir de bibliothèques d'échantillons dans lesquelles les articulations sont réparties sur des octaves différentes, par exemple.

Vélocité

Permet de définir la vélocité pour la case de son sélectionnée. Vous pouvez ainsi créer des accents.

Hauteur min./Hauteur max.

Permet de définir une hauteur minimale et une hauteur maximale pour la case de son sélectionnée.

Vélocité min./Vélocité max.

Permet de définir une vélocité minimale et une vélocité maximale pour la case de son sélectionnée, afin de délimiter l'intervalle de vélocité dans lequel un échantillon est joué. Vous pourrez ainsi utiliser une même touche pour jouer des instruments différents déclenchés sur des intervalles de vélocité définis.

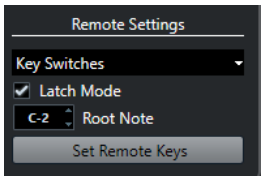
Section Réglages de télécommande

Les réglages de télécommande vous permettent de choisir entre les Keyswitchs et les messages Program Change pour le déclenchement d'une certaine case de son.

À NOTER

Si vous ne prévoyez pas d'enregistrer ou de déclencher des articulations à partir d'un périphérique d'entrée MIDI, vous n'avez pas besoin de définir de touches de télécommande.

Les touches de télécommande actives sont indiquées dans l'**Inspecteur** de la piste.



Menu local Keyswitchs/Messages Program Change

Permet de choisir entre les **Keyswitchs** et les **Messages Program Change** pour le changement des cases de son.

À NOTER

Quand vous choisissez d'utiliser des Keyswitchs, ceux-ci sont employés pour insérer des articulations, et non des notes.

Mode Latch

Quand cette option est activée, la touche sur laquelle vous appuyez sur votre périphérique d'entrée MIDI reste valide jusqu'à ce que vous appuyiez sur une autre touche. Quand cette option est désactivée, la touche reste valide tant que vous la maintenez enfoncée. Quand vous la relâchez, c'est la première case de son qui est jouée à nouveau.

IMPORTANT

Le **Mode Latch** ne peut être activé ou désactivé que globalement, et non séparément pour chaque Expression Map.

Note de base

Permet de définir la première touche de votre périphérique externe qui sera utilisée comme touche de télécommande. Vous pouvez ainsi ajuster automatiquement les assignations de touches de télécommande existantes pour les adapter à vos besoins, ce qui peut être utile si vous utilisez un clavier MIDI avec une tessiture très large ou très étroite, par exemple.

Attribuer de touches de télécommande

Permet d'assigner automatiquement une suite de touches sur un périphérique externe aux cases de son de l'Expression Map.

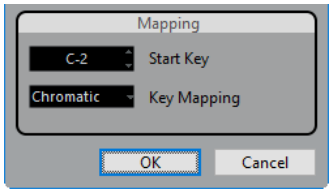
LIENS ASSOCIÉS

Les Expression Maps dans la fenêtre Projet à la page 935
Boîte de dialogue Attribution de touches à la page 940

Boîte de dialogue Attribution de touches

La boîte de dialogue **Attribution de touches** vous permet d'assigner automatiquement une suite de touches sur un périphérique externe aux cases de son de l'Expression Map.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Attribution de touches**, cliquez sur le bouton **Attribution de touches** dans la boîte de dialogue **Configuration Expression Map**.



Voici les options disponibles :

Touche initiale

Permet de définir la première touche du périphérique d'entrée MIDI qui déclenchera une case de son.

Attribution de touches

Permet de définir les touches de votre périphérique qui déclencheront les cases de son.

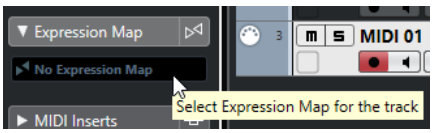
Extraire des Expression Maps à partir d'instruments VST

Il est possible d'extraire les informations de mappage d'instruments VST 3 pour les convertir en une nouvelle Expression Map. Vous pourrez ainsi configurer des Expression Maps pour les instruments que vous utilisez le plus souvent.

PROCÉDER AINSI

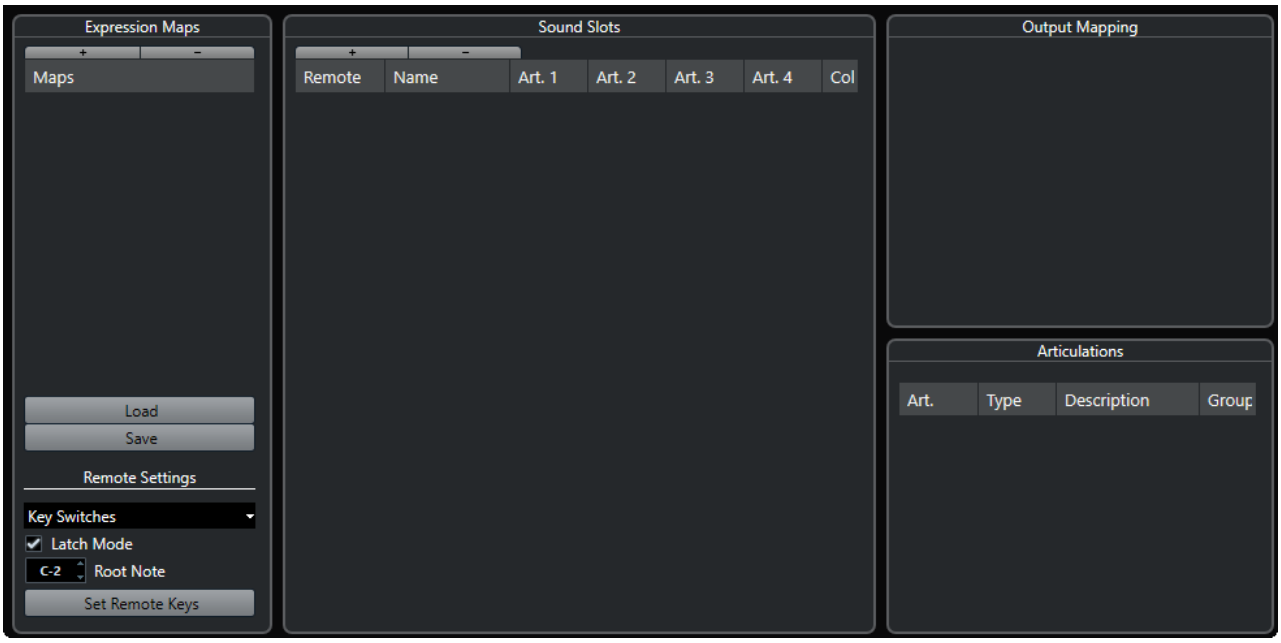
1. Chargez l'instrument VST que vous souhaitez utiliser et assignez-le à une piste MIDI ou à une piste d'Instrument.
2. Chargez un préréglage d'instrument qui contient des Keyswitchs.

   Cubase intègre plusieurs préréglages de piste qui sont préconfigurés pour être utilisés avec les Expression Maps. Ils contiennent des sons employant des Keyswitchs et ayant des articulations différentes. Ces préréglages portent le suffixe **VX**.
3. Dans l'**Inspecteur** de la piste MIDI ou d'Instrument, ouvrez la section **Expression Map**.
4. Cliquez sur **Sélectionnez une Expression Map pour la piste**.

5. Dans le menu local, sélectionnez **Configuration Expression Map**.

   La **Configuration Expression Map** s'ouvre.



6. Configurez les paramètres à votre convenance, attribuez un nom au préréglage et cliquez sur **Enregistrer**.

RÉSULTAT

L'Expression Map est enregistrée et vous pouvez la charger à partir du menu local **Sélectionnez une Expression Map pour la piste** dans la section **Expression Map** de l'**Inspecteur**.

LIENS ASSOCIÉS

Créer des Expression Maps à la page 935
Préréglages de piste à la page 211

Enregistrer des Expression Maps

Une fois que vous avez créé et configuré une Expression Map, il vous faut l'enregistrer.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Configuration Expression Map**, sélectionnez l'Expression Map dans la section **Expression Maps**.
2. Cliquez sur **Enregistrer**.
3. Dans le sélecteur de fichier, définissez un nom de fichier et un emplacement pour l'Expression Map, puis cliquez sur **Enregistrer**.

RÉSULTAT

L'Expression Map est enregistrée.

Charger des Expression Maps

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** d'une piste MIDI ou d'Instrument, ouvrez la section **Expression Map**.
2. Cliquez sur **Sélectionnez une Expression Map pour la piste** puis sélectionnez **Configuration de l'Expression Map** dans le menu local.

   La **Configuration Expression Map** s'ouvre.

3. Dans la section **Expression Maps** à gauche, cliquez sur **Charger**.
4. Dans le sélecteur de fichier, repérez et sélectionnez l'Expression Map que vous souhaitez charger et cliquez sur **Ouvrir**.

   L'Expression Map est à présent disponible dans la section **Expression Maps**.
5. Répétez ces étapes pour toutes les Expression Maps qui doivent être disponibles et refermez la boîte de dialogue.

RÉSULTAT

Toutes les tables chargées sont disponibles dans le menu local **Expression Map** dans l'**Inspecteur**.

LIENS ASSOCIÉS

Création et édition des Expression Maps à la page 935

Insérer des articulations

Insérer des articulations sur des pistes de contrôleur

Vous pouvez insérer des symboles d'articulations sur la piste de contrôleur de l'**Éditeur clavier**, de l'**Éditeur de rythme** et de l'**Éditeur sur place**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez le conteneur MIDI.
2. Ouvrez l'**Éditeur clavier**, l'**Éditeur de rythme** ou l'**Éditeur sur place**.
3. Dans l'affichage des contrôleurs, ouvrez le menu **Sélection et fonctions de contrôleurs** et sélectionnez **Articulations/Nuances**.

   Toutes les articulations qui sont définies pour l'Expression Map sélectionnée sont affichées dans différentes rangées de la piste de contrôleur. Les différents groupes sont déparés par des lignes et les articulations appartenant à un même groupe sont de la même couleur.
4. Sélectionner l'outil **Crayon** et, dans l'affichage des contrôleurs, cliquez sur la position exacte de la première note à laquelle vous souhaitez appliquer cette articulation.

   Des lignes verticales marquent les débuts des notes dans l'affichage des contrôleurs.

RÉSULTAT

L'attribut dans la piste de contrôleur est à présent automatiquement connecté à la note correspondante.

À NOTER

Si vous supprimez un attribut en le sélectionnant et en appuyant sur **Supprimer** ou sur **Retour arrière**, la note sera également supprimée. Si vous souhaitez que ce ne soit pas le cas, désélectionnez l'articulation dans le champ **Articulations** de la ligne d'infos.

IMPORTANT

Quand vous insérez des symboles d'articulations, veillez à ce qu'ils n'entrent pas en conflit avec d'autres articulations.

LIENS ASSOCIÉS

Insérer des articulations à partir de la ligne d'infos à la page 943

Insérer des articulations dans l'Éditeur de partitions

Vous pouvez insérer des symboles d'articulations dans l'**Éditeur de partitions**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez le conteneur MIDI.
2. Sélectionnez **Partitions** > **Ouvrir Éditeur de partitions**.
3. Dans l'**Inspecteur de symboles**, ouvrez la section **Expression Map**.
4. Activez le symbole d'articulation, puis cliquez à la position voulue dans l'affichage des notes.

   IMPORTANT

   Quand vous insérez des symboles d'articulations, veillez à ce qu'ils n'entrent pas en conflit avec d'autres articulations.

RÉSULTAT

Les symboles d'articulations insérés dans l'affichage des notes apparaissent dans une autre couleur afin que vous puissiez les distinguer des autres symboles de la partition.

À NOTER

Vous pouvez afficher et modifier les couleurs dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Partitions–Couleurs pour d'autres significations**).

Pour supprimer un symbole d'articulation, sélectionnez-le et appuyez sur **Supprimer** ou sur **Retour arrière**.

Insérer des articulations à partir de la ligne d'infos

Vous pouvez insérer des symboles d'articulations à partir de la ligne d'infos de l'**Éditeur clavier**, de l'**Éditeur de rythme** ou de l'**Éditeur de partitions**.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une note MIDI dans l'affichage des événements de l'**Éditeur clavier**, de l'**Éditeur de rythme** ou de l'**Éditeur de partitions**.
2. Dans la ligne d'infos, cliquez sur **Articulations** afin d'ouvrir un menu local qui regroupe tous les attributs des notes disponibles dans l'Expression Map, puis sélectionnez l'attribut souhaité.

RÉSULTAT

Le nom de l'attribut actif est à présent affiché dans le champ **Articulations**.

À NOTER

Si vous souhaitez supprimer l'attribut, désélectionnez l'articulation dans le champ **Articulations** de la ligne d'infos.

IMPORTANT

Quand vous insérez des symboles d'articulations, veillez à ce qu'ils n'entrent pas en conflit avec d'autres articulations.

LIENS ASSOCIÉS

Groupes à la page 937

Insérer des articulations dans l'Éditeur en liste

Vous pouvez insérer des symboles d'articulations à partir de la colonne de commentaires de l'**Éditeur en liste**. Pour que cela fonctionne, il faut que votre conteneur MIDI contienne déjà des symboles d'articulations.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez une note MIDI dans l'affichage des événements de l'**Éditeur en liste**.
2. Cliquez sur la colonne **Commentaire** afin d'ouvrir un menu local regroupant tous les attributs de note disponibles dans l'Expression Map, puis sélectionnez l'attribut souhaité.

RÉSULTAT

Le nom de l'attribut actif est à présent affiché dans la colonne **Commentaire**.

À NOTER

Si vous souhaitez supprimer l'attribut, désélectionnez l'articulation dans la colonne **Commentaire**.

IMPORTANT

Quand vous insérez des symboles d'articulations, veillez à ce qu'ils n'entrent pas en conflit avec d'autres articulations.

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 946
Contrôleurs MIDI à la page 946
Périphériques d'entrée MIDI compatibles MPE à la page 947

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 946

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 951

Contrôleurs MIDI

Les messages de contrôleur MIDI fonctionnent tous sur des canaux spécifiques, à l'exception des messages Polypressure. 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 947
Utilisation de l’affichage des contrôleurs à la page 846
Enregistrer des messages Control Change MIDI sous forme de données Note Expression à la page 968
Convertir des messages MIDI Control Change en données Note Expression à la page 968

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.

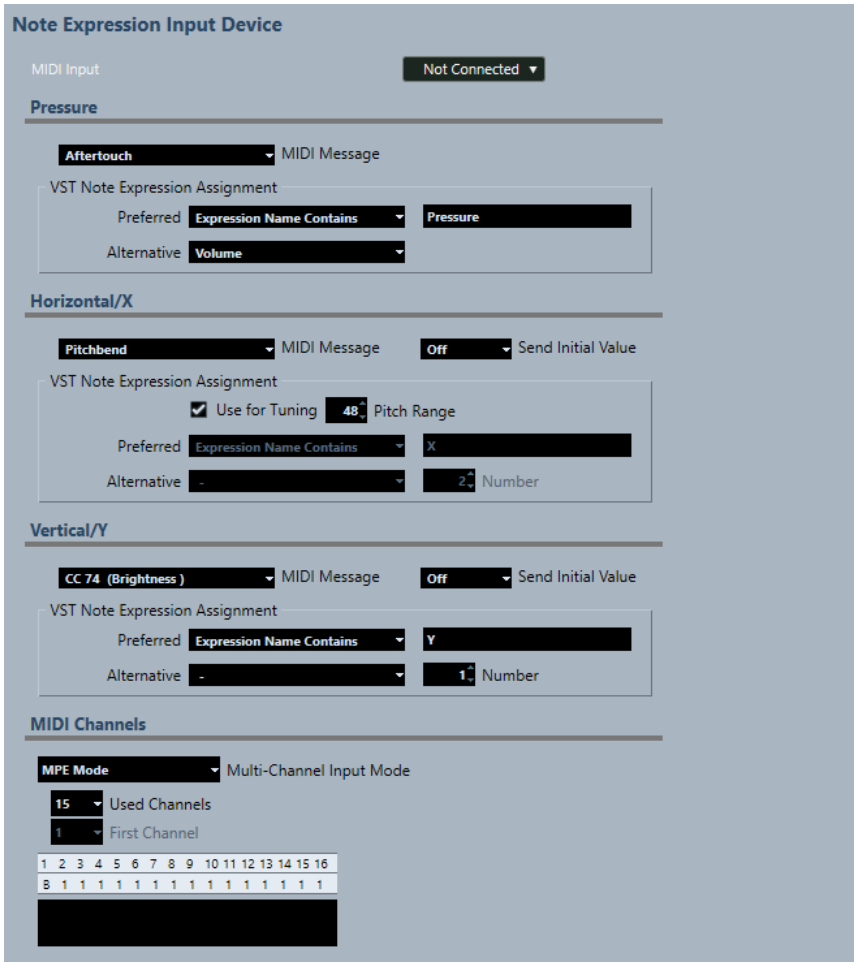
Page Périphérique d'entrée Note Expression

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'**Assignation 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 rappuyez 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.

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 **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 (Brillance)**.

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.

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 **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 950

Assignations de Note Expression VST

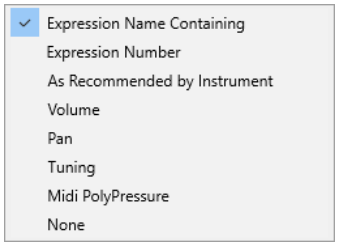
La section **Assignation de Note Expression VST** montre l'assignation des mouvements d'entrée qui proviennent de votre périphérique d'entrée Note Expression aux données Note Expression VST.

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 préréglage 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 947

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.

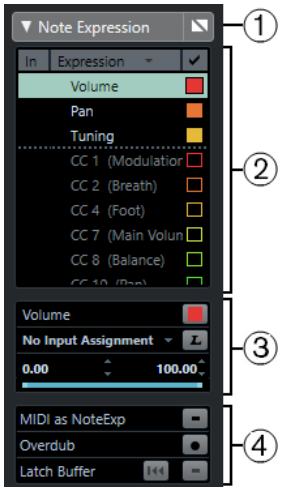
RÉSULTAT

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

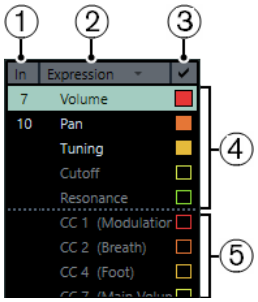
Section Expression à la page 953
Section Paramètres de l'expression à la page 954
Section Réglages globaux à la page 954

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.

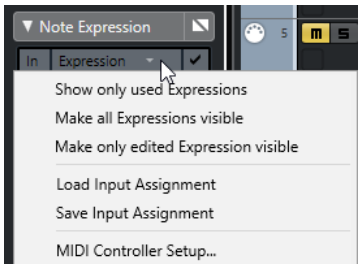
5 **Contrôleurs MIDI**

Liste des messages de contrôleur MIDI disponibles.

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

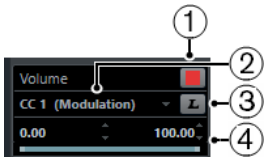
Section Expression à la page 953
Assignation des contrôleurs à la page 955

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 **Sélecteur 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**

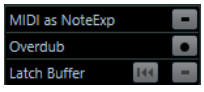
Permet de définir la plage de valeurs de l'expression sélectionnée.

Section Réglages globaux

Les réglages globaux s'appliquent à toutes les expressions de la section Expression.

Les réglages 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.

Feedback acoustique

Ce bouton se trouve dans la section **Feedback 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

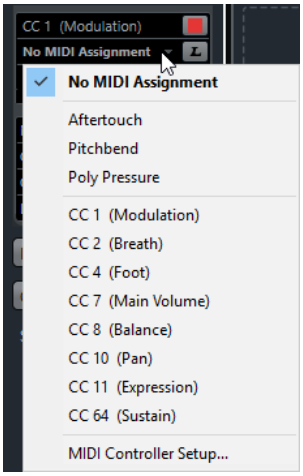
Assigner des contrôleurs à partir de l'Inspecteur à la page 956
Assigner des contrôleurs grâce à l'acquisition MIDI à la page 956
Utilisation des préréglages d'assignation à la page 957

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 **Réglages globaux**, 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 954

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 sélectionnant **Charger une assignation d'entrée** dans le même menu local.

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 957
Enregistrer des données Note Expression en overdub à la page 959
Enregistrer des données Note Expression via une entrée MIDI à la page 960

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 955
Charger des préréglages d'instrument MPE à la page 951

Enregistrer des notes et des données Note Expression avec un périphérique d'entrée MPE

CONDITION PRÉALABLE

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 947
Charger des préréglages d'instrument MPE à la page 951

Enregistrer des données Note Expression en overdub

Vous pouvez enregistrer ou remplacer les données Note Expression de notes existantes en overdub.

CONDITION PRÉALABLE

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 954

Commencer un enregistrement en overdub à des valeurs de contrôleur spécifiques

Quand vous enregistrez des données Note Expression en overdub, vous pouvez activez 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 965

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.

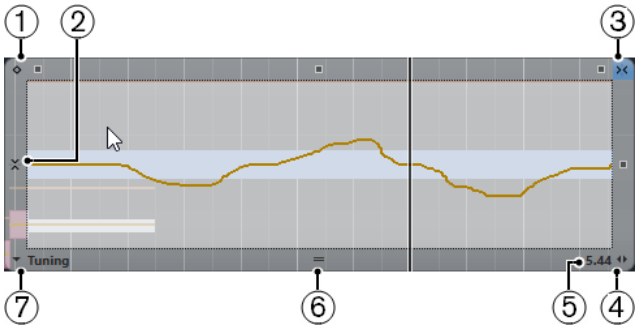
- Pour fermer l'éditeur, cliquez dans l'affichage des événements.

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 **Crayon**, 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

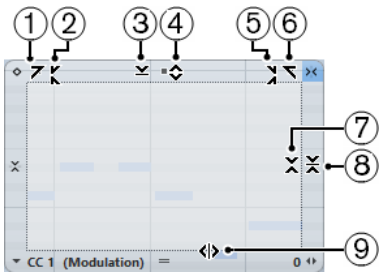
Cliquez sur cette commande et faites glisser le pointeur vers le haut ou le bas pour redimensionner l'éditeur. Cette poignée vous permet d'alterner entre trois tailles de fenêtre différentes.

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 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.

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 **Crayon** ou l'outil **Ligne** puis ajoutez des événements Note Expression pour la note sélectionnée.

LIENS ASSOCIÉS

Ajouter des événements dans l'affichage des contrôleurs à la page 849
Édition d'événements dans l'affichage des contrôleurs à la page 849

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 dans l'affichage des contrôleurs à la page 849

Édition d'événements dans l'affichage des contrôleurs à la page 849

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 1151

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

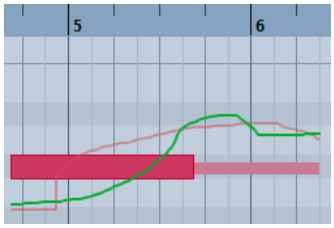
Il est possible d'ajouter une phase de relâchement à une note. Vous pourrez ainsi travailler sur le son d’une note qui se prolonge après la transmission du message Note-Off, par exemple.

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**.

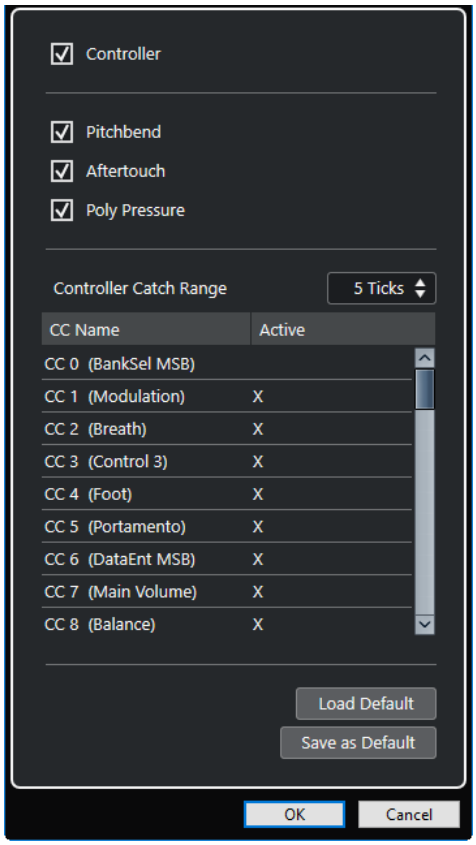
RÉSULTAT

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 969

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 967
Ajouter des phases de relâchement à des notes à la page 965

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.

CONDITION PRÉALABLE

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. Les données Note Expression des Note Expressions VST ne peuvent pas être converties.

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.

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 la lecture audio (Cubase Pro uniquement) ou 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 874

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 980
Événements d’accords à la page 972

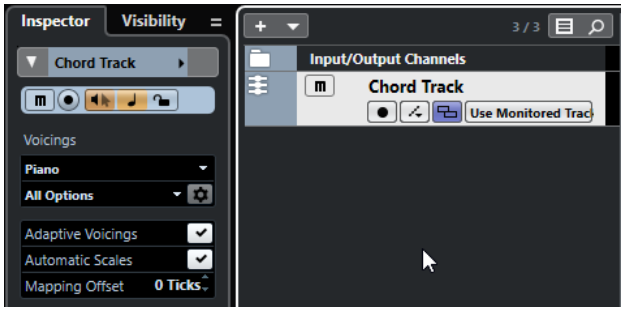
Créer la piste d’Accords

PROCÉDER AINSI

1. Dans la zone des contrôles de piste globaux de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste**.
2. Sélectionnez **Ajouter la piste d'Accords**.

RÉSULTAT

La piste d’Accords est créée dans le projet.



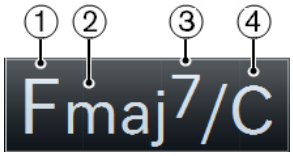
LIENS ASSOCIÉS
Piste d’Accords à la page 169

Événements d’accords

Les événements d’accords sont des représentations des accords qui contrôlent ou transposent la lecture sur les pistes MIDI, d’instruments et audio (Cubase Pro uniquement).

Quand ces pistes sont configurées pour suivre la piste d’Accords, les événements d’accords contrôlent la hauteur des notes MIDI et des segments VariAudio (Cubase Pro uniquement).

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

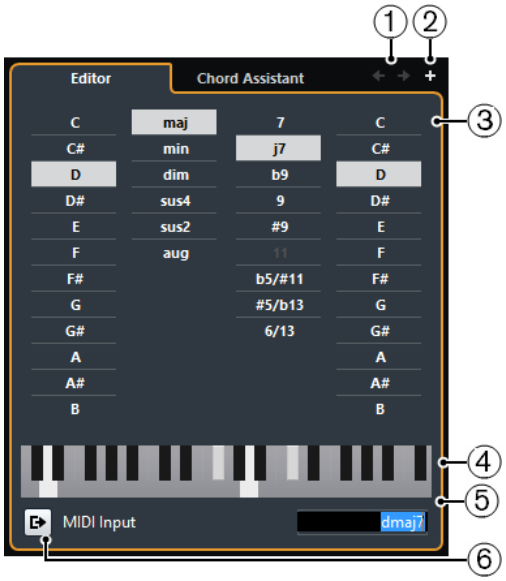
4 Note basse

LIENS ASSOCIÉS
Contrôler la lecture MIDI ou audio à l’aide de la piste d’Accords à la page 985

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.



1 **Aller à l’accord précédent/Aller au prochain accord**

Permet de sélectionner l’accord précédent/suivant sur la piste d’Accords pour l’éditer.

2 **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.

3 **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.

4 **Représentation du clavier**

Montre les notes de l’événement d’accord, compte tenu des paramètres de Voicing configurés.

5 **Définition d’accord par saisie de texte**

Permet de définir un accord à l’aide du clavier de l’ordinateur.

6 **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.

Ajout d’événements d’accords

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ajouté une piste d’Accords.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l’outil **Crayon** 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 971

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.

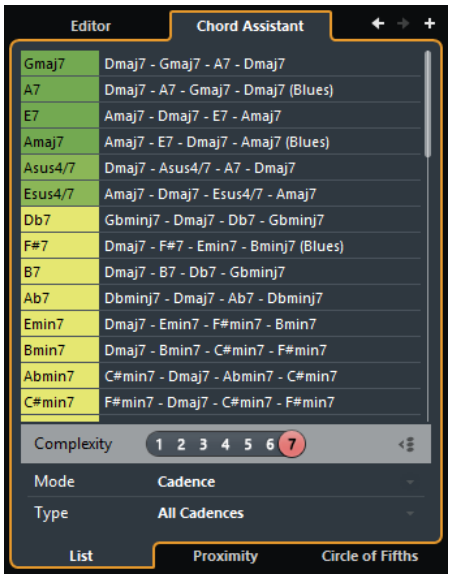
   À NOTER

   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 **Chord Assistant**.

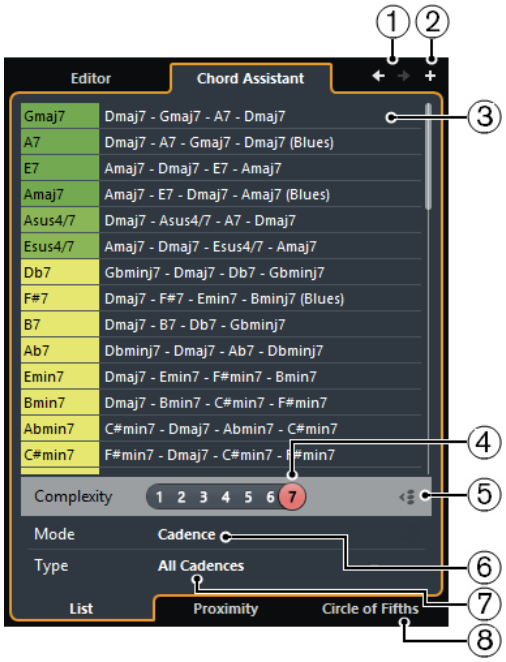


Le **Chord Assistant** peut fonctionner dans les modes suivants :

- Liste
- Proximité
- Cycle des quintes

Chord Assistant – Liste (Cubase Pro uniquement)

Le mode **Liste** du **Chord Assistant** permet de créer des suites d’accords harmoniques d’après des règles harmoniques qui peuvent être plus ou moins complexes.



1 **Aller à l’accord précédent/Aller au prochain accord**

Permet de sélectionner l’accord précédent/suivant sur la piste d’Accords pour l’éditer.

2 **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.

3 Liste de suggestions

Offre des suggestions pour le prochain accord. Cliquez sur une suggestion d’accord pour la sélectionner.

4 Filtre de complexité

Permet d’augmenter la complexité et donc le nombre des suggestions. Plus la complexité est élevée, plus vous obtenez de suggestions.

5 Mode Espace

Activez ce bouton pour obtenir des suggestions pour les accords situés entre deux accords définis. Ces suggestions seront calculées à partir de l’accord précédent et du suivant.

Désactivez ce bouton pour obtenir des suggestions pour le prochain accord. Ces suggestions seront calculées à partir de l’accord précédent.

À NOTER

Pour que cela fonctionne, vous devez sélectionner tous les accords non définis situés entre deux accords définis.

6 Mode d’algorithme

Sélectionnez **Cadence** pour créer une suite d’accords basée sur les cadences. Sélectionnez **Notes communes** pour créer une suite d’accords en définissant le nombre de notes que les accords doivent avoir en commun.

7 Type de cadence

À NOTER

Cette option est uniquement disponible si vous avez sélectionné **Cadence** en tant que **Mode d’algorithme**.

Permet de sélectionner un type de cadence pour les suggestions. Ainsi, seuls les accords possédant des fonctions harmoniques spécifiques sont suggérés.

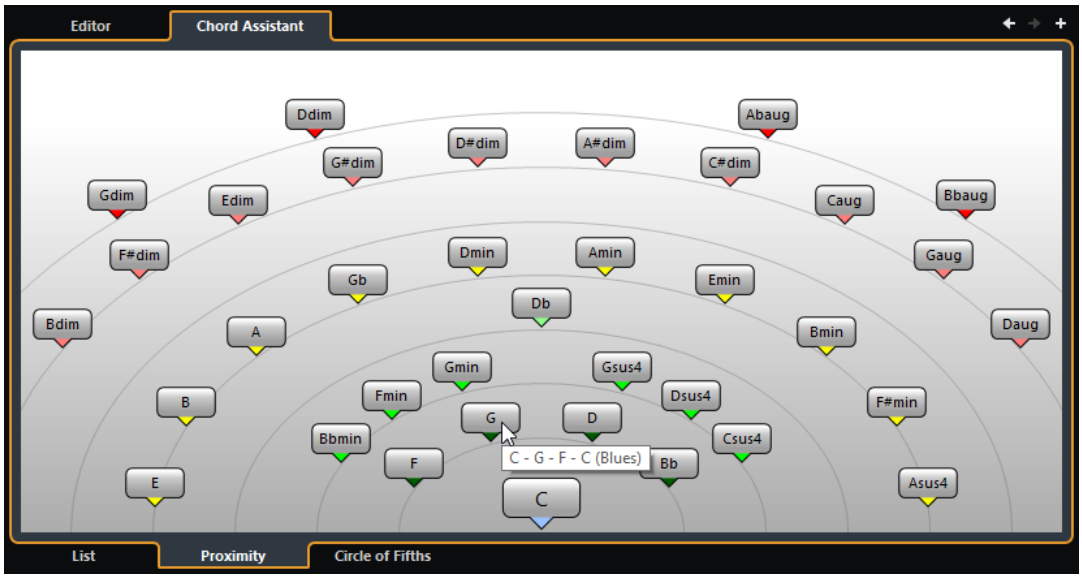
8 Onglets Chord Assistant

Cliquez sur ces onglets pour ouvrir l’un des modes du Chord Assistant.

Chord Assistant – Proximité (Cubase Pro uniquement)

Le mode **Proximité** du **Chord Assistant** applique un ensemble de règles harmoniques pour générer des suggestions qui correspondent à l’accord d’origine.

Quand vous ouvrez le **Chord Assistant** pour un événement d’accord, l’événement précédent devient l’accord d’origine. Vous pouvez le voir en bas au centre du **Chord Assistant**. Plus une suggestion est éloignée de l’accord d’origine sur le graphique, plus elle est complexe. Les accords suggérés sont des triades ou des accords de quatre notes.



- Pour assigner un accord à l’événement d’accord sélectionné et le lire, cliquez dessus.
  Les trois derniers accords suggérés sur lesquels vous avez cliqué sont en gras.

À NOTER

- Quand vous survolez l’une des suggestions avec le pointeur de la souris dans le **Chord Assistant**, une infobulle vous indique des suggestions pour la suite.
- Le mode **Proximité** utilise les mêmes règles que le mode **Liste**.

Ajouter des événements d’accord basés sur des suggestions (Cubase Pro uniquement)

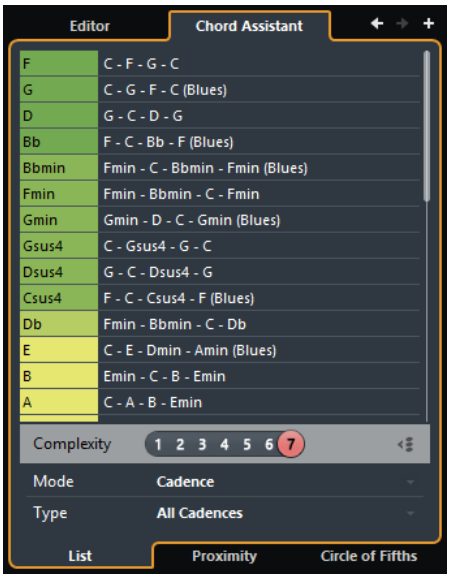
Si vous n’avez pas d’idée précise sur la progression d’accords que vous allez créer, vous pouvez vous servir du **Chord Assistant** pour obtenir des suggestions d’accords.

CONDITION PRÉALABLE

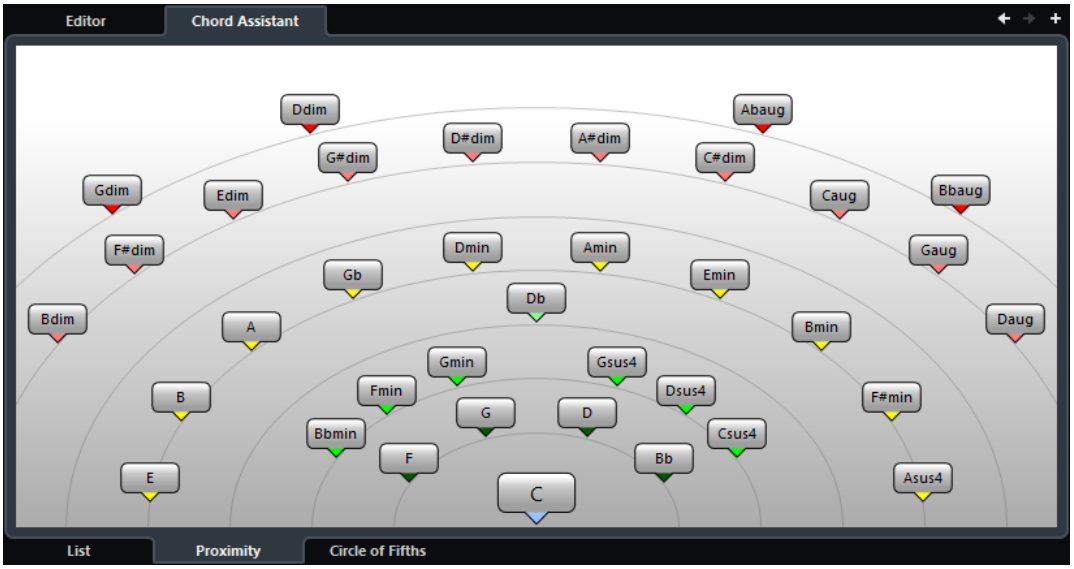
Vous avez ajouté un événement d’accord sur la piste d’Accords.

PROCÉDER AINSI

1. Double-cliquez sur l’événement d’accord.
2. Cliquez sur **Chord Assistant**.
3. Cliquez sur **Ajouter accord**.
4. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Pour afficher les suggestions sous forme de liste, cliquez sur l’onglet **Liste**.



- Pour afficher les suggestions dans un graphique, cliquez sur l’onglet **Proximité**.



5. Cliquez sur une suggestion pour la sélectionner.

RÉSULTAT

L’accord suggéré est ajouté sous forme d’événement d’accord sur la piste d’Accords. Répétez les étapes décrites ci-dessus de manière à créer autant d’événements d’accords que nécessaire pour votre structure harmonique.

Chord Assistant – Cycle des quintes

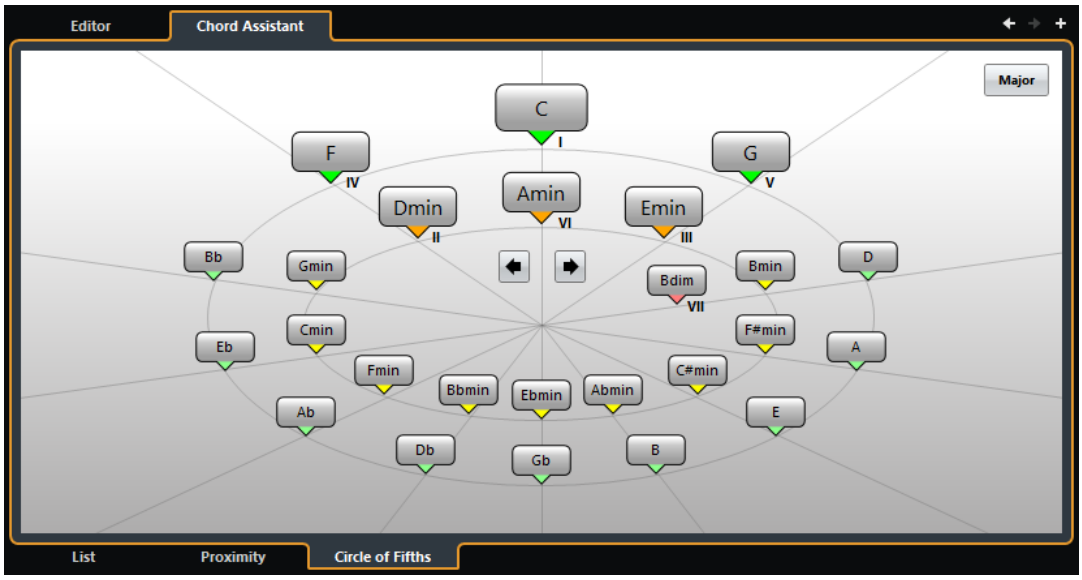
Le mode **Cycle des quintes** du **Chord Assistant** représente les accords dans une visualisation interactive du cycle des quintes.

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.

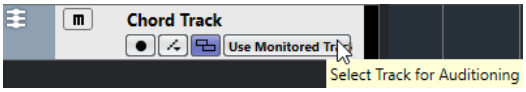
CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ajouté une piste d’Accords et des événements d'accords.

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. Sélectionnez un son.
6. Dans l’**Inspecteur** de la piste d’Accords, activez le **Feedback 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

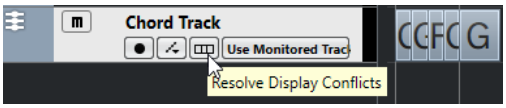
Piste d’Accords à la page 169
Boîte de dialogue Ajouter une piste – Instrument à la page 119

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.

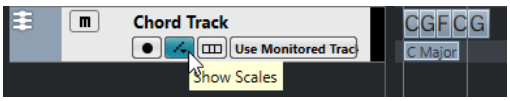
   Vous pouvez également paramétrer le nom de note et le schéma de dénomination.

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

CONDITION PRÉALABLE

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.

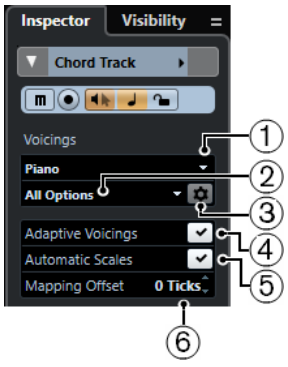
- Vous pouvez configurer le Voicing pour toute la piste d’Accords à partir de son **Inspecteur**.
- Vous pouvez configurer les Voicings d’événements d’accords individuels dans le menu local **Voicing** de la ligne d’infos.

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.



1 Bibliothèque de Voicings

Permet de sélectionner la bibliothèque de Voicings **Guitare**, **Piano** ou **Simple**.

2 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.

3 Configurer les paramètres Voicing

Permet de configurer les paramètres de Voicing selon un schéma de Voicing particulier.

4 Voicings adaptatifs

Activez cette option pour permettre à Cubase de définir automatiquement les Voicings. Ainsi les voix individuelles changent moins brusquement.

5 Gammes automatiques

Activez cette option pour permettre à Cubase de définir automatiquement les gammes.

6 Décalage

Quand vous saisissez un nombre de tics négatif, les événements d’accords affectent les notes MIDI qui ont été déclenchées trop tôt.

Configurer les paramètres Voicing

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.

À NOTER

Pour les Voicings de piano, de guitare et simples, la section **Premier Voicing** vous permet de sélectionner un Voicing de départ. Cette section n’est disponible que pour les pistes MIDI, d’Instrument et Audio, mais pas pour la piste d’Accords, et elle ne s’active que si vous sélectionnez **Voicings** dans le menu local **Suivre piste d’Accords**.

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.

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 119
Boîte de dialogue Ajouter une piste – MIDI à la page 134

Assignation d’événements d’accords à des effets MIDI ou des instruments VST

CONDITION PRÉALABLE

Créez une suite d’accords sur la piste d’Accords et ajoutez une piste MIDI ou d’Instrument dans votre projet.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l’**Inspecteur** de la piste MIDI ou d’Instrument, ouvrez la section **Effets d’Insert MIDI**.
2. Cliquez sur une case d’insert et sélectionnez **Chorder** dans le menu local **Type d’effet**.

   L’effet **Chorder** s’active et son interface apparaît.
3. Sur la piste d’Accords, sélectionnez les événements d’accords et faites-les glisser sur l’interface du **Chorder**.

   La position où vous déposez les événements détermine la zone de vélocité et l’emplacement du premier événement d’accord. Tous les autres accords sont mappés de façon chromatique. Les événements d’accords dont il y a plusieurs occurrences ne sont assignés qu’une seule fois.

   Pour remapper les accords, maintenez la touche **Alt** enfoncée et faites à nouveau glisser le pointeur.
4. Sur votre clavier MIDI, jouez les notes correspondantes pour lire les accords.

Assignation d’événements d’accords à des HALion Sonic SE Pads

CONDITION PRÉALABLE

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 ou audio à l’aide de la piste d’Accords

Vous pouvez utiliser la piste d’Accords pour contrôler la lecture (Cubase Pro uniquement) audio ou MIDI.

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**, configurez vos paramètres.
5. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Les événements de votre piste suivent à présent la progression d’accords de la piste d’Accords.

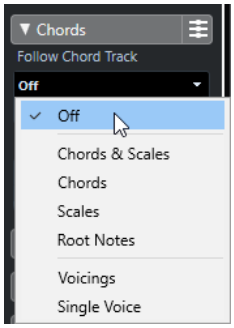
À NOTER

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 987
Modes de la fonction Suivre piste d’Accords à la page 986

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 de mapper les notes MIDI et les segments VariAudio (Cubase Pro uniquement) sur les notes d’une voix individuelle (soprano, ténor, basse, etc.) du Voicing. Sélectionnez la voix dans le menu local situé en dessous.

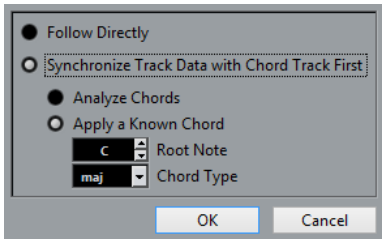
À NOTER

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 988

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 segments VariAudio (Cubase Pro uniquement) ou 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 986

Assigner des voix à des notes

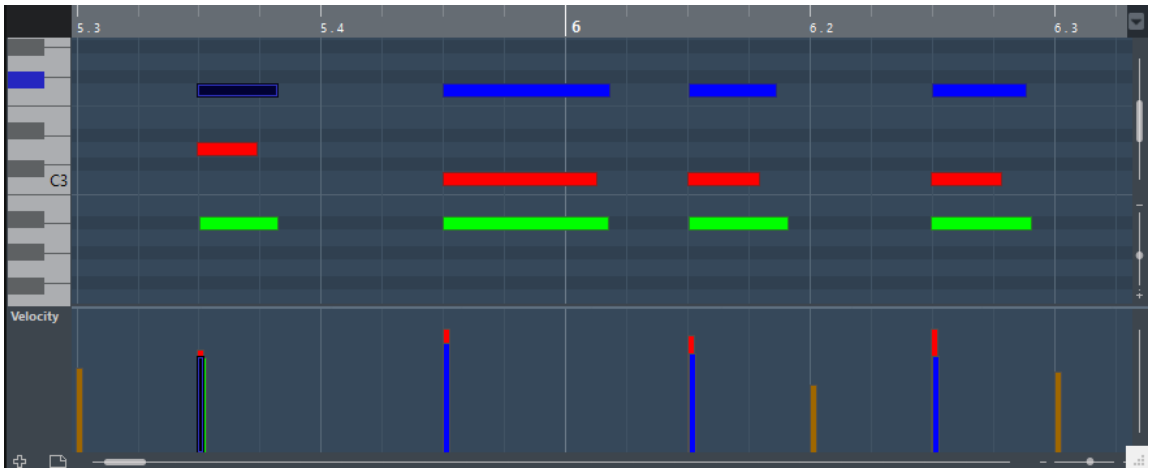
Vous pouvez transposer les notes MIDI pour les aligner sur les voix de la bibliothèque de Voicings sélectionnée.

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.

CONDITION PRÉALABLE

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. Configurez les paramètres à votre convenance et cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Les Événements d’accords sont créés sur la piste d’Accords.

À NOTER

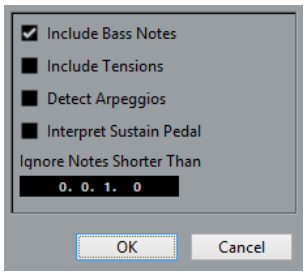
Cubase Pro uniquement : Vous pouvez à présent ouvrir le **Chord Assistant** afin de créer des variations.

LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Créer des symboles d’accords à la page 989

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 973

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 981

Zone des pads d’accords

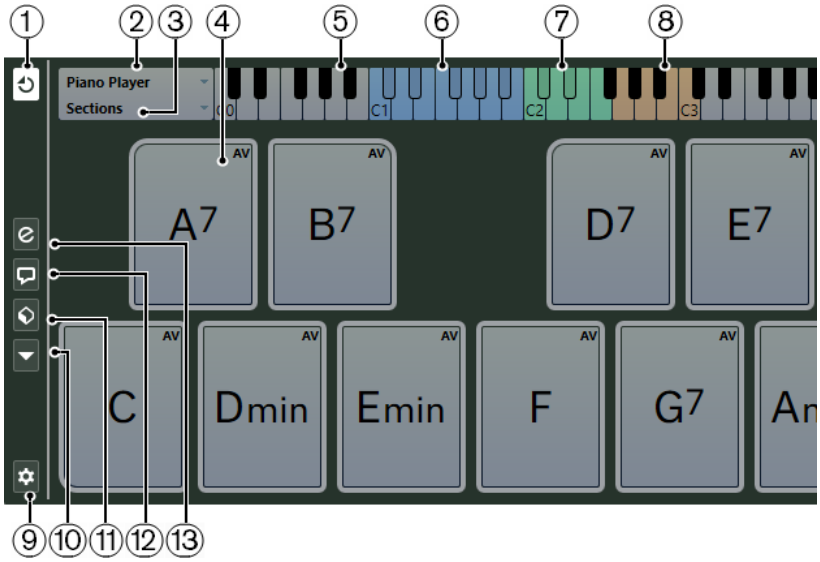
Les pads d’accords situés dans la zone inférieure de la fenêtre **Projet** contiennent toutes les fonctions dont vous avez besoin pour travailler avec des pads d’accords.

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.

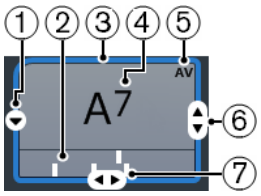
LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Configuration des pads d'accords à la page 1013
Lecture et enregistrement des accords à la page 1002
Joueurs et Voicings à la page 1006
Ouvrir des pads d'accords à la page 69
Modes de joueurs—Sections à la page 1010

Commandes des pads d’accords

Les commandes des pads d’accords vous permettent d’éditer ces pads d’accords.

- Pour afficher les commandes d’un pad d’accords, survolez-le avec le pointeur de la souris.



1 **Ouvrir l’éditeur**

Permet d’ouvrir l’**Éditeur d'accords** et de sélectionner un accord pour le pad d’accords.

2 **Indicateurs de Voicing**

Indiquent le Voicing utilisé par l’accord. Les indicateurs de Voicing n’apparaissent que quand le niveau de zoom horizontal des pads d’accords est suffisamment élevé.

3 **Référence des Voicings adaptatifs/Utiliser X en tant qu’origine pour le Chord Assistant**

Quand le pad d’accords actif sert de référence pour le Voicing adaptatif, ses bordures sont de couleur jaune. Tous les autres pads d’accords suivent son Voicing sans trop s’éloigner de la référence.

Quand un pad d’accords est utilisé en tant qu’origine dans la fenêtre **Chord Assistant**, ses bordures sont colorées en bleu. Ce pad d’accords est la base de départ des suggestions proposées dans la fenêtre du **Chord Assistant**.

4 Accord assigné

Montre le symbole d’accord assigné au pad d’accords. Chaque pad d’accords ne peut contenir qu’un seul symbole d’accord. Quand le nom de l’accord assigné est trop long pour apparaître entièrement sur un pad d’accords, il est souligné et apparaît au complet dans une infobulle.

5 AV (Voicing adaptatif)/L (Verrou)

Tous les pads d’accords suivent le Voicing adaptatif. C'est ce qu'indiquent les lettres **AV**. Si vous modifiez manuellement le Voicing d’un pad, le Voicing adaptatif sera désactivé.

La lettre **L** indique que le pad d’accords est verrouillé contre toute édition.

6 Voicing

Permet de configurer un autre Voicing pour le pad d’accords.

7 Tensions

Permet d’ajouter ou de supprimer des tensions pour l’accord.

Menu contextuel des pads d’accords

- Pour ouvrir le menu contextuel des pads d’accords, faites un clic droit sur un pad d'accords.

Utiliser X en tant qu’origine pour le Chord Assistant

Permet d’utiliser l’accord du pad actuel en tant qu’accord d’origine pour le Chord Assistant.

Assigner le pad depuis l’entrée MIDI

Permet d’assigner un accord en appuyant sur les touches d’un clavier MIDI.

Verrouiller

Permet de verrouiller un pad d’accords contre toute édition.

Voicing adaptatif

Tous les pads d’accords suivent le Voicing adaptatif. Une coche l’indique. Si vous modifiez manuellement le Voicing d’un pad, le Voicing adaptatif sera désactivé.

Référence des Voicings adaptatifs

Permet de choisir le pad actuel en tant que référence pour le Voicing adaptatif. Quand cette référence est définie, les Voicings automatiques des pads qui suivent ne s’écartent pas trop du Voicing de référence. Il n’est possible d’utiliser qu’un pad en tant que référence pour le Voicing adaptatif.

Désassigner le pad

Permet de supprimer l’assignation d’accords du pad actuel.

Menu Fonctions

- Pour ouvrir le menu des fonctions, cliquez sur **Menu Fonctions**.

Afficher les indicateurs de Voicing

Permet d’activer/désactiver les indicateurs de Voicing qui peuvent être affichés en bas de chaque pad d’accords.

Assigner les pads depuis la piste d’Accords

Permet d’assigner les événements d’accords de la piste d’Accords aux pads d’accords en suivant l’ordre dans lequel ils apparaissent sur la piste d’Accords. Les événements d’accords dont il y a plusieurs occurrences ne sont assignés qu’une seule fois.

Caler la lecture sur la grille musicale

Permet de retarder la lecture d’un pad d’accord déclenché jusqu’à la prochaine position musicale définie. Cette option pourra s’avérer utile si vous travaillez avec un arpégiateur ou si vous configurez le menu local **Modes de joueurs** sur **Pattern**.

Transposer tous les pads

Permet de transposer tous les pads d’accords d’une valeur définie.

Verrouiller tous les pads

Permet de verrouiller tous les pads d’accords contre toute édition.

Déverrouiller tous les pads

Permet de déverrouiller tous les pads d’accords.

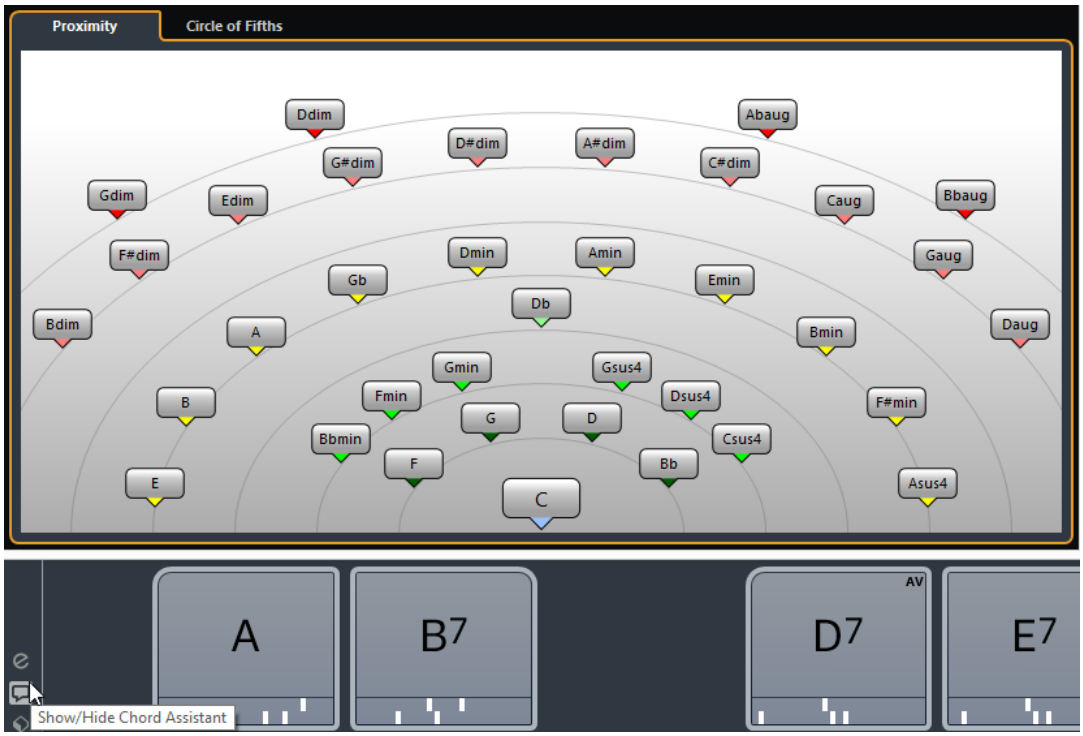
Désassigner tous les pads

Permet de supprimer l’assignation des accords de tous les pads.

Chord Assistant

Le **Chord Assistant** permet d’utiliser un accord en tant que référence pour les suggestions de l’accord suivant. Il vous aide à trouver des accords appropriés dans la suite d’accords de votre morceau.

- Cliquez sur **Afficher/Masquer le Chord Assistant** à gauche de la zone des pads d’accords afin d’ouvrir le **Chord Assistant**.



La fenêtre **Chord Assistant** peut fonctionner selon deux modes :

- **Proximité** (Cubase Pro uniquement)
- **Cycle des quintes**

Vous devez définir un accord de départ en procédant comme suit :

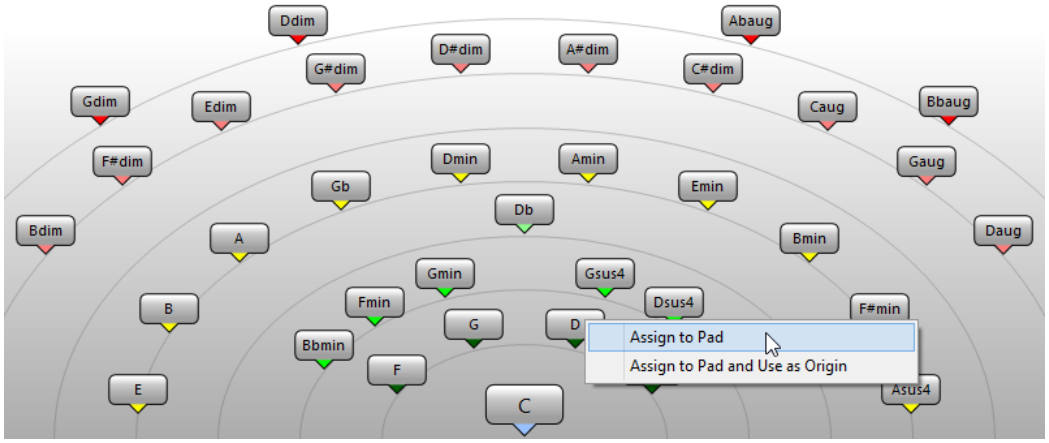
- Faites un clic droit sur le pad d’accords qui contient l’accord que vous souhaitez utiliser comme point de départ et sélectionnez **Utiliser X en tant qu’origine pour le Chord Assistant**.

La fenêtre **Chord Assistant** vous suggère des accords à suivre que vous pouvez assigner aux pads d’accords.

Mode Chord Assistant – Proximité (Cubase Pro uniquement)

Le mode Proximité de la fenêtre **Chord Assistant** se base sur un ensemble de règles harmoniques pour suggérer des accords qui correspondent à l’accord d’origine.

L’accord d’origine en bas au centre de la fenêtre **Chord Assistant** correspond au centre tonal. Plus une suggestion est éloignée de cet accord, plus elle est complexe. Les accords suggérés sont des triades ou des accords de quatre notes.



- Pour jouer un accord suggéré, cliquez dessus.

  Les trois derniers accords suggérés sur lesquels vous avez cliqué sont en gras.
- Pour assigner un accord suggéré au prochain pad d’accord non assigné, faites un clic droit sur cet accord 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 pour les prochaines suggestions, faites un clic droit sur cet accord et sélectionnez **Assigner au pad et utiliser comme origine**.

À NOTER

Le mode **Proximité** offre une autre représentation de la liste de la fenêtre **Chord Assistant** pour la piste d’Accords.

LIENS ASSOCIÉS

Chord Assistant – Liste (Cubase Pro uniquement) à la page 975

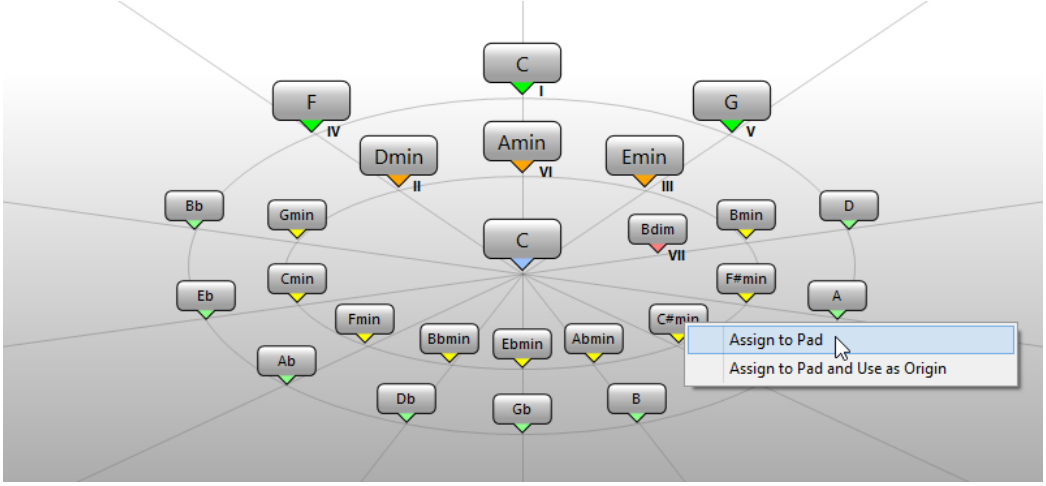
Mode Chord Assistant – Cycle des quintes

Le mode **Cycle des quintes** de la fenêtre **Chord Assistant** représente les accords dans une visualisation 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.

LIENS ASSOCIÉS

Chord Assistant – Liste (Cubase Pro uniquement) à la page 975

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 – Proximité**
- 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.

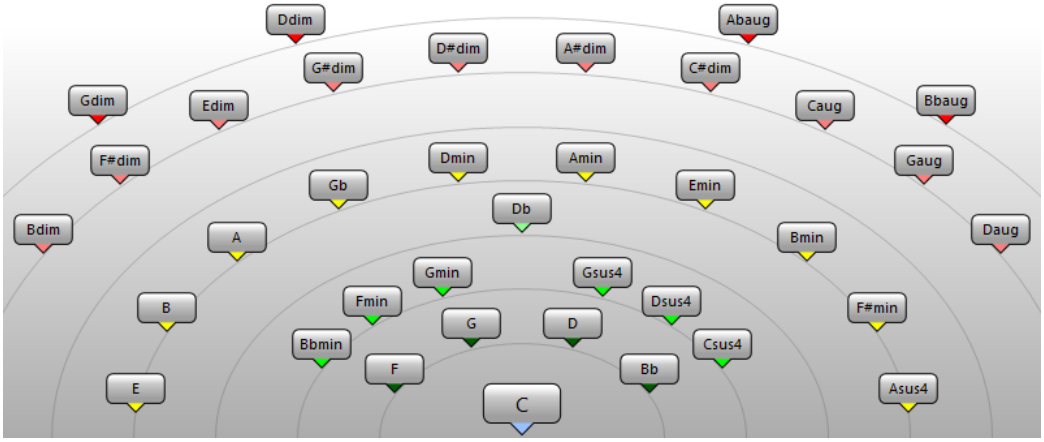
   Le nouvel accord est automatiquement déclenché pour vous donner une idée du résultat.

Assignation d’accords en mode Chord Assistant – Proximité (Cubase Pro uniquement)

Si vous souhaitez utiliser un accord comme point de départ pour trouver les accords suivants, vous pouvez utiliser la fenêtre **Chord Assistant – Proximité**.

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.
2. Dans la fenêtre **Chord Assistant**, cliquez sur les symboles d’accord pour déclencher les accords correspondants.

   Plus l’accord est éloigné de l’accord d’origine, considéré comme le centre tonal, plus l’accord suggéré est complexe.
3. Pour assigner un accord, faites-le glisser de la fenêtre **Chord Assistant** sur un 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.

LIENS ASSOCIÉS

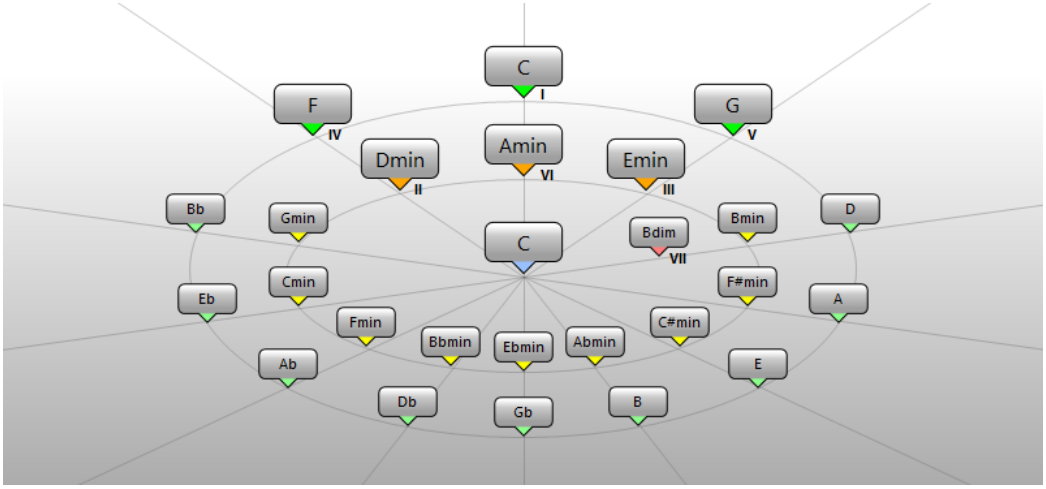
Chord Assistant – Liste (Cubase Pro uniquement) à la page 975

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.

2. Cliquez sur **Cycle des quintes** pour passer en mode **Cycle des quintes**.

   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.

3. Dans la fenêtre **Chord Assistant**, cliquez sur les symboles d’accord pour déclencher les accords correspondants.

4. 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**.

CONDITION PRÉALABLE

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 1006

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 971
Ajout d'événements d'accords à la page 973

Intervertir les assignations d'accords

Vous pouvez intervertir les assignations d'accords de deux pads.

PROCÉDER AINSI

- Cliquez sur un pad d'accords et faites-le glisser sur un autre pad d'accords.

  Pendant que vous faites glisser le pad, la bordure du pad d'accords de destination change de couleur.

RÉSULTAT

Quand vous déposez le pad sur un autre pad, les assignations d'accords s'intervertissent, de même que leurs paramètres, à l'exception de la **Référence de Voicing adaptatif**.

Copier les assignations d'accords

Vous pouvez copier l'assignation d'accord d'un pad et la coller sur un autre pad.

PROCÉDER AINSI

- Faites un **Alt**-clic sur un pad d’accords et faites-le glisser sur un autre pad d’accords.
  Pendant que vous faites glisser le pad, la bordure du pad d’accords de destination change de couleur.

RÉSULTAT

Quand vous déposez le pad sur un autre pad, l’assignation du premier pad est copiée sur le pad d’accords de destination avec ses paramètres, exception faite de la **Référence de Voicing adaptatif**.

Lecture et enregistrement des accords

Vous pouvez lire et enregistrer les accords qui sont assignés à des pads d'accords en utilisant les pistes MIDI ou d'Instruments.

Il existe deux **Modes de sortie des pads d'accords** différents qui déterminent si les accords qui sont assignée aux pads d'accords peuvent être lus et enregistrés à l'aide de n'importe quelles pistes MIDI ou d'Instruments ou à partir de pistes MIDI ou d'Instruments exclusives :

- **Mode de sortie des pads d'accords : activé**
  Permet de lire et d'enregistrer les pads d'accords en utilisant n'importe quelle piste MIDI ou d'Instrument sur laquelle la fonction **Activer l'enregistrement** ou **Monitor** a été activée.
- **Mode de sortie des pads d'accords : désactivé**
  Permet de lire et d'enregistrer les pads d'accords en utilisant des pistes MIDI ou d'Instruments exclusives sur lesquelles la fonction **Activer l'enregistrement** ou **Monitor** a été activée, et sur lesquelles l'option **Pads d'accords** a été sélectionnée en tant qu'entrée MIDI dans le menu local **Routage d'entrée**.

À NOTER

Quand l'option **L'activation pour l'enregistrement permet le MIDI Thru** est désactivée dans la boîte de dialogue **Préférences** (page **Enregistrement**—**MIDI**), vous devez activer l'option **Monitor** pour utiliser les pads d'accords.

LIENS ASSOCIÉS

Zone des pads d’accords à la page 991
Enregistrement d’accords sur la piste d’Accords à la page 1005
Enregistrer des accords sur des pistes d’Instrument à la page 1004
Lire les pads d'accords à partir de n'importe quelle piste d'Instrument à la page 1002
Lire des pads d'accords sur des pistes d'Instrument exclusives à la page 1003

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 119
Boîte de dialogue Configuration des pads d'accords à la page 1013
Modification de la plage de télécommande des pads à la page 1016

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'Instruments 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**.

CONDITION PRÉALABLE

Un clavier MIDI a été installé 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. 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.

CONDITION PRÉALABLE

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.

Enregistrement d’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.

CONDITION PRÉALABLE

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 zone des contrôles de piste globaux de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste** .
3. Sélectionnez **Ajouter la piste d'Accords**.
   La piste d’Accords est ajoutée à la liste des pistes.
4. Dans l’**Inspecteur** de la piste d’Accords, cliquez sur **Activer l’enregistrement**.
5. Dans la palette **Transport**, activez **Enregistrement**.
6. 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.

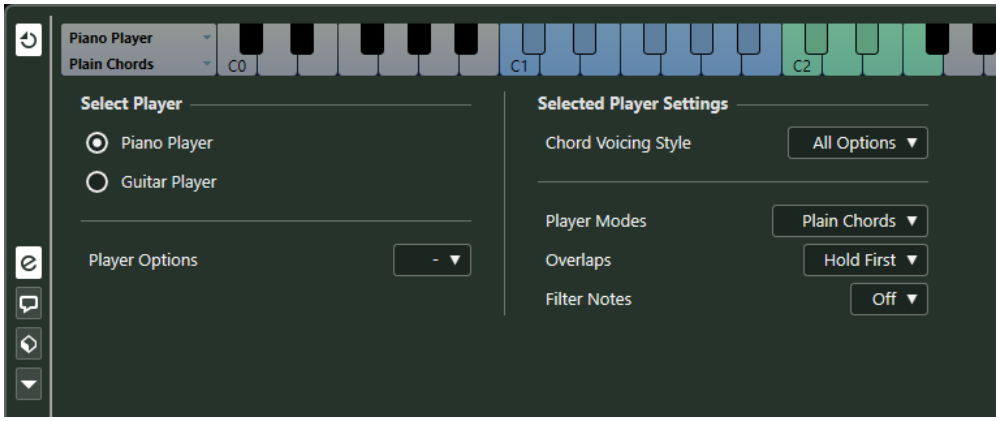
LIENS ASSOCIÉS

Piste d’Accords à la page 169
Fonctions d’accord à la page 971
Voicings à la page 981

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 1006
Voicings à la page 981
Configuration des joueurs à la page 1005

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 981

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.

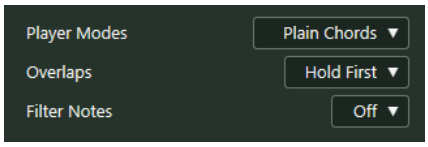
Si vous souhaitez définir manuellement le Voicing d’un pad d’accords particulier, et faire en sorte qu’il ne change pas automatiquement, vous pouvez utiliser la commande Voicing située à droite de ce pad d’accords. Quand vous assignez votre propre Voicing, le Voicing adaptatif est désactivé pour le pad 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.

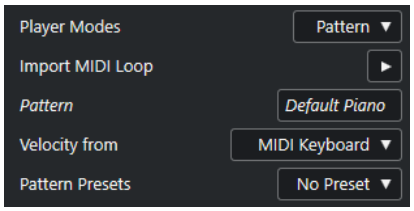
LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Configuration des pads d'accords à la page 1013

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

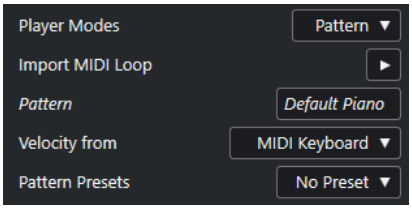
Permet d'enregistrer des préréglages de patterns.

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 988
Configuration des colonnes de la liste de résultats à la page 668

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.

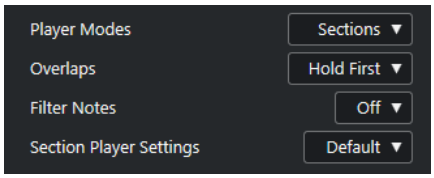
LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Ajouter une piste – Instrument à la page 119

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

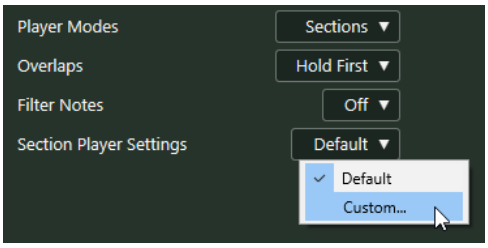
Boîte de dialogue Configuration des pads d'accords à la page 1013
Boîte de dialogue Paramètres des joueurs de section personnalisés à la page 1010

Boîte de dialogue Paramètres des joueurs de section personnalisés

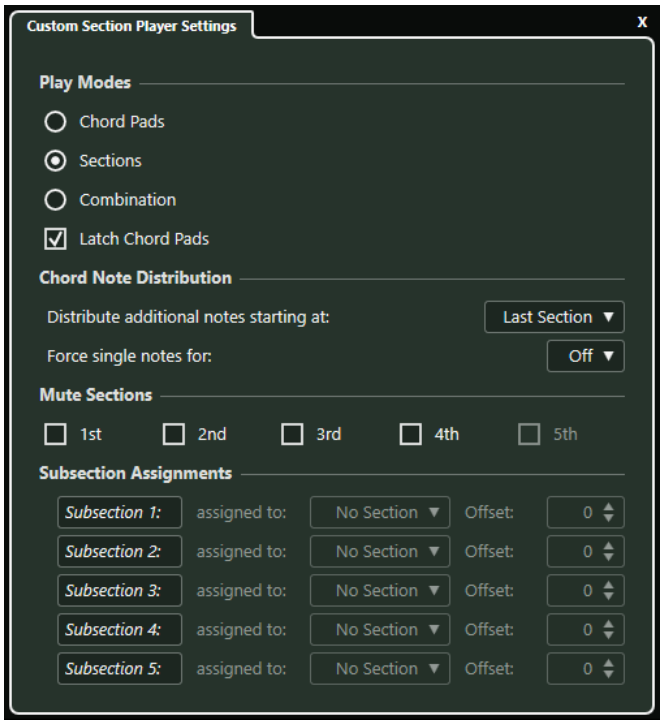
Les paramètres personnalisés du lecteur de sections vous permettent de déterminer comment les sections vont être déclenchées, comment elles seront distribuées et si elles doivent être

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 réglages 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

continuerez 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**.

CONDITION PRÉALABLE

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.

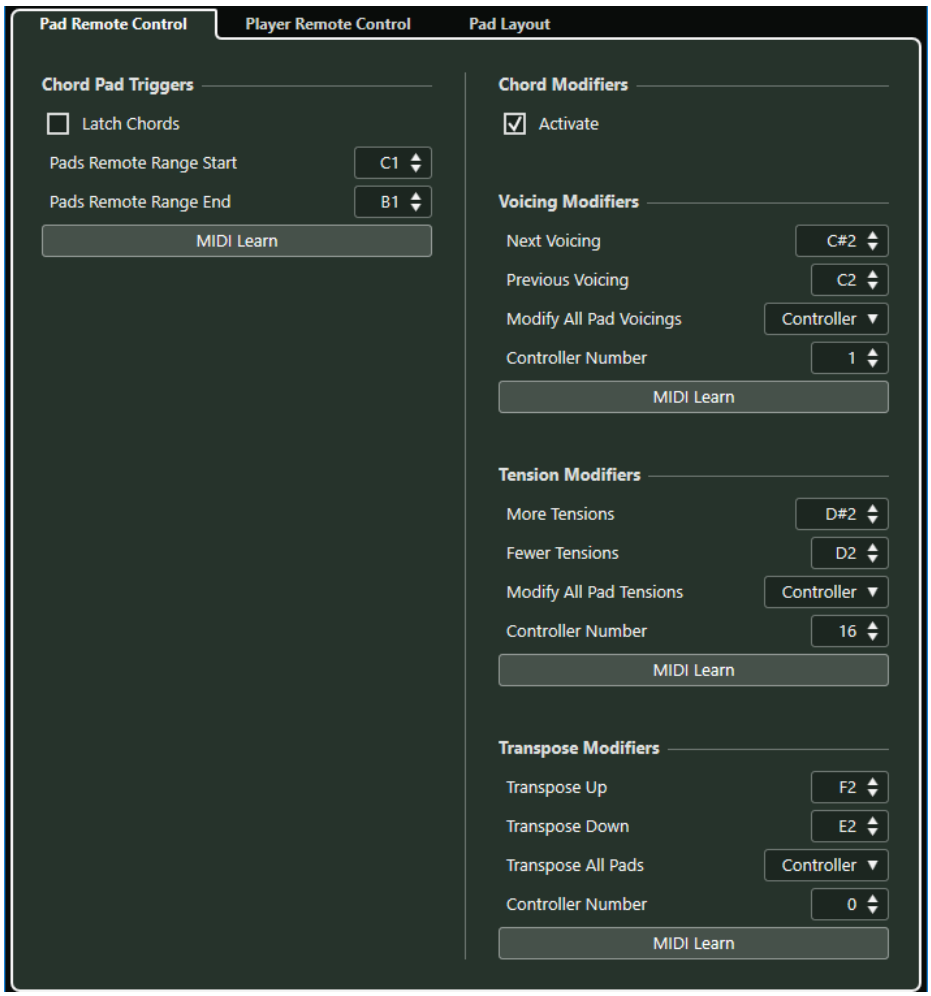
RÉSULTAT

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.

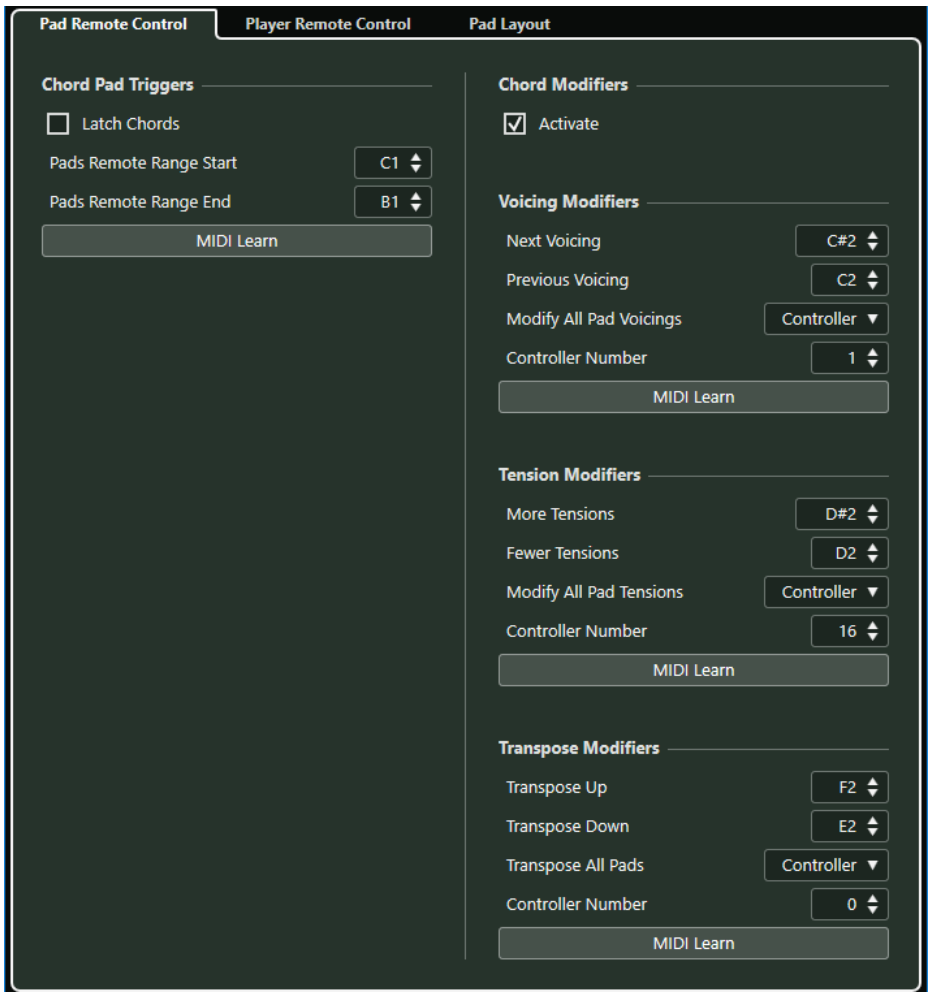
LIENS ASSOCIÉS

Onglet Télécommande des pads à la page 1014
Onglet Télécommande des joueurs à la page 1017
Onglet Disposition des pads à la page 1018

Onglet Télécommande des pads

L'onglet **Télécommande des pads** de la boîte de dialogue **Configuration des pads d'accords** permet de définir une plage de touches de télécommande qui déclencheront les accords assignés aux pads d'accords.

- Pour ouvrir l'onglet **Télécommande des pads**, cliquez sur **Configurer les pads d'accords**, puis dans la boîte de dialogue **Configuration des pads d'accords**, cliquez sur **Télécommande des pads**.



Voici les options disponibles dans la section **Déclencheurs de pads d'accords** :

Verrouiller les accords

Activez cette option si vous souhaitez que le pad d’accords continue de jouer jusqu’à ce qu’il soit redéclenché.

Début de la plage de télécommande des pads

Permet de configurer la note de début de la plage de télécommande. Par défaut, cette note est le Do1 (C1).

Fin de la plage de télécommande des pads

Permet de configurer la note de fin de la plage de télécommande. Par défaut, cette note est le Si1 (B1).

Acquisition MIDI

Permet d’activer/désactiver la fonction **Acquisition MIDI** afin d’assigner l’entrée MIDI à la plage de télécommande des pads.

Voici les options disponibles dans la section **Modificateurs d'accords** :

Activer

Permet d’activer/désactiver l’assignation des touches de télécommande des paramètres Voicings, Tensions et Transposition. Quand cette option est désactivée, seule l’assignation des touches de la plage de télécommande des pads est active.

À NOTER

Quand vous utilisez les touches de télécommande qui contrôlent les voicings, les tensions ou la transposition après avoir relâché la touche de télécommande du pad d’accords, le dernier pad d'accords qui a été joué est affecté.

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

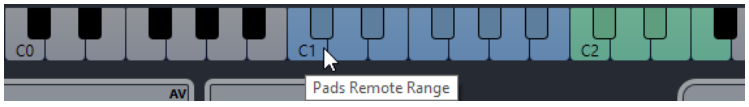
Vous pouvez agrandir la plage de télécommande des pads afin d’accéder à un plus grand nombre de pads d’accords. Si vous souhaitez disposer d’un plus grand nombre de touches pour jouer des notes normales sur votre clavier MIDI, vous pouvez réduire la plage de télécommande des pads.

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

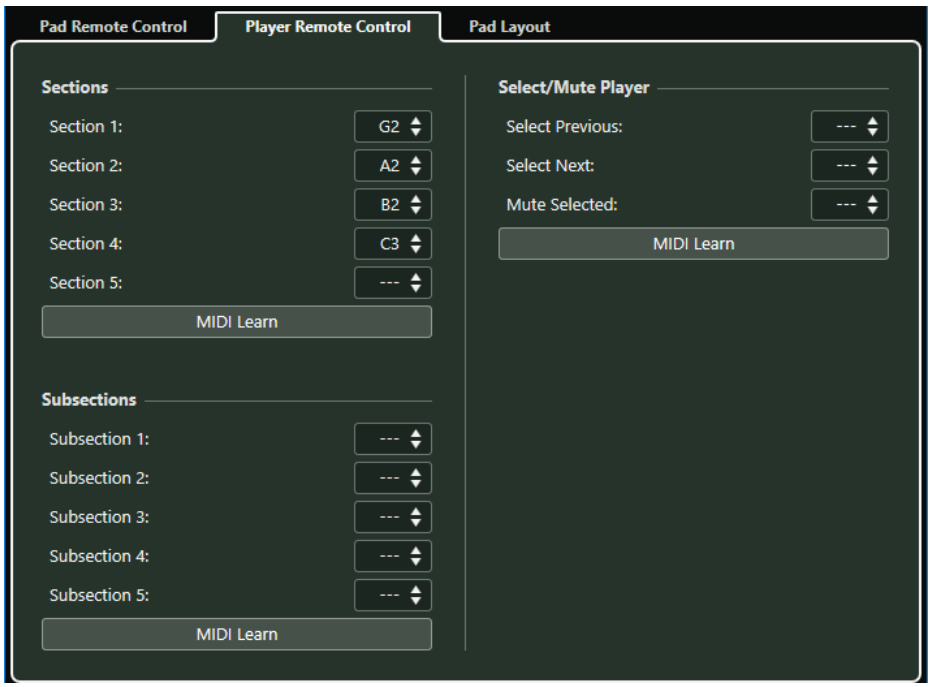
Sur le clavier, la représentation de la plage de télécommande des pads a changé.



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 1010

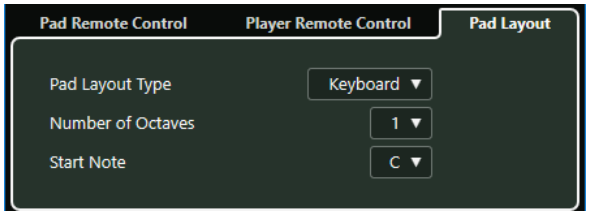
Onglet Disposition des pads

L’onglet **Disposition des pads** de la boîte de dialogue **Configuration des pads d'accords** vous permet de modifier la disposition des pads d'accords.

À NOTER

Par défaut, c’est la disposition sous forme de clavier qui est utilisée, mais vous pouvez afficher les pads dans une grille si vous préférez. Après avoir modifié la disposition des pads, il est parfois nécessaire de revoir la configuration de télécommande.

- Pour ouvrir l'onglet **Disposition des pads**, cliquez sur **Configurer les pads d'accords**, puis dans la boîte de dialogue **Configuration des pads d'accords**, cliquez sur **Disposition des pads**.



Type de disposition des pads

Activez **Clavier** pour afficher les pads d’accords sous la forme d’un clavier.

Activez **Grille** pour afficher les pads d’accords sous la forme d’une grille.

Nombre d'octaves/Nombre de lignes

En mode **Clavier**, vous pouvez sélectionner le nombre d'octaves devant être affichées.

En mode **Grille**, vous pouvez sélectionner le nombre de lignes devant être affichées.

Note début

En mode **Clavier**, vous pouvez sélectionner la note de début du premier pad d'accords.

Nombre de colonnes

En mode **Grille**, vous pouvez sélectionner le nombre de colonnes devant être affichées.

Préréglages de pads d’accords

Les **Préréglages de pads d’accords** sont des modèles qui peuvent être appliqués à des pads d’accords nouveaux ou existants.

Les **Préréglages de pads d’accords** intègrent les accords assignés aux pads d’accords, mais également les configurations du joueur, notamment les données relatives aux patterns que vous avez importées via la **MediaBay** ou par glisser-déplacer. Les **Préréglages de pads d’accords** vous permettent de charger des accords ou de réutiliser des configurations du joueur en un clin d’œil. Le menu **Préréglages de pads d’accords** se trouve à gauche des pads d’accords. Les

Préréglages de pads d’accords sont classés dans la **MediaBay** et vous pouvez les réorganiser en fonction de leurs attributs.

- Pour enregistrer/charger un préréglage de pads d'accords, cliquez sur **Préréglages de pads d'accords** et sélectionnez **Enregistrer le préréglage de pads d'accords**/**Charger un préréglage de pads d'Accords**.

Vous pouvez également charger uniquement les accords assignés d’un préréglage de pads d’accords, sans nécessairement charger les configurations du joueur. Vous pourrez ainsi utiliser des accords que vous avez enregistrés dans un préréglage sans modifier les paramètres que vous avez configurés pour le joueur.

- Pour charger uniquement les accords d’un **Préréglage de pads d’accords**, cliquez sur **Préréglages de pads d’accords** et sélectionnez **Charger les accords du préréglage**.

De même, vous pouvez choisir de ne charger que les configurations de joueurs des **Préréglages de pads d’accords**. Si vous avez configuré des paramètres très complexes pour le joueur, vous pourrez ainsi les réutiliser sur d’autres pads d’accords sans changer les accords assignés.

- Pour charger uniquement les paramètres de **Préréglages de pads d’accords**, cliquez sur **Préréglages de pads d’accords** et sélectionnez **Charger les joueurs du préréglage**.

Enregistrement de 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 989

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.

Éditeur logique

L'**Éditeur logique de projet** est un puissant outil qui permet de rechercher et de remplacer des fonctions de données MIDI.

IMPORTANT

L'**Éditeur logique** est uniquement disponible dans Cubase Pro. Toutefois, l'effet d'insert MIDI **Transformer** et le **Transformateur d'entrée**, qui ont de nombreuses fonctions en commun avec l'**Éditeur logique**, sont également fournis dans Cubase Artist.

Vous pouvez utiliser l'**Éditeur logique** 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 l'**Éditeur logique**, il faut posséder certaines connaissances sur la façon dont sont structurés les messages MIDI. Toutefois, l'**Éditeur logique** offre un large choix de préréglages qui vous permettront de tirer pleinement parti de la puissance de cet outil sans pour autant vous plonger dans ses aspects les plus complexes.

IMPORTANT

Pour bien comprendre les principes de fonctionnement de l'**Éditeur logique**, il est recommandé d'étudier les préréglages fournis ou de s'en servir comme point de départ.

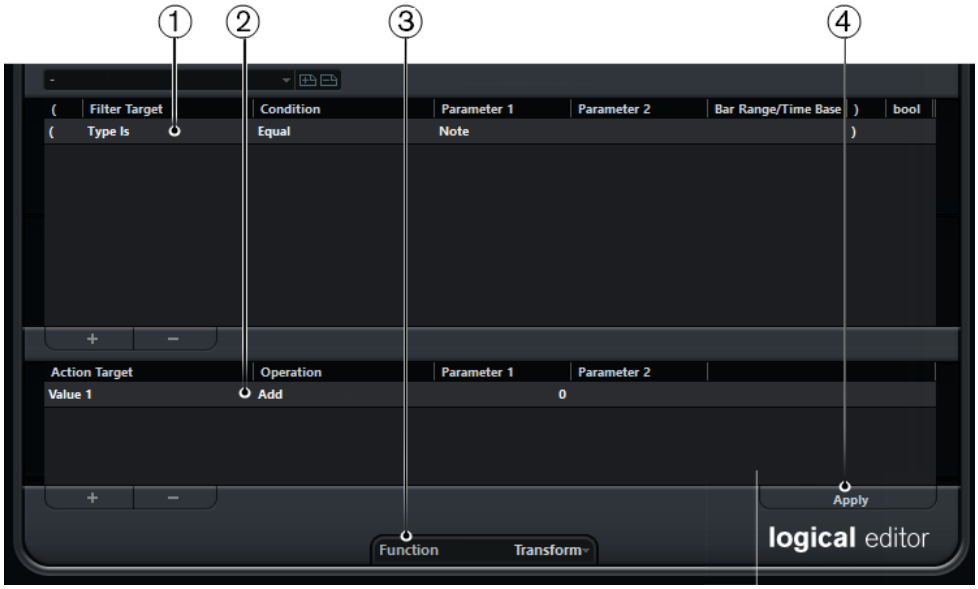
LIENS ASSOCIÉS

Préréglages à la page 1036

Présentation de la fenêtre

La fenêtre **Éditeur logique de projet** vous permet de combiner des conditions de filtre, des fonctions et des actions pour configurer des traitements MIDI très élaborés.

- Pour ouvrir l'**Éditeur logique**, sélectionnez **MIDI** > **Éditeur logique**.



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.

4 **Appliquer**

Permet d’appliquer vos paramètres.

À NOTER

Ce bouton n'est pas disponible dans le **Transformer**.

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 l’**Éditeur logique** compare la propriété définie 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**.

Intervalle mesure/base de temps

Uniquement disponible si la **Cible du filtre** a été configurée sur **Position**. Si l'une des options **Plage Mes.** est sélectionnée dans la colonne **Condition**, utilisez la colonne **Intervalle mesure/base de temps** pour définir des zones dans chaque mesure. Vous pouvez ainsi rechercher tous les éléments situés sur le premier temps de chaque mesure ou à proximité, par exemple. Si l'une des autres options de **Condition** est sélectionnée, vous pouvez utiliser la colonne **Intervalle mesure/base de temps** pour définir une base de temps : PPQ, secondes, etc.

À NOTER

Cela n'est possible que dans l'**Éditeur logique**.

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**.

À l'intérieur de la plage mes. (Éditeur logique uniquement)

Possède une valeur comprise dans la zone définie dans la colonne **Intervalle mesure/base de temps**, pour chaque mesure de la sélection actuelle. La **Cible du filtre** doit être configurée sur **Position**.

En dehors de la plage mes. (Éditeur logique uniquement)

Possède une valeur située en dehors de la zone définie dans la colonne **Intervalle mesure/base de temps**, pour chaque mesure de la sélection actuelle. La **Cible du filtre** doit être configurée sur **Position**.

Avant le curseur (Éditeur logique uniquement)

Se trouve avant la position du curseur dans le morceau. La **Cible du filtre** doit être configurée sur **Position**.

Après le curseur (Éditeur logique uniquement)

Se trouve après la **Position** de la position du curseur dans le morceau.

À l'intérieur de la boucle de piste (Éditeur logique uniquement)

Se trouve à l'intérieur de la boucle de piste. La **Cible du filtre** doit être configurée sur **Position**.

À l'intérieur de la boucle (Éditeur logique uniquement)

Se trouve à l'intérieur de la boucle. La **Cible du filtre** doit être configurée sur **Position**.

Exactement adapté à la boucle (Éditeur logique uniquement)

Correspond exactement à la boucle. La **Cible du filtre** doit être configurée sur **Position**.

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.

LIENS ASSOCIÉS

Combinaison de plusieurs lignes de condition à la page 1048
Recherche de propriétés à la page 1028
Recherche d'éléments sur des positions spécifiques (Éditeur logique uniquement) à la page 1025

Recherche d'éléments sur des positions spécifiques (Éditeur logique uniquement)

Vous pouvez rechercher des éléments commençant à des positions spécifiques, soit par rapport au début du projet, soit au sein de chaque mesure.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Cible du filtre** et sélectionnez **Position**.

   Vous pourrez ainsi rechercher des éléments commençant à des positions spécifiques, soit par rapport au début du projet, soit au sein de chaque mesure.
2. Ouvrez le menu local **Condition** et sélectionnez l'une des options suivantes :
   - Pour rechercher tous les éléments qui se trouvent à une position spécifique, sélectionnez une position dans la colonne **Paramètre 1**.

     Vous pouvez définir une base de temps, telle que PPQ, secondes, échantillons ou trames dans la colonne **Intervalle mesure/base de temps**.
   - Pour rechercher tous les éléments qui se trouvent dans un intervalle ou en dehors d'un intervalle, sélectionnez **À l'intérieur de la plage mes.** ou **En dehors de la plage mes.**.

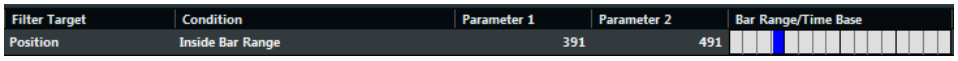
     Vous pouvez définir l'intervalle de mesure dans la colonne **Intervalle mesure/base de temps** en cliquant et en faisant glisser le pointeur dans l'affichage graphique des mesures ou en ajustant la position de début de l'intervalle dans la colonne **Paramètre 1** et la position de fin dans la colonne **Paramètre 2**. Vous pouvez changer de base de temps dans la colonne **Intervalle mesure/base de temps**. La position de la **Plage mes.** est exprimée en tics par rapport au début de la mesure.

EXEMPLE

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique** de manière à rechercher tous les éléments situés à la position 1.1.1.0 dans le projet.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1
(	Position	Equal	1.01.01.000

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique** de manière à rechercher les éléments qui commencent aux environs du deuxième temps de chaque mesure.



Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
Position	Inside Bar Range	391	491	

Rechercher des notes d'une certaine durée (Éditeur logique uniquement)

Vous pouvez rechercher des notes d'une certaine durée.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Cible du filtre** et sélectionnez **Longueur**.

Vous pourrez ainsi rechercher uniquement les notes d'une certaine durée.

À NOTER

Le paramètre **Longueur** est interprété via le réglage de Base de temps dans la colonne **Intervalle mesure/base de temps**, c'est-à-dire en PPQ, secondes, échantillons ou images.

2. Ouvrez le menu local **Paramètre 1** et configurez la longueur que vous souhaitez rechercher.
3. Ouvrez le menu local **Condition** et sélectionnez une option.
   Si vous sélectionnez **À l'intérieur de la plage** ou **En dehors de la plage**, servez-vous du **Paramètre 1** et du **Paramètre 2** pour définir le début et la fin de l'intervalle.
4. Cliquez sur ✚ sous la liste pour ajouter une ligne de condition.
   Le **Paramètre 1** est automatiquement configuré sur **Note** car la **Cible du filtre Longueur** est uniquement valable pour les notes.

LIENS ASSOCIÉS

Combinaison de plusieurs lignes de condition à la page 1048

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.

Type d'événement	Valeur 1	Valeur 2
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.

LIENS ASSOCIÉS

Cible de l'action à la page 1049

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**.

LIENS ASSOCIÉS

Combinaison de plusieurs lignes de condition à la page 1048

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.

LIENS ASSOCIÉS

Combinaison de plusieurs lignes de condition à la page 1048

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.

Recherche de propriétés

Vous pouvez rechercher des propriétés qui ne relèvent pas de la norme MIDI mais de paramètres spécifiques à Cubase.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Cible du filtre** et sélectionnez **Propriété**.
2. Ouvrez le menu local **Paramètre 1** et sélectionnez la propriété que vous souhaitez rechercher.
3. Ouvrez le menu local **Condition** et sélectionnez l'une des options suivantes :
   - Sélectionnez **Propriété définie** si vous souhaitez rechercher des événements qui possèdent la propriété définie.
   - Sélectionnez **Propriété non-définie** si vous souhaitez rechercher des événements qui ne possèdent pas la propriété définie.

EXEMPLE

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique** de manière à rechercher tous les événements muets.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
Property	Property is set	Event is muted		

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique** de manière à rechercher tous les événements qui sont sélectionnés et muets.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
(	Property	Property is set	Event is selected		
	Property	Property is set	Event is muted		

Cubase Pro uniquement : Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique** de manière à rechercher toutes les données Note Expression.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
Type Is	Unequal	Note		
Property	Property is set	Event inside NoteExp		

Cubase Pro uniquement : Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique** de manière à rechercher tous les événements de contrôleur MIDI qui font partie des données Note Expression.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
Type Is	Equal	Controller		
Property	Property is set	Event inside NoteExp		

Cubase Pro uniquement : Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique** pour rechercher tous les événements VST 3 qui ne peuvent pas être lus parce qu'il n'y a pas d'instrument VST compatible avec les données Note Expression sur la piste associée.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
Type Is	Equal	VST3 Event	All Types	
Property	Property is set	Event is valid VST3		

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** ou l'**Éditeur logique**. La condition doit être combinée avec le **Paramètre 1** et le **Paramètre 2**.

EXEMPLE

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique** de manière à ce que ses opérations ne soient réalisées que quand la pédale de sustain est enfoncée.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
	Last Event	Equal	MIDI Status	176/Controller			And
	Last Event	Equal	Value 1	64/E3			And
	Last Event	Equal	Value 2	64/E3			

Vous pouvez configurer le **Transformateur d'entrée** ou le **Transformer** de manière à ce 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		

Recherche d'accords (Éditeur logique uniquement)

Vous pouvez rechercher des accords dans un conteneur MIDI ou sur la piste d'Accords.

CONDITION PRÉALABLE

À NOTER

Une note est considérée comme faisant partie d'un accord quand au moins deux autres notes sont jouées en même temps.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Cible du filtre** et sélectionnez **Variable de contexte**.
2. Ouvrez le menu local **Paramètre 1** et sélectionnez la propriété que vous souhaitez rechercher.
3. Ouvrez le menu local **Condition** et sélectionnez une option.

Filtre d'accords

Quand la **Cible du filtre** est configurée sur **Variable de contexte**, vous pouvez rechercher les paramètres suivants :

Hauteur de note maximale/minimale/moyenne

Permet de rechercher les notes de hauteur maximale, minimale ou moyenne dans le conteneur MIDI sélectionné.

Vélocité maximale/minimale/moyenne

Permet de rechercher les notes possédant la vélocité maximale, minimale ou moyenne dans le conteneur MIDI sélectionné.

Valeur CC maximale/minimale/moyenne

Messages de contrôleur ayant la valeur de CC la plus élevée, la plus basse ou moyenne dans le conteneur MIDI sélectionné.

Les configurations suivantes du **Paramètre 1** nécessitent un **Paramètre 2** :

Nombre de notes dans l'accord (Conteneur)

En configurant le **Paramètre 2** sur le nombre de notes de l'accord, vous pouvez rechercher dans le conteneur MIDI sélectionné les accords qui contiennent le nombre de notes défini.

Nombre des voix (Conteneur)

En configurant le **Paramètre 2** sur le nombre de voix de l'accord, vous pouvez rechercher dans le conteneur MIDI sélectionné les accords qui contiennent le nombre de voix défini.

Position dans accord (Conteneur)

En configurant le **Paramètre 2** sur la position dans l'accord, vous pouvez rechercher dans le conteneur MIDI sélectionné les accords ayant l'intervalle d'accord défini.

Numéro de note dans accord (Min = 0)

En configurant le **Paramètre 2** sur le numéro de voicing de l'accord, vous pouvez rechercher dans le conteneur MIDI sélectionné les accords ayant le numéro de voicing défini.

Position dans accord (Piste d’accords)

En configurant le **Paramètre 2** sur la position dans l'accord, vous pouvez rechercher dans le conteneur MIDI sélectionné l'intervalle d'accord défini. La piste d’accords sert de référence.

Voix

En configurant le **Paramètre 2** sur la voix dans l'accord, vous pouvez rechercher dans le conteneur MIDI sélectionné la voix définie.

À NOTER

Les préréglages de **Contexte musical** peuvent vous donner une idée des possibilités offertes par cette cible de filtre.

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 configurer l'**Éditeur logique** de manière à 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 configurer l'**Éditeur logique** de manière à 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 configurer l'**Éditeur logique** de manière à 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.

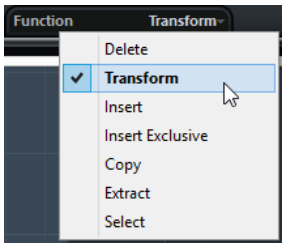
(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
(	Type Is	Equal	Note				And
	Pitch	Equal	C3				Or
	Channel	Equal	1			)	

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique** pour rechercher 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 l'**Éditeur logique** permet de sélectionner une fonction, c'est-à-dire le type de base d'édition à réaliser.



À NOTER

Certaines options ne sont pas disponibles pour l'effet **Transformer**.

Supprimer

Permet de supprimer tous les éléments détectés par l'**Éditeur logique**. Dans le cas du **Transformer**, cette fonction 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 les conteneurs (dans le cas de l'**Éditeur logique**) ou dans le flux de sortie (**Transformer**). 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 (**Éditeur logique**) ou éliminés du flux de sortie (**Transformer**).

Copier (Éditeur logique uniquement)

Permet de copier tous les éléments détectés, de les transformer conformément aux instructions contenues dans la liste d'actions puis de les coller dans un nouveau conteneur sur une nouvelle piste MIDI. Les événements d'origine ne sont pas affectés.

Extraire (Éditeur logique uniquement)

Permet de transformer tous les événements MIDI détectés puis de les déplacer dans un nouveau conteneur sur une nouvelle piste MIDI.

Sélectionner (Éditeur logique uniquement)

Permet de sélectionner (afficher en surbrillance) tous les événements détectés en vue de les traiter ensuite dans les éditeurs MIDI normaux.

LIENS ASSOCIÉS
Définir des actions à la page 1033

Définir des actions

Vous pouvez définir des actions, c'est-à-dire des modifications qui seront apportées aux éléments détectés, dans la liste située en bas de l'**Éditeur logique**. Ces actions peuvent concerner tous les types de fonctions à l'exception de **Supprimer** et **Sélectionner**.

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.

Position (Éditeur logique uniquement)

Permet de déplacer les événements.

Longueur (Éditeur logique uniquement)

Permet de redimensionner les événements de note

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 vélocité.

Voie

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 vélocités de Note-Off lorsque vous recherchez les propriétés des notes.

Cubase Pro uniquement : Opération NoteExp (Éditeur logique uniquement)

Permet de définir une opération de Note Expression dans la colonne **Opération**.

Opération de valeur VST 3 (Éditeur logique uniquement)

Permet d'effectuer des opérations communes sur la plage de valeurs VST 3 (0.0 à 1.0) au lieu de la plage MIDI standard (0-127), pour un réglage plus précis.

À NOTER

Les paramètres **Position** et **Longueur** sont interprétés via le réglage de base de temps de la colonne **Intervalle mesure/base de temps**, à l'exception du paramètre **Aléatoire**, qui utilise la base de temps des événements affectés.

LIENS ASSOCIÉS

Recherche de propriétés à la page 1028
Valeur 1 et Valeur 2 à la page 1026

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**.

Cubase Pro uniquement : Opération de valeur VST 3 – Inverser (Éditeur logique uniquement)

Permet d'inverser les données Note Expression qui contiennent le paramètre d'événement VST 3 défini.

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.

Ajouter longueur (Éditeur logique uniquement)

Cette option n'est disponible que quand vous configurez la **Cible de l'action** sur **Position**. De plus, elle n'est valide que si les événements trouvés sont des notes. Si vous sélectionnez **Ajouter longueur**, la longueur de chaque événement de note est ajoutée à la valeur de **Position**.

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.

Changement linéaire dans plage de boucle (Éditeur logique uniquement)

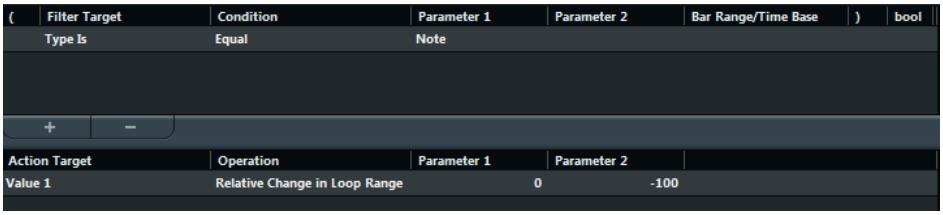
Seuls les événements qui se trouvent entre les délimiteurs gauche et droit sont affectés. Une rampe linéaire de valeurs est créée (à la place des valeurs d'origine). Elle part de la valeur définie dans la colonne **Paramètre 1** et se termine à la valeur du **Paramètre 2**.

Changement relatif de la boucle (Éditeur logique uniquement)

Cette fonction permet de créer une rampe de valeurs qui ne s'applique qu'aux événements de la boucle, c'est-à-dire à l'intervalle compris entre les délimiteurs. Toutefois, dans ce cas, les modifications sont relatives – ce qui signifie que les valeurs viennent s'ajouter aux valeurs pré-existantes.

Autrement dit, vous configurez une rampe de valeurs démarrant à la valeur du **Paramètre 1** et se terminant à la valeur du **Paramètre 2** (notez que ces valeurs peuvent être négatives). La rampe de valeurs résultante est ensuite ajoutée aux valeurs existantes des événements se trouvant dans l'intervalle bouclé.

Par exemple, si vous appliquez cette fonction aux vélocités de notes en réglant la valeur du **Paramètre 1** à 0 et celle du **Paramètre 2** à -100, vous créez un fondu de sortie de vélocité, mais en conservant les relations originales de vélocité :



Cubase Pro uniquement : Opération NoteExp – Supprimer Note Expression (Éditeur Logique uniquement)

Cette option n'est disponible que pour les notes. Elle vous permet de supprimer toutes les données Note Expression d'une note.

Cubase Pro uniquement : Opération NoteExp – Créer valeur unique (Éditeur Logique uniquement)

Cette option n'est disponible que pour les notes. Elle vous permet d'ajouter des données Note Expression aux notes en mode **Valeur Unique**, ce qui signifie que vous ajoutez un paramètre sous forme de données Note Expression. Après avoir ajouté le paramètre de valeur unique, il vous faut le configurer sur la valeur désirée.

Cubase Pro uniquement : Opération NoteExp – Inversion (Éditeur Logique uniquement)

Inverse les données Note Expression.

LIENS ASSOCIÉS
Valeur 1 et Valeur 2 à la page 1026

Appliquer les actions définies

Après avoir configuré toutes les conditions de filtre, sélectionné une fonction et défini les actions nécessaires ou chargé un préréglage, cliquez sur le bouton **Appliquer** afin d'exécuter les actions définies avec l'**Éditeur logique**.

IMPORTANT

L'effet d'insert MIDI **Transformer** ne comporte pas de bouton **Appliquer**. Les paramètres configurés sont automatiquement appliqués en temps réel pendant la lecture ou la prestation.

Les opérations de l'**Éditeur logique** peuvent être annulées comme toute autre édition.

Préréglages

La section qui se trouve en haut à gauche de la fenêtre permet de charger, d'enregistrer et de gérer les préréglages de l'**Éditeur logique**.

Pour charger un préréglage, procédez de l'une des manières suivantes :

- Ouvrez le menu local **Sélectionner préréglage** et sélectionnez une option.
- Sélectionnez **MIDI** > **Préréglages 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 1151

Enregistrer vos propres paramètres sous forme de préréglage

Vous pouvez enregistrer les paramètres que vous souhaitez réutiliser sous forme de préréglages.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section située en haut à gauche de l'**Éditeur logique**, cliquez sur **Mémoriser préréglage**.
2. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, saisissez un nom pour le préréglage et cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Le préréglage est alors enregistré.

À NOTER

Pour supprimer un préréglage, chargez-le et cliquez sur **Effacer préréglage**.

Organiser et partager des préréglages

Les préréglages de l'**Éditeur logique** sont enregistrés dans le dossier de l'application, dans le sous-dossier **Presets\Logical Edit Project**.

Les fichiers des préréglages ne peuvent pas être édités manuellement mais vous pouvez les réorganiser. Il vous sera ainsi plus facile de partager des préréglages avec d'autres utilisateurs de Cubase, puisqu'il vous suffira de transférer les fichiers de préréglages séparés.

À NOTER

La liste des préréglages est lue à chaque ouverture de l'**Éditeur logique**.

Éditeur logique de projet (Cubase Pro uniquement)

L'**Éditeur logique de projet** est un puissant outil qui permet de rechercher et de remplacer des fonctions dans la fenêtre **Projet**.

L'**Éditeur logique de projet** vous permet de définir des conditions de filtre et de les associer à des actions. Vous pouvez ainsi rechercher toutes les pistes répertoire ouvertes dans votre projet pour les fermer, par exemple.

Il intègre plusieurs préréglages qui vous donnent un aperçu des possibilités de cette fonction et que vous pouvez utiliser comme point de départ pour concevoir vos propres configurations.

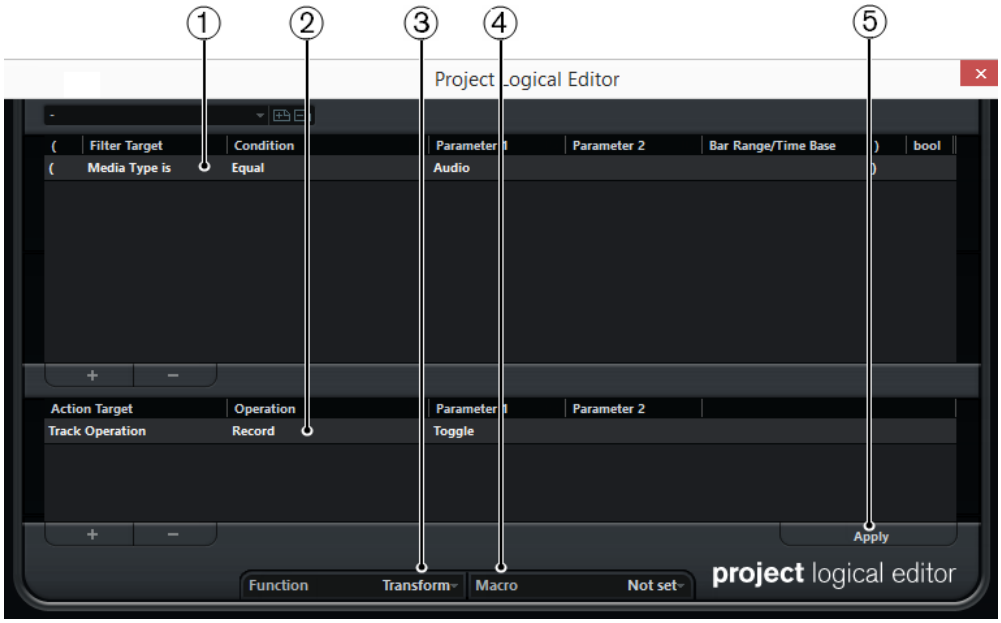
LIENS ASSOCIÉS

Préréglages à la page 1053
Présentation de la fenêtre Éditeur logique de projet à la page 1038

Présentation de la fenêtre Éditeur logique de projet

La fenêtre **Éditeur logique de projet** vous permet de combiner des conditions de filtre, des fonctions, des actions et des macros pour configurer des traitements très puissants.

- Pour ouvrir l'**Éditeur logique de projet**, sélectionnez **Projet** > **Éditeur logique de projet**.



1 **Conditions de filtre**

Permettent 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 déterminer si les éléments détectés doivent être transformés, supprimés ou sélectionnés.

4 **Menu local Macro**

Permet de sélectionner une macro.

5 **Appliquer**

Permet d'appliquer vos paramètres.

IMPORTANT

Il est possible qu'une combinaison de paramètres ne permette pas d'obtenir les résultats escomptés. Faites quelques essais avant de modifier des projets importants.

À NOTER

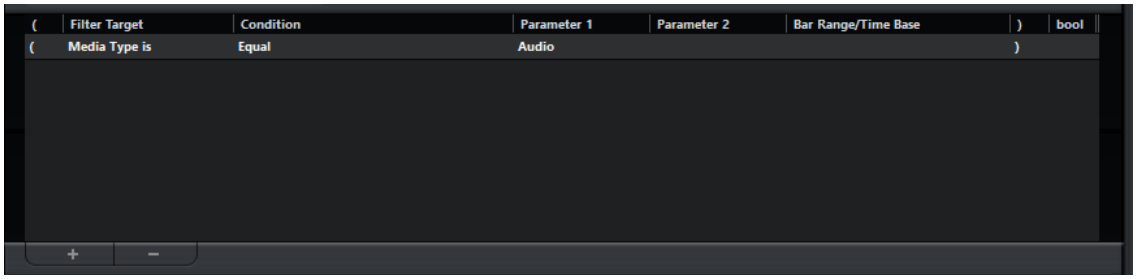
Vous pouvez annuler les opérations réalisées en sélectionnant **Édition** > **Annuler**.

LIENS ASSOCIÉS

Préréglages à la page 1053

Conditions de filtre

En configurant les conditions de filtre, vous pouvez déterminer les cibles du filtre, c'est-à-dire les éléments que vous allez rechercher.



Pour définir une condition de filtre, configurez les paramètres suivants :

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 l'**Éditeur logique de projet** 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**.

Intervalle mesure/base de temps

Uniquement disponible si la **Cible du filtre** a été configurée sur **Position**. Si l'une des options **Plage Mes.** est sélectionnée dans la colonne **Condition**, utilisez la colonne **Intervalle mesure/base de temps** pour définir des zones dans chaque mesure. Vous pouvez ainsi rechercher tous les éléments situés sur le premier temps de chaque mesure ou à proximité, par exemple. Si l'une des autres options de **Condition** est sélectionnée, vous pouvez utiliser la colonne **Intervalle mesure/base de temps** pour définir une base de temps : PPQ, secondes, etc.

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.

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

Quand vous faites une erreur en associant plusieurs conditions à l'aide des parenthèses, vous en êtes informé par 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**.

LIENS ASSOCIÉS

Recherche d'éléments sur des positions spécifiques à la page 1044
Combinaison de plusieurs lignes de condition à la page 1048

Recherche de types de médias

Vous pouvez lancer une recherche d'éléments basée sur le type de média.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Cible du filtre** et sélectionnez **Type de support**.
2. Ouvrez le menu local **Paramètre 1** et sélectionnez le type de média que vous souhaitez rechercher.
3. Ouvrez le menu local **Condition** et sélectionnez l'une des options suivantes :
   - Sélectionnez **Égal** si vous souhaitez rechercher le type de média défini.
   - Sélectionnez **Différent** si vous souhaitez rechercher tous les types de médias sauf celui que vous avez défini.
   - Sélectionnez **Tout type** si vous souhaitez rechercher tous les types de méfias.

Filtre Type de support

Quand la **Cible du filtre** est configurée sur **Type de support**, le menu local affiche les types de média disponibles.

Audio

Si aucun type de conteneur n’est spécifié, des événements, des conteneurs et des pistes audio seront recherchés.

MIDI

Si aucun type de conteneur n’est spécifié, des conteneurs et des pistes MIDI seront recherchés.

Automatisation

Si aucun type de conteneur n’est spécifié, des événements et des pistes d’automatisation seront recherchés.

Marqueur

Si aucun type de conteneur n’est spécifié, des événements et des pistes de marqueur seront recherchés.

Transposer

Si aucun type de conteneur n’est spécifié, des événements et des pistes de transposition seront recherchés.

Arrangeur

Si aucun type de conteneur n’est spécifié, des événements et des pistes arrangeur seront recherchés.

Tempo

Si aucun type de conteneur n’est spécifié, des événements et des pistes Tempo seront recherchés.

Mesure

Si aucun type de conteneur n’est défini, des événements de mesure et des pistes Mesure seront recherchés.

Accord

Si aucun type de conteneur n’est spécifié, des événements d’accord et des pistes d’accords seront recherchés.

Événement de gamme

Si aucun type de conteneur n’est spécifié, des événements de gamme seront recherchés.

Vidéo

Si aucun type de conteneur n’est spécifié, des événements vidéo seront recherchés.

Grouper

Si aucun type de conteneur n’est spécifié, des pistes Groupe seront recherchées.

Effet

Si aucun type de conteneur n’est spécifié, des pistes de voie FX seront recherchées.

Périphérique

Si aucun type de conteneur n’a été spécifié, la recherche portera sur des pistes de périphérique.

VCA

Si aucun type de conteneur n’a été spécifié, la recherche portera sur des pistes de Fader VCA.

Pour les types de médias, les options de **Condition** suivantes sont disponibles :

Égal

Per met de rechercher le type de support choisi dans la colonne **Paramètre 1**.

Tout type

Permet de rechercher tous les types de supports.

Rechercher de types de conteneurs

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Cible du filtre** et sélectionnez **Type de conteneur**.
2. Ouvrez le menu local **Paramètre 1** et sélectionnez le type de conteneur que vous souhaitez rechercher.
3. Ouvrez le menu local **Condition** et sélectionnez l'une des options suivantes :
   - Sélectionnez **Égal** si vous souhaitez rechercher le type de conteneur défini.
   - Sélectionnez **Différent** si vous souhaitez rechercher tous les types de conteneurs sauf celui que vous avez défini.
   - Sélectionnez **Tout type** si vous souhaitez rechercher tous les types de conteneurs.

EXEMPLE

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique de projet** de manière à rechercher tous les pistes Répertoire du projet.

Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base
Container Type is	Equal	FolderTrack		

Filtre Type de conteneur

Quand la **Cible du filtre** est le **Type de conteneur**, le menu local **Paramètre 1** propose les types de conteneurs disponibles.

Piste répertoire

Recherche toutes les pistes répertoire, incluant les répertoires de Voies FX et de Groupe.

Piste

Recherche tous les types de piste.

Conteneur

Recherche les conteneurs audio, MIDI et d'instrument. Les conteneurs de répertoires ne seront pas recherchés.

Événement

Permet de rechercher des points d'automatisation, des marqueurs, ainsi que des événements audio, d'arrangeur, de transposition, de tempo et de mesure.

Pour les types de conteneurs, les options de **Condition** suivantes sont disponibles :

Égal

Permet de rechercher le type de conteneur choisi dans la colonne **Paramètre 1**.

Tout type

Permet de rechercher tous les types de conteneur.

Combiner Type de support et Type de conteneur

La combinaison des cibles de filtre **Type de support** et **Type de conteneur** est un outil très puissant pour les opérations logiques.

EXEMPLE

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique de projet** de manière à rechercher tous les conteneurs MIDI et d'instruments du projet.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
(	Media Type is	Equal	MIDI				And
	Container Type is	Equal	Part			)	

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique de projet** de manière à rechercher toutes les pistes d'automatisation (pas les événements) du projet dont le nom contient **vol**.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
(	Media Type is	Equal	Automation				And
	Container Type is	Equal	Track				And
	Name	Contains	vol			)	

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique de projet** de manière à rechercher tous les conteneurs MIDI et d'instruments (pas les pistes) du projet qui sont muets.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
(	Media Type is	Equal	MIDI				And
	Container Type is	Equal	Part				And
	Property	Not set	Event is muted			)	

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique de projet** de manière à rechercher tous les conteneurs MIDI et d'instruments (pas les pistes) ou tous les événement audio (pas les conteneurs ni les pistes) du projet qui sont muets.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
(((	Media Type is	Equal	MIDI				And
	Container Type is	Equal	Part			)	Or
(	Media Type is	Equal	Audio				And
	Container Type is	Equal	Event			))	And
	Property	Property is not set	Event is muted			)	

Recherche par nom

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le champ de valeur **Cible du filtre** et sélectionnez **Nom**.
2. Cliquez sur le menu local **Paramètre 1** et saisissez le nom que vous souhaitez rechercher ou une partie de ce nom.
3. Ouvrez le menu local **Condition** et sélectionnez l'une des options suivantes :
   - Sélectionnez **Égal** si vous souhaitez rechercher le nom exact.
   - Sélectionnez **Contient** si vous souhaitez rechercher un nom qui contient le nom défini.
   - Sélectionnez **Ne contient pas** si vous souhaitez rechercher un nom autre que celui défini.

EXEMPLE

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique de projet** de manière à rechercher tous les pistes du projet dont le nom contient voc.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
(	Container Type is	Equal	Track				And
	Name	Contains	voc			)	

Recherche d’éléments sur des positions spécifiques

Vous pouvez rechercher des éléments commençant à des positions spécifiques, soit par rapport au début du projet, soit au sein de chaque mesure.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Cible du filtre** et sélectionnez **Position**.

   Vous pourrez ainsi rechercher des éléments commençant à des positions spécifiques, soit par rapport au début du projet, soit au sein de chaque mesure.

2. Ouvrez le menu local **Condition** et sélectionnez l'une des options suivantes :

   - Pour rechercher tous les éléments qui se trouvent à une position spécifique, sélectionnez une position dans la colonne **Paramètre 1**.

     Vous pouvez définir une base de temps, telle que PPQ, secondes, échantillons ou trames dans la colonne **Intervalle mesure/base de temps**.

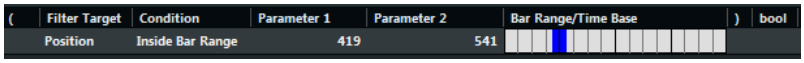
   - Pour rechercher tous les éléments qui se trouvent dans un intervalle ou en dehors d'un intervalle, sélectionnez **À l’intérieur de la plage mes.** ou **En dehors de la plage mes.**.

     Vous pouvez définir l'intervalle de mesure dans la colonne **Intervalle mesure/base de temps** en cliquant et en faisant glisser le pointeur dans l'affichage graphique des mesures ou en ajustant la position de début de l'intervalle dans la colonne **Paramètre 1** et la position de fin dans la colonne **Paramètre 2**. Vous pouvez changer de base de temps dans la colonne **Intervalle mesure/base de temps**. La position de la **Plage mes.** est exprimée en tics par rapport au début de la mesure.

EXEMPLE

Vous pouvez configurer l’**Éditeur logique de projet** de manière à rechercher tous les éléments situés à la position PPQ 5.1.1 dans le projet.

Vous pouvez configurer l’**Éditeur logique de projet** de manière à rechercher les éléments qui commencent aux environs du deuxième temps de chaque mesure.



Filtre Position

Pour les positions, les options de **Condition** suivantes sont disponibles :

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**.

À l'intérieur de la plage mes.

Se trouve à l'intérieur de la zone définie dans la colonne **Intervalle mesure/base de temps**, dans chaque mesure à l'intérieur de la sélection actuelle.

En dehors de la plage mes.

Se trouve à l'extérieur de la zone définie dans la colonne **Intervalle mesure/base de temps**, dans chaque mesure à l'intérieur de la sélection actuelle.

Avant le curseur

Se trouve avant la position du curseur.

Après le curseur

Se trouve après la position du curseur.

À l'intérieur de la boucle de piste

Se trouve à l'intérieur de la boucle de piste.

À l'intérieur du cycle

Se trouve à l'intérieur du cycle.

Exactement adapté au cycle

Correspond exactement au cycle.

Rechercher les éléments d'une durée spécifique

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Cible du filtre** et sélectionnez **Longueur**.

   Vous pourrez ainsi rechercher uniquement les éléments d'une certaine durée.

   À NOTER

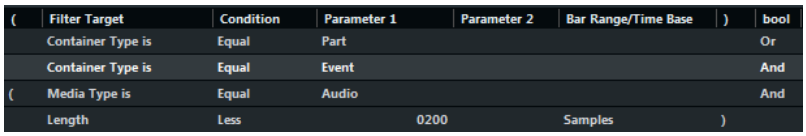
   Le paramètre **Longueur** est interprété via le réglage de Base de temps dans la colonne **Intervalle mesure/base de temps**, c'est-à-dire en PPQ, secondes, échantillons ou images.

2. Ouvrez le menu local **Paramètre 1** et configurez la longueur que vous souhaitez rechercher.
3. Ouvrez le menu local **Condition** et sélectionnez une option.

   Si vous sélectionnez **À l'intérieur de la plage** ou **En dehors de la plage**, servez-vous du **Paramètre 1** et du **Paramètre 2** pour définir le début et la fin de l'intervalle.

EXEMPLE

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique de projet** de manière à rechercher tous les événements et conteneurs audio du projet dont la valeur de longueur est inférieure à 200 échantillons.



LIENS ASSOCIÉS

Filtre de longueur à la page 1046

Filtre de longueur

Pour la longueur, les options de **Condition** suivantes sont disponibles :

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**.

Rechercher des noms de couleurs

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Cible du filtre** et sélectionnez **Nom de la couleur**.
2. Cliquez sur le champ de valeur **Paramètre 1** et saisissez le nom de la couleur que vous souhaitez rechercher.
3. Ouvrez le menu local **Condition** et sélectionnez l'une des options suivantes :
   - Sélectionnez **Égal** si vous souhaitez rechercher le nom exact de la couleur.
   - Sélectionnez **Contient** si vous souhaitez rechercher un nom de couleur qui contient le nom de couleur défini.
   - Sélectionnez **Ne contient pas** si vous souhaitez rechercher un nom de couleur autre que celui défini.

Recherche de propriétés

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le menu local **Cible du filtre** et sélectionnez **Propriété**.
2. Ouvrez le menu local **Paramètre 1** et sélectionnez la propriété que vous souhaitez rechercher.
3. Ouvrez le menu local **Condition** et sélectionnez l'une des options suivantes :
   - Sélectionnez **Propriété définie** si vous souhaitez rechercher des événements qui possèdent la propriété définie.
   - Sélectionnez **Propriété non-définie** si vous souhaitez rechercher des événements qui ne possèdent pas la propriété définie.

EXEMPLE

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique de projet** de manière à rechercher tous les conteneurs MIDI et d'instruments muets.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
	Media Type is	Equal	MIDI				And
	Container Type is	Equal	Part				And
	Property	Property is set	Event is muted				

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique de projet** de manière à rechercher tous les éléments qui sont vides.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
	Media Type is	Equal	Audio				And
	Container Type is	Equal	Part				And
	Property	Property is set	Event is selected				And
	Property	Property is set	Event is empty				

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique de projet** de manière à rechercher tous les conteneurs audio sélectionnés mais non muets.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
	Property	Property is set	Event is selected				And
	Property	Property is not set	Event is muted				

Filtre Propriétés

Pour les propriétés, les options de **Condition** suivantes sont disponibles :

Propriété définie

Permet de rechercher tous les événements qui possèdent la propriété définie dans la colonne **Paramètre 1**.

Propriété non-définie

Permet de rechercher tous les événements qui ne possèdent pas la propriété définie dans la colonne **Paramètre 1**.

Quand la **Cible du filtre** est la **Propriété**, le menu local propose les propriétés disponibles pour le **Paramètre 1**.

Événement est muet

Permet de rechercher tous les événements muets.

Événement est muet

Permet de rechercher tous les événements sélectionnés.

Événement est vide

Permet de rechercher tous les événements vides.

Événements dans NoteExp

Permet de rechercher tous les événements qui font partie de données d'automatisation Note Expression. Il peut s'agir d'événements VST 3 ou de contrôleur MIDI.

Événement VST 3 valable

Permet de rechercher tous les événements VST 3 d'une note qui sont valides. Pour cela, la piste correspondante doit être routée sur un instrument qui prend en charge ces événements.

Est masqué

Permet de rechercher toutes les pistes masquées.

Possède une Track Version

Permet de rechercher toutes les pistes pour lesquelles il existe des Track Versions.

Suivre la piste d'Accords

Permet de rechercher toutes les pistes qui suivent la piste d'Accords.

Est désactivé

Permet de rechercher toutes les pistes désactivées.

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, l'opérateur booléen par défaut est **Et**.

EXEMPLE

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique de projet** de manière à rechercher des pistes MIDI.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
	Media Type is	Equal	MIDI				And
	Container Type is	Equal	Track				

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique de projet** de manière à rechercher tous les conteneurs ou événements correspondant exactement à la boucle.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
	Container Type is	Equal	Part				Or
	Container Type is	Equal	FolderTrack				And
	Position	Exactly Matching Cycle			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**.

Vous pouvez ajouter des parenthèses en cliquant dans les colonnes de parenthèses puis en sélectionnant 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 configurer l'**Éditeur logique de projet** pour rechercher tous les conteneurs audio et les événements dont le nom contient **perc** et les conteneurs et événements MIDI dont le nom contient **drums**.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
	Media Type is	Equal	Audio				And
	Name	Contains	perc				Or
	Name	Contains	drums				

Vous pouvez configurer l'**Éditeur logique de projet** pour rechercher tous les conteneurs ou événements audio dont le nom contient **perc** ou **drums**.

(	Filter Target	Condition	Parameter 1	Parameter 2	Bar Range/Time Base	)	bool
	Media Type is	Equal	Audio				And
(	Name	Contains	perc				Or
	Name	Contains	drums			)	

Définir des actions

Dans la liste située en bas de l'**Éditeur logique de projet**, vous pouvez définir des actions, c'est-à-dire des modifications devant être apportées aux éléments détectés. Les actions ne fonctionnent que pour le type de fonction **Transformer**.

Action Target	Operation	Parameter 1	Parameter 2
Track Operation	Record	Toggle	

Vous pouvez réaliser les types d'actions suivants :

- Des actions sur les pistes telles que **Opération de piste** ou **Nom**
- Des actions sur des événements telles que **Position**, **Longueur** ou **Nom**.
- Des actions qui ne peuvent être réalisées que sur des données d'automatisation, telles que **Trim**.

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.

Position

Vous pouvez déplacer les éléments en modifiant la valeur **Position**.

Ce paramètre est interprété via le paramètre de base de temps de la colonne **Intervalle mesure/base de temps**, exception faite du paramètre **Aléatoire** qui utilise la base de temps des événements affectés :

Ajouter

Permet d'ajouter la valeur définie dans la colonne **Paramètre 1** à la **Position**.

Soustraire

Permet de soustraire la valeur définie dans la colonne **Paramètre 1** à la **Position**.

Multiplier par

Permet de multiplier la valeur de **Position** par la valeur définie dans la colonne **Paramètre 1**.

Diviser par

Permet de diviser la valeur de **Position** par la valeur définie dans la colonne **Paramètre 1**.

Arrondir à

Permet d'arrondir la valeur de **Position** à la valeur définie dans la colonne **Paramètre 1**. Autrement dit, la valeur de **Position** est modifiée et prend la valeur la plus proche qui soit divisible par la valeur du **Paramètre 1**.

Valeurs aléatoires relatives entre

Permet d'ajouter une valeur aléatoire à la valeur de la **Position**. Cette valeur aléatoire ajoutée sera comprise entre les valeurs du **Paramètre 1** et du **Paramètre 2**. Notez que ces valeurs peuvent être négatives.

Régler à valeur fixe

Permet de configurer la position sur la valeur définie dans la colonne **Paramètre 1**.

Longueur

Vous pouvez redimensionner les éléments en modifiant la valeur de **Longueur**.

Ce paramètre est interprété via le paramètre de base de temps de la colonne **Intervalle mesure/base de temps**, exception faite du paramètre **Aléatoire** qui utilise la base de temps des événements affectés :

Ajouter

Ajoute la valeur spécifiée dans la colonne **Paramètre 1** à la **Longueur**.

Soustraire

Soustrait la valeur spécifiée dans la colonne **Paramètre 1** de la **Longueur**.

Multiplier par

Multiplie la valeur de **Longueur** par la valeur spécifiée dans la colonne **Paramètre 1**.

Diviser par

Divise la valeur de **Longueur** par la valeur spécifiée dans la colonne **Paramètre 1**.

Arrondir à

Permet d'arrondir la valeur de **Longueur** à la valeur définie dans la colonne **Paramètre 1**. Autrement dit, la valeur de **Longueur** est modifiée et prend la valeur la plus proche qui soit divisible par la valeur du **Paramètre 1**.

Régler à valeur fixe

Règle la **Longueur** sur la valeur spécifiée dans la colonne **Paramètre 1**.

Valeurs aléatoires entre

Permet d'ajouter une valeur aléatoire à la longueur actuelle. Cette valeur aléatoire ajoutée sera comprise entre les valeurs du **Paramètre 1** et du **Paramètre 2**.

Opération de piste

Vous pouvez modifier le statut d'une piste en modifiant la valeur **Opération de piste**.

À NOTER

Les opérations de piste peuvent également affecter les pistes d'Automatisation. Il se peut que les résultats ne correspondent pas à vos attentes, en particulier si vous utilisez l'action **Alterner**.

Répertoire

Permet d'ouvrir, de fermer ou de changer de répertoires.

Enregistrement

Permet d'activer, de désactiver ou de changer l'état de préparation à l'enregistrement.

Monitor

Permet d'activer, de désactiver ou de changer le statut de monitoring.

Solo

Permet d'activer, de désactiver ou de changer le statut du solo.

Rendre muet

Permet d'activer, de désactiver ou de changer le statut muet.

Lire

Permet d'activer, de désactiver ou de changer l'état de lecture des donnés d'automatisation.

Écriture

Permet d'activer, de désactiver ou de changer l'état d'écriture des donnés d'automatisation.

Contournement d'EQ (Bypass)

Permet d'activer, de désactiver ou de changer l'état de contournement de l'égaliseur.

Bypass des Inserts

Permet d'activer, de désactiver ou de changer l'état de contournement des effets d'insert.

Bypass des effets Send

Permet d'activer, de désactiver ou de changer l'état de contournement des effets Send.

Couches actives

Permet d'activer, de désactiver ou de changer l'état d'activation des couches.

Masquer la piste

Permet d'activer, de désactiver ou de changer la visibilité de la piste.

Domaine temporel

Permet de configurer le domaine temporel de la piste sur **Musical** ou **Linéaire** et d'alterner entre les statuts.

Nom

Vous pouvez renommer les éléments détectés en modifiant la valeur **Nom**.

Remplacer

Remplace les noms par le texte défini dans la colonne **Paramètre 1**.

Ajouter à la fin

Le texte défini dans la colonne **Paramètre 1** est ajouté à la fin du nom.

Ajouter au début

Les noms seront précédés de la chaîne définie dans la colonne **Paramètre 1**.

Générer nom

Le nom sera remplacé par la chaîne définie comme **Paramètre 1** suivi du numéro défini par le **Paramètre 2**. Ce numéro augmentera de 1 à chaque élément trouvé.

Remplacer chaîne de caractères à rechercher

Vous pouvez définir une chaîne de recherche pour le **Paramètre 1** pouvant être remplacée par le texte défini dans la colonne **Paramètre 2**.

Trim

Vous pouvez rogner les éléments détectés en modifiant la valeur **Trim**. Cette valeur ne peut être utilisée que pour les automatisations.

Multiplier par

Permet de multiplier la valeur **Trim** par la valeur définie dans la colonne **Paramètre 1**.

Diviser par

Permet de diviser la valeur **Trim** par la valeur définie dans la colonne **Paramètre 1**.

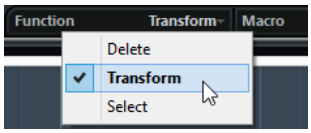
Définir couleur

Vous pouvez définir la couleur d'un élément en modifiant la valeur **Définir couleur**.

Pour cette **Cible de l'action**, la seule option disponible est **Régler à valeur fixe**. Pour définir une couleur en particulier, cliquez sur la colonne **Paramètre 1** et sélectionnez l'élément dans le menu local.

Sélectionner une fonction

Le menu local situé à gauche en bas de l'**Éditeur logique de projet** permet de sélectionner la fonction – le type d'édition de base à effectuer.



Les options disponibles sont les suivantes :

Supprimer

Permet de supprimer tous les événements détectés par l'**Éditeur logique de projet**.

À NOTER

Lorsque vous effacez des pistes d'automatisation et que vous annulez cette opération en sélectionnant **Annuler** dans le menu **Édition**, les pistes d'automatisation sont restaurées, mais elles sont fermées.

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.

Sélectionner

Permet tout simplement de sélectionner tous les éléments trouvés, les faisant passer en surbrillance pour travail ultérieur dans la fenêtre **Projet**.

Appliquer des macros

Dans le menu local **Macro** vous pouvez sélectionner une macro qui sera automatiquement exécutée après l'achèvement des actions définies.

Pour l'utiliser, configurez la macro dont vous avez besoin dans la boîte de dialogue **Raccourcis clavier**, puis sélectionnez-la dans le menu local **Macro** de l'**Éditeur logique de projet**.

LIENS ASSOCIÉS

Raccourcis clavier à la page 1151

Appliquer les actions définies

Une fois toutes les conditions de filtre configurées, la fonction sélectionnée et les actions nécessaires entrées (ou le préréglage chargé), vous appliquez les actions définies avec l'**Éditeur logique de projet** en cliquant sur le bouton **Appliquer**.

Les opérations de l'**Éditeur logique de projet** peuvent être annulées comme toute autre édition.

Préréglages

La section située en haut à gauche de la fenêtre permet de charger, d'enregistrer et de gérer les préréglages de l'**Éditeur logique de projet**.

Pour charger un préréglage, procédez de l'une des manières suivantes :

- Ouvrez le menu local **Sélectionner préréglage** et sélectionnez une option.
- Sélectionnez **Projet** > **Appliquer le préréglage d'Éditeur logique de projet**, puis sélectionnez une option.

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 1151

Enregistrer vos propres paramètres sous forme de préréglages

Vous pouvez enregistrer les paramètres que vous souhaitez réutiliser sous forme de préréglages.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section située en haut à gauche de l'**Éditeur logique de projet**, cliquez sur **Mémoriser préréglage**.
2. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, saisissez un nom pour le préréglage et cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Le préréglage est alors enregistré.

À NOTER

Pour supprimer un préréglage, chargez-le puis cliquez sur le bouton **Effacer préréglage**.

Organiser et partager des préréglages

Les préréglages de l'**Éditeur logique de projet** sont enregistrés dans le dossier de l'application, dans le sous-dossier **Presets\Logical Edit Project**.

Les fichiers des préréglages ne peuvent pas être édités manuellement mais vous pouvez les réorganiser. Il vous sera ainsi plus facile de partager des préréglages avec d'autres utilisateurs de Cubase, puisqu'il vous suffira de transférer les fichiers de préréglages séparés.

À NOTER

La liste des préréglages est lue à chaque ouverture de l'**Éditeur logique de projet**.

Définir des raccourcis clavier pour les préréglages

Si vous avez enregistré des préréglages de l'**Éditeur logique de projet**, vous pouvez leur attribuer des raccourcis clavier.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Édition** > **Raccourcis clavier**.
2. Dans la colonne **Commandes**, accédez à la catégorie **Traiter préréglage logique** et cliquez sur le signe plus pour afficher les éléments du dossier.
3. Dans la liste, sélectionnez l'article auquel vous souhaitez attribuer un raccourcis clavier, cliquez dans le champ **Appuyer sur** et entrez un nouveau raccourcis clavier.
4. Cliquez sur le bouton **Affecter**, au-dessus du champ.

   Le nouveau raccourci clavier est affiché dans la liste **Touches**.
5. Cliquez sur **OK**.

LIENS ASSOCIÉS

Raccourcis clavier à la page 1151

Éditer le tempo et le chiffrage de mesure

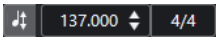
Modes de tempo du projet

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** :

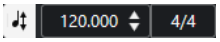
- **Mode de tempo fixe**

  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 1061

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

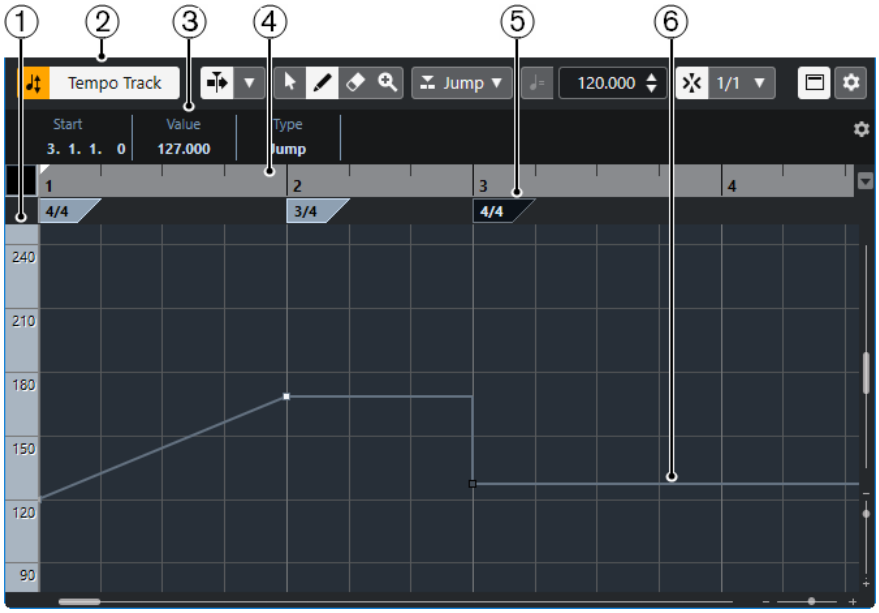
Inspecteur des pistes d'Instrument à la page 120
Inspecteur des pistes MIDI à la page 135
Inspecteur des pistes Audio à la page 113

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.

Crayon

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.

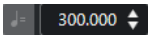
Nouveau type de tempo

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.

Enregistrement tempo

Ouvrir le panneau Enregistrement tempo

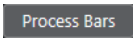
Permet d'ouvrir un panneau dans lequel vous pouvez enregistrer des changements de tempo.

Calcul du tempo

Ouvrir boîte de dialogue 'Calcul du tempo'

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

Ouvrir boîte de dialogue 'Modifier structure des mesures'



Permet d’ouvrir la boîte de dialogue **Modifier structure des mesures**.

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 ajouter une piste Tempo dans votre projet, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste** dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, puis sélectionnez **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.

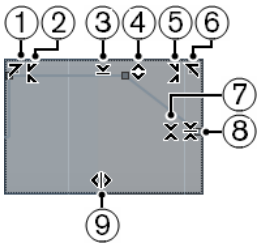
LIENS ASSOCIÉS
Inspecteur de la piste Tempo à la page 175
Commandes de la piste Tempo à la page 176

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 enregistrant des changements de tempo à l'aide du panneau **Enregistrement tempo** de l'**Éditeur de piste Tempo**.
- En créant des événements de tempo sur la piste Tempo.
- En important des pistes Tempo (Cubase Pro uniquement).

Cubase Pro uniquement : Si vous ne connaissez pas le tempo de votre morceau, Cubase intègre des outils qui permettent de calculer et de définir de tempo :

- **Panneau de détection du tempo**
- Outil **Time Warp**
- Boîte de dialogue **Modifier structure des mesures**
- Boîte de dialogue **Calcul du tempo**

LIENS ASSOCIÉS
Configurer des projets pour les changements de tempo à la page 1061

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 1055
Commandes de la piste Tempo à la page 176
Éditeur de piste Tempo à la page 1056

Configurer une piste Tempo en y créant des changements de tempo

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Sélectionnez **Projet** > **Piste Tempo** pour ouvrir l'**Éditeur de piste Tempo**.
   - Dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste**, puis sélectionnez **Ajouter une piste Tempo** pour ajouter une piste Tempo dans votre projet.
2. 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 **Crayon** puis cliquez et faites glisser le pointeur sur 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.

Configurer une piste Tempo en enregistrant des changements de tempo (Cubase Pro uniquement)

Il est possible de configurer toute une piste Tempo en enregistrant des changements de tempo. Vous pouvez ainsi créer des ritardandos qui semblent plus naturels, par exemple.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le projet dans lequel vous souhaitez configurer une piste Tempo et lancez la lecture.
2. Sélectionnez **Projet** > **Piste Tempo**.
3. Dans la barre d'outils de l'**Éditeur de piste Tempo**, servez-vous du panneau **Enregistrement tempo** pour créer des changements de tempo à la volée.

   En déplaçant le curseur vers la droite, vous augmentez le tempo du projet, et en le déplaçant vers la gauche, vous diminuez le tempo.

RÉSULTAT

Les changements de tempo sont enregistrés et créés sur la courbe de tempo de l'**Éditeur de piste Tempo**.

LIENS ASSOCIÉS

Barre d'outils de l'Éditeur de piste Tempo à la page 1057

Configurer une piste Tempo en battant la mesure (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez configurer toute une piste Tempo en battant la mesure sur des signaux audio ou MIDI enregistrés sans métronome.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ouvert un projet contenant un fichier audio ou MIDI enregistré sans métronome. Vous avez créé une piste d'Instrument sur laquelle vous avez chargé un instrument. Un clavier MIDI a été connecté et configuré.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** de la piste d'Instrument, désactivez l'option **Basculer la base de temps** pour configurer la piste en base de temps linéaire.
2. Sur la piste d'instrument, activez l'option **Activer l'enregistrement**.
3. Dans la palette **Transport**, activez **Enregistrement**.
4. Sur le clavier MIDI, battez la mesure du morceau en tapant sur une touche.

5. Arrêtez l'enregistrement et lisez les notes MIDI enregistrées en même temps que l'enregistrement d'origine pour vérifier si la rythmique est correcte.
6. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Sélectionnez le conteneur MIDI dans la fenêtre **Projet**.
   - Ouvrez le conteneur MIDI dans l'**Éditeur clavier** et sélectionnez les notes que vous souhaitez utiliser pour le calcul.
7. Sélectionnez **MIDI** > **Fonctions** > **Calculer tempo via MIDI**.
8. Ouvrez le menu local **Valeur de note donnée** pour définir le type de note que vous avez utilisé quand vous avez battu la mesure pendant l'enregistrement.
9. Facultatif : Pour lancer le calcul de la courbe de tempo au début d'une mesure, activez **Commencer au début de la mesure**.
10. Cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Le tempo du projet est aligné sur le tempo que vous avez défini en battant la mesure.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Ouvrez l'**Éditeur de piste Tempo** pour visualiser et modifier la nouvelle courbe de tempo.

LIENS ASSOCIÉS

Configurer toutes les entrées MIDI à la page 20

Configurer une piste Tempo grâce à la fonction de détection du tempo (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez configurer une piste Tempo complète en utilisant les résultats de la détection du tempo sur un événement audio ou un conteneur MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Projet**, sélectionnez l'événement audio ou le conteneur MIDI que vous souhaitez analyser.
2. Sélectionnez **Projet** > **Détection du tempo**.
3. Dans le **Panneau de détection du tempo**, cliquez sur **Analyser**.

RÉSULTAT

- Une piste Tempo est créée dans le projet. Sur la piste Tempo, les événements de tempo sont créés à partir de l'analyse de l'événement audio ou du conteneur MIDI sélectionné.
- Une piste Mesure est créée dans le projet. Sur cette piste Mesure, un événement de mesure de valeur 1/4 est créé.
- Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, l'outil **Time Warp** est sélectionné.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Selon les caractéristiques rythmiques des données, l'analyse peut donner immédiatement un résultat parfait. Vous pouvez vérifier la qualité de l'analyse en activant le clic du métronome dans la palette **Transport** puis en lisant le projet. Pour corriger manuellement le résultat, servez-vous des fonctions du **Panneau de détection du tempo**.

LIENS ASSOCIÉS

Panneau de détection du tempo à la page 1068
Corriger manuellement l'analyse du tempo à la page 1064

Corriger manuellement l'analyse du tempo

Quand votre projet contient des parties dont le tempo est différent ou qui possèdent des caractéristiques rythmiques spécifiques, par exemple, il vous faut ajuster manuellement les événements de tempo.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez analysé vos données et le **Panneau de détection du tempo** est toujours ouvert. Le clic du métronome est activé.

PROCÉDER AINSI

1. Lisez la piste qui contient les données analysées depuis le début et écoutez le clic.
2. Facultatif : Si vous travaillez avec un événement audio, zoomez sur la forme d'onde afin de pouvoir comparer les transitoires et les événements de tempo de la piste Tempo.
3. Facultatif : Si le premier événement de tempo à ne pas être correctement placé se situe au début du projet, cliquez sur le bouton de flèche gauche dans le **Panneau de détection du tempo** afin de changer le sens de la réanalyse.
4. Sélectionnez l'outil **Time Warp** et placez à la bonne position le premier événement de tempo dont le placement est incorrect.

RÉSULTAT

Les données sont de nouveau analysées et le tempo est recalculé.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Continuez d'écouter les données et corrigez les événements de tempo jusqu'à la fin. Fermez le **Panneau de détection du tempo**.

À NOTER

Si votre projet contient plusieurs parties possédant des tempos différents, vous pouvez également scinder le projet à chaque changement de tempo important et lancer une détection du tempo pour chacune des parties ainsi créées. Chaque partie doit durer au minimum sept secondes.

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**.

Modifier le tempo d'un intervalle (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez modifier le tempo sur un intervalle afin de faire correspondre celui-ci à une durée ou à une position de fin spécifique.

PROCÉDER AINSI

1. Placez les délimiteurs gauche et droit sur les positions de début et de fin de l'intervalle que vous souhaitez ajuster.
2. Sélectionnez **Projet** > **Piste Tempo**.
3. Cliquez sur **Ouvrir boîte de dialogue "Calcul du tempo"**.
4. Ouvrez le menu local **Format de temps** et sélectionnez un format de temps pour le nouvel intervalle.
5. Dans la section **Nouvel intervalle**, saisissez une nouvelle position de fin ou une nouvelle durée pour l'intervalle.
6. Cliquez sur **Traitement**.

RÉSULTAT

L'intervalle est ajusté sur la nouvelle position de fin ou sur la nouvelle durée. La piste Tempo adopte le nouveau tempo de l'intervalle.

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**
- **Calculer tempo via MIDI** (Cubase Pro uniquement)
- **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 1066
Définir le tempo du projet en battant la mesure à la page 1066
Aligner le tempo du projet sur celui d'une boucle audio à la page 1067

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 1067

Définir le tempo du projet en battant la mesure

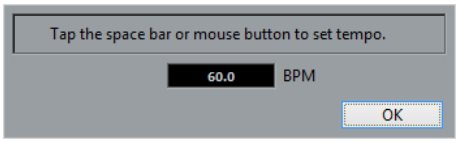
Vous pouvez définir le tempo de signaux audio ou MIDI enregistrés sans métronome en battant la mesure.

CONDITION PRÉALABLE

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 1065

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.

CONDITION PRÉALABLE

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.

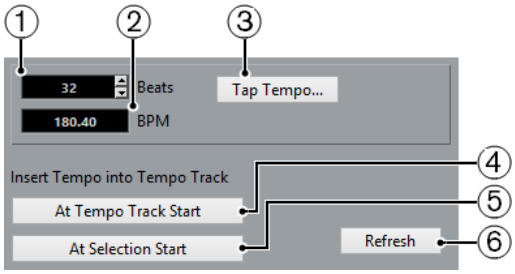
RÉSULTAT

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**.



1 **Temps**

Permet de saisir le nombre de temps compris dans la section sélectionnée de votre enregistrement.

2 **BPM**

Indique le tempo détecté dans la sélection.

3 **Taper le tempo**

Permet d'accéder à une fenêtre dans laquelle vous pouvez définir le tempo en battant la mesure.

4 **Insérer tempo dans la piste Tempo 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.

5 **Insérer tempo dans la piste Tempo 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.

6 **Rafraîchir**

Permet de recalculer le tempo. Il est nécessaire de le faire si la sélection est modifiée, par exemple.

Détection du tempo (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez détecter le tempo de n'importe quel contenu musical rythmique, même s'il n'a pas été enregistré avec un métronome ou si son tempo varie légèrement.

Il est nécessaire de détecter le tempo de données musicales dans les cas suivants :

- Pour faire en sorte que des pistes audio ou MIDI suivent le tempo de données enregistrées sans métronome.
- Pour aligner des données enregistrées sans métronome sur le tempo du projet.

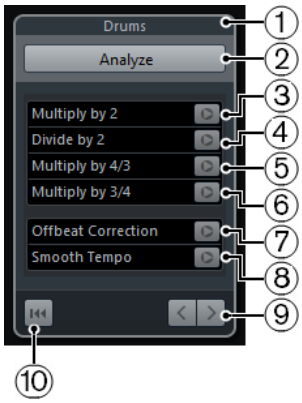
Pour qu'une détection du tempo soit possible, les conditions suivantes doivent être remplies :

- L'événement audio ou le conteneur MIDI doit durer au moins sept secondes.
- Le signal doit comporter un rythme reconnaissable.

Panneau de détection du tempo

Le **Panneau de détection du tempo** vous permet d'analyser le tempo d'événements audio ou de conteneurs MIDI.

- Pour ouvrir le **Panneau de détection du tempo** d'un événement audio ou d'un conteneur MIDI, sélectionnez l'événement ou conteneur, puis sélectionnez **Projet** > **Détection du tempo**.



1 **Nom**

Indique le nom de l'événement ou du conteneur sélectionné.

2 **Analyser**

Permet de lancer la détection du tempo.

3 **Multiplier par 2**

Permet de doubler le tempo détecté. Cette option est utile si vos données sont deux fois plus rapides que le tempo détecté.

4 **Diviser par 2**

Permet de diviser de moitié le tempo détecté. Cette option est utile si vos données sont deux fois moins rapides que le tempo détecté.

5 **Multiplier par 4/3**

Permet de modifier le tempo détecté selon un facteur de 4/3. Cette option est utile si vos données contiennent des notes pointées ou des triolets et que l'algorithme détecte trois temps là où il devrait y en avoir quatre.

6 **Multiplier par 3/4**

Permet de modifier le tempo détecté selon un facteur de 3/4. Combinée avec **Multiplier par 2**, cette option s'avère utile quand la mesure réelle est 2/4 et que l'algorithme a détecté une mesure de 6/8, ou vice versa.

7 **Correction des Offbeat**

Permet de décaler les événements de tempo détectés d'un demi-temps. Cette option est utile quand les contretemps dominent tellement que l'algorithme les interprète comme des temps forts.

8 **Lisser courbe tempo**

Permet de relancer l'analyse du tempo et de supprimer les variations brusques et irrégulières ou les changements de tempo survenant à des moments où le tempo doit être régulier. Cette option est utile quand des changements de tempo irréguliers ont été détectés alors que les données ont un tempo plus ou moins régulier.

9 **Boutons de sens de la réanalyse**

Quand vous corrigez la courbe de tempo détectée en la réanalysant manuellement, ces boutons vous permettent de changer la direction dans laquelle les données sont analysées. Pour réanalyser le début de la courbe de tempo, activez le bouton de flèche gauche.

10 **Réinitialiser**

Permet de réinitialiser les données de l'analyse.

Exporter une piste Tempo (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez exporter une piste Tempo sous forme de fichier XML pour l'utiliser dans d'autres projets.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier** > **Exporter** > **Piste Tempo**.
2. Dans le sélecteur de fichier qui s'ouvre, définissez un nom et un emplacement pour le fichier.
3. Cliquez sur **Enregistrer**.

RÉSULTAT

Les données de la piste Tempo sont enregistrées avec les événements de mesure dans un fichier portant l'extension **.smt**.

Importer une piste Tempo (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez importer la piste Tempo d'un autre projet.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier** > **Importer** > **Piste Tempo**.
2. Dans le sélecteur de fichier qui s'ouvre, accédez au fichier que vous souhaitez importer.
3. Cliquez sur **Ouvrir**.

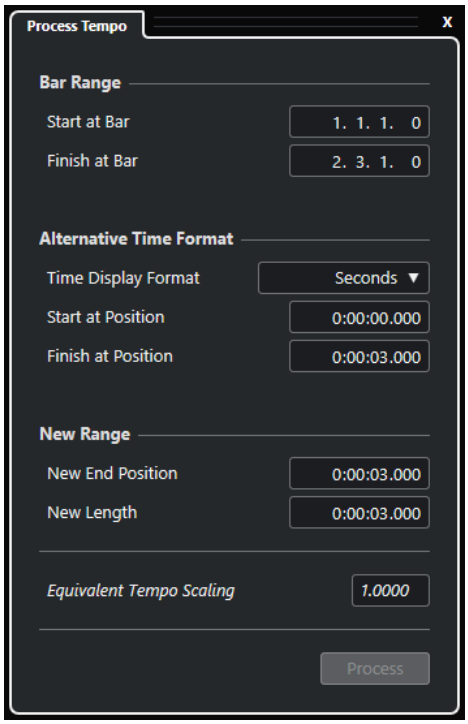
RÉSULTAT

La piste Tempo est importée dans votre projet avec les événements de mesure. Toutes les données de la piste Tempo du projet sont remplacées.

Boîte de dialogue Calcul du tempo (Cubase Pro uniquement)

La boîte de dialogue **Calcul du tempo** vous permet de définir précisément la longueur d'un intervalle donné ou d'en déplacer la fin par réajustement automatique de la piste Tempo.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Calcul du tempo**, activez l'option **Activer piste Tempo**, sélectionnez **Projet** > **Piste Tempo** pour ouvrir l'**Éditeur de piste Tempo**, puis cliquez sur **Ouvrir boîte de dialogue "Calcul du tempo"**.



Voici les options disponibles dans la section **Intervalle de mesures** :

Commencer à la mesure

Indique la position de début de la zone délimitée par les marqueurs en mesures et en temps.

Finir à la mesure

Indique la position de fin de la zone délimitée par les marqueurs en mesures et en temps.

Voici les options disponibles dans la section **Format temporel alternatif** :

Format de temps

Permet de sélectionner le format temporel alternatif.

Commencer à la position

Indique la position de début de la zone délimitée par les marqueurs dans le format temporel sélectionné.

Finir à la position

Indique la position de fin de la zone délimitée par les marqueurs dans le format temporel sélectionné.

Voici les options disponibles dans la section **Nouvel intervalle** :

Nouvelle position de fin

Indique la position de fin du nouvel intervalle dans le format temporel sélectionné.

Nouvelle longueur

Indique la longueur du nouvel intervalle dans le format temporel sélectionné.

Échelonnage du tempo équivalent

Indique la valeur d'étalonnage.

Traitement

Permet d'appliquer le processus.

Boîte de dialogue Modifier structure des mesures (Cubase Pro uniquement)

La boîte de dialogue **Modifier structure des mesures** permet d'insérer, de supprimer, de remplacer ou des réinterpréter les événements de mesure par un ajustement automatique des événements de mesure et de tempo.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Modifier structure des mesures**, sélectionnez d'abord **Projet** > **Piste Tempo** afin d'ouvrir l'**Éditeur de piste Tempo**, puis cliquez sur **Ouvrir boîte de dialogue 'Modifier structure des mesures'**.

Voici les options disponibles :

Commencer à la mesure

Permet de définir la position à laquelle commence le processus.

Longueur en mesures

Permet de définir la longueur du processus.

Type de processus

Permet de sélectionner un type de processus :

- **Insérer mesures**

  Permet d'insérer des mesures vides possédant le **Chiffrage de mesure** défini à la **Position du début du processus dans la mesure**.
- **Supprimer mesures**

  Permet de supprimer la mesure à la **Position du début du processus dans la mesure**.
- **Réinterpréter mesures**

  Permet de réinterpréter les mesures possédant le **Chiffrage de mesure** défini à la **Position du début du processus dans la mesure**. Néanmoins, la lecture des notes n'est pas affectée.
- **Remplacer mesures**

  Permet de remplacer les mesures à la **Position du début du processus dans la mesure**.

Chiffrage de mesure

Permet de définir le chiffrage de mesure utilisé pour les fonctions **Insérer mesures**, **Réinterpréter mesures** et **Remplacer mesures**.

Traitement

Permet d'appliquer le type de processus défini.

Time Warp (Cubase Pro uniquement)

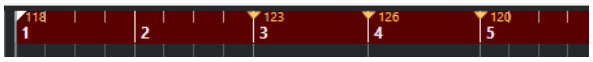
L'outil **Time Warp** vous permet d'aligner les positions musicales d'événements ou de conteneurs sur des positions temporelles.

- Vous pouvez aligner les positions de données en base de temps musicale sur des positions temporelles.
- Vous pouvez aligner des données en base de temps musicale sur des données en base de temps linéaire.

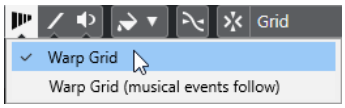
À NOTER

L'outil **Time Warp** permet de créer des valeurs de tempo pouvant s'élever jusqu'à 360 BPM.

Quand vous activez **Time Warp** dans la barre d'outils, la règle montre les événements de tempo sous forme de drapeaux indiquant les valeurs de tempo.



Si vous cliquez à nouveau sur **Time Warp**, le menu local qui apparaîtra vous permettra de sélectionner l'un des modes suivants :



- **Manipuler grille**

  Quand vous utilisez l'outil **Time Warp** dans ce mode, les positions temporelles absolues de toutes les pistes qui sont configurées en base de temps musicale sont conservées.
- **Manipuler grille (Suivi des événements musicaux)**

  Quand vous utilisez l'outil **Time Warp** dans ce mode, toutes les pistes qui sont configurées en base de temps musicale suivent les changements.

Quand vous cliquez avec l'outil **Time Warp**, il se cale sur la grille de tempo de la fenêtre. Si vous préférez que l'outil **Time Warp** se cale plutôt sur un marqueur ou sur la position de début ou de fin d'un événement, activez le **Calage** et configurez le **Type de calage** sur **Événements**.

Aligner des positions musicales sur des positions temporelles

Vous pouvez aligner des positions musicales sur des positions temporelles en vous servant de l'outil **Time Warp**.

CONDITION PRÉALABLE

Le mode Piste Tempo est activé. Le **Calage** est activé et vous avez sélectionné le **Type de calage** approprié.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre d'outils de la fenêtre **Projet**, cliquez sur **Time Warp**.
   La règle se configure automatiquement sur le format **Mesure**.
2. Dans l'affichage d'événements, trouvez la position musicale que vous souhaitez aligner et faites-la glisser sur la position temporelle souhaitée.
   Il peut s'agir du début de l'événement, d'un certain point dans l'événement, etc.
3. Relâchez le bouton de la souris.

RÉSULTAT

La position musicale est alignée sur la position temporelle et la valeur de tempo de l'événement de tempo qui précède la position où vous avez cliqué est modifiée. S'il y a des événements de tempo ultérieurs, un nouvel événement de tempo est créé à la position où vous avez cliqué.

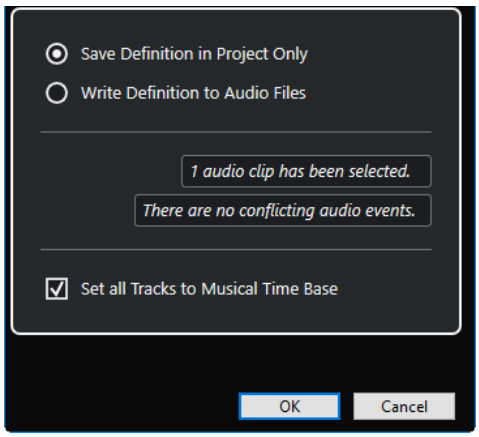
LIENS ASSOCIÉS

Modes de tempo du projet à la page 1055
Time Warp (Cubase Pro uniquement) à la page 1072

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 43
Barre de transport à la page 58
Piste Mesure à la page 173
Créer des événements de mesure sur la piste Mesure à la page 1075
Configurer un pattern de clic pour un événement de mesure à la page 1075

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 **Crayon** 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. Dans la zone des commandes de piste globales de la liste des pistes, cliquez sur **Ajouter une autre piste ou utiliser un préréglage de piste**.
2. Sélectionnez **Ajouter la piste Mesure**.
3. Sélectionnez le **Crayon** 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.
4. 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 173

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 préréglages.
   - 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 268

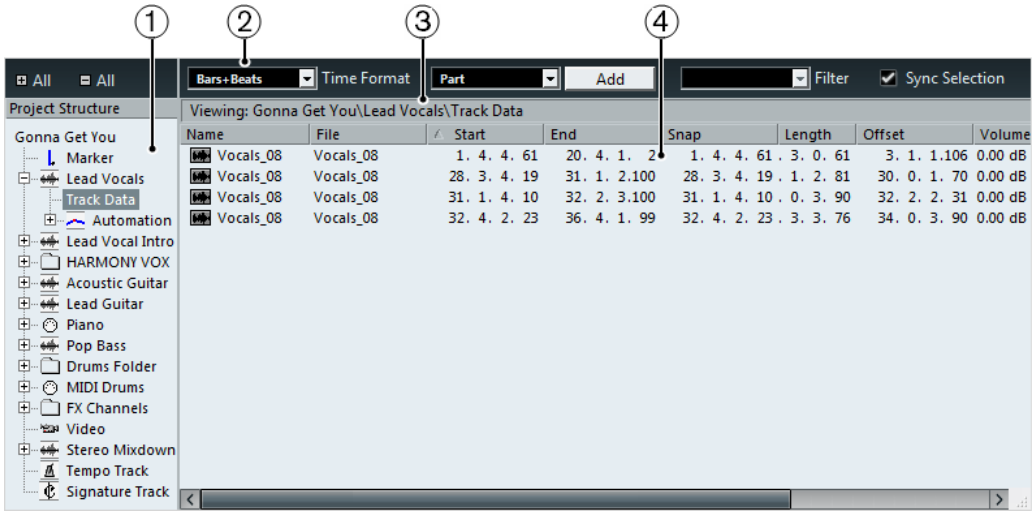
Explorateur de projet (Cubase Pro uniquement)

L'**Explorateur de projet** offre une représentation du projet sous forme de liste. Il vous permet de voir et d'éditer tous les événements sur toutes les pistes.

- Pour ouvrir l'**Explorateur de projet**, sélectionnez **Explorateur de** > **projet**.

À NOTER

L'**Explorateur de projet** peut rester ouvert pendant que vous travaillez dans d'autres fenêtres. Tous les changements effectués dans la fenêtre **Projet** ou dans un éditeur sont immédiatement répercutés dans l'**Explorateur de projet** et vice versa.



1 **Structure du projet**

Permet de sélectionner des types de pistes spécifiques pour les afficher et les éditer dans l'affichage d'événements.

2 **Barre d'outils**

Contient des outils et des paramètres d'édition.

3 **Ligne d'infos**

Indique des informations sur l'élément sélectionné.

4 **Affichage d'événements**

Permet d'afficher et d'éditer l'élément sélectionné.

Barre d'outils de l'Explorateur de projet

La barre d'outils regroupe les outils et les paramètres qui permettent d'éditer des données dans l'**Explorateur de projet**.

+/- Tout

Permet d'ouvrir/fermer tous les dossiers de la liste **Structure du projet**.

Format de temps

Permet de changer le format de temps utilisé dans l'**Explorateur de projet**.

Piste/Conteneur/Événement

Indique ce qui est ajouté quand vous cliquez sur **Ajouter**.

Ajouter

Permet d'ajouter la piste, le conteneur ou le type d'événement indiqué dans le menu local à gauche.

Filter

Permet de filtrer l'affichage des événements par type d'événement.

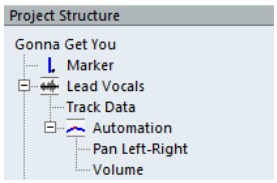
Sélection synchronisée

Permet de faire en sorte que les données sélectionnées dans l'**Explorateur de projet** et celles sélectionnées dans la fenêtre **Projet** soient les mêmes. Vous pouvez ainsi retrouver facilement les événements dans les deux fenêtres.

Structure du projet

La **Structure du projet** vous permet de sélectionner des types de pistes spécifiques pour les afficher et les éditer dans l'affichage d'événements. Selon le type de piste que vous sélectionnez, la **Structure du projet** offre des options différentes.

Données piste



Quand vous sélectionnez **Données piste**, la **Structure du projet** affiche soit des événements et/ou des conteneurs audio (qui peuvent eux-mêmes contenir des événements audio), soit des conteneurs MIDI (qui peuvent, eux, contenir des événements MIDI).

L'entrée **Données piste** est disponible pour les pistes Audio et MIDI.

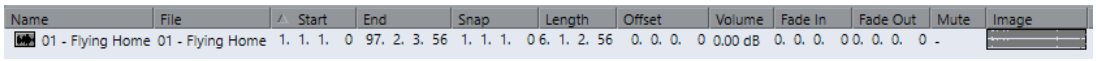
Automatisation

Quand vous sélectionnez **Automatisation** dans la **Structure du projet**, les événements d'automatisation de la piste s'affichent (si elle en contient).

Chaque élément d'**Automatisation** qui figure dans la **Structure du projet** intègre des sous-entrées correspondant à chacun des paramètres automatisés.

Affichage d'événements

L'affichage des événements de l'**Explorateur de projet** vous permet d'afficher et d'éditer l'élément sélectionné.



À NOTER

Toutes les colonnes ne sont pas disponibles pour tous les événements. Vous pouvez réorganiser l'ordre des colonnes en cliquant sur un en-tête et en le faisant glisser vers la gauche ou la droite.

Nom

Double-cliquez sur le nom pour le modifier. Vous ne pouvez pas modifier le nom des délimiteurs gauche et droit.

Événements audio : Double-cliquez sur l'image de la forme d'onde pour ouvrir l'événement dans l'**Éditeur d'échantillons**.

Conteneurs audio : Double-cliquez sur l'image de la forme d'onde pour ouvrir l'événement dans l'**Éditeur audio**.

Conteneurs MIDI : Double-cliquez sur l'image du conteneur pour ouvrir l'événement dans l'**Éditeur clavier**.

Fichier

Événements audio : Nom du fichier audio auquel fait référence le clip audio de l'événement.

Type

Événements MIDI : Type de l'événement MIDI.

Piste Tempo : Type de la courbe de tempo.

Début

Position de départ de l'événement.

Fin

Position de fin de l'événement.

Position

Position de l'événement.

Tempo

Valeur de tempo de l'événement de tempo.

Mesure

Valeur de chiffrage de mesure de l'événement de mesure.

Mesure

Mesure de l'événement de mesure.

Pattern

Pattern de clic de l'événement de mesure.

Calage

Événements audio : Position du point de calage de l'événement. Modifiez cette valeur pour déplacer l'événement audio.

Longueur

Durée de l'événement.

Décalage

Position de début de l'événement dans le clip.

À NOTER

Si l'événement joue déjà sur toute la durée du clip, cette valeur ne peut pas être modifiée.

Volume

Volume de l'événement.

Fondu d'entrée/Fondu de sortie

Durées respectives des zones de fondu d'entrée et de sortie.

À NOTER

Quand vous créez un fondu, il est linéaire. Quand vous modifiez la durée d'un fondu existant, la forme initiale du fondu est maintenue.

Rendre muet

Permet de rendre muet l'événement et de le réactiver.

Image

Événements audio : Permet d'afficher l'image de la forme d'onde de l'événement.

Éditer les données Note Expression

Il est possible d'afficher et d'éditer les événements de contrôleur MIDI ou les événements VST 3 d'une note MIDI en même temps que les données Note Expression dans l'**Explorateur de projet**.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la **Structure du projet**, sélectionnez la sous-entrée **Note Expression** pour la note MIDI que vous souhaitez afficher ou éditer.

   L'affichage d'événements offre une liste de tous les événements de contrôleurs MIDI ou VST 3 compris dans les données Note Expression.
2. Dans l'affichage d'événements, éditez les valeurs des paramètres.

RÉSULTAT

L'événement change en conséquence.

EXEMPLE

Si vous avez saisi une valeur de **Début** différente, l'événement sera déplacé.

LIENS ASSOCIÉS

Note Expression à la page 945

Effacer des événements

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez un événement ou un conteneur dans l'affichage d'événements.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Sélectionnez **Édition** > **Supprimer**.
   - Appuyez sur **Supprimer** ou sur **Retour arrière**.

RÉSULTAT

L'événement sélectionné est supprimé.

IMPORTANT

Le premier événement de tempo et le premier événement de mesure d'un projet ne peuvent pas être supprimés.

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

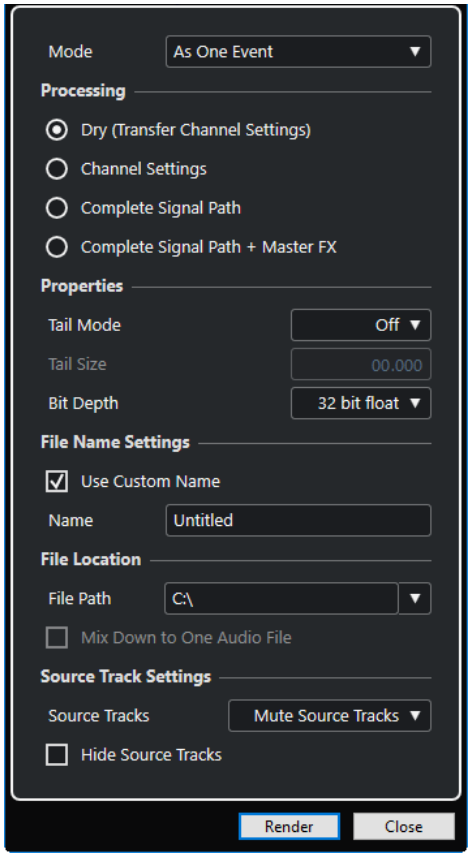
IMPORTANT

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 398

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.

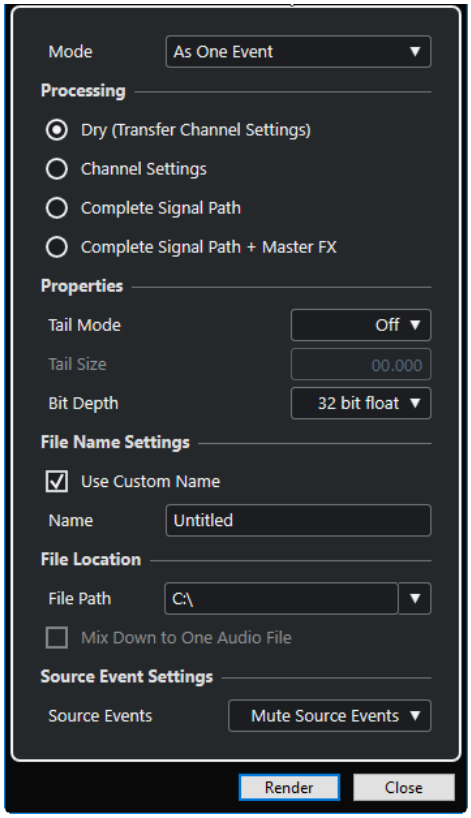
À NOTER

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.

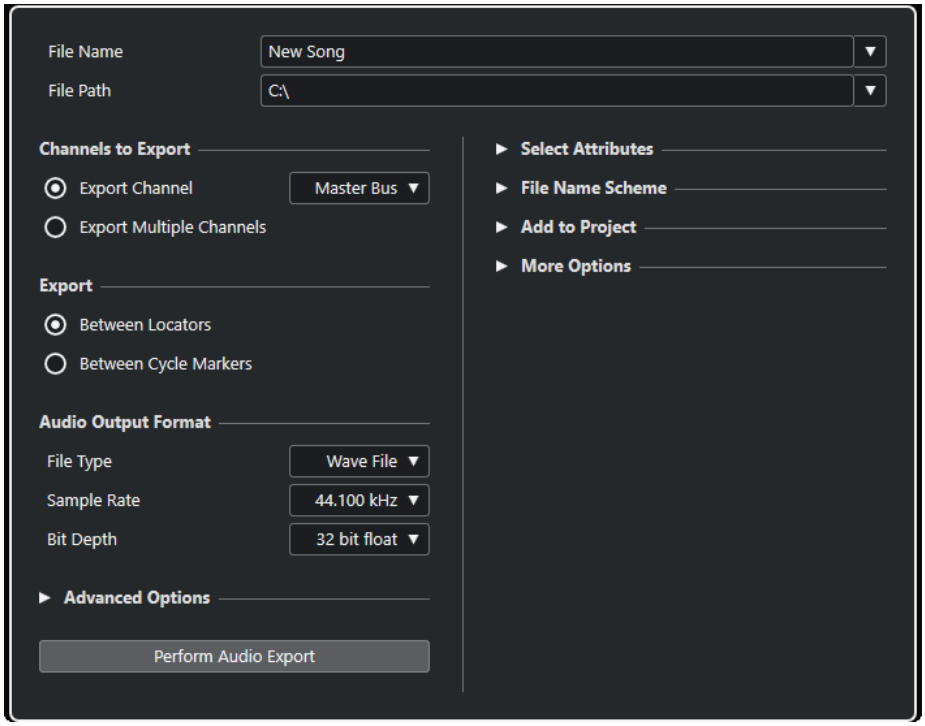
À NOTER

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. Cubase Pro uniquement : Vous pouvez également exporter les données audio de différents intervalles délimités par des marqueurs de boucle.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Exporter mixage audio**, sélectionnez **Fichier** > **Exporter** > **Mixage Audio**.

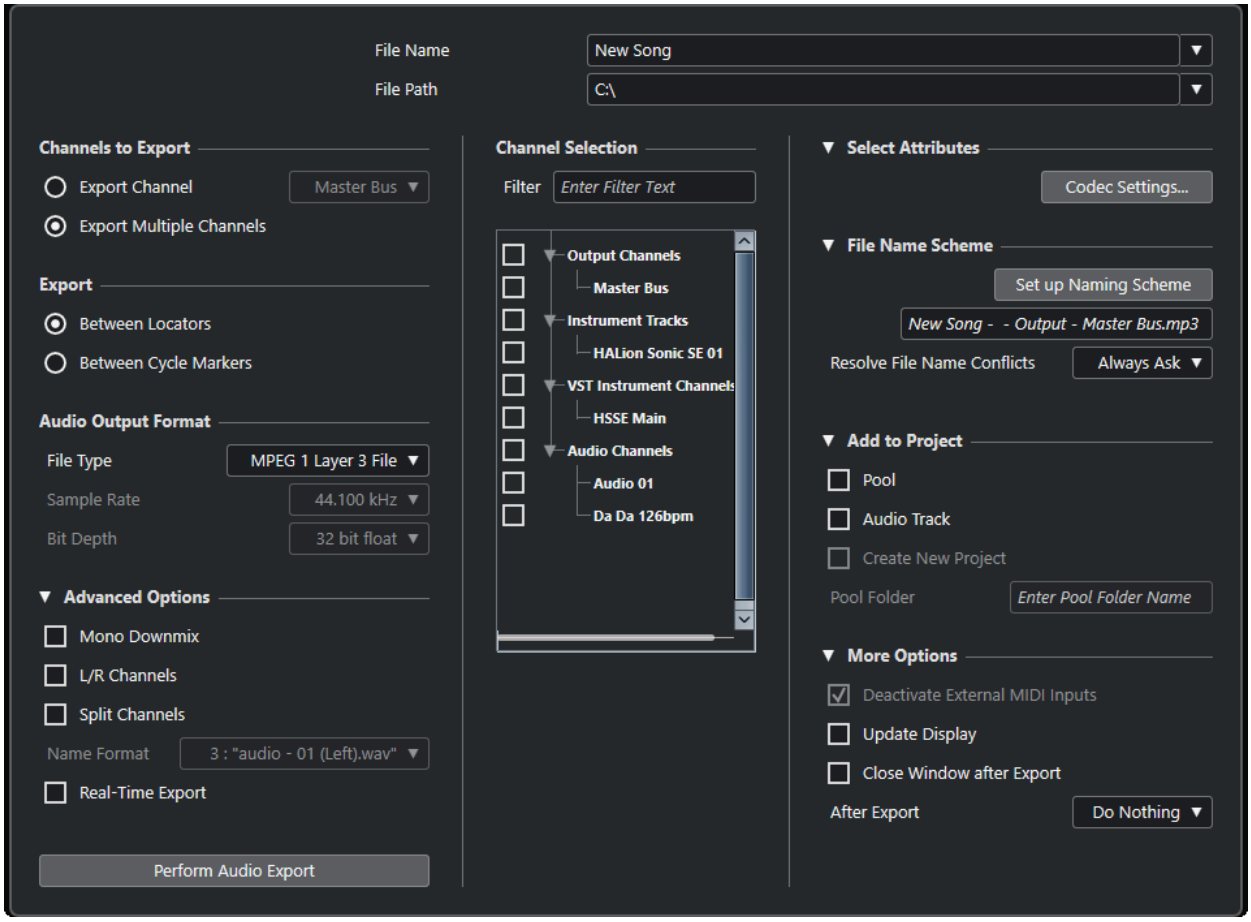


LIENS ASSOCIÉS
Section Sélection de canal (Cubase Pro uniquement) à la page 1095
Section Sélection de marqueur de boucle (Cubase Pro uniquement) à la page 1096
Formats de fichiers à la page 1097

Boîte de dialogue Exporter mixage 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 :



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.

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.

Voici les options disponibles dans la section **Voies à exporter** :

Exporter la voie

Permet de sélectionner la voie qui sera exportée.

Exporter plusieurs voies

Permet d'exporter plusieurs voies.

Voici les options disponibles dans la section **Exporter** :

Entre les délimiteurs

Permet d'exporter l'intervalle compris entre les délimiteurs.

Entre les marqueurs de boucle (Cubase Pro uniquement)

Permet d'exporter l'intervalle compris entre les marqueurs de boucle.

Voici les options disponibles dans la section **Format de sortie audio** :

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.

Voici les options disponibles dans la section **Options avancées** :

Downmix mono

Dans Cubase Artist, cette option vous permet d'exporter les deux voies d'un bus stéréo dans un seul fichier mono. Dans Cubase Pro, cette option vous permet d'exporter toutes les sous-voies d'une voie ou d'un bus stéréo ou Surround 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'écrêtage. Pour l'exportation en Surround (Cubase Pro uniquement), les voies sont additionnées, puis réparties via les différentes voies utilisées (voie 5.1 = (L+R+C+Lfe+Ls+Rs)/6, par exemple).

Canaux G/D

Permet d'exporter uniquement les sous-canaux gauche et droit d'un bus multicanaux dans un fichier stéréo (Cubase Pro uniquement).

Séparer canaux

Permet d'exporter les deux canaux d'un bus stéréo ou tous les sous-canaux d'un bus multicanaux (Cubase Pro uniquement) dans des fichiers mono séparés.

Format de nom

Indique le format de nom utilisé pour les fichiers des canaux séparés.

Export temps réel

Permet d'exporter le fichier de mixage en temps réel. Le processus dure alors au moins aussi longtemps que la lecture normale. Pour certains plug-ins VST, instruments externes et effets, il est nécessaire d'exporter en temps réel pour que le programme ait suffisamment de temps pour s'actualiser correctement pendant le mixage. Adressez-vous aux éditeurs des plug-ins pour de plus amples informations.

Cubase Pro uniquement : Lors de l'exportation en temps réel d'une seule voie, le fader **Volume de l'audition** est affiché dans la boîte de dialogue de calcul en cours. Il vous permet d'ajuster le volume de la **Control Room**.

À NOTER

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.

Effectuer export audio

Permet d'exporter votre signal audio conformément aux paramètres configurés.

Les options disponibles dans la section **Sélectionner Attributs** dépendent du format de fichier sélectionné. Ces formats sont décrits séparément.

Voici les options disponibles dans la section **Schéma de nom de fichier** :

Configurer le schéma de nom

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez définir un schéma de nom pour le fichier d'exportation.

Exemple

Exemple du nom de fichier avec le schéma de nom appliqué.

Résoudre les conflits de noms de fichier

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.

Voici les options disponibles dans la section **Ajouter au projet** :

Bibliothèque

Permet de réimporter automatiquement le fichier audio exporté dans la **Bibliothèque** sous forme de clip. Quand vous désactivez cette option, l'option **Piste Audio** est également désactivée.

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.

Créer nouveau projet

À NOTER

Cette option est uniquement disponible pour les fichiers de format non compressé pour lesquels l'option **Utiliser dossier audio du projet** a été désactivée dans la section **Emplacement du fichier**.

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 **Bibliothèque** et **Piste Audio** sont désactivées.

Dossier bibliothèque

Permet de définir un dossier **Bibliothèque** pour le clip.

Voici les options disponibles dans la section **Plus d'options** :

Désactiver entrées MIDI externes

Permet de désactiver les entrées MIDI des périphériques externes pendant l'opération d'exportation.

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’écrêtage, par exemple.

Fermer fenêtre après export

Permet de fermer automatiquement la boîte de dialogue après l'exportation.

Après l'exportation

- **Ne rien faire**

  Il ne se passe rien à l'issue de l'exportation.
- **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.
- **Télécharger sur SoundCloud**

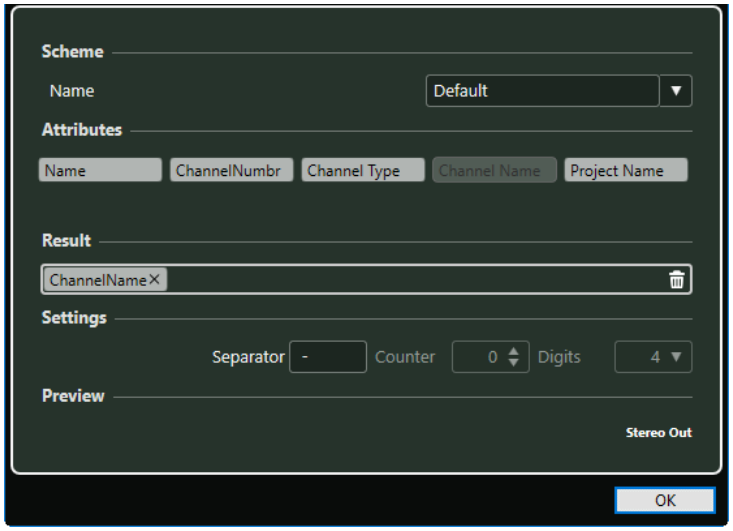
  Permet de lancer SoundCloud et de se connecter sur un compte d'utilisateur pour télécharger le fichier d'exportation.

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 de sélectionner, de créer, d'enregistrer et de supprimer des formats de noms.

Attributs

Contient les attributs du schéma d'attribution de noms disponibles.

Résultat

Champ dans lequel vous pouvez faire glisser des attributs et les réorganiser.

Réglages

Permet de configurer les séparateurs et le compteur.

Prévisualisation

Permet de prévisualiser le format de nom actuel.

LIENS ASSOCIÉS

Section Sélection de canal (Cubase Pro uniquement) à la page 1095

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.

Les attributs de noms disponibles changent en fonction de la configuration de la section **Voies à exporter** et de la section **Sélection de marqueur de boucle** (Cubase Pro uniquement).

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 préréglage. Appuyez sur **Entrée** pour enregistrer vos paramètres dans un préréglage.

   À NOTER

   Le préréglage est uniquement disponible pour les voies sélectionnées dans la section **Voies à exporter**.

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 exclure du mixage, régler manuellement les paramètres de la **MixConsole** et/ou activer les boutons de lecture **R** (Read) d'automatisation sur les voies de la **MixConsole**.

   IMPORTANT

   La configuration du **Routage de sortie** dans l'**Inspecteur** de la piste correspondante détermine la largeur de voie du fichier exporté à l'aide de la fonction **Exporter mixage audio**. Si aucun bus de sortie principal n'a été sélectionné, le fichier audio exporté contiendra uniquement du silence.

3. Sélectionnez **Fichier** > **Exporter** > **Mixage audio**.
4. Dans la boîte de dialogue **Exporter mixage audio**, configurez les paramètres à votre convenance.
5. Cliquez sur **Effectuer export 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.

Voies disponibles pour l'exportation (Cubase Pro uniquement)

La section **Voies à exporter** de la boîte de dialogue **Exporter mixage audio** contient une liste des voies que vous pouvez réunir au sein d'une exportation audio.

Les voies sont organisées selon une structure hiérarchique. Les voies de même type sont groupées. Vous pouvez ainsi reconnaître et sélectionner plus facilement les voies que vous désirez exporter.

À NOTER

Les pistes MIDI ne peuvent pas être exportées. Pour inclure des données MIDI dans un mixage, vous devez enregistrer ces données sur des pistes Audio.

Voici les types de voies que vous pouvez inclure dans un mixage :

- Voies de Sortie

  Toutes les voies de sortie que vous avez configurées dans la boîte de dialogue **Connexions audio** sont regroupées dans une liste dans la section **Sélection de canal**. Quand vous activez une voie de sortie dans la liste, vous indiquez à Cubase que toutes les pistes qui sont routées sur cette voie de sortie doivent être incluses dans le mixage.
- Voies Audio

  Toutes les voies Audio qui sont disponibles dans votre projet sont regroupées dans une liste dans la section **Sélection de canal**. Quand vous activez une voie Audio dans la liste, vous indiquez à Cubase qu'elle doit être incluse dans le fichier de mixage, avec ses effets d'insert, ses paramètres d'égalisation, etc.
- Toutes les voies de la **MixConsole** associées à des signaux audio

  Toutes les voies d'instruments VST, les pistes d’instruments, les voies de retours d’effets (pistes de voies FX), les voies de groupe et les voies ReWire de votre projet sont regroupées dans la liste de la section **Sélection de canal**. Quand vous activez une voie en rapport avec de l'audio dans la liste, vous indiquez à Cubase qu'elle doit être incluse dans le mixage, avec ses effets d'insert, ses paramètres d'égalisation, etc.

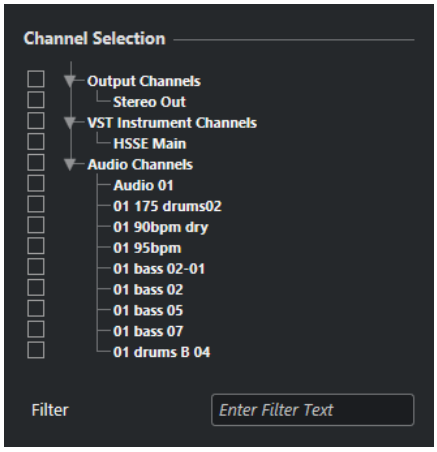
LIENS ASSOCIÉS

Connexions audio à la page 23

Section Sélection de canal (Cubase Pro uniquement)

La section **Sélection de canal** vous permet de sélectionner les voies qui seront incluses dans le mixage. Un fichier séparé est créé pour chaque voie.

- Pour ouvrir la section **Sélection de canal**, sélectionnez **Exporter plusieurs voies**.



Voici les options disponibles :

Filtre

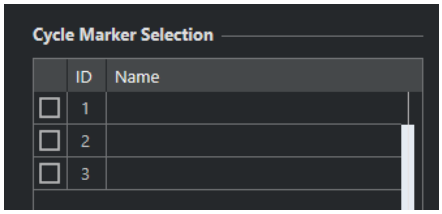
Permet de saisir le nom de la voie pour filtrer les voies. Ce filtre vous sera utile si votre projet contient un grand nombre de voies.

Liste de voies

Dans la liste, activez les voies que vous souhaitez inclure dans le mixage. Seul le son des voies activées est inclus dans le mixage. Les paramètres de la **MixConsole**, l'activation pour l'enregistrement et les effets d'insert sont pris en compte.

Section Sélection de marqueur de boucle (Cubase Pro uniquement)

Vous pouvez exporter plusieurs sections d'un projet à la fois.



Pour ce faire, vous devez définir plusieurs intervalles de marqueurs de boucle. Dans la section **Sélection de marqueur de boucle** de la boîte de dialogue **Exporter mixage audio**, vous pouvez activer les marqueurs de boucle de manière à inclure leurs intervalles dans le mixage.

Liste de marqueurs de boucle

Activez les marqueurs de boucle qui correspondent aux intervalles que vous souhaitez inclure dans votre mixage. À l'exportation, un fichier audio est créé pour chaque intervalle.

À NOTER

Seuls les marqueurs de boucle de la piste Marqueur active peuvent être sélectionnés.

LIENS ASSOCIÉS

Marqueurs à la page 356

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.

Les formats de fichiers disponibles sont les suivants :

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 format 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 format 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**.

Fichiers 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 format a été défini par Microsoft Inc. Il est possible de réduire la taille des fichiers WMA sans que cela ne 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

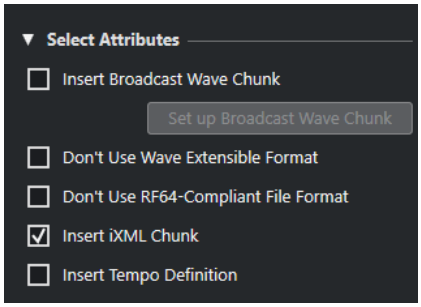
Cette technologie d'encodage et de diffusion audio ouverte est dans le domaine public. L'encodeur Ogg Vorbis utilise un encodage au débit variable. Il génère des fichiers audio compressés de petite taille compte tenu de leur qualité audio élevée. Ces fichiers portent l'extension **.ogg**.

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**.

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.

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.

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

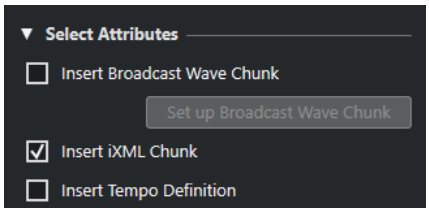
Cette option n'est disponible que quand l'option **Insérer informations iXML** est activée. Elle vous permet d'intégrer les informations de tempo de la piste tempo ou de la section **Définition** de l'**Éditeur d'échantillons** dans les informations iXML des fichiers exportés.

LIENS ASSOCIÉS

Inspecteur d'attributs à la page 683

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.

Configurer les informations Broadcast Wave

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Informations Broadcast Wave** afin de saisir des informations.

Insérer informations iXML

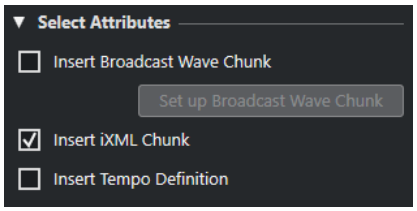
Permet d'intégrer d'autres métadonnées associées au projet, telles que le nom du projet, l'auteur et la fréquence d'images.

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.

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.

Configurer les informations Broadcast Wave

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Informations Broadcast Wave** afin de saisir des informations.

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.

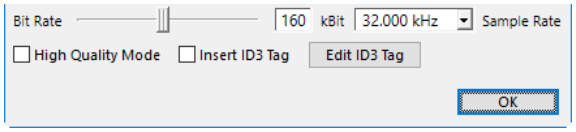
Insérer définition du tempo

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.

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 réglages. 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.

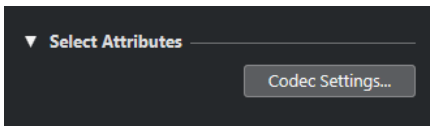
Éditer tag ID3

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**.

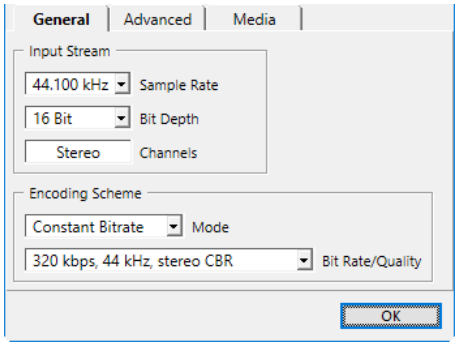


Réglages Codec

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

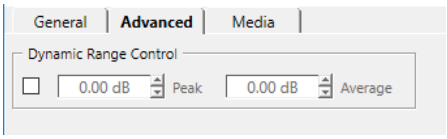
- Sélectionnez **Débit constant** si vous souhaitez limiter la taille des fichiers. Pour calculer la taille d'un fichier encodé avec un débit constant, multipliez le débit par la durée du fichier.
- Sélectionnez **Débit variable** si vous souhaitez que le débit fluctue en fonction du caractère et de 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

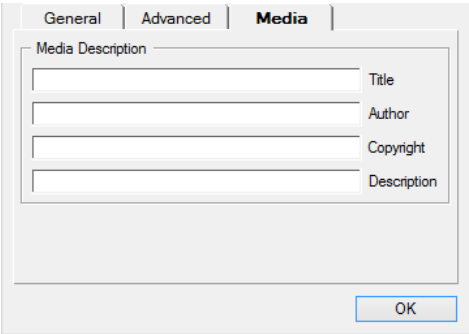
Permet de définir une valeur de crête comprise entre 0 et -90 dB.

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.

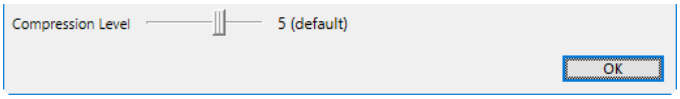


Saisissez la description du contenu du fichier qui figurera dans son en-tête dans les champs **Titre**, **Auteur**, **Copyright** et **Description**. Ces informations peuvent être affichées dans certaines applications de lecture Windows Media Audio.

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**.

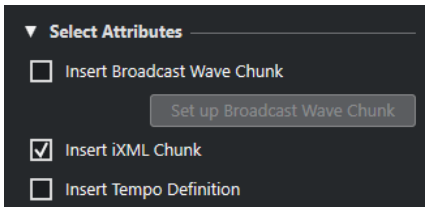
- Pour ouvrir les **Paramètres des fichiers OggVorbis**, cliquez sur **Réglages Codec** dans la section **Sélectionner attributs**.

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.

Configurer les informations Broadcast Wave

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Informations Broadcast Wave** afin de saisir des informations.

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.

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 :

23,98 ips (Cubase Pro uniquement)

Cette fréquence d'images est utilisée pour la conversion de films au format vidéo NTSC. Elle doit être ralentie pour une conversion télécinéma en 2:3 pull-down. Elle est également utilisée pour le type de vidéo HD qu'on appelle 24 p.

24 ips

Il s'agit là de la vitesse réelle des caméras de cinéma standard.

24,98 ips (Cubase Pro uniquement)

Cette fréquence d'images est couramment utilisée pour faciliter la conversion entre vidéo PAL/NTSC et film. Elle est principalement utilisée pour compenser certaines erreurs.

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).

50 ips (Cubase Pro uniquement)

Cette fréquence est également appelée 50 p.

59,94 ips (Cubase Pro uniquement)

Cette fréquence d'images vidéo est prise en charge par les caméras haute définition et elle est compatible avec la norme NTSC.

60 ips (Cubase Pro uniquement)

Cette fréquence d'images vidéo est prise en charge par de nombreuses caméras haute définition. Cependant, la fréquence d'images 59,94 ips compatible NTSC est beaucoup plus courante.

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.

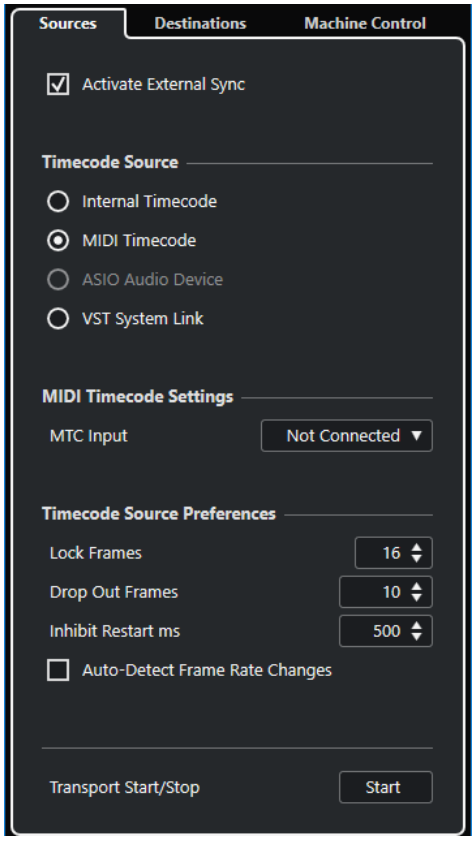
IMPORTANT

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 Réglages de synchronisation du projet

La boîte de dialogue **Réglages 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, les paramètres de configuration du projet et les commandes de transport de base peuvent vous permettre de tester le système.

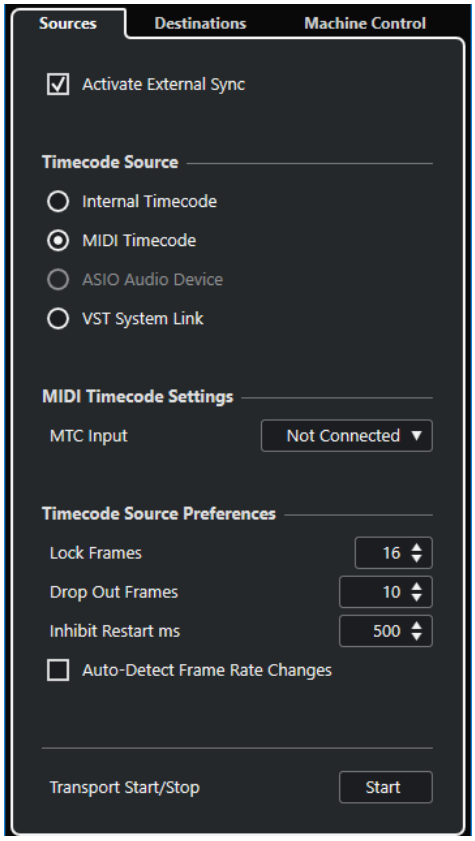
- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Réglages de Synchronisation du projet**, sélectionnez **Transport** > **Réglages de Synchronisation du projet**.



LIENS ASSOCIÉS
Page Sources à la page 1110
Page Destinations à la page 1113
Page Contrôle de machine à la page 1114

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.

Voici les options disponibles dans la section inférieure :

Démarrage/Arrêt du transport

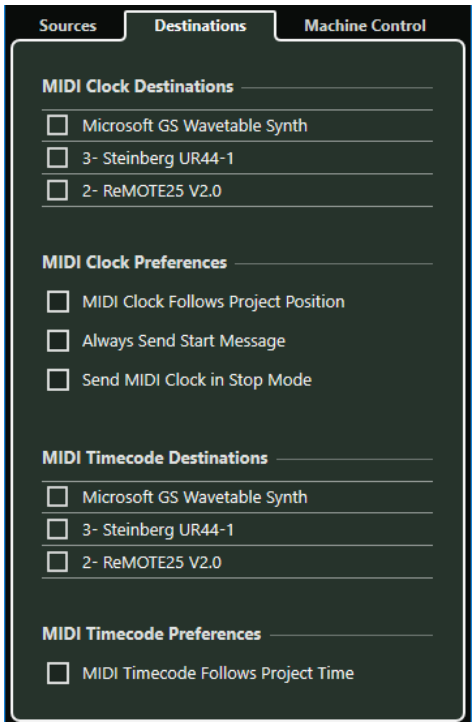
Permet de démarrer et d'arrêter la lecture dans Cubase.

LIENS ASSOCIÉS

Activer VST System Link à la page 1123
Boîte de dialogue Configuration du projet à la page 98

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

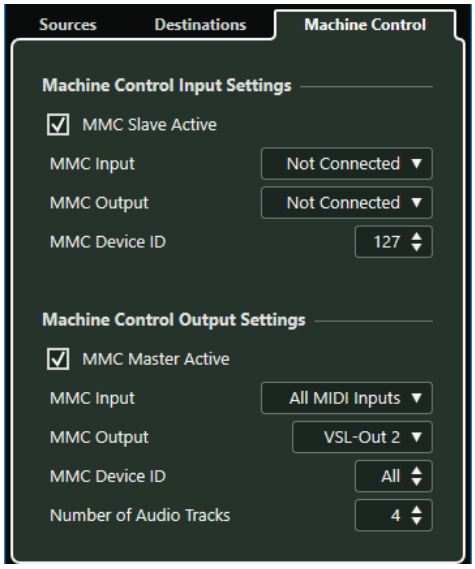
Voici les options disponibles dans la section **Préférences de timecode MIDI** :

Timecode MIDI suit projet

Permet de faire en sorte que la sortie MTC suive toujours la position temporelle de Cubase.

Permet de définir un décalage qui sera appliqué au MTC sortant. La durée du décalage est ajoutée à la position actuelle du projet ou soustraite de cette position avant la transmission.

Page Contrôle de machine



Réglages d’entrée de contrôle de machine

Dans la section **Réglages d’entrée de contrôle de machine**, vous pouvez configurer Cubase pour qu'il suive les commandes de transport entrantes et réponde aux commandes d'armement des pistes Audio pour l'enregistrement. Cubase peut donc être intégré dans les grands systèmes de studio qui utilisent un contrôle de machine et une synchronisation centralisés, comme notamment les bancs de montage cinématographique.

Voici les options disponibles :

Esclave MMC actif

Permet d'activer les options de l'esclave du MMC.

Entrée MMC

Permet de sélectionner l'entrée MIDI qui est connectée au périphérique de contrôle de machine maître.

Sortie MMC

Permet de sélectionner la sortie MIDI qui est connectée au périphérique de contrôle de machine maître.

MMC Device ID

Détermine l'identifiant MIDI utilisé pour identifier la machine dans Cubase.

À NOTER

Dans le cadre du protocole MMC, les périphériques sont interrogés, ce qui nécessite une communication bidirectionnelle. Par conséquent, il est recommandé de connecter les ports d'entrée et de sortie MIDI des périphériques MMC.

Réglages de sortie de contrôle de machine

Dans la section **Réglages de sortie de contrôle de machine**, voici les options qui sont disponibles :

Maître MMC actif

Permet de router les commandes de transport sur n'importe quel périphérique quand la synchronisation est activée.

Entrée MMC

Détermine quel port MIDI de votre système reçoit les commandes MMC. Configurez ce paramètre sur un port MIDI connecté au périphérique MIDI souhaité.

Sortie MMC

Détermine quel port MIDI de votre système transmet les commandes MMC. Configurez ce paramètre sur un port MIDI connecté au périphérique MIDI souhaité.

MMC Device ID

Configurez ce paramètre sur le même identifiant de périphérique que celui de la section **Réglages d'entrée de contrôle de machine**.

À NOTER

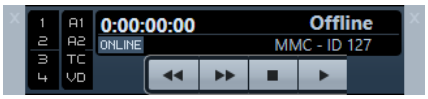
Quand plus d'une machine reçoit des commandes MMC ou quand vous ne connaissez pas l'identifiant du périphérique ID, vous pouvez configurer l'identifiant sur **Tout**. Cependant, les périphériques qui ne peuvent recevoir que sur leurs identifiants spécifiques ne fonctionnent pas si l'identifiant est configuré sur **Tout**.

Nombre de pistes Audio (Cubase Pro uniquement)

Détermine combien de boutons d'armement de l'enregistrement sont affichés dans le **Panneau maître MMC**. Configurez ce paramètre sur le nombre de pistes Audio disponibles sur le périphérique de destination.

Panneau maître MMC

- Pour ouvrir le **Panneau maître MMC**, sélectionnez **Studio** > **Plus d'options** > **Panneau maître MMC**.



1, 2, 3, 4

Servez-vous de ces boutons pour armer les pistes de la bande pour l'enregistrement.

A1, A2, TC, VD

Ces boutons correspondent aux pistes supplémentaires qu'on trouve généralement sur les magnétoscopes. Reportez-vous au mode d'emploi de votre magnétoscope pour savoir si de telles pistes peuvent être utilisées.

En ligne

Activez cette option afin d'utiliser les boutons de transport pour contrôler le transport sur le périphérique.

À NOTER

Dans la boîte de dialogue **Préférences**, sélectionnez **MIDI** > **Filtre MIDI** et activez l'option **SysEx** si elle ne l'est pas déjà dans la section **Thru**.

Cela est nécessaire parce que le MMC utilise une communication bidirectionnelle : le magnétoscope répond aux messages MMC qu'il reçoit de Cubase. Filtrer les messages de type SysEx Thru assure que ces réponses MMC Système exclusif ne sont pas renvoyées à l'enregistreur.

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 Pro uniquement : Les commandes de transport sont routées vers la sortie de la destination de contrôle de machine telles qu'elle est définie dans la boîte de dialogue **Réglages de synchronisation du projet**.

  Les commandes de positionnement, de lecture, d'arrêt et d'enregistrement seront transmises au périphérique 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.

Cubase Pro uniquement : Dans la plupart des situations, on connecte la sortie de Timecode d'un magnétoscope externe à Cubase. Cubase transmet des commandes de contrôle de machine au magnétoscope. Quand l'option **Activer la synchro externe** est activée et que vous cliquez sur **Démarrer** sur la palette **Transport**, une commande de lecture est transmise au magnétoscope. Le magnétoscope démarre à son tour la lecture et renvoie un Timecode à Cubase. Cubase se synchronise alors sur ce Timecode entrant.

Configurer la synchronisation pour un studio de musique personnel (Cubase Pro uniquement)

Dans un studio de musique personnel, il est parfois utile d'établir la synchronisation avec un périphérique d'enregistrement externe tel qu'un enregistreur portable sur disque dur prenant en charge l'enregistrement en direct à distance.

CONDITION PRÉALABLE

Utilisez des connexions MIDI pour le Timecode et le contrôle de machine et des connexions audio-numériques pour l'horloge audio et les signaux audio.

À NOTER

- Cubase doit envoyer des commandes MMC à l'enregistreur sur disque dur et télécommander le lancement de la lecture sur l'enregistreur.
- L'enregistreur sur disque dur doit renvoyer un MTC à Cubase. Quand l'enregistreur commence la lecture, le MTC est renvoyé à Cubase, qui se synchronise sur ce Timecode.

- L'enregistreur sur disque dur utilise l'horloge audio de l'interface audio de Cubase en tant que référence de vitesse.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Transport** > **Réglages de synchronisation du projet**, ouvrez la page **Sources**, puis dans la section **Source de Timecode**, activez l'option **Timecode MIDI**.

   Si vous enregistrez à partir de l'enregistreur sur disque dur dans Cubase, Cubase fonctionne en maître de contrôle de machine et en esclave du Timecode, ce qui signifie qu'il se cale sur le MTC entrant.
2. Ouvrez la page **Contrôle de machine**, puis dans la section **Réglages de sortie de contrôle de machine**, activez l'option **Maître MMC actif**.

   Cubase transmet à présent des commandes MMC à l'enregistreur sur disque dur afin de positionner et de lancer la lecture.
3. Dans la section **Réglages de sortie de contrôle de machine**, sélectionnez les ports **Entrée MMC** et **Sortie MMC** qui sont connectés à l'enregistreur sur disque dur.

   Le MMC utilisant une communication bidirectionnelle, les deux ports MIDI doivent être connectés. Assurez-vous que le filtre MIDI ne reprenne pas les données SysEx.
4. Ouvrez la page **Sources** et activez l'option **Activer la synchro externe**.

   Ce faisant, vous routez les commandes de transport vers l'enregistreur sur disque dur en MIDI et configurez Cubase en tant qu'esclave du Timecode.
5. Sur l'enregistreur sur disque dur, activez le MMC et le MTC.

   Suivez les instructions fournies afin de configurer l'unité pour la réception des commandes MMC et la transmission du MTC.
6. Dans Cubase, lancez la lecture.

RÉSULTAT

L'enregistreur sur disque dur démarre la lecture et transmet un MTC à Cubase. Quand Cubase est synchronisé sur le MTC, la palette **Transport** passe en mode **Verrouiller** et la fréquence d'images du MTC entrant est affichée.

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.

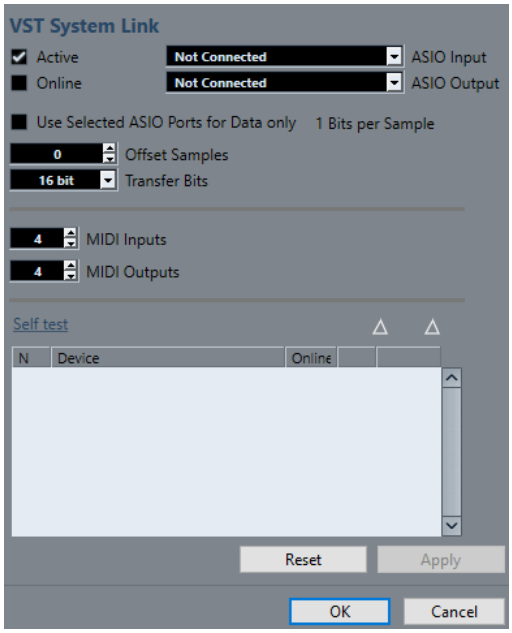
Configurer un réseau VST System Link

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 avancée 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.

CONDITION PRÉALABLE

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 13
Page de configuration du pilote ASIO à la page 16

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 19
Fenêtre Connexions audio à la page 23

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

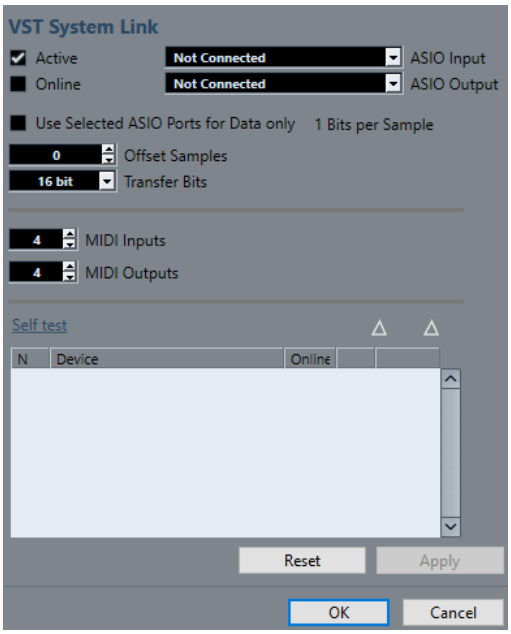
Vous avez ainsi vérifié si la connexion numérique fonctionnait comme prévu. Vous pouvez inverser cette procédure afin de faire en sorte que le deuxième ordinateur prenne en charge la lecture et le premier l'écoute.

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 transmettre 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. Activez 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 1110

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.

CONDITION PRÉALABLE

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.

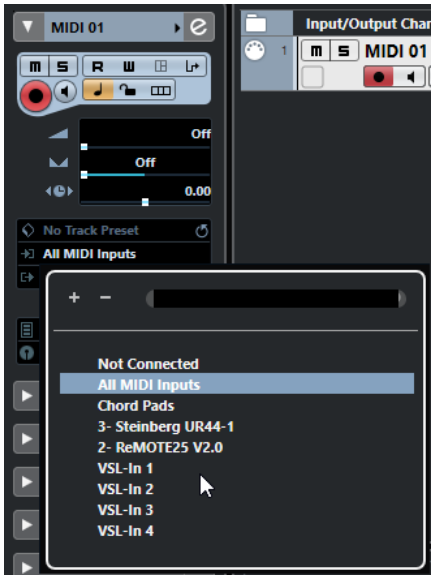
Activer les ports MIDI pour la liaison VST System Link

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 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 gère l’intégration des fichiers vidéo dans votre projet.

Vous pouvez lire des fichiers vidéo de divers formats et via différents périphériques de sortie à partir de Cubase, extraire la bande son d’un fichier vidéo et éditer de la musique pour l'adapter à une vidéo.

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.

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 savoir quels fichiers vidéo sont pris en charge, veuillez vous référer au Centre d'aide du site Web de Steinberg.

LIENS ASSOCIÉS

Codecs à la page 1130

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 détails, veuillez vous référer au Centre d'aide du site Web de Steinberg.

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 :

23,98 ips (Cubase Pro uniquement)

Cette fréquence d’images est utilisée pour la conversion de films au format vidéo NTSC. Elle doit être ralentie pour une conversion télécinéma en 2:3 pull-down. Elle est également utilisée pour le type de vidéo HD qu’on appelle 24 p.

24 ips

Il s’agit là de la vitesse réelle des caméras de cinéma standard.

24,98 ips (Cubase Pro uniquement)

Cette fréquence d’images est couramment utilisée pour faciliter la conversion entre vidéo PAL/NTSC et film. Elle est principalement utilisée pour compenser certaines erreurs.

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).

50 ips (Cubase Pro uniquement)

Cette fréquence est également appelée 50 p.

59,94 ips (Cubase Pro uniquement)

Cette fréquence d'images vidéo est prise en charge par les caméras haute définition et elle est compatible avec la norme NTSC.

60 ips (Cubase Pro uniquement)

Cette fréquence d'images vidéo est prise en charge par de nombreuses caméras haute définition. Cependant, la fréquence d'images 59,94 ips compatible NTSC est beaucoup plus courante.

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 1133

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 98

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 ls 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

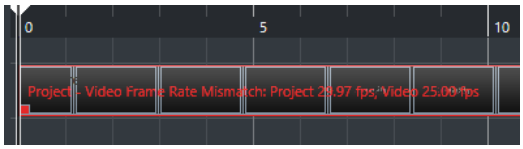
Bibliothèque à la page 630
Extraire les données audio dune vidéo à la page 1136

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.

CONDITION PRÉALABLE

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 1133

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**, faites un clic droit sur l'événement vidéo et sélectionnez **Média** > **Générer fichier cache des miniatures**.

  À NOTER

  Il n’est possible d’actualiser un fichier cache de miniatures déjà créé qu’à partir de la **Bibliothèque**.

RÉSULTAT

Comme le fichier cache de miniatures est généré en tâche de fond, vous pouvez continuer à travailler dans Cubase pendant ce temps.

Préparation de la lecture vidéo

Vous pouvez lire des fichiers vidéo importés dans Cubase en vous servant des commandes de transport.

Pour ce faire, il vous faut activer et configurer un périphérique de sortie vidéo.

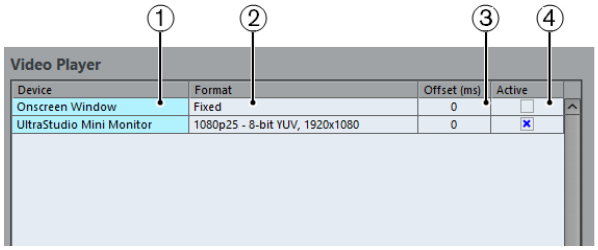
IMPORTANT

Votre carte graphique doit être compatible OpenGL 2.0 ou supérieur.

Page Lecteur vidéo

La page de configuration du **Lecteur vidéo** de la boîte dialogue **Configuration du studio** vous permet de configurer votre lecteur vidéo et de vérifier si votre équipement vidéo prend en charge la lecture vidéo dans Cubase.

- Pour ouvrir la page **Lecteur vidéo**, sélectionnez **Studio** > **Configuration du studio** et activez **Lecteur vidéo** dans la liste des **Périphériques**.



Voici les options disponibles :

Périphérique

Liste des périphériques de sortie vidéo disponibles sur votre système.

Format

Permet de sélectionner un format de sortie.

À NOTER

Le périphérique **Fenêtre Vidéo** ne prend en charge qu'un format fixe.

Décalage

Si l'image vidéo n'est pas alignée sur le signal audio, vous pouvez saisir une valeur de décalage en millisecondes afin de faire en sorte que la vidéo soit décalée de la durée correspondante. Vous pourrez ainsi compenser le retard de la vidéo. Le décalage n'est utilisé que lors de la lecture. Celle-ci est enregistrée en global pour chacun des périphériques de sortie, indépendamment du projet.

Actif

Permet d'activer le périphérique qui va être utilisé pour lire la vidéo.

Activer un périphérique de sortie vidéo

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio** > **Configuration du studio**.
2. Dans la liste de **Périphériques**, activez l'option **Lecteur vidéo**.
   Les périphériques de sortie vidéo disponibles apparaissent dans la colonne **Périphérique**.
3. Dans la colonne **Actif**, cochez la case du périphérique que vous désirez utiliser pour lire la vidéo.

   À NOTER

   Si aucun périphérique externe n'est connecté, vous pouvez utiliser le périphérique **Fenêtre Vidéo** pour lire le fichier vidéo sur l'écran de votre ordinateur.

LIENS ASSOCIÉS

Périphériques de sortie vidéo à la page 1131

Fenêtre Lecteur vidéo

La fenêtre **Lecteur vidéo** peut être affichée dans différentes tailles sur l'écran de votre ordinateur. Cependant, plus elle est grande, plus la résolution d'image est élevée, ce qui veut dire que votre processeur est davantage sollicité.

- Pour ouvrir la fenêtre **Lecteur vidéo**, sélectionnez **Studio** > **Lecteur vidéo**.

Mode Plein écran

Permet de passer en mode plein écran. Pour sortir de ce mode, ouvrez le menu contextuel et sélectionnez **Quitter mode Plein écran** ou appuyez sur **Échap**.

Quart de taille

La fenêtre fait le quart de la taille réelle de la vidéo.

Demie taille

La fenêtre fait la moitié de la taille réelle de la vidéo.

Taille réelle

La taille de la fenêtre correspond à la taille de la vidéo.

Taille double

La fenêtre fait le double de la taille réelle de la vidéo.

Rapport largeur/hauteur

Vous pouvez également faire glisser les bordures de la fenêtre **Lecteur vidéo** pour la redimensionner. Cependant, l'image risque d'être déformée. Une option du menu local **Rapport largeur/hauteur** permet d'éviter cette déformation.

- Si vous sélectionnez **Aucun**, le rapport largeur/hauteur de la vidéo ne sera pas préservé quand vous redimensionnerez la fenêtre. L'image est élargie ou réduite de manière à occuper toute la fenêtre Lecteur vidéo.
- L'option **Interne** vous permet de redimensionner librement la fenêtre tout en préservant le rapport largeur/hauteur de la vidéo. Il se peut alors que des bordures apparaissent autour de l'image vidéo afin de remplir l'espace vide.
- L'option **Externe** vous permet de redimensionner la fenêtre en faisant en sorte que l'image vidéo remplisse toujours la fenêtre et que son rapport largeur/hauteur soit préservé.
- À NOTER

  En mode plein écran, le rapport largeur/hauteur de la vidéo est toujours conservé.

Scrub vidéo

Il est possible de lire les événements vidéo en mode Scrub (lecture dynamique), c'est-à-dire en avant ou en arrière.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Studio** > **Lecteur vidéo**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Cliquez dans la fenêtre **Lecteur vidéo** et déplacez la souris vers la gauche ou la droite.
   - Servez-vous de la molette d'un contrôleur externe.

Montage vidéo

Des événements vidéo sont automatiquement créés quand vous importez un fichier vidéo.

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 pouvez également verrouiller les événements vidéo dans la fenêtre **Projet**.

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.

LIENS ASSOCIÉS
Bibliothèque à la page 630

Extraire les données audio dune 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
Paramètres de la section En cas d'import de fichier audio à la page 300
Importation de fichiers vidéo à la page 1131

Activer le mode d’édition avec suivi de la vidéo

La fonction **Activer le mode d'édition avec suivi de la vidéo** permet d’éditer des données audio tout en continuant à visualiser la vidéo sur l’écran vidéo.

Quand la fonction **Activer le mode d’édition avec suivi de la vidéo** est activée dans le menu **Transport**, le curseur de projet et la vidéo suivent automatiquement toutes les éditions que vous effectuez. Vous pouvez ainsi voir immédiatement où l'édition a lieu dans la vidéo. Quand le projet est en mode stop, le curseur de projet est uniquement affiché sur l'axe temporel.

L'écran vidéo offre un affichage lors des opérations suivantes :

- Sélection d'intervalles
- Édition audio
- Déplacement d'événements audio
- Décalage d'événements audio ou d'intervalles sélectionnés
- Redimensionnement d'événements audio ou d'intervalles sélectionnés
- Utilisation de l'outil **Time Warp**
- Déplacement des poignées de fondu audio

À NOTER

La fonction **Activer le mode d'édition avec suivi de la vidéo** utilise le point de synchronisation des événements audio. En déplaçant le point de synchronisation, vous pouvez vous aligner sur une position audio située au milieu de l'événement.

EXEMPLE

Pour synchroniser facilement le son d’une voiture qui s’arrête en dérapant sur les images correspondantes, par exemple, il suffit d’aligner la fin du son de dérapage sur l’arrêt de la voiture à l’image. Néanmoins, si la voiture entre dans le champ après la fin du son de dérapage, il est plus difficile d'aligner le son. Si c'est le cas, placez le point de synchronisation sur la fin du son de dérapage et activez la fonction **Activer le mode d'édition avec suivi de la vidéo** afin de synchroniser ce point sur le moment où la voiture s'arrête à l'écran.

LIENS ASSOCIÉS

Point de synchronisation à la page 552
Éditer le tempo et le chiffrage de mesure à la page 1055

Échanger des fichiers avec d'autres applications

Fichiers OMF (Cubase Pro uniquement)

Le format OMFI (Open Media Framework Interchange) est un format de fichier multi-plateformes qui vous permet de transférer des médias numériques entre différentes applications.

Cubase peut importer et exporter des fichiers OMF.

Importer des fichiers OMF

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier** > **Importer** > **OMF**.
2. Dans le sélecteur de fichier, sélectionnez le fichier OMF et cliquez sur **Ouvrir**.
3. Facultatif : Si un projet est déjà ouvert, il vous est demandé si vous souhaitez créer un nouveau projet.

   Si vous sélectionnez **Non**, le fichier OMF sera importé dans le projet en cours.
4. Dans la boîte de dialogue **Options d'import**, choisissez les pistes que vous souhaitez importer et configurez les paramètres à votre convenance.
5. Cliquez sur **OK**.
6. Facultatif : Si le fichier OMF contient des informations sur des événements vidéo, vous devez déterminer si des marqueurs seront créés à la position de départ des événements vidéo.

   À NOTER

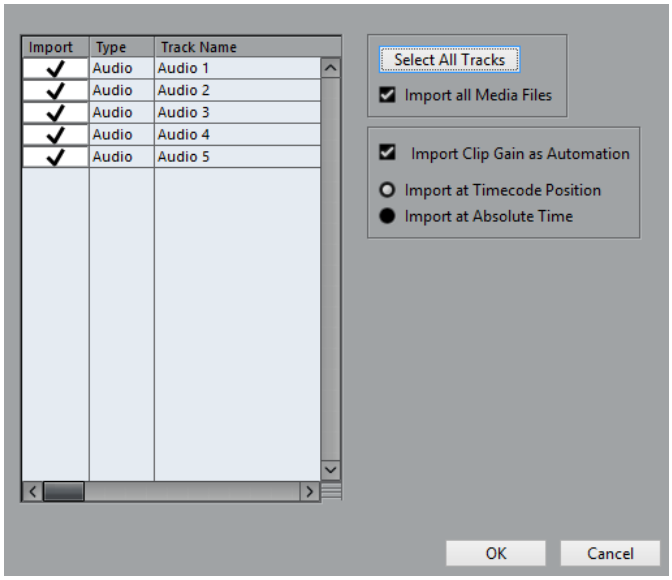
   Vous pouvez utiliser ces marqueurs en tant que références pour le placement si vous devez manuellement importer les fichiers vidéo.

RÉSULTAT

Les événements audio du fichier OMF importé sont ajoutés.

Boîte de dialogue Options d'importation OMF

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Options d'importation OMF**, sélectionnez **Fichier** > **Importer** > **OMF**.



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 gain du clip comme automatisation

Permet d'importer l'automatisation et les enveloppes de volume de la piste d'automatisation du volume pour chaque piste.

Insérer à la position de Timecode

Permet d'insérer les éléments contenus dans le fichier à leurs positions de Timecode d'origine.

Les éléments sont ainsi placés aux bonnes positions temporelles même si Cubase utilise une fréquence d'image différente de celle du fichier.

Insérer aux positions temporelles absolues

Permet d'insérer les éléments contenus dans le fichier en commençant à la position de Timecode enregistrée dans le fichier tout en conservant les distances des éléments les uns par rapport aux autres.

Exporter des fichiers OMF

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier** > **Exporter** > **OMF**.
2. Dans la boîte de dialogue **Options d'exportation**, sélectionnez les pistes que vous souhaitez inclure dans le fichier exporté et configurez les paramètres à votre convenance.
3. Cliquez sur **OK**.

4. Dans le sélecteur de fichier, définissez un nom et un emplacement.
5. Cliquez sur **Enregistrer**.

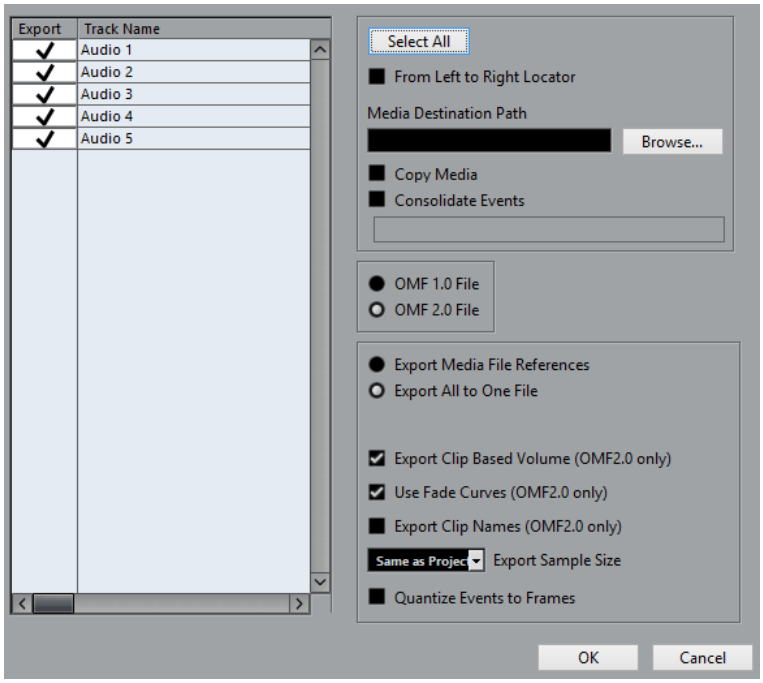
RÉSULTAT

Le fichier OMF est exporté. Il contient tous les fichiers audio lus dans le projet, ou des références à ces fichiers, y compris les fondus et les fichiers d'édition.

Les fichiers audio inutilisés qui sont référencés dans la **Bibliothèque** et les données MIDI ne sont pas compris dans le fichier. Les fichiers vidéo ne sont pas inclus.

Boîte de dialogue Options d'exportation OMF

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Options d'exportation OMF**, sélectionnez **Fichier** > **Exporter** > **OMF**.



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**.

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.

Fichier OMF 1.0

Permet de sélectionner une version OMF. Sélectionnez-la en tenant compte de la version prise en charge par l'application dans laquelle vous souhaitez importer le fichier.

Fichier OMF 2.0

Permet de sélectionner une version OMF. Sélectionnez-la en tenant compte de la version prise en charge par l'application dans laquelle vous souhaitez importer le fichier.

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.

Exporter volume basé sur le clip (OMF 2.0 uniquement)

Permet de faire en sorte que les paramètres de volume configurés à l'aide des poignées de volume des événements soient pris en compte.

Utiliser courbes de fondu (OMF 2.0 uniquement)

Permet de faire en sorte que les fondus configurés à l'aide des poignées de fondu des événements soient pris en compte.

Exporter noms des clips (OMF 2.0 uniquement)

Permet d'inclure les noms des clips des événements.

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).

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 fondus, des automatisations et des informations de traitement.

Importer des fichiers AAF

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier** > **Importer** > **AAF**.
2. Dans le sélecteur de fichier, sélectionnez le fichier AAF et cliquez sur **Ouvrir**.
3. Facultatif : Si un projet est déjà ouvert, il vous est demandé si vous souhaitez créer un nouveau projet.

   Si vous sélectionnez **Non**, le fichier AAF sera importé dans le projet en cours.
4. Dans la boîte de dialogue **Options d'import**, choisissez les pistes que vous souhaitez importer et configurez les paramètres à votre convenance.
5. 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

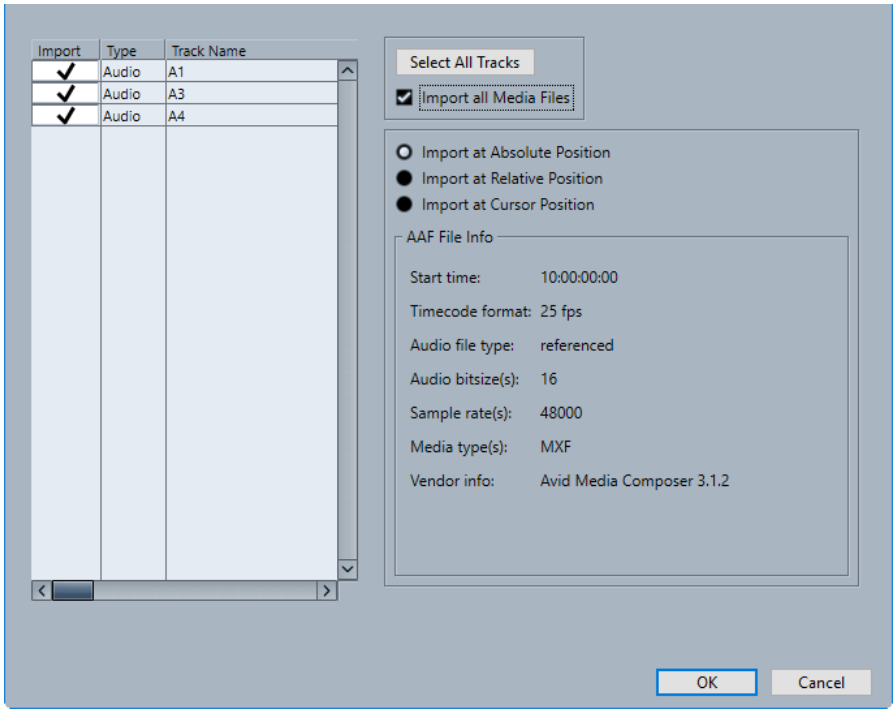
Les pistes et événements audio du fichier AAF importé sont ajoutés.

LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Options d'importation AAF à la page 1142

Boîte de dialogue Options d'importation AAF

- 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.

Infos sur le fichier AAF

Fournit des informations sur le fichier.

Importer à la position absolue

Permet de placer le fichier à sa position de Timecode d'origine dans votre projet. Quand le Timecode de départ du fichier importé est situé en dehors des limites de votre projet, les temps de début et de fin de votre projet sont modifiés.

Importer à la position relative

Permet de placer le fichier par rapport au temps de départ de votre projet. Par exemple, si votre projet démarre au Timecode 02:00:00:00 et que le fichier importé a été enregistré avec un Timecode de départ de 01:00:00:00, le fichier sera placé au Timecode 03:00:00:00 dans votre projet.

Importer à la position du curseur

Permet de placer le fichier à la position du curseur.

Exporter des fichiers AAF

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier** > **Exporter** > **AAF**.
2. Dans la boîte de dialogue **Options d'exportation**, sélectionnez les pistes que vous souhaitez inclure dans le fichier exporté et configurez les paramètres à votre convenance.
3. Cliquez sur **OK**.
4. Dans le sélecteur de fichier, définissez un nom et un emplacement.
5. Cliquez sur **Enregistrer**.

RÉSULTAT

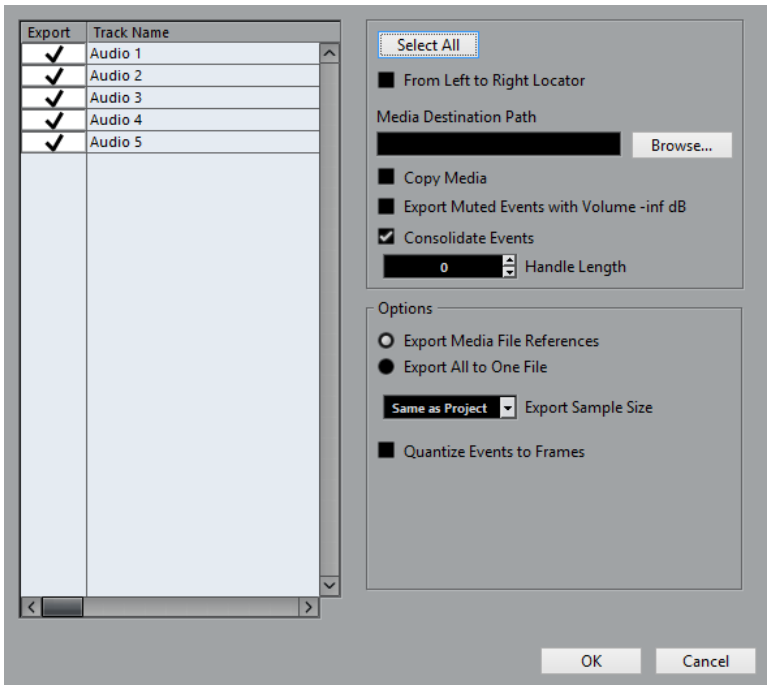
Le fichier AAF est exporté.

LIENS ASSOCIÉS

Boîte de dialogue Options d'exportation AAF à la page 1144

Boîte de dialogue Options d'exportation AAF

- 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 mutés 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 en temps réel d'un maximum de 256 voies audio séparées (Cubase Artist : 128), à pleine bande passante, de l'application de synthétiseur vers l'application de console 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 1148

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 1148

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

Veuillez 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 prend en charge jusqu'à 256 (Cubase Artist : 128) voies Audio séparées en streaming. 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.

CONDITION PRÉALABLE

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 1146

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**.

Vous pouvez exporter à partir du bus de sortie auquel vous avez affecté les voies ReWire. Cubase Pro uniquement : Vous pouvez également exporter directement des voies ReWire séparées – chaque voie ReWire sera restituée dans un fichier audio séparé.

LIENS ASSOCIÉS
Exportation du mixage dans des fichiers audio à la page 1094

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 remettre en place vos propres réglages, si, par exemple, vous travaillez à vos projets sur différents ordinateurs. Les réglages sont enregistrés dans un fichier portant l'extension XML.

LIENS ASSOCIÉS

Enregistrer des préréglages de raccourcis clavier à la page 1153

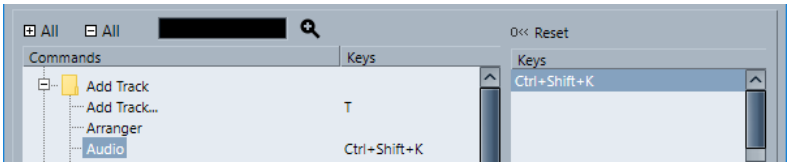
Créer des raccourcis clavier

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 raccourcis clavier afin de déterminer quelles touches sont assignées aux fonctions de Cubase.

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**.
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 **Nouvelle macro**.
4. Saisissez un nom pour la macro et appuyez sur **Entrée** pour le confirmer.
5. Dans la partie supérieure de la boîte de dialogue, sélectionnez la première commande à inclure dans la macro.
6. Cliquez sur **Ajouter raccourci**.

7. Sélectionnez la commande suivante et cliquez sur **Ajouter raccourci**.

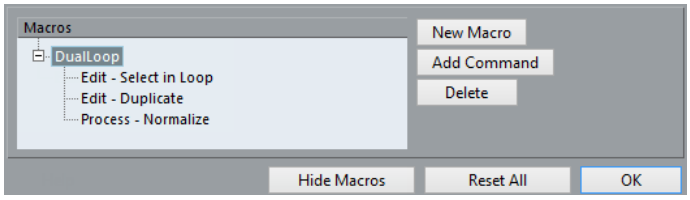
   À NOTER

   Les commandes sont ajoutées après celle qui est sélectionnée dans la liste. 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**.



Pour enlever une commande d'une macro, sélectionnez-la dans la liste des **Macros** et cliquez sur **Supprimer**.

De même, pour supprimer une macro entière, sélectionnez-la dans la liste des **Macros** et cliquez sur **Supprimer**.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez aussi assigner des raccourcis clavier à des macros. Les macros sont affichés dans la liste **Commandes** du dossier de catégorie **Macro**.

Enregistrer des préréglages de raccourcis clavier

Vous pouvez enregistrer des configurations de raccourcis clavier sous forme de préréglages.

CONDITION PRÉALABLE

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.

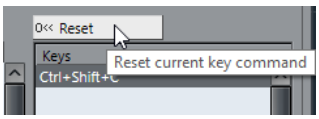
À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

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
Ouvrir fenêtre	**F6**
« 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
Copier et Supprimer l'Intervalle	Ctrl/Cmd-Maj-X
Supprimer	Supprimer ou Retour arrière
Supprimer l'Intervalle	Maj-Retour arrière
Dupliquer	Ctrl/Cmd-D
Agrandir/Réduire	Alt-E
Rechercher piste/voie	Ctrl/Cmd-F

Option	Raccourci clavier
Grouper	Ctrl/Cmd-G
Édition en groupe pour les pistes sélectionnées active/inactive	K
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
Du bord droit de la sélection jusqu'au curseur	D

Option	Raccourci clavier
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
Séparer 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
Nouveau	Ctrl/Cmd-N

Option	Raccourci clavier
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

Option	Raccourci clavier
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**
Inverser sélection	**Ctrl/Cmd-Espace**

Option	Raccourci clavier
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 Déplacer

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
Ouvrir l'Explorateur	**Ctrl/Cmd-B**
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
Outil Crayon	8
Outil Baguette	0
Outil Gomme	5
Tube de colle	4
Outil Muet	7
Outil suivant	F10
Outil Lecture	9

Option	Raccourci clavier
Outil précédent	F9
Outil Sélection d’intervalle	2
Outil Sélectionner	1
Outil Découper	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
Entrer la position du curseur de projet	Maj-P
Entrer la position de Punch In	Maj-I
Entrer la position de Punch Out	Maj-O
Entrer le délimiteur droit	Maj-R

Option	Raccourci clavier
Entrer le tempo	**Maj-T**
Entrer le chiffrage de mesure	**Maj-C**
Échanger formats de temps	**.**
Avance rapide	**Maj-Num +**
Rembobinage rapide	**Maj-Num -**
Avancer	**Num +**
Aller au délimiteur gauche	**Num 1**
Aller au début du projet	**Num .** ou **Num ,** ou **Num ;**
Aller au délimiteur droit	**Num 2**
Insérer marqueur (Windows uniquement)	**Insérer**
Se Caler sur l'Événement Suivant	**N**
Se caler sur le repère suivant	**Alt-N**
Se caler sur le marqueur suivant	**Maj-N**
Se Caler sur l'Événement Précédent	**B**
Se caler sur le repère précédent	**Alt-B**
Se caler sur le marqueur précédent	**Maj-B**
Localiser le début de la sélection	**L**
Délimiteurs à la sélection	**P**
Jouer en boucle la sélection	**Alt-P**
Déplacer curseur vers la gauche	**Ctrl/Cmd- Num -**
Déplacer curseur vers la droite	**Ctrl/Cmd- Num +**
Palette (Transport)	**F2**
Jouer la sélection	**Alt-Espace**
Récupérer marqueurs de boucle 1 à 9	**Maj-Num 1** à **Num 9**

Option	Raccourci clavier
Enregistrement	**Num ***
Enregistrement MIDI rétrospectif	**Maj-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**
Afficher onglet précédent	**Ctrl/Cmd-Alt-Flèche gauche**
Afficher onglet suivant	**Ctrl/Cmd-Alt-Flèche droite**

Option	Raccourci clavier
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**
Zoom avant sur les pistes	**Ctrl/Cmd-Flèche descendante**
Zoom avant vertical	**Maj-H**

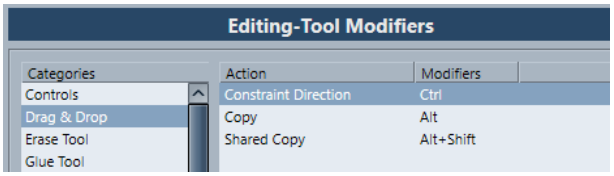
Option	Raccourci clavier
Zoom arrière	G
Zoom arrière sur les pistes	Ctrl/Cmd-Flèche montante
Zoom arrière vertical	Maj-G
Zoom sur l'Événement	Maj-E
Zoomer sur la sélection	Alt-S
Zoom avant sur piste sélectionnée	Z

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, configurer l'apparence d'éléments particuliers et enregistrer les configurations du programme en tant que profils.

LIENS ASSOCIÉS
Espaces de travail à la page 1168
Options de configuration à la page 1172
Profils (Cubase Pro uniquement) à la page 1174

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 1196

Types d’espaces de travail

Vous pouvez créer différents types d’espaces de travail.

Espace de travail global

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**.

Espace 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**.

Modèles d’espaces de travail

Cubase offre des modèles d’espaces de travail que vous pouvez utiliser pour créer les vôtres.

Les modèles ont été conçus pour les écrans d’une résolution de 1280x800 px (minimum) ou de 1920x1080 px (HD). Vous pouvez modifier ces modèles à votre convenance.

IMPORTANT

- La suppression et le remplacement de ces modèles est irréversible.
- Si vous avez utilisé des espaces de travail globaux appartenant à des versions antérieures de Cubase, ces modèles ne seront pas installés.

Voici les modèles d’espaces de travail que vous pouvez trouver dans le menu **Espaces de travail** :

Projet (minimum)

La fenêtre **Projet** est affichée dans une résolution minimale.

Projet + MixConsole (minimum)

La fenêtre **Projet** et la **MixConsole** sont affichées dans une résolution minimale.

Projet (HD)

La fenêtre **Projet** est affichée en haute définition.

Projet + MixConsole + Configurations de voie (HD)

La fenêtre **Projet**, la **MixConsole** et la fenêtre **Configurations de voie** sont affichées en haute définition.

À NOTER

Pour afficher la fenêtre **Configurations de voie**, vous devez sélectionner une voie Audio, MIDI, d’Instrument, FX ou une piste de Groupe avant de sélectionner le modèle.

Projet + MixConsole + Racks (HD)

La fenêtre **Projet**, la **MixConsole** et les **Racks** sont affichées en haute définition.

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 1171
Ouvrir les projets dans la dernière vue affichée à la page 1196

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**.

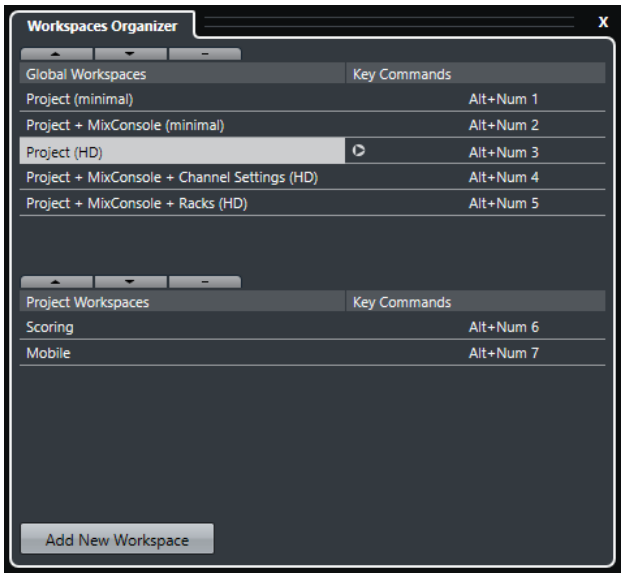
- Pour enregistrer votre espace de travail en tant que nouvel espace de travail ou sous un autre type d'espace de travail, cliquez sur **Ajouter un espace de travail**.

LIENS ASSOCIÉS
Créer des espaces de travail à la page 1170

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 :

Monter

Permet de faire monter l'espace de travail d'une place.

Descendre

Permet de faire descendre l'espace de travail d'une place.

Supprimer

Permet de supprimer l'espace de travail sélectionné.

Ajouter

Permet de créer un nouvel espace de travail à partir de la boîte de dialogue **Nouvel espace de travail**.

À NOTER

- Vous pouvez également cliquez 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 1166

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**.

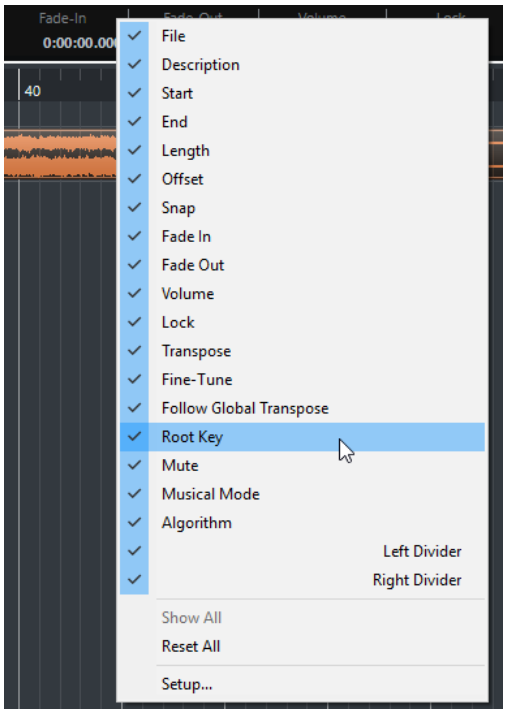
- Pour ouvrir ces menus contextuels, faites un clic droit sur l'élément correspondant.
- À NOTER

  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 préréglages sont disponibles, ils peuvent être sélectionnés dans la seconde moitié du menu.

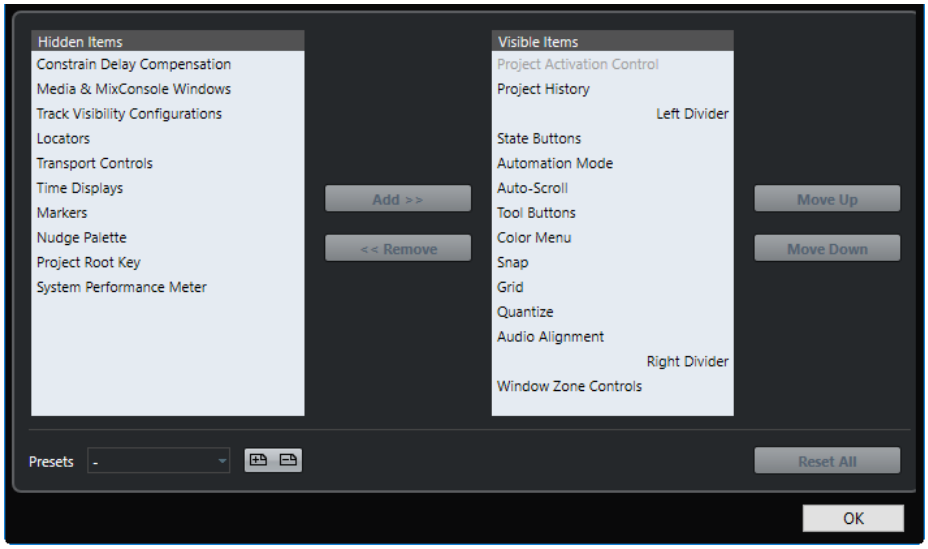


Le menu contextuel de configuration de la ligne d’infos

Boîtes de dialogue de configuration

Les boîtes de dialogue de configuration vous permettent de définir quels éléments seront visibles/masqués et dans quel ordre ils apparaîtront. Vous pouvez enregistrer et charger des préréglages de configuration.

- Pour ouvrir une boîte de dialogue de configuration, faites un clic droit sur l'élément que vous souhaitez configurer, puis sélectionnez **Configuration**.



La section située à gauche de la boîte de dialogue contient les éléments visibles et la section de droite contient les éléments masqués.

- Pour changer l’état (visible ou pas) d'un élément, sélectionnez-le et servez-vous des boutons fléchés situés au milieu de la boîte de dialogue pour le faire passer dans l'autre section.

- Pour réorganiser les éléments de la liste, sélectionnez un élément dans la liste **Éléments visibles** et cliquez sur **Monter** ou **Descendre**.
- Pour nommer la configuration actuelle et l'enregistrer sous forme de préréglage, cliquez sur **Enregistrer** dans la section **Préréglages**.
- Pour supprimer un préréglage, sélectionnez-le dans le menu local des préréglages et cliquez sur **Supprimer** dans la section **Préréglages**.
- Pour revenir à la disposition standard, ouvrez le menu contextuel de configuration et sélectionnez **Tout initialiser**.

Profils (Cubase Pro uniquement)

Les profils vous permettent d'enregistrer des configurations et des préférences personnalisées pour le programme. Vous pouvez ensuite changer de profil et importer/exporter vos profils pour les utiliser sur d'autres ordinateurs.

Les profils vous seront utiles si vous travaillez sur plusieurs ordinateurs, si vous utilisez des configurations différentes selon les types de projets ou si un même ordinateur est utilisé par plusieurs personnes dans un studio d'enregistrement. Les profils peuvent être enregistrés dans des fichiers qui portent l'extension **.srf**.

Voici ce que comprennent les profils :

- Préférences
- Configuration des barres d'outils de toutes les fenêtres
- Espaces de travail globaux
- Paramètres de commandes de piste
- Préréglages de commandes de pistes
- Préréglages des bus d'entrée et de sortie
- Catalogues de plug-ins
- Préréglages de quantification
- Préréglages de fondu enchaîné
- Raccourcis clavier

Toutes les modifications apportées à ces configurations sont enregistrées dans le profil actif.

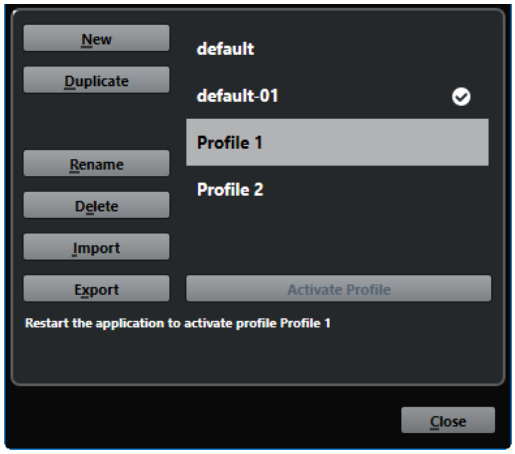
IMPORTANT

En revanche, les profils n'intègrent pas les paramètres de la boîte de dialogue **Configuration du studio** et de la fenêtre **Connexions audio**, les préréglages de l'onglet **Control Room** dans la fenêtre **Connexions audio**, les préréglages de piste, les préréglages des plug-ins, ni les modèles de projets.

Boîte de dialogue Gestionnaire de profils

Le **Gestionnaire de profils** vous permet d'enregistrer des configurations personnalisées du programme en tant que profils et d'organiser les profils sur votre ordinateur.

- Pour ouvrir le **Gestionnaire de profils**, cliquez sur **Édition** > **Gestionnaire de profils**.



La boîte de dialogue regroupe tous les profils disponibles. Le profil actif est indiqué par une coche.

Plusieurs options vous permettent de classer vos profils :

Nouveau

Permet d'ajouter un nouveau profil utilisant la configuration d'usine.

Dupliquer

Permet de dupliquer le profil sélectionné.

Renommer

Permet de renommer le profil sélectionné.

Supprimer

Permet de supprimer le profil sélectionné.

Importer

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue à partir de laquelle vous pouvez importer un fichier de profil.

Exporter

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue à partir de laquelle vous pouvez exporter le profil sélectionné dans un fichier.

Activer le profil

Permet d'activer le profil sélectionné. Il vous faut redémarrer le programme pour que le changement prenne effet.

Fermer

Permet de fermer la boîte de dialogue.

Créer des profils

Le **Gestionnaire de profils** vous permet de créer un profil à partir de la configuration d'usine par défaut.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Édition** > **Gestionnaire de profils**.
2. Dans le **Gestionnaire de profils**, cliquez sur **Nouveau**.
3. Dans la boîte de dialogue **Ajouter un nouveau profil**, saisissez un nom de profil et cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Le nouveau profil est ajouté à la liste.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Activez le nouveau profil pour appliquer la configuration correspondante.

LIENS ASSOCIÉS

Activer des profils à la page 1176

Dupliquer des profils

Le **Gestionnaire de profils** vous permet de créer une copie d'un profil et d'enregistrer cette copie sous un autre nom.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Édition** > **Gestionnaire de profils**.
2. Dans le **Gestionnaire de profils**, sélectionnez le profil que vous souhaitez dupliquer.
3. Cliquez sur **Dupliquer**.
4. Dans la boîte de dialogue **Dupliquer le profil**, saisissez un nom de profil et cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT

Le nouveau profil est ajouté à la liste.

Activer des profils

Le **Gestionnaire de profils** vous permet de changer de profil. Pour que ce changement prenne effet, vous devez redémarrer Cubase.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez enregistré au moins deux profils.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Édition** > **Gestionnaire de profils**.
2. Dans le **Gestionnaire de profils**, sélectionnez le profil que vous souhaitez activer.
3. Cliquez sur **Activer le profil**.
4. Cliquez sur **OK**.
5. Redémarrez l'application.

RÉSULTAT

Les paramètres du profil sont désormais actifs.

Renommer des profils

Le **Gestionnaire de profils** vous permet de renommer les profils.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Édition** > **Gestionnaire de profils**.
2. Dans le **Gestionnaire de profils**, sélectionnez le profil que vous souhaitez renommer.
3. Cliquez sur **Renommer**.
4. Dans la boîte de dialogue **Renommer le profil**, saisissez un nom de profil et cliquez sur **OK**.

Supprimer des profils

Le **Gestionnaire de profils** vous permet de supprimer des profils.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez enregistré au moins deux profils.

À NOTER

Vous ne pouvez pas supprimer le profil actif.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Édition** > **Gestionnaire de profils**.
2. Dans le **Gestionnaire de profils**, sélectionnez le profil que vous souhaitez supprimer.
   Sélectionnez plusieurs profils si vous souhaitez en supprimer plusieurs à la fois.
3. Cliquez sur **Supprimer**.
4. Cliquez sur **OK**.

LIENS ASSOCIÉS

Activer des profils à la page 1176

Exporter des profils

Le **Gestionnaire de profils** vous permet d'exporter des profils qui pourront être utilisés sur un autre ordinateur.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Édition** > **Gestionnaire de profils**.
2. Dans le **Gestionnaire de profils**, sélectionnez le profil que vous souhaitez exporter.
3. Cliquez sur **Exporter**.
4. Dans le sélecteur de fichier, indiquez le nom du fichier et l'emplacement de destination.
5. Cliquez sur **Enregistrer**.

RÉSULTAT

Le profil exporté est enregistré dans un fichier **.srf** à l'emplacement défini.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Importez le profil sur un autre ordinateur.

Importer des profils

Le **Gestionnaire de profils** vous permet d'importer des profils.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Édition** > **Gestionnaire de profils**.
2. Dans le **Gestionnaire de profils**, cliquez sur **Importer**.
3. Dans le sélecteur de fichier, sélectionnez le profil que vous souhaitez importer.
4. Cliquez sur **Ouvrir**.

RÉSULTAT

Le profil importé est ajouté à la liste de profils disponibles.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Activez le nouveau profil pour appliquer la configuration correspondante.

LIENS ASSOCIÉS

Activer des profils à la page 1176

Où sont enregistrés les réglages ?

Il existe de nombreuses façons de personnaliser Cubase. Tandis que certains des réglages 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 réglages 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 réglages 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\<nom de l'utilisateur>\AppData\Roaming\Steinberg\<nom du programme>\ ».

  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 réglages 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.

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 quand l'écran de démarrage apparaît, maintenez enfoncées les touches **Ctrl/Cmd**-**Maj**-**Alt**.
3. Sélectionnez l'une des options suivantes dans la boîte de dialogue qui apparaît :
   - **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.

LIENS ASSOCIÉS

Préférences à la page 1184

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, consultez le site internet de Steinberg.

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

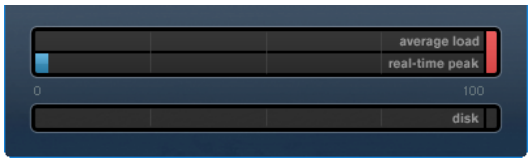
Le multitraitement permet de distribuer la charge de traitement à parts égales entre tous les processeurs disponibles, ce qui permet à Cubase d'exploiter pleinement leur puissance combinée.

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 775

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.

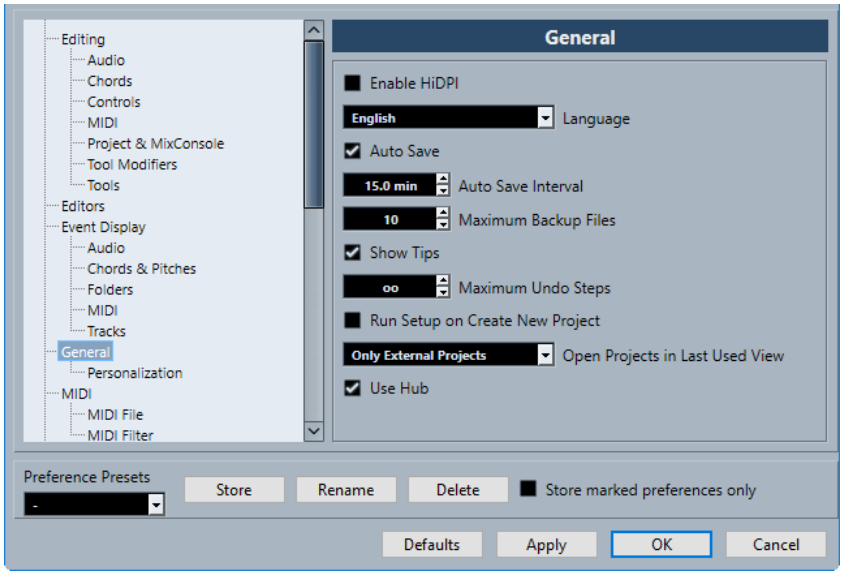
Préférences

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**, configurez vos paramètres.
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

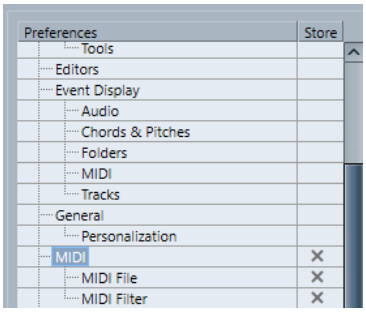
Vos paramètres figurent désormais dans le menu local **Préréglages**.

Enregistrer des paramètres de préférences partiels

Vous pouvez enregistrer des paramètres de préférences partiels. Ceci est utile lorsque vous avez effectué des réglages 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 réglages enregistrés. Toutes les autres préférences restent inchangées.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Préférences**, configurez vos paramètres.
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 réglages 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. S 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 réglages 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.

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 réglages**

  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 'Feedback acoustique' pendant la lecture

Permet de désactiver le **Feedback 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 contrôleurs dans plage de note : Utiliser 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.

Séparer 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.

Séparer 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 **Séparer 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

Clic droit = boîte à outils contextuelle

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.

Attention avant de changer le format d'affichage (Outil Time Warp) (Cubase Pro uniquement)

Un message d'avertissement apparaît quand vous sélectionnez l'outil **Time Warp** alors que la règle n'est pas configurée sur **Mesures & temps**.

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**.

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 masquer les noms des événements 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.

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.

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 choisir comment les accords sont représentés.
- **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.
- **Afficher 'B' comme 'H''**

  Permet d'afficher ‘H’ (Si) sous forme de nom de hauteur.
- **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

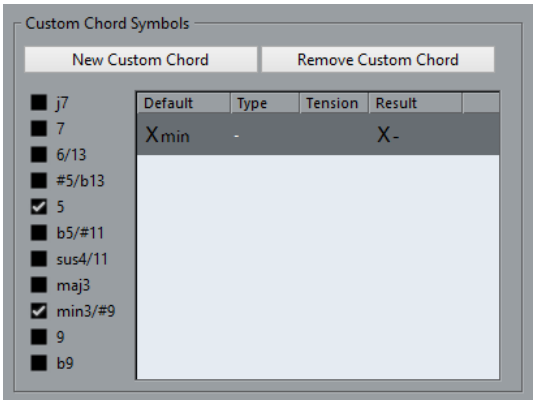
Permet de définir une police pour tous les symboles d’accords.

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 X**min** 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.

Affichage d’événements - Pistes

Colorier contrôles de piste

Permet d'appliquer la couleur des pistes à leurs commandes.

Colorer uniquement les contrôles des pistes Répertoire

Permet de restreindre l'effet des fonctions **Colorer contrôles de piste** aux pistes Répertoire.

Largeur par défaut des noms de pistes

Permet de configurer la largeur de nom par défaut pour tous les types de pistes.

Mode de coloration automatique des pistes

Permet de définir un mode automatique d'assignation des couleurs pour les nouvelles pistes :

- **Utiliser couleur de piste par défaut**

  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.

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 Feedback 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.

Feedback MIDI max. en ms

Ce paramètre vous permet de définir la durée maximale des notes quand vous utilisez le **Feedback 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

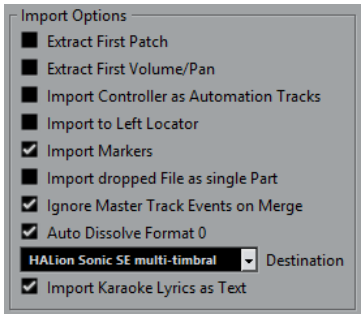
Permet d'exporter uniquement la partie située entre les délimiteurs gauche et droit.

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 ficher 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.

Vumètre de voie

Activez cette option pour assigner des couleurs au vumètre de voie.

Vumètre principal

Activez cette option pour assigner des couleurs au vumètre principal. Vous pouvez uniquement apporter des modifications au mode **Échelle numérique**.

LIENS ASSOCIÉS
Configurer les couleurs des vumètres à la page 401

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.

Enregistrement rétrospectif

Permet de faire en sorte que l'entrée MIDI soit enregistrée dans la mémoire tampon, même quand vous n'enregistrez pas. Le contenu de la mémoire tampon peut ensuite être récupéré et transformé en conteneur MIDI sur une piste MIDI activée pour l’enregistrement. Vous pouvez ainsi récupérer toutes les notes MIDI que vous jouez en mode Stop ou pendant la lecture, puis les convertir en conteneur MIDI.

Le paramètre **Taille du buffeur pour l'enregistrement rétrospectif** détermine la quantité 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.

Partitions (Cubase Pro uniquement)

Cette page vous permet de configurer les paramètres de l’**Éditeur de partitions**. Sélectionnez l’une des entrées proposées.

Partitions - Couleurs pour d’autres significations

Permet d'attribuer différentes couleurs aux éléments non standard de la partition.

- Cliquez dans la colonne **Actif** pour activer cette fonction pour l’élément correspondant.
- Cliquez dans le champ de couleur à droite pour définir une couleur.

Partitions - Édition

Outil Sélectionner après insertion du symbole

Permet de revenir à l'outil **Sélectionner** après qu'un symbole a été ajouté.

Double-cliquer sur Symbole pour avoir le Crayon

Permet d'activer l'outil **Crayon** dans une palette en double-cliquant sur l'outil **Sélectionner**.

Symboles de crescendo restent "horizontaux"

Permet de faire en sorte que les symboles de crescendo restent horizontaux.

Garder les notes déplacées dans la tonalité

Permet de faire en sorte que les notes restent dans la tonalité quand vous les déplacez verticalement pour les transposer.

Notes liées sélectionnées comme une entité

Permet de sélectionner les deux notes en cliquant sur une note d'une paire liée.

Espacement global des portées avec [Alt + Ctrl] (Win)/[Alt]-[Cmd] (Mac)

Permet d'appliquer l'espacement à toutes les portées de la page actuelle et de toutes les pages suivantes en appuyant sur **Alt-Ctrl** sous Windows ou sur **Alt-Cmd** sous macOS, et d'ajuster l'espacement des portées.

Disposition automatique : Ne pas masquer la 1ère portée

Permet de faire en sorte que les portées soient toujours affichées dans le tout premier système de portées, même si elles sont vides. Les fonctions de **Disposition automatique Masquer portées vides** et **Optimiser tout** s'en trouvent affectées.

Afficher accolades en mode Édition

Permet d'afficher des accolades également en **Mode Édition**, et non plus seulement en **Mode Page**.

"Appliquer" ferme boîtes de dialogue des propriétés

Permet de fermer les fenêtres des propriétés et les boîtes de dialogue non modales en cliquant sur **Appliquer**.

Afficher curseur de position

Permet d'afficher le curseur de projet sous la forme d'une ligne verticale dans la partition. Vous pouvez faire glisser cette ligne pour déplacer le curseur ou maintenir enfoncée la touche **Ctrl/Cmd** et cliquer n’importe où sur la partition pour placer directement le curseur à cet endroit.

Afficher hauteur de note lors de l’insertion de notes

Permet de faire en sorte que la hauteur soit indiquée lors de l'insertion des notes.

Afficher information sur la note au curseur

Permet d'afficher une infobulle indiquant des informations de hauteur et de position lors de l'insertion ou du déplacement d'une note dans la partition.

Caler les liaisons lors du déplacement

Permet de faire en sorte que les extrémités des liaisons d'expression se calent sur les notes quand vous les dessinez ou déplacez.

Déverrouiller disposition lors de l’édition de conteneurs isolés

Quand une piste comporte plus d'un conteneur et que vous ouvrez l'**Éditeur de partitions** pour l'un de ces conteneurs, les autres conteneurs sont représentés pas un espace vide afin de préserver la disposition. En activant cette option, vous évitez cet espace vide, ce qui vous permet d’imprimer ce conteneur individuel sans qu’il y ait une infinité de pauses.

À NOTER

Cette option permet d'effacer la disposition pour toute la piste. Quand vous ouvrez la piste tout entière par la suite, la disposition précédente est remplacée par les paramètres de disposition que vous avez configurés pour le seul conteneur édité.

Double-cliquer sur portée inverse l’affichage de voix/partition

Permet d'alterner entre l'affichage de toute la piste et celui du conteneur actuel en double-cliquant sur une portée.

À NOTER

Dans ce cas, la boîte de dialogue **Réglages Partition** ne s'ouvre que quand vous sélectionnez **Partitions** > **Réglages**.

Mode Compatibilité pour dispositions

L’outil **Disposition** ne fonctionnait pas de la même façon dans les versions antérieures de Cubase. Activez cette option si vous aviez utilisé l’outil **Disposition** dans un ancien projet afin de faire en sorte que ce projet s’affiche correctement.

Masquer notes hors des limites

Permet de masquer les notes situées en dehors de l'intervalle **Limites de note** défini dans la boîte de dialogue **Réglages Partition** (page **Portée** - onglet **Options**).

Saisie de notes au clavier d’ordinateur : Legato

Permet de modifier la longueur de la note précédente quand des notes sont insérées.

Saisie de notes au clavier d'ordinateur : avec touche ALT

La touche **Alt** doit être maintenue enfoncée pour que des notes puissent être insérées.

Saisie de notes au clavier d’ordinateur : utiliser les touches du clavier à l'écran

Permet d'insérer des notes en appuyant sur les touches qui correspondent à ces notes sur le **Clavier à l'écran** (qwerty).

Mesures par défaut des portées

Cette option sert dans deux cas :

- En **Mode Édition**, cette option détermine combien de mesures sont affichées sur la page.
- En **Mode Page**, cette option détermine combien de mesures sont affichées sur la page dans une nouvelle disposition.

À NOTER

Quand vous utilisez la fonction **Disposition automatique**, il vous est demandé combien de mesures vous souhaitez afficher sur la largeur de la page au maximum. Le nombre que vous définissez alors remplace celui de ce paramètre.

Partitions - Niveau note

En déplaçant et éditant des notes, il arrive qu'on déplace involontairement d'autres objets proches. Pour éviter cela, vous pouvez assigner différents types d'objets à différents niveaux de notes (jusqu'à trois) et indiquer à Cubase de verrouiller un ou deux de ces niveaux, afin qu'il ne soit plus possible de les déplacer.

Cette page vous permet de définir à quel niveau chaque type d'objet appartient. Le verrouillage des niveaux s'effectue à partir de la barre d'outils de partition de l'**Éditeur de partitions**.

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 souhaiterez 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.

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 la fonction **Scrub** dans la fenêtre **Projet** et dans les éditeurs audio.

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 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.

VST

Cette page contient les paramètres relatifs au moteur audio VST.

Mode par défaut du Stereo Panner (Cubase Pro uniquement)

Permet de définir le mode de panoramique par défaut pour les pistes Audio insérées.

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 réglages 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 est affecté 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.

Activer 'Lier Panners' pour les nouvelles pistes (Cubase Pro uniquement)

Permet de faire en sorte que l'option **Lier Panners** soit activée par défaut pour les nouvelles pistes de sorte que la section des sends de voie adopte toujours les paramètres de panoramique configurés dans la section des faders des voies.

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.

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.

VST - Control Room (Cubase Pro uniquement)

Cette page contient des paramètres relatifs à la **Control Room**.

Afficher le volume de la Control Room dans la palette Transport

Quand la **Control Room** est activée, le volume de la **Control Room** est affiché sur la palette **Transport**.

Désactivation automatique du mode Talkback

Détermine si le Talkback est désactivé pendant l'enregistrement, pendant la lecture et l'enregistrement ou jamais.

À NOTER

Configurez le niveau du paramètre **Atténuer** Talkback sur 0 dB pour que le niveau du mixage ne change pas trop brusquement au moment du Punch In et du Punch Out en mode d’enregistrement.

Utiliser le canal Phones pour la pré-écoute

Permet d'utiliser le canal du casque pour le monitoring.

Atténuer Cues pendant Talkback

Permet d'atténuer le mixage Cue émis dans le studio du niveau défini dans le champ **Atténuer Talkback** de la **Control Room** pendant l'utilisation du canal de Talkback.

Ports périphérique exclusifs pour les canaux Moniteur

Permet de rendre exclusive l'assignation de port des voies moniteur. Si vous n’avez pas besoin d’assigner des ports à plusieurs canaux Monitor, il est recommandé d’activer cette option. De cette manière vous ne risquerez pas d’assigner involontairement les mêmes ports aux entrées/sorties et aux canaux moniteur.

À NOTER

Ce paramètre s’enregistre dans les préréglages de la **Control Room**.

Niveau de référence

Permet de définir le niveau de référence qui peut être assigné au niveau de la **Control Room**. Le niveau de référence est le niveau utilisé dans les environnements de mixage calibrés, tels que les plateaux d’enregistrement en post-production.

À NOTER

Vous pouvez également régler manuellement le niveau de référence dans les paramètres de la **Control Room**.

Volume de la fonction Atténuer (Dim)

Permet de définir le niveau de réduction du gain appliqué à la voie de la **Control Room** quand le bouton **Atténuer** est activé.

VariAudio (Cubase Pro uniquement)

Ne pas afficher de message d’alerte lors de l’édition de l’échantillon

Permet de faire en sorte que le message d'avertissement qui apparaît normalement quand vous modifiez des données audio utilisées à plusieurs endroits du projet ne s'affiche pas.

Ne pas afficher de message d’alerte lors du traitement hors ligne

Permet de faire en sorte que le message d'avertissement qui apparaît normalement quand vous appliquez des traitements hors ligne à des données audio utilisées à plusieurs endroits du projet ne s'affiche pas.

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 1206

A

Accolades
    Affichage en mode d'édition 1204
Accordage Hermode 808
Accords
    Changer le Voicing 873
    Édition 874
    Insérer 875
    Modification de la hauteur 873
Accords classiques
    Pads d'accords 1005
ACID® (Boucles) 566
Activer l'enregistrement pour les pistes Audio sélectionnées 1190
Activer l'enregistrement pour les pistes MIDI sélectionnées 1190
Activer la lecture/l'écriture d'automatisation pour toutes les pistes 741
Activer la piste 195
Activer le mode d'édition avec suivi de la vidéo
    Vidéo 1137
Activer le projet 103
Activer piste Tempo 1057
Activer Solo pour les pistes sélectionnées 1190
Actualiser les vues
    MediaBay 668
Adapter au zoom 80
    Type de grille 86
ADAT Lightpipe
    Synchronisation 1108
AES17
    Vumètres 458
Affichage d'événements 53
    Édition d'événements 925
    Explorateur de projet 1078
    Modification sur les pistes Répertoire 198
    Pistes Répertoire 198
Affichage de la Partition 884
Affichage des contrôleurs 846
    Ajouter événements 849
    Contrôleurs continus 848
    Déplacer des événements 856
    Éditeur clavier 868
    Éditeur de rythme 903
    Édition d'événements 849
    Édition d'événements avec l'outil Crayon 852
Affichage des contrôleurs *(Suite)*
    Édition d'événements avec l'outil Ligne 850
    Effacer des événements 857
Affichage des notes
    Éditeur clavier 867
    Éditeur de rythme 902
    Enharmonie 890
Affichage des valeurs
    Édition dans l'Éditeur en liste 925
Affichage du vumètre de crête 458
Affichage RMS
    Vumètres 458
Affichage temporel 264
Afficher données à partir de cette hauteur de piste 1192
Afficher données Note Expression 955
Afficher gammes 980
Afficher message d'alerte en cas d'interruptions audio 1208
Afficher noms à partir de cette hauteur de piste 1192
Agents de visibilité des batteries 894, 905
Ajout d'accords 973, 977
Ajouter de la latence au traitement du MIDI-Thru 1202
Ajouter des pistes de voie de groupe à des voies sélectionnées 469
Ajustement longueur 1197
Alerte avant la suppression d'effets modifiés 1210
Algorithme de l'outil de modification de la durée 1187
algorithme élastique 519
Algorithme MPEX 520
    Correction de hauteur 510
Algorithme Standard 520
Algorithme Warp 1187
Algorithmes
    Limitations 521
    Modification de la durée 519
Alignement
    Aligner le tempo sur un signal audio 573
Alignement audio 573
    Alignement du tempo 573
    Panneau d'alignement audio 573
Alignement du tempo
    Alignement audio 573
Aligner les attributs des fichiers sur ceux du projet
    Bibliothèque 649
Ambisonie 717
    Contourner la localisation de la tête 726
    Conversion de format 720
    Convertisseur de format 729
    Écoute avec un casque 724
    Écoute sur des enceintes 725

Ambisonie *(Suite)*
Édition 717
entrée Side-Chain 726
Exporter 728
GoPro Player VR Remote 727
Lecture 720
Lecture binaurale 720, 724
Mixage 717
Monitoring 720
Plug-ins d'autres éditeurs 724
Plug-ins de panoramique 719
Routage 717, 719
Signal fixe 726
VST AmbiConverter 729
VST MultiPanner 719
Analyse de spectre 527
Comparer les valeurs de niveau 528
Fonctions audio 527
Analyser
MediaBay 666
Ancre d'inclinaison/rotation
VariAudio 592
Annuler
Enregistrement audio 289
Fenêtre de projet 43
Historique des modifications 88
Modifications de paramètres de la MixConsole 375, 382
Nombre maximum d’annulations 89, 1195
Opérations de zoom 544
Traitement hors ligne 504, 647
Apparence
Couleurs 1207
Vumètres 1201
Apple Remote 801
Archive
Préparer 105
Archives de pistes
Exporter 186
Importer 184
Arrêter lecture pendant l’Avance/le Rembobinage 1206
Articulations 933, 937
Ajout de cases de son 936
Attribuer de touches de télécommande 940
Attribution des cases de son 938
Édition sur la ligne d’infos 943
Groupes 937
Insérer sur la piste de contrôleur 942
Réglages de télécommande 939
Articulations musicales
Édition 852
ASIO Direct Monitoring 19, 285
ASIO-Guard 1182
Assignation d’accords à des pads d’accords 998
Assignation d’accords avec l’Éditeur d’accords 999
Assignation de banques 816
Assistant de projet 96
Atténuer Cues pendant Talkback 1210
Attributs 683
Définition 687
Édition dans la MediaBay 684
Gestion des listes 687
MediaBay 681
Attributs verrouillés 238, 1186
Audio
À propos 220
Chevauchement 197
Rendu 1081
Zoom 81
Audio-numérique AES/SPDIF
Synchronisation 1108
Audition
VariAudio 583
Augmenter l’intensité de la grille 1192
Automatiquement connecter les Sends pour tous les nouveaux canaux 1208
Automatisation 730
Activation de la fonction Jusqu'au Punch 746
Activation de la fonction Remplir jusqu’à la fin 746
Activation de la fonction To Start (jusqu’au début) 746
Activation du bouclage 747
Activer les espaces vides 747
Courbes de Bézier 734
Courbes Rampe 730
Courbes Saut 730
Dessiner un remplissage à la main 748
Écriture 730
Geler Trim 745
Ligne de valeur statique 730
Lire 730
Menu local Fonctions 745
Modes de fusion 751
Modification rapide de l'échelle 737
Options Afficher 749
Options de remplissage 746
Options Suspendre 748
Ponctuel 747
Remplissage continu 747
Suspendre la fonction Lire 748
Territoire vierge 740
Transitions progressives 734
Trim 744
Valeur initiale 740
VST MultiPanner 705
Automatisation de contrôleurs MIDI 750
Configuration 751

B

Banques de patchs 816
Banques de patterns
Charger dans la MediaBay 691
Pré-écoute dans la MediaBay 678
Barre d'outils
Éditeur de partitions 879
Barre d’aperçu
Fenêtre de projet 57
Barre d’état
Éditeur de partitions 883
Fenêtre de projet 56
Barre d’outils
Bibliothèque 634
Explorateur de projet 1077
Fenêtre de projet 43
Barre de transport 254

Basculer la base de temps 1055
Base de temps
    Base de temps par défaut des pistes 203
    Linéaire 1055
    Musicale 1055
    Pistes 202
Base de temps des pistes 202, 1055
Base de temps linéaire 1055
Base de temps linéaire des pistes 202
Base de temps musicale 1055
Base de temps musicale des pistes 202
Bases de données de disque
    Charger dans la MediaBay 693
    Créer dans la MediaBay 692
    Décharger de la MediaBay 693
    Supprimer de la MediaBay 693
Bibliothèque
    Aligner les attributs des fichiers sur ceux du projet 649
    Appliquer différentes méthodes de traitement 635
    Barre d'outils 634
    Boîte de dialogue Gérer les fichiers manquants 641
    Choix d'un nouveau répertoire d'enregistrement pour la bibliothèque 645
    Édition de clips 643
    Fichier de référence 630
    Génération automatique de nouveaux fichiers audio 650
    Gestion des bases de données de sons volumineuses 640
    Gestion des fichiers de média 630
    Insérer et rechercher des médias 640
    Organisation des fichiers dans des sous-dossiers 646
    Pistes Échantillonneur 630
    Raccourcis clavier 642
    Réduire la taille du projet 647
    Renommer des clips et des régions 635
    Traitement audio 646
    Transférer un média d'une Bibliothèque vers un projet 648
Blocs-notes
    MixConsole 425
Boîte à outils
    Fenêtre de projet 51
Boîte de dialogue Ajouter une piste
    Pistes Audio 111
    Pistes d'Instrument 119
    Pistes de Groupe 149
    Pistes de voie d'effet (FX) 143
    Pistes Échantillonneur 127
    Pistes Fader VCA 156
    Pistes Marqueur 159
    Pistes MIDI 134
    Pistes Règle 162
    Pistes Répertoire 164
Boîte de dialogue Configuration du projet 98
Boîte de dialogue Couleurs de projet 91
Boîte de dialogue Historique des modifications 88
Boucle
    Éditeur de conteneurs audio 613
    Options de remplissage 747
Boucle de piste
    Éditeur de conteneurs audio 613
    MIDI 846
Boucle suit sélection d'intervalle 1186
Boucles et échantillons
    Charger dans la MediaBay 688
Boucles MIDI
    Pré-écoute dans la MediaBay 675
Branchement
    Audio 12
    MIDI 19
Brillance des contrôleurs 1194
Brillance des formes d'onde 1192
Brillance des notes 1194
Brillance des poignées de fondus 1192
Buffer Latch
    Note Expression 959
Bulk Dumps (Envoi de données en bloc) 925
Bus
    Ajouter 30
    Sous-bus 31
Bus d'entrée
    Ajouter 30
    Configurations Surround 699
    Renommer 29
    Routage 405
Bus de sortie
    Ajouter 30
    Configurations Surround 697
    Par défaut 30
    Renommer 29
    Routage 406

C

Cadences d'image
    Inadaptation 1132
Calage 84
    Éditeur d'échantillons 552
Calage horizontal
    Éditeur d'événements Note Expression 960
Calage vertical
    Éditeur d'événements Note Expression 960
Calcul du tempo 1070
Calculatrice de tempo 1066, 1067
Caler les conteneurs MIDI sur les mesures 1202
Caler les liaisons lors du déplacement 1204
Caler les points de Punch sur les délimiteurs 266
Caler sur un passage à zéro 85
Canaux MIDI
    Effets Send 812
    Séparation pour les sons de Drum Map 912
Carte audio
    Connexions 12
    Synchronisé sur une Horloge externe 17
Champ Durée d'enregistrement max. 297
Changements de tempo
    Détection du tempo 1063
Chargement de préréglages multipistes 214
Chevauchements
    Afficher 1192

Choix d'un nouveau répertoire d'enregistrement pour la bibliothèque
  Bibliothèque 645
Chord Assistant 974, 995
  Assignation d'accords 999, 1000
  Complexité 975
  Cycle des quintes 995, 997
  Mode Cadence 975
  Mode Espace 975
  Mode Notes communes 975
  Proximité 995, 996
Chronologie
  Règle 840
Cible de l'action 1049
  Définir couleur 1052
  Longueur 1050
  Nom 1051
  Opération de piste 1051
  Position 1049
  Trim 1052
Cible du filtre
  Combinaison de lignes de condition 1048
  Combiner des types de filtres 1043
  Longueur 1045, 1046
  Nom 1043
  Nom de la couleur 1046
  Position 1044
  Propriété 1047
  Type de conteneur 1042
  Type de support 1040
Clavier à l'écran 277
  Clavier d'ordinateur 277
  Clavier de piano 277
  Décalage d'octave 277
  Enregistrement MIDI 277
  Modulation 277
  Niveau de vélocité de note 277
  Options 277
  Pitchbend 277
Clic audio
  Rendu 276
Clic droit pour ouvrir la boîte à outils 1191
Clic du métronome
  Configuration 268
Clic MIDI
  Rendu 276
Clips
  Renommer 635
Collections de plug-ins VST
  Ajouter 775
Coller
  Événements 232
Coller à l'Origine 233
Coller relatif au curseur 233
Colorer
  Conteneurs 89
  Événements 89
  Pistes 89
Colorer uniquement les contrôles des pistes
Répertoire 1195
Colorier
  Événements de note 841
Colorier contrôles de piste 1195
Commandes de l'échantillonneur 616
  Barre d'outils 617
  Éditeur d'enveloppe 623
  Édition d'échantillons 626
  Graphique de la forme d'onde 620
  Lire des échantillons 628
  Section Amp 623
  Section AudioWarp 621
  Section des paramètres de son 621
  Section du clavier 626
  Section Filter 623
  Section Pitch 622
  Touche de base 627
  Transférer des échantillons vers des instruments VST 628
  Zone inférieure 70
Commandes des pads d'accords 993
Commandes matérielles
  Activation du mode Pick-Up 784
Compensation de latence ASIO active par défaut 1202
Compensation du délai
  Contraindre 766
  Seuil pour l'enregistrement 1208
Compensation du délai des plug-ins 466
Composante continue
  Supprimer 513
Compresseur
  Module Strip 412
Comprimer droite
  Éditeur d'événements de contrôleur 855
  Éditeur d'événements d'automatisation 735
  Éditeur d'événements de tempo 1059
Comprimer gauche
  Éditeur d'événements de contrôleur 855
  Éditeur d'événements d'automatisation 735
  Éditeur d'événements de tempo 1059
Comprimer/Étirer
  Éditeur d'événements de contrôleur 855
  Éditeur d'événements d'automatisation 735
  Éditeur d'événements de tempo 1059
Configuration des pads d'accords
  Disposition des pads 1018
  Télécommande 1013
Configuration des ports MIDI 291
Configuration du matériel
  Tableau de bord 13
Configuration du métronome 269
  Général 271
  Pattern de clic 267
  Patterns de clic 274
  Sons de clic 272
Configuration du studio
  Périphérique d'entrée Note Expression 947
Configuration Expression Map 933
Configuration MIDI Note Expression 967
Configurations de voie 426
  Barre d'outils 428
  Channel Strip 430, 432, 433
  Copie 404
  Égaliseur 434
  Faders de voie 437
  Inserts de voie 430

Configurations de voie *(Suite)*
Routage direct 436
Sends de voie 435
Conformer les durées 832
Connexions audio 23
Assignation exclusive des ports 446
Édition 39
Préréglages 31
Conseils
Afficher 1195
Conteneurs 218, 222
Édition 223
Faire glisser le contenu 235
Répertoire 223
Conteneurs Audio
Créer 222
Écoute 224
Conteneurs auront noms des pistes 1186
Conteneurs MIDI
Boucle de piste 846
Créer 223
Gestion de plusieurs 845
Traitement 839
Conteneurs répertoire 223
Contourner
VST MultiPanner 704
Contraindre la compensation du délai 766
Control Link 390, 393
Control Room 445
Ajout de canaux 445
Assignation exclusive des ports 446
Effets d'insert 454
Gain d'entrée 454
Inserts 454
Ouvrir 445
Phase d'Entrée 454
Principal 448
Routage 446
Section Casque 451
Section Externe 449
Section Moniteurs 450
Section Préréglages Downmix 451
Section Voies 449
Sortie du mixage principal 446
Sorties 446
Voies Cue 449
Zone droite 78
Contrôles de piste globaux 53
Filtre de type de piste 54
Rechercher pistes 54
Contrôles instantanés de pistes 778, 802
Affichage des assignations automatisées 783
Assignation de paramètres 779
Assignation de paramètres d'effets 780
Assigner des paramètres 779
Assigner des paramètres d'instrument 781
Assigner des paramètres de la MixConsole 781
Charger des préréglages 782
Connexion avec les contrôleurs externes 784
Enregistrement des assignations sous forme de préréglages 217, 782
Inspecteur 779
Mode Acquisition des Contrôles instantanés 780
Contrôles instantanés de pistes *(Suite)*
Paramètres automatisables 783
Préréglages 217
Suppression des assignations 781
Contrôles instantanés VST
Connexion avec les contrôleurs externes 769
Contrôleurs
Afficher 1194
Sélection 857
Contrôleurs continus
Affichage des contrôleurs 848
Piste de contrôleur 853
Contrôleurs externes
Connecter des Contrôles instantanés de pistes 784
Connecter des Contrôles instantanés VST 769
Contrôleurs MIDI
Note Expression 946
Conversion d'événements d'accords en MIDI 983
Convertir données MIDI en fichier 831
Convertir en copie réelle 235
Convertir la sélection en fichier 219
Copie de sauvegarde du projet 105
Copies partagées
Convertir en copie réelle 235
Créer 235
Correction de hauteur
Algorithme 519
Limitations 521
Traitement hors ligne direct 510
Couches 199
Composition de la prise parfaite 199
Éditeur de conteneurs audio 611
Opérations d'assemblage 200
Couleur
Mode de coloration automatique des pistes 191
Couleur de piste
Réinitialiser 90
Couleurs
Interface utilisateur 1208
Pistes 90
Préférences 1207
Couleurs des vumètres 401
Couleurs pour d'autres significations
Partitions 1204
Courbe de Volume 335
Courber droite
Éditeur d'événements de contrôleur 855
Éditeur d'événements d'automatisation 735
Éditeur d'événements de tempo 1059
Courber gauche
Éditeur d'événements de contrôleur 855
Éditeur d'événements d'automatisation 735
Éditeur d'événements de tempo 1059
Courbes de Bézier
Automatisation 734
Courbes de contrôleur
Commandes intelligentes de modification d'échelle 855
Courbes de volume des événements
Afficher 1192
Création d'espaces vides
Automatisation 740
Créer des symboles d'accords 988

Créer images audio lors de la lecture 1202
Créer piste MIDI lors du chargement d'un VSTi 1210
Curseur
    Réglage 262
Curseur de position
    Afficher 1204
Curseur de projet
    Réglage 262
Curseur réticule 87, 1191
Curseur stationnaire 1206

D

Décalage 981
Décalage des formants
    VariAudio 596
Défilement à la piste sélectionnée 1190
Défilement automatique 263, 264
    Fondus enchaînés 331
    Suspendre 264
Définir le filtre de type de piste 54
Délai avant l'activation du déplacement d'objets 1186
Délai de piste MIDI
    Paramètres de piste MIDI 803
Délimiteur droit 261
Délimiteur gauche 261
Délimiteurs 261
    Définir des intervalles 261
    Réglage 262
Démarrer l'enregistrement au curseur
    Modes d'enregistrement communs 283
Démarrer l'enregistrement au délimiteur gauche
    Modes d'enregistrement communs 283
Déplacement de pistes 191
Déplacer
    Événements 226
Déplacer verticalement
    Éditeur d'événements de contrôleur 855
    Éditeur d'événements d'automatisation 735
    Éditeur d'événements de tempo 1059
Désactivation automatique du mode Talkback 1210
Désactiver la lecture/l'écriture d'automatisation pour toutes les pistes 741
Désactiver la piste 195
Désactiver le 'Feedback acoustique' pendant la lecture 1188
Désélectionner
    Pistes 195
Détails des événements
    Afficher 1194
Détecter les silences
    Fonctions audio 523
Détection automatique des repères
    Activation 1187
Détection du tempo 1063, 1068
    Corrections 1064
    Panneau 1068
Déverrouiller disposition lors de l'édition de conteneurs isolés 1204
Disposition automatique
    Ne pas masquer la 1ère portée 1204
Dithering
    Appliquer 484
    Effets 484
Diviseur
    Barre d'outils de la fenêtre Projet 51
Diviseur de la barre d'outils
    Fenêtre de projet 51
Données audio superposées 197
Données d'automatisation
    Édition 734
    Sélection 735
    Supprimer 738
Données dans conteneurs 1194
Données de contrôleur
    Allègement 836
Données des pistes Répertoire
    Afficher 1194
Dossier d'enregistrement
    Audio 286
Double-cliquer sur portée inverse l'affichage de voix/partition 1204
Double-cliquer sur Symbole pour avoir le Crayon 1204
Drum Maps 908, 912
    Configuration 909, 911
    Éditeur clavier 876
    Sélection 905
Dupliquer
    Événements 233
    Pistes 195
Durées des événements
    Modification avec l'outil Rogner 872

E

Écoute
    À l'aide des raccourcis clavier 642
    Conteneurs Audio 224
    Événements audio 224
Écoute dynamique (Scrub)
    Outil Scrub 224
Écouter accords 979
Écouter via Inserts/Sends MIDI 1197
Écrire l'automatisation
    Automatiquement 731
    Manuellement 731
    Outils 733
Écrire l'Automatisation 730
    Manuellement 732
Éditeur clavier 857
    Affichage des contrôleurs 868
    Affichage des notes 867
    Barre d'outils 859
    Barre d'état 865
    Données Note Expression 876
    Inspecteur 866
    Ligne d'infos 866
    Zone inférieure 71
Éditeur d'événements de contrôleur
    Comprimer droite 855
    Comprimer gauche 855
    Comprimer/Étirer 855
    Courber droite 855
    Courber gauche 855

Éditeur d'événements de contrôleur *(Suite)*
Déplacer verticalement 855
Manipuler autour du centre absolu 855
Manipuler autour du centre relatif 855
Manipuler verticalement 855
Éditeur d'accords 972
Ajout d'accords 977
Assignation d'accords 999
Entrée MIDI 974
Éditeur d'échantillons 531, 543, 544
Afficher plusieurs formes d'ondes 543
Annuler des opérations de zoom 544
Barre d'aperçu 539
Barre d'outils 533
Calage 552
Inspecteur 539
Ligne d'infos 538
Régions 549
Règle 542
Zone inférieure 71
Éditeur d'enveloppe
Commandes de l'échantillonneur 623
Éditeur d'événements d'automatisation
Comprimer droite 735
Comprimer gauche 735
Comprimer/Étirer 735
Courber droite 735
Courber gauche 735
Déplacer verticalement 735
Manipuler autour du centre absolu 735
Manipuler autour du centre relatif 735
Manipuler verticalement 735
Éditeur d'événements de tempo 1059
Comprimer droite 1059
Comprimer gauche 1059
Comprimer/Étirer 1059
Courber droite 1059
Courber gauche 1059
Déplacer verticalement 1059
Manipuler autour du centre absolu 1059
Manipuler autour du centre relatif 1059
Manipuler verticalement 1059
Éditeur d'événements Note Expression
Calage horizontal 960
Calage vertical 960
Comprimer droite 960
Comprimer gauche 960
Comprimer/Étirer 960
Courber droite 960
Courber gauche 960
Déplacer verticalement 960
Manipuler autour du centre absolu 960
Manipuler autour du centre relatif 960
Manipuler verticalement 960
Mode à valeur unique 960
Modifier longueur de relâchement 960
Modifier taille d'éditeur 960
Plage du paramètre 960
Sélection de paramètre 960
Éditeur de conteneurs audio
Zone inférieure 71
Éditeur de fondu enchaîné simple 331
Éditeur de partitions 878
Affichage 884
Barre d'outils 879
Barre d'état 883
Ligne d'infos 883
Réglages Portée 885
Zone inférieure 71
Éditeur de patterns de clic 268
Éditeur de routage 472
Éditeur de rythme 892
Affichage des contrôleurs 903
Affichage des notes 902
Barre d'outils 894
Barre d'état 900
Ligne d'infos 901
Zone inférieure 71
Éditeur de télécommandes 795
Assignation de paramètres 799
Barre d'outils 797
Configuration du contrôle 797
Disposition 800
Éditeur de tempo
Barre d'outils 1057
Éditeur en liste 914
Affichage d'événements 922
Affichage des valeurs 922
Afficher/masquer des événements 920
Barre d'outils 914
Barre d'état 919
Barre de filtres 920
Édition d'événements 924, 925
Insertion d'événements 923
Liste des événements 921
Opérations d'édition 923
Éditeur logique 1021
Actions 1033
Fonctions 1032
Préréglages 1036
Éditeur logique de projet 1038
Actions 1049–1052
Appliquer des actions 1053
Conditions de filtre 1039, 1040, 1042–1048
Configurer des raccourcis clavier 1054
Enregistrer des préréglages 1053
Fonctions 1052
Macros 1053
Préréglages 1053
Présentation 1038
Éditeur MIDI par défaut 1191
Éditeur MIDI SysEx
Messages de demande de Dump 926
Éditeur sur place
Barre d'outils 929
Édition de contrôleurs 929
Édition de notes MIDI 929
Éditeurs de plug-ins Toujours devant 1210
Éditeurs MIDI
Couper et coller 840
Édition
Ligne d'infos de la fenêtre Projet 57
Édition d'échantillons
Commandes de l'échantillonneur 626

Édition d'événements
    Édition en groupe 236
Édition d'intervalles 239
Édition de clips
    Bibliothèque 643
Édition en groupe 236
Effets 464
    Coller des préréglages 490
    Comparaison des configurations 486
    Compensation du délai des plug-ins 466
    Configuration multicanaux 472
    Copier des préréglages 490
    Dithering 484
    Effets d'insert 464, 467
    Effets externes 484
    Effets Send 464, 475
    Enregistrement de préréglages d'insert 490
    Enregistrer les préréglages 489
    Entrées Side-Chain 481, 483
    Explorateur de préréglages 487
    Exporter des fichiers d'informations sur les composants système 493
    Extraire des effets d'insert des préréglages de piste 491
    Fenêtre Informations sur les composants système 492
    Gérer les composants système 493
    Préréglages 487
    Routage 472, 477
    Sélection de préréglages 488
    Sends en Pre/Post fader 478
    Synchronisation sur le tempo 466
    Tableau de bord 484
    Traitement hors ligne direct 494
    VST 3 465
Effets audio
    Surround 695
Effets d'insert 464, 467
    Ajout sur des bus 468
    Ajout sur des voies de Groupe 468
    Routage 467
Effets d'insert MIDI
    Enregistrement 812
Effets externes 33, 484
    Configuration 33
    Favoris 37
    Geler 38
    Plug-ins manquants 38
Effets MIDI 810
    Effets Send 812
    Inserts 810
    Préréglages 813
Effets send
    Ajouter des pistes de voie FX à des voies sélectionnées 476
    Configuration du niveau 480
Effets Send 464, 475
    Ajout de pistes de Voie FX 476
    Configuration du panoramique 479
    MixConsole 420
Élargir la piste sélectionnée 193, 1190
En cas d'import de fichier audio 1187
En cas de traitement de clips partagés 1187
Énergies égales
    Fondus enchaînés 331
Enharmonie 890
Enregistrement 279
    Arrêt automatique 281
    Arrêter 281, 282
    Avec effets 289
    Boucler 282
    Modes d'enregistrement communs 283
    Niveaux 13
    Notes et Note Expression 957, 958
    Pre-roll et Post-roll 282
    Temps d'enregistrement restant 297
    Verrouiller Enregistrement 298
Enregistrement audio 288
    Annuler 289
    Avec effets 289
    Besoins en mémoire RAM 287
    Dossier d'enregistrement 286
    Format de fichier d'enregistrement 286
    Mixage 289
    Modes d'enregistrement 288
    Préparatifs 287
    Récupération 291
    Récupération des enregistrements 290
    Temps de pré-enregistrement 290
Enregistrement automatique 104, 1195
Enregistrement en cycle 282
Enregistrement MIDI
    Canal et sortie 292
    Définition de l'entrée MIDI 292
    Différents types de messages 294
    Enregistrement rétrospectif 297
    Exportation dans un fichier MIDI 913
    Instruments et canaux 291
    Messages continus 294
    Messages Program Change 295
    Messages Système exclusif 295
    Mode d'enregistrement 295
    Nommer les ports MIDI 291
    Notes 294
    Préparatifs 291
    Récupération des enregistrements 297
    Réinitialiser 295
    Sélection de son 292
Enregistrement pas à pas 877
Enregistrement rétrospectif 1202
    MIDI 297
Enregistrement Solo dans Éditeurs MIDI 1202
Enregistrer comme modèle 97
Enregistrer des configurations partielles des préférences 1185
Enregistrer préréglage de piste 212, 215
Entrée de données Note Expression via MIDI 955
Entrée MIDI
    Éditeur d'accords 974
    VariAudio 589
Entrées
    Options de Position des vumètres 400
Entrées MIDI
    Configuration 292
Entrées Side-Chain 466

Enveloppe
Traitement en temps réel 335
Traitement hors ligne direct 507
Envoyer activités vumètre du bus d'entrée vers piste Audio 1201
EQ
Préréglages 412
Racks de voie 409
Espace déclenche la pré-écoute locale 517
Espaces de travail
Ajouter 1170
Créer 1170
Édition 1170
Enregistrement 1170
Mise à jour 1170
Modèles 1169
Modifier 1170
Organiser 1171
Projets externes 1169
Types 1169
Espaces de travail du projet 1169
Espaces de travail globaux 1169
Espaces vides (Gaps)
Options de remplissage 747
Événements 218
Affichage sur les pistes Répertoire 198
Changement de taille avec déplacement des données 229
Changement de taille avec modification de la durée 230
Collage 233
Coller 232
Copier et coller 233
Création de nouveaux fichiers à partir d'événements 219
Déplacement à l'aide de la fonction Déplacer 227
Déplacement à partir de la ligne d'infos 228
Déplacer 226, 227
Déplacer avec l'outil Sélectionner 227
Dupliquer 233
Édition 223
Édition en groupe 236
Enveloppes 335
Faire glisser le contenu 235
Groupage 236
Redimensionnement 228
Redimensionnement de base 229
Redimensionner avec l'outil Scrub 231
Redimensionner avec l'outil Sélectionner 229, 230
Redimensionner avec l'outil Trim 230
Rendre muet 238
Renommer 228
Répétition 234
Scinder 231
Scinder de façon répétée 232
Supprimer 226
Verrouiller 237, 238
Événements audio 218
Écoute 224
Événements d'accords 972
Ajout d'accords 973
Ajouter 973
Assignation à des effets MIDI ou des VSTi 984
Événements d'accords *(Suite)*
Conversion en MIDI 983
Décalage 981
Écoute 979
Édition 973
Extraction à partir d'événements MIDI 988
Générer des suggestions 977
Résoudre conflits d'affichage 980
Tension 972
Type d'accord 972
Voicings 981
Événements de contrôleur 945
Événements de gamme 980
Afficher 980
Ajouter 980
Écoute 980
Gammes automatiques 980
Modification 980
Suivre piste d'Accords 987
Événements de mesure
Ajouter 1074
Configuration 1074
Configurer des patterns de clic 1075
Créer sur la piste Mesure 1075
Événements de note
Ajout dans l'affichage des contrôleurs 849
Coller 873, 889
Colorier 841
Configuration avec le calage 844
Configuration des valeurs 888
Création dans l'Éditeur de partitions 888
Définition des valeurs de vélocité 845
Déplacer 871
Dessiner avec l'outil Crayon 869
Dessiner avec l'outil Ligne 870
Dupliquer 844, 889
Édition 844
Édition via MIDI 876
Exclusion de la lecture 843
Redimensionnement 872
Rendre muet 843
Répétition 844
Rogner 843
Scinder 873, 889
Sélection 842
Supprimer 843
Transposer 871
Événements de Poly Pressure 854
Événements de tempo
Édition 1064
Événements MIDI 221
Explorateur de fichiers
Rack de Média 659
Explorateur de préréglages
Effets 487
Explorateur de projet 1077
Affichage d'événements 1077, 1078
Barre d'outils 1077
Édition des données Note Expression 1080
Effacer des événements 1080
Ligne d'infos 1077
Structure du projet 1077, 1078
Exportation du mixage dans des fichiers audio 1094

Exporter
AAF 1142
Archives de pistes 186
Fichiers MIDI 187
OMF 1138
Pistes sélectionnées 186
Profils 1177
Exporter un mixage audio 1088, 1094
Boîte de dialogue Schéma de nom 1093
Définition des schémas de noms 1093
Export multicanaux 1095
Exporter marqueur(s) de cycle 1096
Fichiers AIFC 1099
Fichiers AIFF 1099
Fichiers Flac 1103
Fichiers MP3 1100
Fichiers Ogg Vorbis 1103
Fichiers Wave 1097
Fichiers Wave 64 1104
Fichiers Wave Broadcast 1097
Fichiers Windows Media Audio 1101
Formats de fichiers 1097
Mixages Surround 717
Section Sélection de canal 1095
Sélection de canal 1095
Sélection de marqueur de boucle 1096
Expression maps 932
Configuration 933
Créer 935
Fenêtre Projet 935
Inspecteur 935
Expression Maps
Charger 941
Éditeur de partitions 943
Éditeur en liste 944
Enregistrement 941
Extraire d'instruments VST 940
Extension
Traitement hors ligne direct 504
Extensions de fichiers
Affichage dans la liste de résultats 1201
Extraction
Automatisation MIDI 836
L'Audio d'une Vidéo 305, 1136
Extraction d'événements d'accords à partir d'événements MIDI 988
Extraire des données MIDI à partir de données audio 599
Extraire l'audio lors de l'import d'un fichier vidéo 1211

F

Façon magnétophone
Monitoring 1208
Faders VCA 439
Assignation à des groupes de liaison 442
Automatisation 443
Imbrication 443
Réglages 439
Suppression de groupes de liaison 442
Favoris
Ajouter 660, 661, 667
Rack de Média 659
Traitement hors ligne direct 502
Feedback MIDI max. en ms 1197
Fenêtre Affichage temps 260
Fenêtre contextuelle Transport 259
Fenêtre de projet
Affichage d'événements 53
Afficher/masquer des zones 42
Barre d'aperçu 57
Barre d'état 56
Barre d'outils 43
Barre de transport 58, 254
Boîte à outils 51
Calage 84
Caler sur un passage à zéro 85
Contrôles de piste globaux 53
Fenêtre contextuelle Transport 259
Focus du clavier 79
Historique 43
Inspecteur 59
Ligne d'infos 57
Liste des pistes 51
Préréglages de zoom 82
Présentation 41
Règle 55
Section Vumètre 458
Sous-menu Zoom 82
Visibilité 64
Visibilité des pistes 65
Visibilité des zones 67
Zone de projet 42
Zone droite 73
Zone gauche 58
Zone inférieure 67, 69–71
Zoom 80
Fenêtre des Marqueurs 357
Fonctions 358
Liste de marqueurs 359
Fenêtre Lecteur vidéo 1134
Définition de la taille de la fenêtre 1134
Rapport largeur/hauteur 1134
Fichier de référence
Bibliothèque 630
Fichiers AAF 1142
Fichiers AIFC
Exporter 1099
Fichiers AIFF
Exporter 1099
Fichiers audio
Pré-écoute dans la MediaBay 674
Fichiers Flac
Exporter 1103
Fichiers FLAC
Importer 302
Fichiers MIDI 187, 306
Pré-écoute dans la MediaBay 675
Fichiers MP3
Exporter 1100
Importer 302
Fichiers MPEG
Importer 302

Fichiers Ogg Vorbis
Exporter 1103
Importer 302
Fichiers OMF 1138
Fichiers ReCycle 305
Fichiers REX 305
Fichiers Wave
Exporter 1097
Fichiers Wave 64
Exporter 1104
Fichiers Wave Broadcast
Exporter 1097
Informations intégrées 1202
Fichiers Windows Media Audio
Exporter 1101
Importer 302
Filtre Attribut
Appliquer dans la MediaBay 682
Recherche par menu contextuel 682
Filtre d'attributs
MediaBay 681
Filtre logique
Appliquer 680
MediaBay 679
Recherche de texte avancée 680
Filtre MIDI 1200
Filtres de complexité
Mode Cadence 975
Mode Notes communes 975
Fixer la vélocité 833
Focus du clavier
Activer pour une zone 80
Zones 79
Fonctionnement des curseurs 1188
Fonctionnement des potentiomètres 1188
Fonctions audio 523
Analyse de spectre 527
Détecter les silences 523
Statistiques 529
Fonctions de transposition 347
Fondu d'entrée
Traitement hors ligne direct 508
Fondu de sortie
Traitement hors ligne direct 508
Fondus
Avec l'outil Sélectionner un intervalle 326
Édition dans la boîte de dialogue 327
Fondus automatiques 333
Préréglages 327
Fondus automatiques
Réglages de piste 335
Réglages globaux 335
Fondus enchaînés
Créer 330
Défilement automatique 331
Éditeur de fondu enchaîné simple 331
Édition dans la boîte de dialogue 331
Énergies égales 331
Fondus symétriques 331
Gains égaux 331
Préréglages 331
Zoom auto. 331
Format d'Affichage
Règle 55
Format de fichier d'enregistrement
Audio 286
Format de temps 264
Format de temps primaire
Sélection 264
Format temporel secondaire
Sélection 264
Formes d'ondes
Afficher 1192
Fréquence d'échantillonnage
Synchronisé sur une Horloge externe 17
Fréquences d'images
Synchronisation 1106
Vidéo 1132

G

Gain
Traitement hors ligne direct 509
Gain d'entrée
MixConsole 407
Gains égaux
Fondus enchaînés 331
Gammes automatiques 980
Garder les notes déplacées dans la tonalité 1204
Gate
Module Strip 412
Gel
Instruments VST 764
Geler instrument 764
Geler les paramètres MIDI 810
Geler Trim
Automatisation 745
Génération automatique de nouveaux fichiers audio
Bibliothèque 650
Générer voix harmoniques 602
Gestion des fichiers de média
Bibliothèque 630
Gestionnaire de plug-ins VST 772
Collections 773
Fenêtre 773
GoPro Player VR Remote 727
Graphique de la forme d'onde 543
Éditeur d'échantillons 543
Groupement d'événements 236
Groupes de liaison 390
Ajout de canaux 394
Assignation de faders VCA 442
Créer 393
Délier 393
Modification des paramètres 393
Q-Link 394
Réglages 391
Suppression de voies 394
Supprimer des faders VCA 442

H

Hampes des notes
Inversion de la direction 890

Hauteur de note
Changement pour les accords 873
Hauteur des pistes 193
Historique
Fenêtre de projet 43
Historique des modifications 88
MixConsole 375, 382
Historique des zooms
Fenêtre de projet 84
Horloge audio
Synchronisation 1108
Horloge MIDI
Synchronisation 1108
Hub 94
Désactiver 96
Utilisation 1195

I

I-notes (notes d'entrée) 912
Identifiants des Track Versions 206
Images de piste 191
Afficher 191
Explorateur 192
Images de plug-ins VST
Ajouter 661, 662
Images par seconde définies par l'utilisateur 1206
Importation
Fichiers audio 301
Fichiers audio compressés 301
Pistes à partir d'un projet 183
Importer
AAF 1142
Archives de pistes 186
Audio de fichiers vidéo 305
Fichiers FLAC 302
Fichiers MIDI 187, 306
Fichiers MP3 302
Fichiers MPEG 302
Fichiers Ogg Vorbis 302
Fichiers OMF 1138
Fichiers REX 305
Fichiers vidéo 1131
Fichiers WMA 302
Pistes à partir d'une archive de pistes 184
Pistes à partir de projets 183
Profils 1177
Indiquer transpositions
Éditeur clavier 352
Info note
Afficher 1204
Informations sur les composants système 492
Exporter 493
Gérer les composants système 493
Insérer et rechercher des médias
Bibliothèque 640
Insérer événement de 'Reset' à la fin d'un enregistrement 1197
Inserts
MIDI 810
MixConsole 408
Préréglages de chaîne FX 409
Utilisation pendant la lecture Scrub 1207
Inserts *(Suite)*
Voie Talkback 454
Voies Moniteur 454
Inspecteur 59
Boîte de dialogue Paramètres 62
Expression Maps 935
Inspecteur de l'éditeur 60
Inspecteur de piste 59
Panoramique Surround 703
Synchronisation de la visibilité des pistes et des voies 66
Visibilité 64
Visibilité des pistes 65
Visibilité des zones 67
VST MultiPanner 703
Inspecteur d'attributs
MediaBay 685
Inspecteur de l'éditeur
Changer le contenu de l'Inspecteur pour l'Éditeur de partitions 61
Ouvrir 60
Partition 61
Inspecteur de piste
Ouvrir 59
Instantané de la MixConsole
Charger les paramètres 385
Instantanés
MixConsole 376, 382–384
Instantanés de la MixConsole
Charger 384
Enregistrement 382, 383
Instruments externes 33
Configuration 36
Favoris 37
Geler 38
Plug-ins manquants 38
Instruments VST
Configuration 754
Créer des Expression Maps 940
Enregistrer les préréglages 762
Geler 764
Préréglages 761
Intensité des Contours de Forme d'Onde 1192
Interface MIDI
Branchement 19
Interfaces de périphériques 823
Interfaces des plug-ins VST
Afficher 486, 756
Fermer 486, 756
Masquer 486, 756
Interpoler les formes d'onde audio 1192
Intervalle entre les enregistrements automatiques 1195
Intervalles de sélection
Créer 239
Édition 241
Édition dans l'éditeur de piste de contrôleur 856
Inverser la phase
Traitement hors ligne direct 509
Inversion
Audio 514
MIDI 837
Traitement hors ligne direct 514

J

Jusqu'au Punch
    Options de remplissage 746

L

L'activation pour l'enregistrement permet le MIDI Thru 1202
L'automatisation suit les événements 1186
Lancer configuration à la création d'un nouveau projet 1195
Langue (Préférences) 1195
Largeur de la zone des pistes 1195
Largeur des noms de pistes 1195
Largeur du curseur 1206
Latence
    MixConsole 425
    Optimisation 1180
    VST System Link 1121
Latence des plug-ins
    MixConsole 425
Latences des voies
    MixConsole 425
Le contenu de l'éditeur s'aligne sur la sélection d'événement 1191
Le pliage affecte tous les niveaux subordonnés 1190
Lecture
    Désactiver le Feedback acoustique 1188
    Exclusion d'événements de note 843
Lecture vidéo immersive 726
Legato 832
Les réglages globaux de lecture/écriture s'appliquent aux instruments VST 1208
Liaison de voies 393
Lier les curseurs de projet et de zone inférieure 72
Ligne d'infos
    Fenêtre de projet 57
Ligne d'affichage
    Section Fader 392
Ligne d'infos
    Éditeur de partitions 883
    Édition des articulations 943
    Transposer 354
Ligne de valeur statique
    Automatisation 730
Limiteur
    Module Strip 412
Lire l'automatisation 730
Liste des événements
    Édition d'événements 924
    Filtrage des événements 924
Liste des pistes 51
    Diviser 52
Listen
    MixConsole 399
Longueurs des notes
    Modification 889
Loudness 458, 459
    LU 459
    LUFS 459
    Réglages 462
    Statistiques 529
Loudness *(Suite)*
    Unités 459
    Vumètre 460

M

macOS
    Activation du port 30
    Sélection du port 30
Macros 1152
Manipuler autour du centre absolu
    Éditeur d'événements de contrôleur 855
    Éditeur d'événements d'automatisation 735
    Éditeur d'événements de tempo 1059
Manipuler autour du centre relatif
    Éditeur d'événements de contrôleur 855
    Éditeur d'événements d'automatisation 735
    Éditeur d'événements de tempo 1059
Manipuler verticalement
    Éditeur d'événements de contrôleur 855
    Éditeur d'événements d'automatisation 735
    Éditeur d'événements de tempo 1059
Marqueurs 356
    Attributs 360
    Exportation de marqueurs dans une archive de pistes 365
    Exportation via MIDI 365
    Exporter 364
    ID 361
    Importation de marqueurs dans une archive de pistes 365
    Importation via MIDI 364
    Importer 364
    Marqueurs de boucle 356
    Marqueurs de position 356
    Réglages 359
Marqueurs de boucle 356
    Édition avec des outils 357
    Utilisation 356
    Zoom 83, 357
Marqueurs de position 356
Masquer les noms d'événements coupés 1192
Masquer les notes muettes dans les éditeurs 1188
Masquer notes hors des limites 1204
MediaBay 651
    Actualiser les vues 668
    Affichage des sections 666
    Ajouter des favoris 667
    Analyser 666
    Attributs 681
    Balisage 684
    Barre d'outils 664
    Bases de données de disque 691–693
    Définition des attributs d'utilisateur 687
    Édition des attributs 684
    Édition des attributs de plusieurs fichiers 686
    Explorateur de fichiers 666
    Fenêtre 662
    Fichiers protégés en écriture 686
    Filtre Attribut 681, 682
    Filtre du rating 672
    Filtre logique 679, 680
    Filtre Type de support 670

MediaBay *(Suite)*
Filtres 679, 681
Initialiser filtre 682
Inspecteur d'attributs 683, 685
Masquer des sections 666
Mélanger les résultats 669
Ouvrir dans l'Explorateur/Ouvrir dans le Finder 669
Permettre l'édition dans la liste des résultats 685
Pré-écoute 673
Préréglages d'instrument 762
Recherche textuelle 672
Rechercher l'emplacement des fichiers 669
Réglages 693
Résultats 668, 669, 673
Sélectionner un type de média 670
Types de médias 670
Utilisation des fichiers de médias 688
Mélanger MIDI dans la boucle 827, 828
Mémoire tampon (Buffer)
Réglages 1181
Menu Transport
Fonctions 248
Messages de demande de Dump
Éditeur MIDI SysEx 926
Métadonnées
Nom d'auteur 1196
Nom d'entreprise 1196
Métronome 266, 271, 272, 274
Éditeur de patterns de clic 268, 269
Fenêtre de configuration 269
Mettre à plat
Piste Arrangeur 340, 343
Traitement en temps réel 576, 601
MIDI Polyphonic Expression 947
MIDI Thru actif 1197
Monitoring 285
Miroir
MIDI 837
Mixage principal
Configuration 30
Sortie 446
Mixage spécifique
Configuration 456
MixConsole 367
Agents de visibilité 388
Annuler des modifications de paramètre 375, 382
Barre d'outils 376
Blocs-notes 425
Historique 375
Inspecteur 373–376
Instantanés 376
Liaison de voies 390
Ligne d'affichage 392
Listen 399
Ouvrir 367
Panoramique 398
Panoramique Surround 703
Pré rack 406
Préréglages d'égalisation 412
Préréglages de chaîne FX 409
Préréglages de Strip 420
Racks 403
MixConsole *(Suite)*
Racks de voie 389
Réglage du volume 400
Rendre muet 399
Routage direct 421
Section Fader 397
Section Vumètre 458, 459
Solo 399
Solo inactif 399
Types de voie 386
Visibilité 374
VST MultiPanner 703
Vumètres de niveau 402
Zone gauche 373
Zone inférieure 69
Zones 375
MixConsole dans la fenêtre Projet 69
MixConvert V6
Configurations de canaux 716
Dans des configurations Surround 713
Mode à valeur unique
Éditeur d'événements Note Expression 960
Mode Acquisition des Contrôles instantanés
Contrôles instantanés de pistes 780
Mode Cadence
Chord Assistant 975
Filtres de complexité 975
Mode Calage de hauteur
VariAudio 587
Mode Champ de valeur/TimeControl 1188
Mode Compatibilité pour dispositions 1204
Mode d'enregistrement MIDI 295
Mode de coloration automatique des pistes 1195
Mode Espace
Chord Assistant 975
Mode Haute qualité pour le Scrubbing 1207
Mode latence MIDI 1197
Mode Legato - Seulement entre les notes sélectionnées 1189
Mode Multi-processeur 1181
Mode Musical 566
Mode Notes communes
Chord Assistant 975
Filtres de complexité 975
Mode Pick-Up 784
Mode Stereo Panner 1208
Mode Vue d'ensemble
VST MultiPanner 708
Modèles
Espaces de travail 1169
Renommer 98
Modes d'automatisation 741
Auto-Latch 742
Cross-Over 743
Touch 742
Modes de joueurs
Accords classiques 1007
Pattern 1008
Sections 1010
Modes de Tempo
Piste tempo 1055
Tempo fixe 1055

Modification de la durée
Algorithmes 519
Limitations 521
Traitement hors ligne direct 515
Modifier longueur de relâchement
Éditeur d'événements Note Expression 960
Modifier structure des mesures 1071
Modulation de la couleur de fond 1192
Molette de la souris pour régler le volume et les fondus 1187
Monitoring 19, 283
ASIO Direct Monitoring 285
Externe 284
MIDI 285
Via Cubase 284
Monitoring automatique
Façon magnétophone 1208
Manuel 1208
Monitoring externe 284
MPE 947

N

N-olets
Quantification 316
Navigation
MixConsole 438
Navigation avec le clavier
MixConsole 438
Ne pas afficher de message d'alerte lors de l'édition de l'échantillon 1211
Ne pas afficher de message d'alerte lors du traitement hors ligne 1211
Ne pas réinitialiser les événements de contrôleur suivis 1197
Niveau d'alignement (vumètres) 458
Niveau de référence 1210
Niveau des Sends 1208
Niveau note
Partitions 1206
Niveaux d'entrée 13
Nom de l'événement
Afficher 1192
Nombre d'images 1106
Nombre de mesures par portée 1204
Nombre maximum d'annulations 1195
Nombre maximum d'éléments dans la liste des Résultats 1201
Nombre maximum de fichiers de sauvegarde 1195
Noms de voie
Recherche 381
Normaliser
Traitement hors ligne direct 509
Notation de hauteur de note 1193
Note Expression 945
Acquisition MIDI 956
Ajouter des événements 963
Ajouter des phases de relâchement 965
Aligner sur la longueur des notes 966
Assignation 955, 956
Attribution des contrôleurs 956
Buffer Latch 959
Chevauchements 969
Note Expression *(Suite)*
Coller des événements 964
Coller des événements sur d'autres paramètres 964
Contrôleurs MIDI 946
Convertir les événements 968
Déplacer des événements 965
Éditeur clavier 876
Effacer des événements 963
Enregistrement 957, 958
Enregistrement en overdub 959
Enregistrement via l'entrée MIDI 960
Filtre d'expression 953
HALion Sonic SE 946
Note Expressions VST 946
Outils 955
Overdub 959
Paramètres de l'expression 954
Pédale de sustain 957
Préréglages d'assignation 957
Réglages globaux 954
Répéter des événements 965
Rogner des événements 968
Section Expression 953
Section Inspecteur 952
Supprimer des événements 966
Note Expression VST 946
Notes liées sélectionnées comme une entité 1204
Notes MIDI
Transposition (fonction) 826
Nuances
Édition 852
Numéros de notes MIDI 911

O

O-notes (notes de sortie) 912
Opacité lors de l'édition d'événements 1192
Options d'exportation MIDI 1198
Options d'importation MIDI 1198, 1199
Options de crête des vumètres 400
Maintenir les crêtes 400
Maintenir toujours 400
Options de fusion MIDI 828
Options de Position des vumètres 400
Entrée 400
Post-Fader 400
Post-Panner 400
Organisateur d'espaces de travail 1171
Organisation des fichiers dans des sous-dossiers
Bibliothèque 646
Outil Crayon
Dessiner des événements de note 869
Outil de Sélection - Afficher infos supplémentaires 1191
Outil Ligne 870
Dessiner des événements de note 870
Édition d'événements dans l'affichage des contrôleurs 850
Outil Rogner
Modification de la longueur des événements 872
Outil Scrub 225
Outil Sélectionner après insertion du symbole 1204

Outil Sélectionner un intervalle 239
Création de fondus 326
Outil Zoom en mode Standard : Zoom horizontal uniquement 1191
Ouvrir l'Éditeur d'effets après l'avoir chargé 1210
Ouvrir les projets externes dans la dernière vue utilisée 1195

P

Pads d'accords 991, 993–995
Articulations des joueurs 1010
Assignation d'accords 998–1001
Commandes 995
Configuration 995
Configuration des joueurs 1005
Copier les assignations 1002
Créer des conteneurs MIDI 1020
Créer des événements d'accords 1019
Enregistrer des accords 1004, 1005
Enregistrer les préréglages 1019
Intervertir les assignations 1001
Joueur de patterns 1008
Joueurs 1006
Joueurs de section personnalisés 1010
Lecture 1002
Lire des sections 1012
Menu contextuel 994
Menu Fonctions 994
Modes de joueurs 1005, 1007, 1008, 1010
Plage de télécommande des pads 1016
Plusieurs pistes 1009
Préréglages 1018
Télécommande des joueurs 1017
Télécommande des pads 1014
Voicing adaptatif 1006
Voicings 1006
Zone 995
Palette de couleurs 92
Palette Transport 244
Format d'Affichage 264
Post-roll 265
Pre-roll 265
Présentation 244
Sections 244
Panneau d'automatisation 741
Boutons Écrire 741
Boutons Lire 741
Panneau de quantification 314
Quantification sur un groove 318
Quantification sur une grille 316
Panneau maître MMC 1115
Panoramique
Contourner 399
MixConsole 398
MixConvert V6 713
Puissance constante 700
Surround 700
Utiliser un joystick 713, 800
VST MultiPanner 700
Panoramique MIDI
Paramètres de piste MIDI 803
Paramètres automatisables
Contrôle à l'aide des Contrôles instantanés 783
Paramètres d'instrument
Contrôles instantanés de pistes 781
Paramètres d'effets
Contrôles instantanés de pistes 780
Paramètres de commandes de piste 109
Paramètres de la MixConsole
Contrôles instantanés de pistes 781
Paramètres de piste
Contrôles instantanés de pistes 779
Paramètres de piste MIDI 803
Paramètres MIDI 805
Accordage Hermode 808, 809
Intervalle 808
Variations aléatoires 807
Partitions
Imprimer 892
Pattern
Pads d'accords 1005
Pattern de clic 267
Configuration 268
Événements de mesure 269
Pédales
À la durée de la note 833
Performance
À propos 1180
Optimisation 1180
Performances audio 1182
Performances audio
Optimisation 1180
Périphérique générique 790
Périphériques MIDI
Définir un nouveau 822
Édition de patchs 821
Installation 820
Manageur de périphériques 817
Sélectionner des patchs 821
Permettre l'édition dans la liste des résultats 1201
Permutation stéréo
Traitement hors ligne direct 514
Personnaliser
Barres d'outils 1172
Couleurs 92
Couleurs de l'interface utilisateur 1208
Couleurs des vumètres 401
Inspecteur 1172
Ligne d'infos 1172
Palette Transport 1172
Phase
MixConsole 408
Piste Arrangeur
Commandes des pistes 169
Inspecteur 167
Mettre à plat 340, 343
Piste Clic
Rendu 276
Piste d'Accords 169, 971
Assigner des pads 1001
Commandes des pistes 171
Contrôle de la lecture MIDI ou audio 985
Inspecteur 170
Transformer en direct 985

Piste de contrôleur
Configuration dans un préréglage 848
Contrôleurs continus 853
Éditeur 856
Insérer des articulations 942
Préréglages 848
Sélection de types d'événements 847
Piste de transposition 176, 351
Commandes des pistes 177
Enregistrement 353
Inspecteur 177
Rendre muet 352
Transposer 351
Verrouiller 352
Piste Fader VCA
Commandes des pistes 158
Inspecteur 157
Piste Marqueur 361
Commandes des pistes 161, 173
Inspecteur 161, 172
Piste Mesure 173
Commandes des pistes 174
Inspecteur 174
Piste Règle 162
Commandes des pistes 163
Piste tempo 175, 1055, 1059
Activer 1057
Changements de tempo 1060
Commandes des pistes 176
Éditeur 1056
Exporter 1069
Importer 1070
Inspecteur 175
Mode 1055
Piste vidéo 178
Commandes des pistes 179
Inspecteur 178
Pistes 108
Accord 169
Ajouter 180, 181
Audio 111
Autres pistes 180
Boîte de dialogue Ajouter une piste 180
Colorer 89
Colorier 191
Déplacer 191
Désactivation des pistes Audio 195
Désélectionner 195
Dupliquer 195
Échantillonneur 127
Fader VCA 156
Groupe 149
Importation à partir d'un projet 183
Importer à partir d'une archive de pistes 184
Instrument 119
Marqueur 159, 172
Mesure 173
MIDI 134
Personnalisation des contrôles de piste 109
Règle 162
Rendu 1081, 1084
Renommer 191
Répertoire 164
Pistes *(Suite)*
Sélection 194
Supprimer 190
Tempo 175
Transposer 176
Utiliser des préréglages de piste 181
Vidéo 178
Voie FX 142
Pistes Audio 111
Boîte de dialogue Ajouter une piste 111
Commandes des pistes 118
Inspecteur 113
Pistes d'automatisation 738
Afficher 738
Assigner des paramètres 739
Masquer 738
Rendre muet 740
Supprimer 739
Pistes d'Instrument 119
Boîte de dialogue Ajouter une piste 119
Commandes des pistes 125
Inspecteur 120
Pistes de Groupe 149
Boîte de dialogue Ajouter une piste 149
Commandes des pistes 155
Inspecteur 151
Pistes de voie d'effet (FX) 142
Ajouter 476
Boîte de dialogue Ajouter une piste 143
Commandes des pistes 148
Configuration 32
Inspecteur 144
Pistes Échantillonneur 127
Bibliothèque 630
Boîte de dialogue Ajouter une piste 127
Charger des conteneurs MIDI 616
Charger des échantillons audio 615
Commandes de l'échantillonneur 615
Commandes des pistes 132
Créer 616
Inspecteur 128
Transférer des échantillons sur des instruments 629
Pistes Fader VCA 156
Boîte de dialogue Ajouter une piste 156
Pistes Marqueur 159, 172
Boîte de dialogue Ajouter une piste 159
Pistes MIDI 134
Boîte de dialogue Ajouter une piste 134
Commandes des pistes 141
Expression Maps 876
Gel des paramètres MIDI 810
Inspecteur 135
Routage sur un périphérique 926
Pistes Règle
Boîte de dialogue Ajouter une piste 162
Pistes relatives au tempo 1055
Pistes relatives au temps 1055
Pistes Répertoire 164
Affichage des événements 198
Boîte de dialogue Ajouter une piste 164
Commandes des pistes 166

Pistes Répertoire *(Suite)*
Inspecteur 165
Modification de l'affichage d'événements 198
Plage d'Enregistrement MIDI en ms 1202
Plage du paramètre
Éditeur d'événements Note Expression 960
Pliage des pistes 197
Plug-ins
Surround 695
Plug-ins VST
Afficher 776
Ajouter des collections 775
Gestion 772
Installation 772
Liste noire 777
Masquer 776
Réactiver 777
Point de synchronisation
Réglage 84
Point de synchronisation au curseur 84
Point final
Automatisation 740
Points de punch 266
Police accord 1193
Police de partition
Réglage 891
Polyphonie
Restreindre 836
Ponctuel
Options de remplissage 747
Ports d'Entrée 18
Ports de Sortie 18
Ports manquants
Re-routage 103
Ports MIDI
Configuration 20
Ports Périphérique
Sélectionner pour des bus 30
Ports périphérique exclusifs pour les canaux Moniteur 1210
Position EQ
Module Strip 412
Post-roll
Enregistrement 282
Palette Transport 265
Pre-roll
Enregistrement 282
Palette Transport 265
Préférences
Boîte de dialogue 1184
Couleurs 1207
Désactiver 1178
Enregistrer les préréglages 1185
Enregistrer seulement les préréglages sélectionnés 1185
Préréglages
Pré-écoute à l'aide de l'Enregistreur de séquence 677
Pré-écoute à partir d'un fichier MIDI 677
Pré-écoute dans la MediaBay 677, 678
Pré-écoute via l'entrée MIDI 677
Pré-écoute via le clavier de l'ordinateur 678
Préréglages d'instrument
Appliquer 213
Charger dans la MediaBay 689
Résultats 762
Préréglages de chaîne FX 409
Charger dans la MediaBay 690
Traitement hors ligne direct 503
Préréglages de piste 211
Appliquer 211, 212
Assignation des contrôles instantanés 782
Audio 211
Banques de patterns 216
Chargement d'effets d'Insert et d'égaliseurs 216
Charger 216
Charger dans la MediaBay 689
Contrôles instantanés de pistes 217
créer 215
Créer 212
Enregistrer des préréglages d'assignations de contrôles instantanés de pistes 217
Extraire le son 214
Instrument 213
MIDI 212
Multipiste 214
Pré-écoute dans la MediaBay 676
Préréglages VST 213
Traitement hors ligne direct 503
Préréglages de plug-in d'effet
Charger dans la MediaBay 690
Préréglages de Strip 420
Charger dans la MediaBay 691
Préréglages de zoom
Fenêtre de projet 82
Préréglages VST
Charger 216
Pré-écoute dans la MediaBay 676
Profils 1174
Activation 1176
Ajouter 1175
Changement 1176
Créer 1175
Dupliquer 1176
Exporter 1177
Gestion 1174
Importer 1177
Renommer 1176
Supprimer 1177
Projets
À propos des fichiers de modèle 97
À propos des fichiers de projet 96
Activation 103
Assistant de projet 96
Configuration 98
Créer 94, 96
Emplacement 105
Enregistrement 103
Enregistrement de modèles 97
Hub 94
Ouvrir 102
Ouvrir un projet récent 103
Ports manquants 103
Préparer l'archivage 105

Projets *(Suite)*
Retourner à la version précédente 104
Sauvegarde 105
Projets de modèle 97
Projets récents 103
Punch In 266, 282
En cas d'arrêt 1202
Punch In/Out
Modes d'enregistrement communs 283
Punch Out 266, 281, 282
Arrêt après automatique 1202

Q

Q-Link 394
Quantification 309
Débuts des événements MIDI 465
N-olets 316
Plusieurs pistes audio 313
Position d'origine 318
Préquantification 318
Région Q 316
Section Fondus enchaînés 322
Swing 316
Utilisation des préréglages de groove 316
Quantification Groove 316

R

Raccourcis clavier 1151
Charger 1153
Enregistrement 1153
Importer 1154
Modifier 1151
Par défaut 1155
Rechercher 1152
Réinitialiser 1154
Supprimer 1152
Rack Channel Strip 412
Compresseur 412
Gate 412
Limiteur 412
Position EQ 412
Préréglages 420
Saturation 412
Transformer 412
Rack de Média
Accueil 651
Ajouter des favoris 660, 661
Ajouter des images de plug-ins VST 661, 662
Effets VST 657, 660
Explorateur de fichiers 655, 659
Favoris 653, 659
Instruments VST 656, 659
Préréglages de piste 660
Résultats 654
Zone droite 76, 77, 651, 653, 654
Rack VSTi
Zone droite 74, 75
Racks
MixConsole 403
Racks de voie 389, 403
Effets Send 420
EQ 409
Filtres 407
Gain 407
Inserts 408
Phase 408
Pré 406
Routage 404
Strips 412
RAM
Enregistrement 287
Rapport largeur/hauteur
Fenêtre Lecteur vidéo 1134
Re-Record
Activation 283
Modes d'enregistrement communs 283
Réalité virtuelle
Lecture vidéo 726
Rechercher pistes 54
Recouvrement avec Legato 1189
Récupération des enregistrements
Audio 290
MIDI 297
Redimensionnement des événements 228
Réduire la taille du projet
Bibliothèque 647
Rééchantillonnage
Traitement hors ligne direct 513
Régions
Convertir les régions en événements 221
Créer avec la fonction Détecter les silences 526
Événement ou sélection comme région 221
Renommer 635
Régions audio 220
Réglages
Configuration d'usine par défaut 1175
Réglages de sortie 938
Réglages de Synchronisation du projet 1109
Contrôle de machine 1114
Destinations 1113
Sources 1110
Réglages rack 390
Copie 404
Règle
Chronologie 840
Fenêtre de projet 55
Format d'Affichage 55
Remplacer enregistrement dans les éditeurs 1202
Remplir jusqu'à la fin
Options de remplissage 746
Remplir la boucle 235
Remplissage continu
Options de remplissage 747
Rendre muet
Canaux Surround 711
MixConsole 399
Piste de transposition 352
Rendre muet Pre-Send si Muet est activé 1208
Rendre muets des événements 238
Rendu audio 1081
Rendu de pistes 1081, 1084
Rendu de sélections 1084

Rendu du clic audio entre les délimiteurs 276
Rendu du clic MIDI entre les délimiteurs 276
Renommer
Clips 635
Événements 228
Pistes 191
Régions 635
Repères 555
Afficher 1192
Répéter la boucle 831
Répéter les événements 234
Résolution d'affichage MIDI 1197
Résultats dans la MediaBay
Configuration 668
Gestion des fichiers de média 669
Mélanger 669
Réinitialiser 673
Rétablir en cas d'arrêt 1197
Retourner au début en cas d'arrêt 1206
ReWire 1146
Activer des applications 1146
Activer les voies 1148
Configuration 1146
Routage MIDI 1150
Voies 1149
Routage
À travers les effets d'insert 467
Bus d'entrée 405
Bus de sortie 406
MixConsole 404
Pour les configurations Surround 698
Voies de Groupe 406
Routage direct 421
Configuration 422
Downmix automatique 423

S

Saturation
Module Strip 412
Scanner les dossiers uniquement quand la MediaBay est ouverte 1201
Scanner types de fichiers inconnus 1201
Scinder
En événements de taille égale 232
Événements 231
Par intervalles 243
Se caler après un clic sur un espace vide 1206
Secondes de pré-enregistrement audio 1202
Section des faders (MixConsole) 397
Section Vumètre
Fenêtre de projet 458
MixConsole 458, 459
Sections
Pads d'accords 1005
Sections de l'Inspecteur
Afficher/Masquer 62
Segments
VariAudio 582
Sélecteur d'effets VST 474
Sélecteur d'instrument VST 757
Sélection
Pistes 194
Sélection automatique des événements sous le curseur 1186
Sélection de paramètre
Éditeur d'événements Note Expression 960
Sélection de pistes suit sélection d'événements 1186
Sélectionner contrôleurs dans plage de note - Utiliser contexte de note élargi 1189
Sélectionner piste en cliquant sur l'arrière-plan 1186
Sélectionner Piste pour l'Écoute 979
Sélectionner un type de média
MediaBay 670
Sélectionner voie/piste si fenêtre des Configurations de voie est ouverte 1190
Sélections
Rendu 1084
Sends Cue 457
Mixage spécifique 456
Réglage du volume 457
Sends en Post fader 478
Sends en Pré fader 478
Séparer les contrôleurs MIDI 1189
Séparer les événements MIDI 1189
Si la taille des enregistrements des fichiers Wave dépasse 4 Go 1202
Side-Chain 481, 483
Déclenchement de signaux 482
Délai à atténuation automatique 481
Entrées d'effet 466
Rack d'insert 409
Silence
Détection 523
Insérer 243
Supprimer 526
Traitement hors ligne direct 514
Solo
Canaux Surround 711
MixConsole 399
Solo inactif
MixConsole 399
Solo sélectionne les voies/pistes 1190
Sons de batterie 904
Configuration 904
Modification de la longueur des notes 907
Réglages 911
Visibilité 905
Sons de clic
Sons personnalisés 274
Sorties MIDI
Effets Send 812
Sous-bus 31
Configurations Surround 697
Standard Compressor
Affichage détaillé 432
Éditer le module 432
Standards de gamme
Vumètres 458
Statistiques
Fonctions audio 529
Structure du projet
Automatisation 1078
Données piste 1078
Sub-frames de Timecode
Afficher 1206

Suivre évts. 276, 1197
Suivre piste d'Accords 986
  Accords 986
  Auto 986
  Directement 987
  Événements de gamme 987
  Synchronisation des données de piste 987
  Utilisation 985
  Voix individuelle 986
Supprimer
  Contrôleurs 835
  Contrôleurs continus 835
  Contrôleurs MIDI 835
  Doubles 835
  Événements 226
  Silence 526
Supprimer la composante continue
  Traitement hors ligne direct 513
Supprimer les pistes sélectionnées 190
Supprimer les recouvrements 1186
  Poly (MIDI) 834
  Poly (Mono) 834
Supprimer pistes vides 190
Supprimer régions/repères de tous les traitements hors ligne 1187
Surround 695, 709
  Appliquer des plug-ins 695
  Automatisation 705
  Configuration du bus d'entrée 699
  Configurations de canaux prises en charge 696
  Désactiver des canaux 711
  Divergence 710
  Downmix automatique 423
  Écouter des canaux en solo 711
  Exporter dans un fichier 717
  Faire tourner les signaux 709
  Formats de transfert 696
  Inspecteur 700
  La configuration du bus de sortie 697
  Mixage 3D pour l'ambisonie 717
  Mixage en ambisonie 717
  MixConsole 700
  MixConvert V6 713
  Panoramique 709
  Positionnement 705
  Puissance constante 700
  Rendre des canaux muets 711
  Répartition du signal 710
  Routage 698
  VST MultiPanner 700
Suspendre défilement automatique lors de l'édition 264
Suspendre la fonction Écrire
  Options Suspendre 748
Suspendre la fonction Lire
  Options Suspendre 748
Suspendre le traitement des plug-ins VST 3 lorsqu'aucun signal audio n'est reçu 1210
Swing
  Quantification 316
Symboles d'accord 1193
Symboles d'accords personnalisés 1193
Symboles de crescendo restent horizontaux 1204
Synchronisation 1105
  Boîte de dialogue de configuration 1109
  Esclave de contrôle de machine 1106
  Esclave de Timecode 1106
  Horloge audio 1108
  Horloge MIDI 1108
  Maître de contrôle de machine 1106
  Maître de Timecode 1106
  Références de vitesse 1108
  Synchro externe) 1116
  Timecode 1106
Synchronisation des données de piste
  Suivre piste d'Accords 987
Synchroniser la sélection des programmes de plug-in et la sélection des pistes 1210
Synchroniser sélection entre fenêtre Projet et MixConsole 1190
SysEx
  Édition des valeurs 928
  Messages 925
  Modification des paramètres 927
Système audio VST 13

T

Taille du cache de la mémoire des miniatures 1211
Taper le tempo 1066
Télécommande 786
  Apple Remote 801
  Assignation des commandes 793
  Assigner des commandes 790
  Automatisation 789
  Configuration 787
  Configuration des ports MIDI 786
  Configuration des télécommandes MIDI 791
  Connexions 786
  Éditeur de télécommandes 795
  Joysticks 801
  Options globales 789
  Périphérique générique 790
  Réinitialiser 788
Tempo
  Calcul du tempo 1070
  Modifier structure des mesures 1071
  Régler définition en fonction du tempo 1073
Tempo fixe
  Configuration 1065
  Mode 1055, 1065
Temps de maintien des crêtes des vumètres 1201
Temps de maintien des vumètres 1201
Temps de pré-enregistrement
  Enregistrement audio 290
Territoire vierge
  Automatisation 740
  Création d'espaces vides 740
  Définition d'un point final 740
Texte de partition
  Ajouter 890
  Édition 890
Time Warp 1072
Timecode
  Normes 1106
  Synchronisation 1106

To Start
Options de remplissage 746
Tonalité de base du projet 347
Assigner à des conteneurs ou événements 349
Assigner à un projet 348
Enregistrer avec 349
Modification 350
Touche de base
Commandes de l'échantillonneur 627
Touches mortes 1167
Touches mortes des outils 1167, 1191
Toutes les entrées MIDI 20
Track Version active 206
Track Versions 203
Activation 206
Copier et coller 208, 209
Création à partir de couches 210
Créer 205
Créer des couches à partir de Track Versions 210
Dupliquer 207
Noms 209
Renommer 209
Renommer sur plusieurs pistes 210
Supprimer 208
Traitement audio
Bibliothèque 646
Traitement hors ligne direct 494
Traitement des plug-ins
Suspendre 465
Traitement hors ligne
Appliquer définitivement 506
Traitement hors ligne direct 494
À l'aide des raccourcis clavier 516
Agrandir plage d'édition 504
Appliquer 499
Appliquer à plusieurs événements 500
Appliquer définitivement 506
Auto-appliquer 501
Barre d'outils 497
Bibliothèque 646
Contourner 506
Copier 506
Correction de hauteur 510
Enveloppe 507
Extension 504
Favoris 502
Fenêtre 496
Fondu d'entrée 508
Fondu de sortie 508
Gain 509
Inverser la phase 509
Inversion 514
Lots 503
Modification de la durée 515
Modifier 504
Normaliser 509
Permutation stéréo 514
Préréglages de chaîne FX 503
Préréglages de piste 503
Principes de fonctionnement 495
Raccourcis clavier 517
Rééchantillonnage 513
Silence 514
Traitement hors ligne direct *(Suite)*
Supprimer 504
Supprimer la composante continue 513
Traitement par lots
Traitement hors ligne direct 503
Traiter les événements audio muets comme s'ils étaient supprimés 1187
Tranches 555
Combler les silences 560
Supprimer les superpositions 561
Transformer
Module Strip 412
Transformer en direct
Piste d'Accords 985
Transport
Présentation 254
Sections 254
Transposer
Exclure des conteneurs ou des événements 354
Fonction MIDI 826
Global 354
Indépendant 354
Indiquer transpositions 352
Ligne d'infos 354
Rendre muet 352
Tonalité de base du projet 347
Verrouiller 352
Trim
Automatisation 744
Tube Compressor
Affichage détaillé 432
Éditer le module 432
Type de calage
Fenêtre de projet 85
Type de grille
Fenêtre de projet 86
Type de temps de piste 1186
Type des nouveaux points de tempo 1057
Type HMT
Accordage Hermode 809
Types d'accords de base
Appliquer aux notes sélectionnées 875
Types de voie
MixConsole 386

U

Utilisation des données MIDI
Outils et fonctions permettant de 901
Utiliser Éditeur de rythme quand une Drum Map est assignée 1191
Utiliser les commandes de navigation haut/bas uniquement pour la sélection de pistes 1186

V

Valeur de quantification 887
Valeur initiale
Automatisation 740
Valeurs de note
Réglage 888

VariAudio 577
Ajuster des courbes de hauteur 593
Analyse 581
Ancre d'inclinaison/rotation 592
Audition 583
Changements de hauteur 587
Commandes Intelligentes 579
Couleurs des segments 583
Couper des segments 584
Décalage des formants 596
Édition du volume 597
Entrée MIDI 589
Extraire des données MIDI à partir d'un signal audio 599
Extraire MIDI 599
Faire pivoter les courbes de hauteur 593
Générer voix harmoniques 602
Incliner des courbes de hauteur 592
Intervalles de hauteur 594
Joindre des segments 585
Mode Calage de hauteur 587
Modes d'entrée MIDI 590
Modifications de la courbe de hauteur 591
Modifications de la rythmique 594
Modifications VariAudio 588
Modifier les hauteurs via l'entrée MIDI 589
Navigation 584
Pistes MIDI de référence 595
Quantifier les hauteurs 590
Section Inspecteur 578
Segments 581, 582, 584
Supprimer des segments 586
Warp de segments 594
Zoom 584
Vélocité
Modification pour des événements de note 852
Vélocité MIDI
Édition 834
Velocity
Fonction MIDI 834
Verrouiller
Piste de transposition 352
Verrouiller Enregistrement 298
Vidéo
Activer le mode d'édition avec suivi de la vidéo 1137
Codecs 1130
Configuration du studio 1133
Écoute dynamique (Scrub) 1136
Édition 1136
Extraire l'Audio 1136
Formats 1129
Importer 1131
Lecture 1133
Périphériques de sortie 1131
Vignettes 1133
Vignettes 1133
Fichiers cache de vignettes 1133
Vintage Compressor
Affichage détaillé 433
Éditer le module 433
Visibilité
Inspecteur 64, 65
MixConsole 374
Synchronisation de la visibilité des pistes et des voies 66
Visibilité des pistes
Inspecteur 65
Visibilité des zones
Inspecteur 67
Vitesse de l'Avance rapide/du Rembobinage 1206
Voicing des accords
Modification 873
Voicings 981
Bibliothèque 981
Configuration des paramètres 981
Décalage d'octave 981
Intervalle 981
Piano 981
Sous-ensemble de bibliothèque 981
Voicings automatiques 981
Voicings automatiques 981
Voicings de piano 981
Voie Casque
Boutons Source 451
Utilisation en tant que canal de pré-écoute 1210
Voies
Ajout à des groupes de liaison 394
Contrôle à l'aide de faders VCA 439
Liaison 390
Suppression de groupes de liaison 394
Voies de Groupe
Ajout d'effets d'insert 468
Configuration 32
Routage 406
Voies de Groupe - État muet s'applique aussi aux canaux d'origine 1208
Voies de la Control Room 446, 449
Ajouter 445
Casque 447
Circuit d'ordre (Talkback) 448, 454
Control Room 452
Cues 447
Entrées externes 447
Moniteurs 446, 454
Voix individuelle
Suivre piste d'Accords 986
Volume
MixConsole 400
Volume dans la Control Room
Affichage dans la palette Transport 1210
Volume de la fonction Atténuer (Dim) 1210
Volume MIDI
Paramètres de piste MIDI 803
Volume Scrub 1207
VST
Ports d'Entrée 18
Ports de Sortie 18
VST 2 465
VST 3 465
VST 3
Suspendre le traitement du plug-in 764
VST AmbiConverter 729
VST AmbiDecoder 720

VST MultiPanner 700, 709
Automatisation 705
Désactiver des canaux 711
Divergence 710
Écouter des canaux en solo 711
Faire tourner les signaux 709
Interface du plug-in 700
Mode Ambisonie 719
Mode Vue d'ensemble 708
Panoramique 709
Positionnement 705
Puissance constante 700
Rendre des canaux muets 711
Répartition du signal 710
Restrictions de mouvement 706
Restrictions du panoramique 706
Télécommander 712, 713
VST System Link 1118
Activation 1123
Configuration 1120
Connexions 1120
Latence 1121
Mettre les ordinateurs en ligne 1124
Vumètre
Zone droite 79
Vumètres 458
AES17 458
Affichage du vumètre de crête 458
Affichage RMS 458
Niveau d'alignement 458
Réglages 400
Standards de gamme 458
Vumètres de niveau (MixConsole) 402

W

Word Clock
Synchronisation 1108

Z

Zone de projet 42
Affichage d'événements 53
Barre d'outils 43
Contrôles de piste globaux 53
Liste des pistes 51
Règle 55
Zone de transport
Fenêtre de projet 58
Zone des pads d'accords 991
Zone droite 73
Control Room 78
Rack de Média 76, 77, 651, 655–657
Rack VSTi 74, 75
Vumètre 79, 458
Zone gauche 58
Inspecteur 59
MixConsole 373
Visibilité 64
Visibilité des pistes 65
Visibilité des zones 67
Zone inférieure 67
Commandes de l'échantillonneur 70
Configuration 68
Éditeur 71
Lier les curseurs de projet et de zone inférieure 72
MixConsole 69
Pads d'accords 69
Sélectionner un éditeur MIDI 72
Zones
Focus du clavier 79
MixConsole 373, 375
Zone de projet 42
Zone droite 73
Zone gauche 58
Zone inférieure 67
Zoom
Adapter la grille au zoom 80
Contenus audio 81
Fenêtre de projet 80
Marqueurs de boucle 83
Sur des marqueurs de boucle 357
Zoom des pistes 193
Zoom horizontal
Éditeur d'échantillons 544
Zoom rapide 1186
Zoom vertical
Éditeur d'échantillons 544
Zoomer horizontalement 544
Zoomer pendant le positionnement dans l'échelle temporelle 1206
Zoomer sur des pistes 193
Zoomer verticalement 544