



# Prise en Main

**Steinberg**

**Manuel d'utilisation de Ernst Nathorst-Böös, Ludvig Carlson**

**Edition et Contrôle de Qualité : Anja Kramer, Andrea Menke**

**Traduction : C.I.N.C.**

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité de Steinberg Soft- und Hardware GmbH. Le logiciel décrit dans ce document fait l'objet d'une Licence d'Agrément et ne peut être copié sur un autre support sauf si cela est autorisé spécifiquement par la Licence d'Agrément. Aucune partie de cette publication ne peut en aucun cas être copiée, reproduite ni même transmise ou enregistrée, sans la permission écrite préalable de Steinberg Soft- und Hardware GmbH.

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques déposées™ ou ® de leurs propriétaires respectifs. Windows et Windows 95 sont des marques déposées de Microsoft Corporation.

© Steinberg Soft- und Hardware GmbH, 1997.

Tous droits réservés.

LC: 2218/8000

# A propos de ce manuel en ligne !

Bienvenue dans le manuel en ligne “Prise en Main” de Cubase VST !

Vous pouvez utiliser une des méthodes décrites ci-dessous afin de trouver rapidement l’information recherchée :

- Utilisez la Table des Matières fournie avec le programme Adobe Acrobat Reader.
- Utilisez la fonction “Rechercher” de Adobe Acrobat Reader.
- Cliquez sur une référence croisée (en vert) pour passer directement au sujet correspondant.

Il est possible d’imprimer ce document totalement ou en partie.

Des informations complémentaires sur la façon d’utiliser le programme Adobe Acrobat Reader se trouvent dans sa propre aide en ligne.

---

# Table des Matières

<b>7</b>	<b>Introduction</b>	<b>72</b>	<b>Principes de l'enregistrement MIDI</b>
<b>8</b>	Bienvenue !	<b>73</b>	A propos de ce chapitre
<b>9</b>	À propos de Cubase...	<b>77</b>	Enregistrement
<b>10</b>	Comment vous retrouver dans le manuel	<b>79</b>	Enregistrer différents types de messages MIDI
<b>12</b>	A propos de l'aide en ligne	<b>81</b>	<b>Méthodes d'enregistrement</b>
<b>12</b>	Comment nous contacter	<b>82</b>	A propos du Punch In/Out
<b>13</b>	<b>Visite guidée</b>	<b>82</b>	Punch In automatique
<b>14</b>	Qu'est-ce que l'Audio numérique ?	<b>83</b>	Punch In manuel
<b>14</b>	Qu'est-ce que le MIDI ?	<b>85</b>	Punch Out automatique
<b>15</b>	Les principales fenêtres dans Cubase VST	<b>85</b>	Punch Out manuel
<b>24</b>	<b>Initiation rapide</b>	<b>86</b>	A propos du Cycle
<b>25</b>	A propos de ce chapitre	<b>87</b>	Enregistrer en mode Cycle
<b>25</b>	Ouvrir le fichier Quick Start Song	<b>88</b>	A propos de l'enregistrement Audio en Cycle
<b>25</b>	Lecture	<b>89</b>	A propos de l'enregistrement MIDI en Cycle
<b>26</b>	Fermer (Mute) et isoler des pistes	<b>94</b>	A propos de l'enregistrement multipiste
<b>27</b>	Activer les pistes MIDI	<b>95</b>	<b>Lecture, Tempo et Bloc de Commande</b>
<b>28</b>	Changer le son d'une piste MIDI	<b>96</b>	Le Bloc de Commande
<b>29</b>	Régler les niveaux des pistes Audio	<b>97</b>	Le Pavé Numérique
<b>30</b>	Ajouter un effet	<b>98</b>	Tempo de base et Signature Rythmique
<b>31</b>	La boîte à outils de la fenêtre d'Arrangement	<b>99</b>	Réglage de la Position Musicale et Temporelle
<b>32</b>	Observons le contenu des Parts	<b>102</b>	Ecoute rapide
<b>33</b>	Refermer	<b>103</b>	Locateurs
<b>34</b>	<b>Méthodes de base</b>	<b>105</b>	Utilisation des Positions temporelles dans les règles
<b>35</b>	Pourquoi lire ce chapitre	<b>106</b>	<b>Travailler dans la fenêtre d'Arrangement</b>
<b>36</b>	Utilisation des Outils	<b>107</b>	A propos des Pistes, des Parts et de l'Arrangement
<b>37</b>	Menus locaux	<b>107</b>	Quel est le rôle des pistes ?
<b>38</b>	A propos des Positions, Durées et Résolution	<b>108</b>	Créer des pistes
<b>39</b>	Réglage des valeurs	<b>109</b>	Nommer les pistes
<b>41</b>	Nommer	<b>109</b>	Sélectionner des pistes
<b>41</b>	Manipulations des fenêtres	<b>110</b>	Modifier l'ordre des pistes
<b>43</b>	Rôle du clavier de l'ordinateur	<b>111</b>	Dupliquer des pistes
<b>44</b>	Undo (Annuler)	<b>112</b>	Effacer des pistes
<b>45</b>	<b>Configurer votre Système</b>	<b>113</b>	Catégories de pistes
<b>46</b>	Configuration Audio	<b>115</b>	A propos des Parts
<b>51</b>	Configuration MIDI	<b>115</b>	Créer des Parts
<b>56</b>	Tout est prêt ! Que faire ensuite ?	<b>115</b>	Nommer les Parts
<b>57</b>	<b>Enregistrement Audio</b>	<b>116</b>	Sélectionner des Parts
<b>58</b>	Préparatifs		
<b>69</b>	Votre premier enregistrement		
<b>71</b>	Enregistrer d'autres choses sur la même piste		
<b>71</b>	Enregistrement de la Piste suivante - Overdubs		

118	Manipuler des Parts	176	Éditeur de Partition (Score)
120	Effacer des Parts	178	À propos de l'enregistrement et de la lecture
121	Aspect et Couleur de la Part	179	Entrer des Notes
123	Gestion des Arrangements	185	Sélectionner des notes et autres événements
126	<b>Les colonnes de Piste et l'Inspecteur</b>	185	Manipuler les notes
127	Les Colonnes de Piste	187	Effacer des Notes
132	Rôle de l'Inspecteur	187	Edition dans la Ligne d'Infos
135	Ce qui est concerné par l'Inspecteur	187	Edition dans l'Écran de Contrôleur
137	Champs et valeurs dans l'Inspecteur	194	Fermer l'Éditeur
140	Quand utiliser les colonnes de Piste et quand utiliser l'Inspecteur ?	196	<b>Quantisation et Rôle des Fonctions</b>
140	Utilisation de l'option Freeze Play Parameters	197	Comment sont appliquées les Fonctions
141	Fonction "Thru" en temps réel	199	Quantisation
142	<b>Utiliser le Pool</b>	206	Autres fonctions
143	Qu'est-ce que le Pool?	207	<b>Mixage</b>
144	Ouvrir le Pool	208	Introduction
144	Comment sont affichés les fichiers et segments	208	Mixage Audio
146	Faire glisser un Segment du Pool dans la fenêtre d'Arrangement	219	Mixage MIDI
148	Importer des Fichiers dans le Pool	224	Qu'est-ce que GM/GS/XG ?
150	<b>Introduction à l'édition Audio</b>	226	<b>Gestion des fichiers</b>
151	Introduction	227	Sauvegarder
151	A propos des Segments, Événements, Parts et de l'édition non-destructrice	231	Ouvrir
151	Ouvrir l'éditeur Audio	232	Exporter au format MIDI File
152	L'éditeur Audio - Présentation	233	Importer des fichiers MIDI
153	Comment sont affichés les événements audio	234	Gestion des fichiers Audio
156	Créer des événements Audio	235	<b>Index</b>
157	Manipuler des événements Audio		
161	Effacer des événements Audio		
162	Édition dans la Ligne d'Infos		
163	<b>Introduction à l'édition MIDI</b>		
164	Que peut-on faire avec les éditeurs MIDI ?		
164	Différents types d'événements et où les trouver		
168	Ouvrir un éditeur MIDI		
170	Éditeur Clavier (Key)		
171	Éditeur rythmique (Drum)		
175	Éditeur en Liste (List)		

# Introduction

# Bienvenue !

En quelques années, le monde a changé. Il n'y a pas si longtemps, la situation était très tranchée : d'une part, ceux qui avaient les moyens d'accéder aux studios professionnels, aux équipements onéreux et aux musiciens de studio, d'autre part ceux qui étaient obligés de faire de la musique sur du matériel de seconde catégorie, avec des budgets limités et à qui il ne restait souvent que le rêve...

Chez Steinberg, nous sommes fiers d'avoir contribué à la révolution qui a brisé ces barrières en permettant à tout un chacun, pourvu qu'il ait des ambitions musicales, de concrétiser son vrai potentiel créatif.

Cubase VST, le logiciel que vous avez à présent en face de vous, est notre ultime réalisation à ce jour. Il représente l'expérience qu'a acquise Steinberg après de plus de dix ans d'existence. Que vous soyez un musicien professionnel confirmé ou un débutant, Cubase VST vous fournira les outils les meilleurs et les plus simples à utiliser. Un véritable studio intégré pour mieux travailler votre musique.

Karl Steinberg

Manfred Rürup

# À propos de Cubase...

À présent que vous possédez Cubase VST, vous faites partie d'un des plus importants groupes mondiaux d'utilisateurs de logiciels musicaux. Cubase est une famille de logiciels musicaux, allant du programme d'utilisation simple, destiné aux débutants, jusqu'aux outils professionnels conçus pour les applications les plus exigeantes. C'est là un avantage de poids de Cubase : il suit votre évolution musicale.

Cubase existe en différentes versions et pour différents types d'ordinateurs, mais c'est toujours Cubase. Ce que apprenez maintenant sera encore valable si vous décidez de changer de version ou d'ordinateur. Nous avons développé une méthode de travail avec les logiciels musicaux qui a redéfini le terme "convivial" et établit un nouveau standard.

Cubase VST est le fruit d'années d'expérience dans le domaine du développement logiciel et d'une écoute permanente de nos utilisateurs. Le Cubase d'aujourd'hui est très différent de celui de la première version. Votre participation active a beaucoup contribué à notre succès jamais démenti. Toutes vos suggestions et commentaires sont les bienvenus, et déterminent les évolutions futures de notre logiciel. Nous sommes très heureux de voir apparaître, un peu partout dans le monde, des Clubs Cubase indépendants. Il se crée ainsi des réseaux apportant conseils et expertise à tous les utilisateurs.

Cubase est utilisé par les compositeurs de musique de films d'Hollywood, les studios d'enregistrement de réputation mondiale, les studios travaillant dans l'audiovisuel, et bien sûr par des musiciens de tous bords. Nous en sommes fiers et nous vous remercions d'avoir rejoint la famille des utilisateurs de Cubase.

L'équipe Steinberg.

# Comment vous retrouver dans le manuel

La documentation de Cubase VST est composée de plusieurs éléments:

## Livret d'installation

Ce livret séparé décrit comment installer le programme. C'est le premier document à lire.

## Ce manuel

Il contient les sujets suivants :

- Une Visite Guidée où vous découvrirez ce qu'est Cubase VST.
- Une présentation des différents aspects du programme, vous permettant d'essayer ces nombreuses capacités.

En d'autres mots, ce manuel n'est pas une description complète de toutes les fonctions du programme, mais un bon moyen de démarrer.

## La documentation électronique

Dans le dossier "Documentation" sur votre disque dur, se trouve la documentation complète décrivant toutes les fonctions du programme. Cette documentation comporte plusieurs éléments au format Adobe Acrobat :

- **Fonctions Détaillées.**

Il s'agit de la documentation principale, contenant une description détaillée des paramètres, fonctions et techniques de Cubase VST. Lorsque nous faisons référence à la "documentation électronique" dans ce livret, il s'agit du document Fonctions Détaillées (si rien d'autre n'est précisé).

- **Impression et Présentation.**

Si vous avez la version Score ou Audio XT de Cubase VST, le programme comporte un Éditeur de Partition plus élaboré. Cet éditeur est décrit dans le document Impression et Présentation.

- **Mixeur MIDI et Pistes de Mixage.**

Décrit comment utiliser le Mixeur MIDI dans Cubase VST pour contrôler les niveaux et les paramètres de vos instruments MIDI à partir du programme.

- **IPS.**

Ce document décrit comment utiliser le Synthétiseur de Phrase Interactif (Interactive Phrase Synthesizer).

- **Contrôle des Magnétophones.**

Si vous prévoyez d'utiliser Cubase VST avec un multipiste à bande, ce document contient des informations à ce sujet et concernant les Pistes Bande.

- **Les documents Modules.**

Dans le sous-dossier appelé "Modules" se trouvent un document concernant l'utilisation des Modules dans Cubase VST, ainsi que des documents séparés pour chacun des Modules inclus avec cette version du programme.

- **Les documents VST Plugins.**

Dans le sous-dossier appelé "VST Plugins" se trouvent des documents décrivant chacun des effets plug-in audio inclus avec cette version du programme.

### **Que faut-il lire ?**

- Dans tous les cas, suivez les instructions du livret d'Installation.
- Puis, si vous voulez faire connaissance avec le programme, lisez ce livret en vous référant à la documentation chaque fois que c'est nécessaire.
- Si vous voulez en savoir le plus possible sur ce programme, lisez ce livret, puis plongez-vous directement dans les manuels fournis au format électronique.

# A propos de l'aide en ligne

Cubase VST est livré avec un système d'aide en ligne. Il existe deux façons de faire apparaître les textes d'aide :

- Pour obtenir des informations à propos d'une fenêtre ou d'une zone de dialogue, appuyez sur la touche [F1] du clavier de l'ordinateur, ou cliquez sur le bouton Help (Aide) du dialogue.  
Un texte d'aide, décrivant la fenêtre ou le dialogue affiché apparaîtra.
  - Pour obtenir des informations à propos d'une option dans un dialogue, cliquez sur le point d'interrogation dans la barre-titre de la fenêtre. Puis cliquez sur l'option à propos de laquelle vous avez besoin d'informations.
  - Pour obtenir des informations à propos d'une option de menu, déroulez le menu, placez le pointeur sur l'option et appuyez sur [F1].  
Un texte d'aide, décrivant l'option sélectionnée dans le menu apparaîtra.
- 
- Certaines options ne sont décrites en détails que dans l'Aide en Ligne !

## Comment nous contacter

Vous pouvez nous joindre sur la grande toile d'araignée mondiale (World Wide Web), à l'adresse suivante:

- [www.steinberg.net](http://www.steinberg.net)

Sur ce site web vous pourrez :

- Trouver des informations techniques, réponses aux questions les plus fréquemment posées, etc.
- Envoyer un e-mail à notre support technique personnel.
- Importer les dernières mises à jour de votre programme ainsi que des versions de démonstration des autres produits Steinberg.
- Communiquer avec les autres utilisateurs Steinberg dans la rubrique User Area.
- Sans oublier les sections Education et Multimédia.

## **Visite guidée**

# Qu'est-ce que l'Audio numérique ?

“Audio” désigne toute source sonore pouvant être reliée à l’entrée son de la carte audio de votre PC : microphone, guitare électrique, etc. “Numérique” signifie que l’ordinateur convertit le signal audio en chiffres, que Cubase VST traite et enregistre sur votre disque dur. Cette conversion du signal électrique en chiffres ouvre d’innombrables possibilités en terme de manipulation des enregistrements.

# Qu'est-ce que le MIDI ?

Le MIDI est un type d’informations de contrôle utilisé par les synthétiseurs. Pour mieux comprendre, considérez l’analogie suivante : votre Macintosh sait envoyer à son imprimante des informations lui décrivant comment vous désirez que votre page apparaisse. L’imprimante s’occupe elle-même de la conversion de ces informations, et vous donne une feuille de papier imprimé conforme à vos désirs.

Avec le MIDI, l’ordinateur considère les synthétiseurs comme une sorte d’«imprimante musicale». Il leur envoie des informations qui leur précisent quelles notes doivent être jouées, et en retour les synthétiseurs créent le son que vous désirez entendre.

Un des avantages résultant de cette technique est qu’un enregistrement réalisé avec, par exemple, un son de piano peut être rejoué avec un son de clavecin, de cuivres ou de guitare : il suffit de modifier les paramètres correspondants au niveau du synthétiseur.

Le General MIDI (souvent abrégé en GM) est une spécification supplémentaire, concernant les instruments MIDI. Si votre instrument ou carte son est compatible GM, les sons qu’il contient sont groupés par catégories (pianos, basses, batteries, cuivres, cordes, etc.) toujours rangées dans le même ordre. Autrement dit, si vous créez votre musique sur un instrument compatible General MIDI et que vous la relisez en utilisant un autre instrument compatible General MIDI, le résultat sera plus ou moins le même, à quelques nuances près. Vous pouvez ainsi partager vos morceaux au format Cubase VST avec d’autres personnes, et même publier vos œuvres grâce à ce format de données standard : pourquoi pas sur l’Internet !

Cubase VST reconnaît également deux extensions au format GM standard, le GS (Roland) et le XG (Yamaha).

# Les principales fenêtres dans Cubase VST

## Le Bloc de Commande

Le Bloc de Commande est très proche, dans sa disposition, aux commandes de contrôle de n'importe quel magnétophone à bande. Vous passez en mode Lecture, faites Stop, rembobinez la “bande”, etc. Le Bloc de Commande sert aussi à régler le tempo, à ouvrir d'autres fenêtres, etc.

Ces champs servent à définir les points de départ et de fin d'un enregistrement, et quelle section doit être lue en mode "Cycle".



Si vous activez ce bouton, le logiciel lira en boucle (mode "Cycle") la section délimitée par les deux Locateurs.

Ce champ indique où vous vous trouvez dans le morceau, en mesures, temps et tics (à gauche) et en format temporel (à droite).

Active le métronome.

Tempo et Signature rythmique

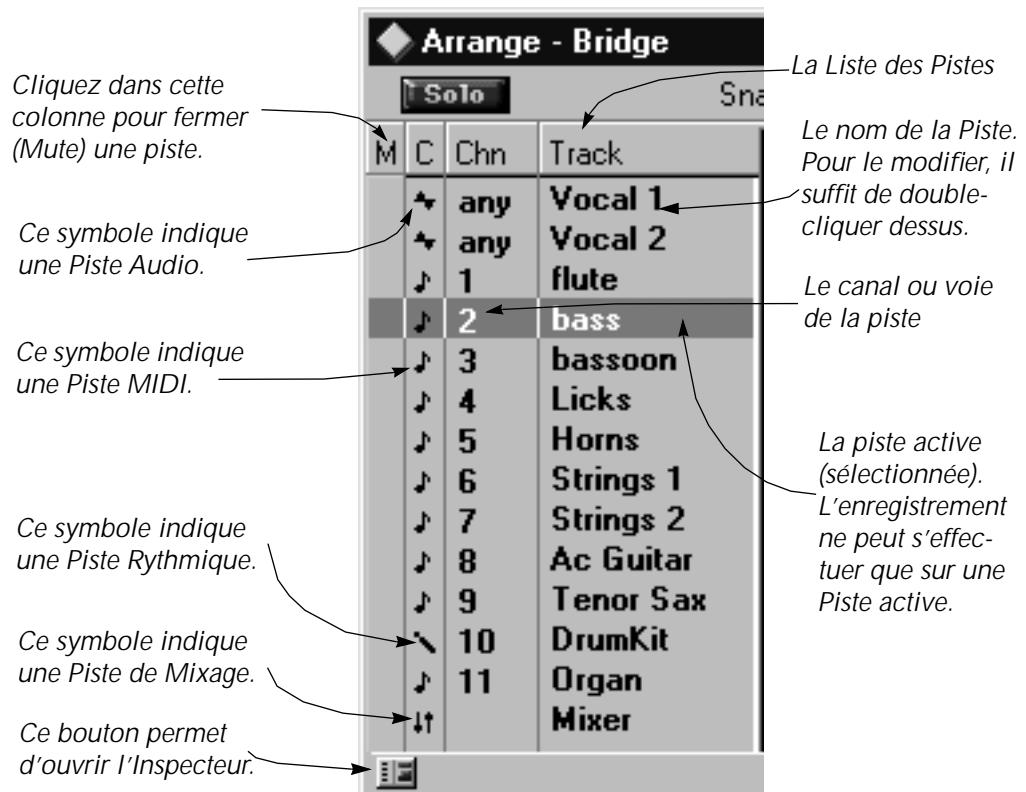
Ces boutons permettent d'accéder aux fonctions de transport, exactement semblables à celles d'un magnétoscope à cassette ordinaire.

Ces témoins indiquent l'activité MIDI en enregistrement (In) comme en lecture (Out).

## La fenêtre d'Arrangement

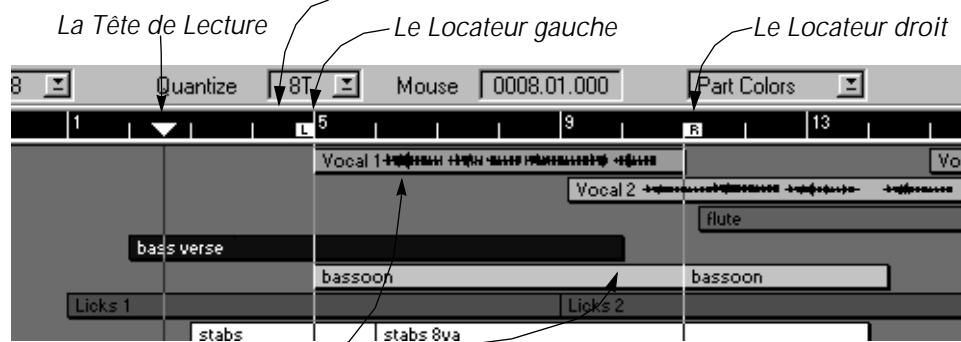
Cette fenêtre sert à enregistrer et à assembler vos morceaux.

Verticalement, l'Arrangement est divisé en Pistes, ce qui permet d'organiser vos enregistrements. Vous pouvez par exemple allouer une piste à la batterie, une autre à la basse, une troisième à la voix principale, une quatrième aux chœurs, etc.



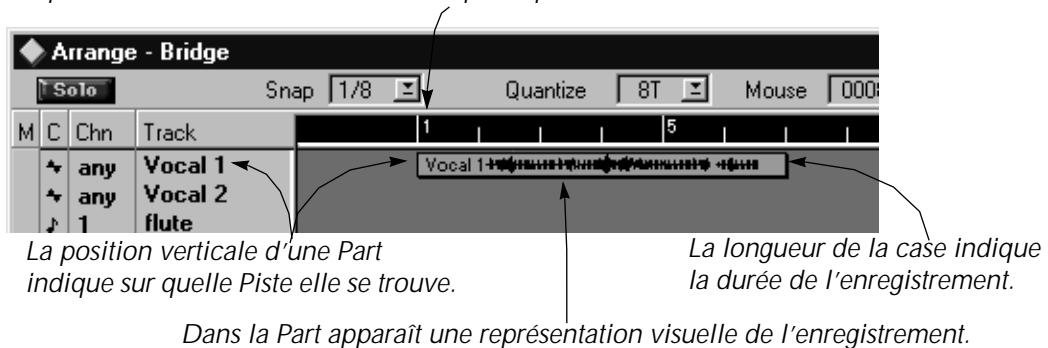
La partie droite de l'Arrangement s'appelle l'Affichage des Parts.

Le temps s'écoule de gauche à droite, ce qui est indiqué sur la règle.



Chaque enregistrement que vous effectuez apparaît sur l'Affichage des Parts sous forme d'une case, appelée Part (ou Partie).

La position horizontale d'une Part indique à quel endroit du morceau elle commence.



Dans la partie supérieure de la fenêtre d'Arrangement se trouve une Barre contenant des menus locaux et des réglages.

Cliquez ici pour n'écouter que la Piste sélectionnée.

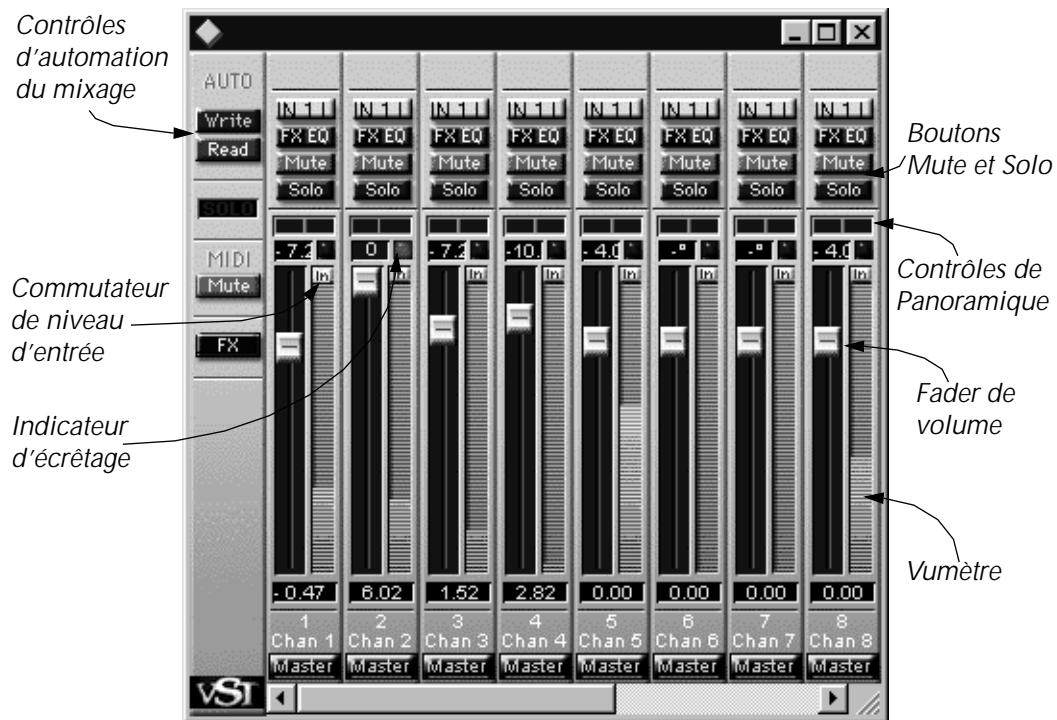
Cette valeur de note est celle utilisée pour la fonction Quantiser.

Ce champ affiche la position du pointeur de la souris, en mesures, temps et tics.

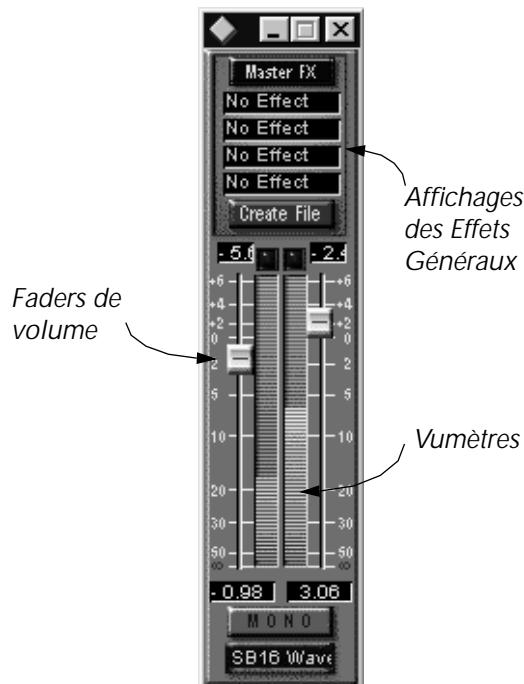


# Les fenêtres du Mixeur Audio

C'est dans cette fenêtre que s'effectue le mixage de vos Pistes Audio, c'est-à-dire le réglage des niveaux (volume), de l'image stéréo, des départs effets, de l'égalisation, etc.

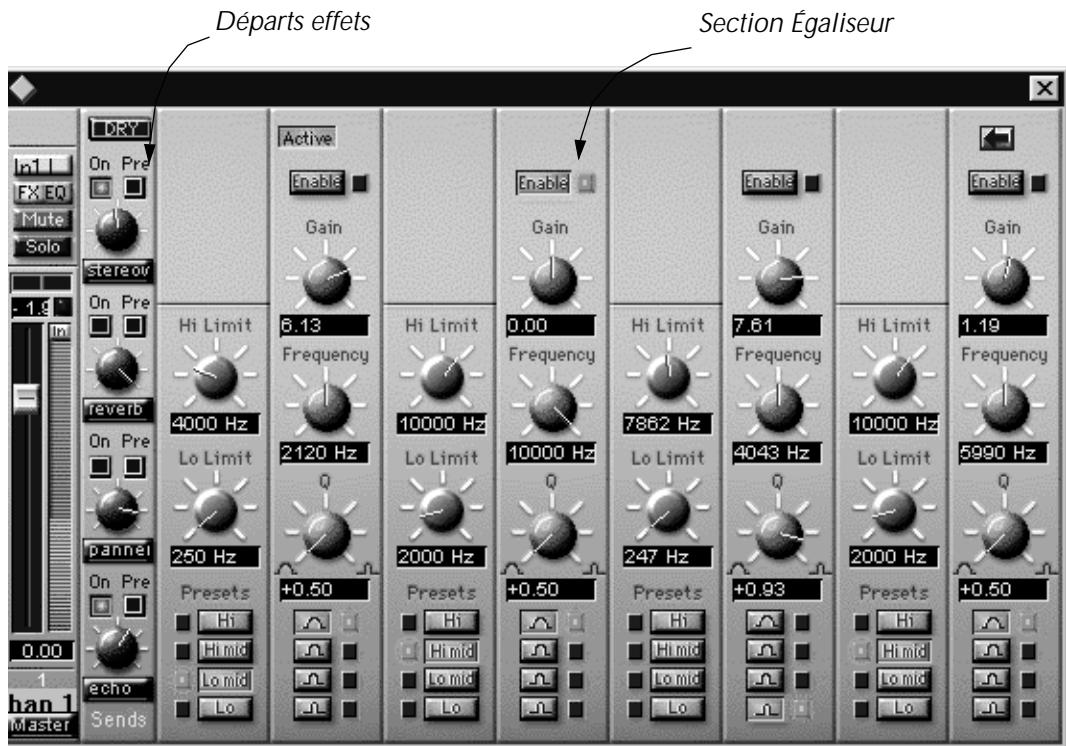


La sortie finale est réglée dans la fenêtre Master (Généraux) :

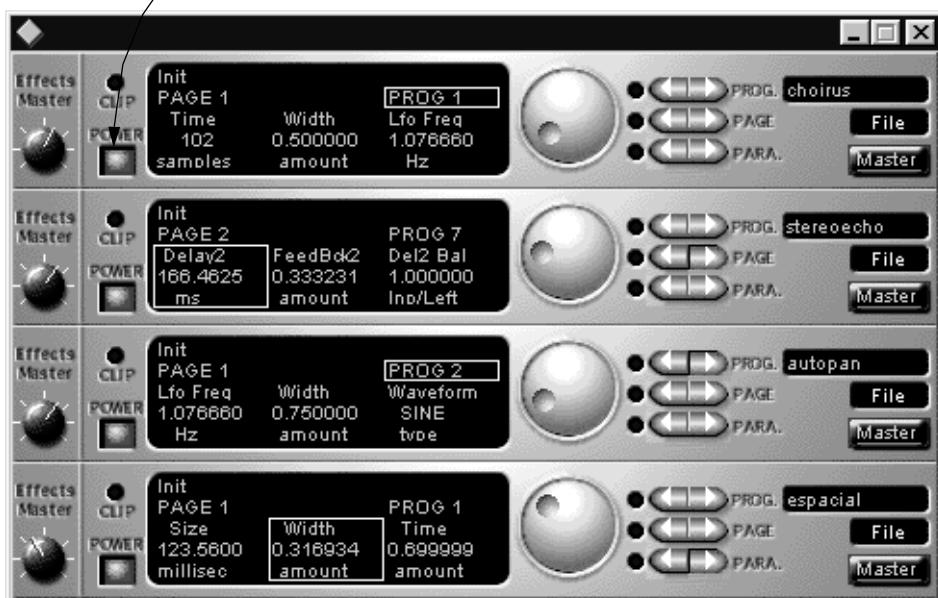


## Les fenêtres Égalisation (EQ) et Effets

Pour chaque voie audio dans Cubase VST, vous disposez d'au plus quatre bandes d'égalisation paramétrique. De plus, chaque voie dispose de quatre départs effets, que vous pouvez assigner à quatre "processseurs d'effets" internes, afin d'ajouter de la réverbération, du chorus ou autres effets.



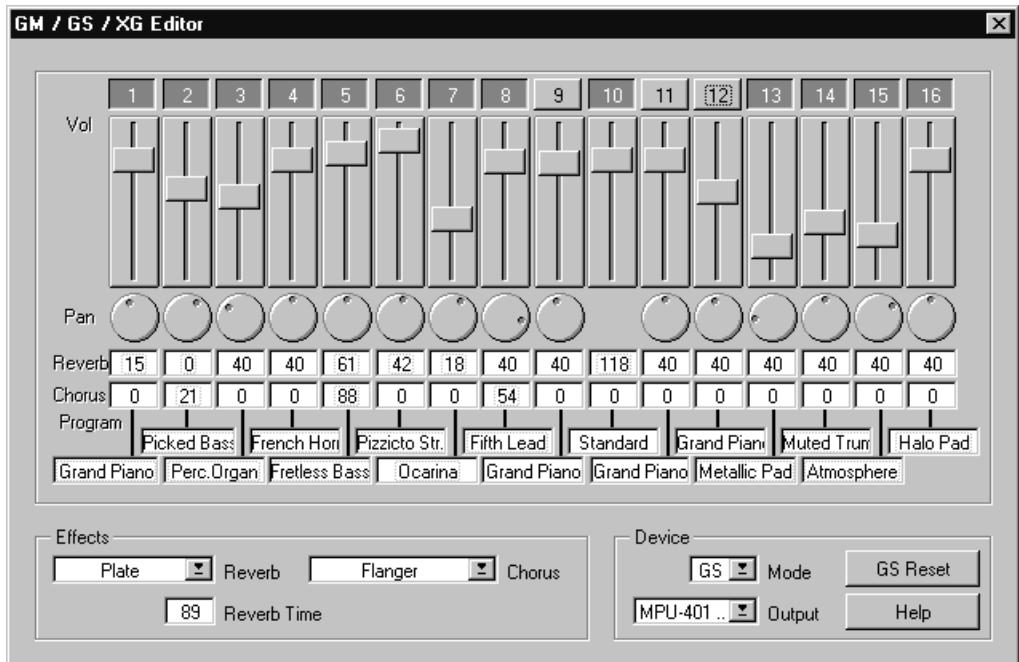
Les quatre mixeurs d'effets



Il y a également quatre Effets Généraux (Master) qui sont insérés au niveau du bus de sortie Général.

## L'éditeur GM/GS/XG

C'est un des endroits où vous pouvez régler les niveaux, les panoramiques et autres paramètres concernant les sons créés par votre synthétiseur MIDI. Si vous utilisez des instruments MIDI compatibles avec un des standards GM, GS ou XG, vous pouvez aussi utiliser cet éditeur pour sélectionner les sons pour chacun des canaux MIDI.



## Le Pool (Réserve)

Cette fenêtre dresse la liste de tous vos enregistrements audio. Elle sert également à importer des fichiers audio créés dans d'autres logiciels, afin de pouvoir les utiliser dans Cubase VST.

Ce fichier contient un enregistrement audio.

Ce Menu sert à importer des Fichiers créés dans d'autres logiciels.

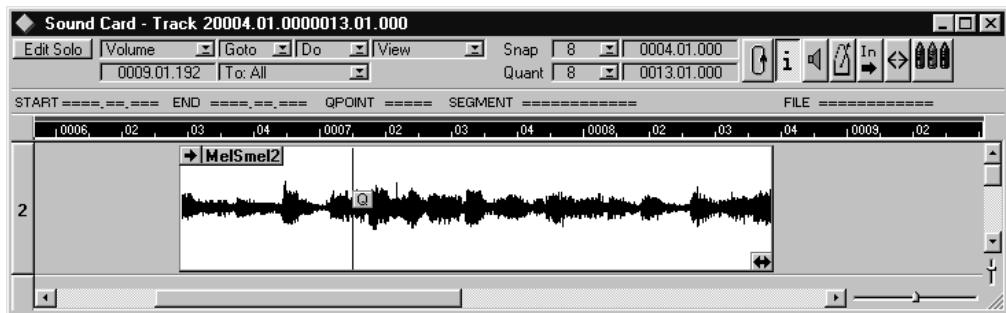
The screenshot shows the VST Pool window. The menu bar includes 'File' and 'Edit'. The main area displays a table of audio files and their segments:

File Name	Disk	S/M	Img	Length	Date	T
Hear Segment	Start	End	Length	SRate	Range	
African.wav	C:	○	264756	264712 44100	258K	1997-06-03 1
↳ 1 African1	44	○○	177108	177064 44100	172K	1997-06-03 1
Sterloop.wav	C:	○○	428273	428273 44100	517K	1997-06-03 1
↳ 1 Sterloo1	0	75431	234415	158984 44100		
↳ mutron3.wav	75431	75431	280165	204734 44100		
↳ 1 mutron3.1	75431	75431	382521	307090 44100		
↳ 1 short mu						
↳ 1 mutron						
↳ 1 mutron2						

Ces segments jouent des Parts du fichier. En faisant glisser des segments dans l'Arrangement, vous pouvez utiliser le fichier audio dans votre morceau.

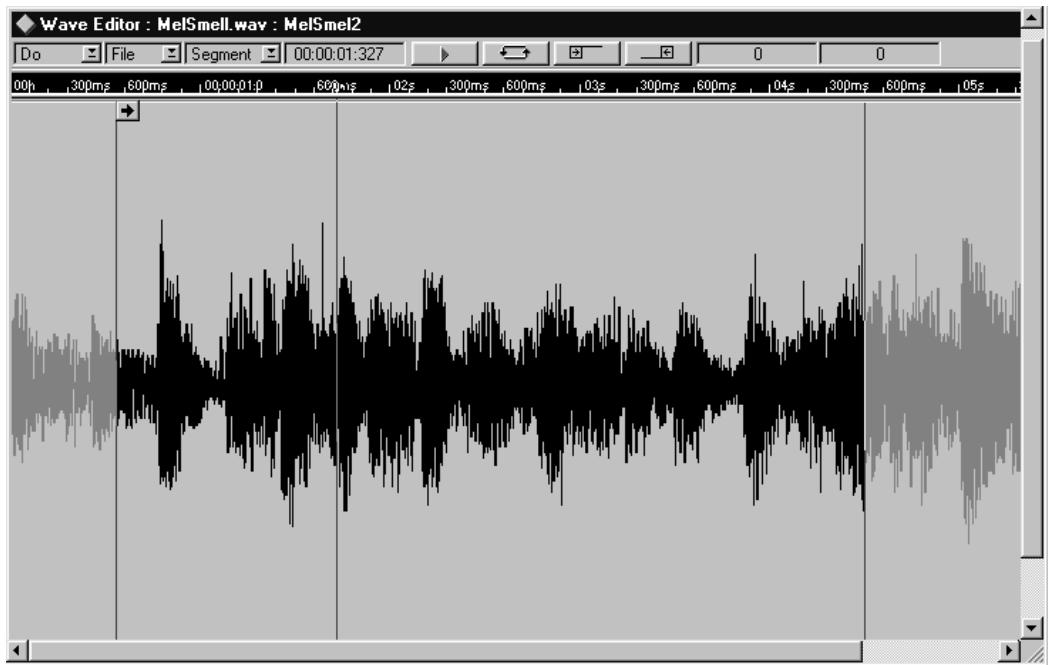
## L'éditeur Audio

Voici la fenêtre dans laquelle vous effectuerez les éditions de base de vos Parts Audio, déplacer et nettoyer les points de départ et de fin des événements Audio, etc.



## L'éditeur de Forme d'Onde

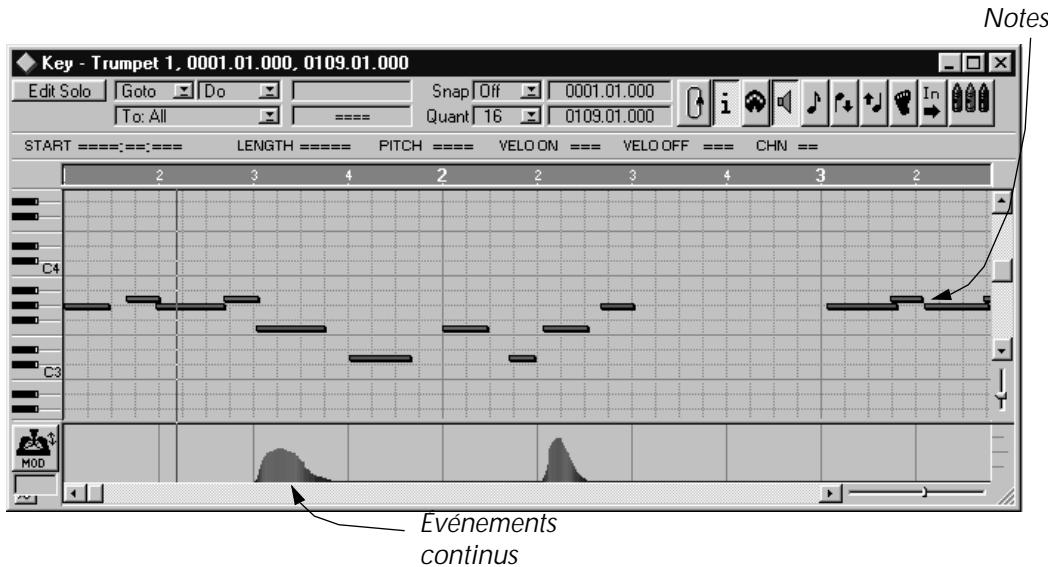
Cette fenêtre permet d'effectuer une édition détaillée et d'appliquer des modifications permanentes aux enregistrements audio eux-mêmes.



# Les éditeurs MIDI

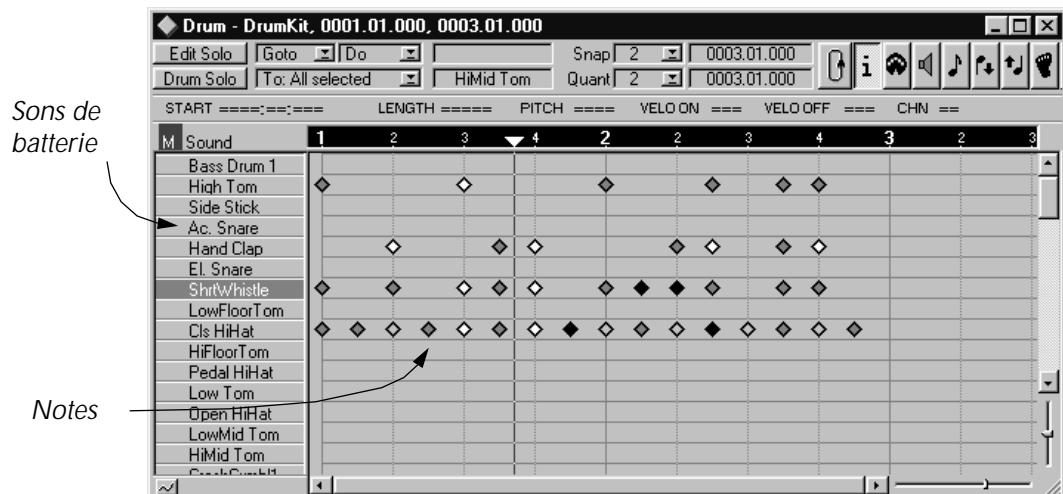
Il existe quatre éditeurs différents permettant d'éditer vos enregistrements MIDI :

## Éditeur Clavier



Cet éditeur est constitué d'une grille où les notes sont représentées par des cases. La hauteur de la note est indiquée par la position verticale et sa durée par la longueur de la case. C'est l'éditeur qu'il faut utiliser pour effectuer des modifications graphiques rapides des notes et des contrôleurs continus, tels que la modulation et le volume.

## Éditeur rythmique



Cet éditeur est similaire à l'éditeur Clavier, mais a été conçu spécialement pour les Pistes Rythmiques. Chaque son de batterie a sa propre rangée et ses propres réglages, ce qui simplifie la création et l'édition des motifs rythmiques.

## Éditeur en Liste

The screenshot shows the 'List' editor window for a DrumKit. The top menu bar includes 'Edit Solo', 'Goto', 'Do', 'Mask', 'To: All', 'Ins. Note', 'Quant', and various tool icons. The main area has two panes: a left pane listing events and a right pane showing a graphical timeline.

**Left Pane (List of Events):**

Start-Pos.	Length	Val.1	Val.2	Val.3	Status
0001.01.000	249	D2	120	64	Note
0001.01.000	48	F#1	120	64	Note
0001.01.000	48	B3	120	64	Note
0001.01.096	=====	7	59	==	MainVolume
0001.01.192	=====	7	66	==	MainVolume
0001.01.192	=====	4	88	==	Foot Ctrl
0001.01.192	=====	10	106	==	Pan
0001.01.192	300	F#1	120	64	Note
0001.01.288	=====	7	83	==	MainVolume
0001.02.000	=====	7	121	==	MainVolume
0001.02.000	=====	86	==	==	Aftertouch
0001.02.000	=====	1	75	==	Modulation
0001.02.000	48	F#1	90	64	Note
0001.02.000	569	B3	120	64	Note
0001.02.000	48	D#1	70	64	Note
0001.02.192	510	F#1	120	64	Note

**Right Pane (Event Timeline):**

The timeline shows a sequence of MIDI events as vertical bars. A cursor arrow points to a specific event in the list, which corresponds to a note on the timeline. The timeline has a grid and a vertical axis on the right.

La liste des événements

Événements MIDI

Affichage des Événements

Dans cet éditeur, toutes les notes, tous les contrôleurs et événements MIDI figurent dans une liste. Vous pouvez déplacer, insérer et effacer des événements dans cette liste et effectuer une édition détaillée de toutes les valeurs. L'Éditeur en Liste est utile lorsque vous avez besoin d'un contrôle absolu sur toutes les valeurs et positions, ou si vous êtes une "personne du genre ordinateur", habituée à la manipulation des chiffres.

## Éditeur de partition

The screenshot shows the 'Score' editor window for a Trumpet 1 part. The top menu bar includes 'Edit Solo', 'Goto', 'Do', 'Mask', 'To: All', 'F5', 'Quant', and various tool icons. The main area displays a musical score with four staves, each containing a series of notes and rests. The score is labeled 'Trumpet 1'.

**Score Details:**

- START =====
- LENGTH =====
- PITCH =====
- VELO ON ==
- VELO OFF ==
- CHN ==

**Tool Buttons:**

- Insert 1
- Various note input buttons (eighth, sixteenth, thirty-second, etc.)
- Enh. Shift
- OFF No # × ? (0)
- Hide (

Ici, les notes MIDI sont présentées comme dans une partition musicale. Utilisez cet éditeur pour imprimer des partitions, ou si vous préférez travailler sur la notation musicale.

## Initiation rapide

# A propos de ce chapitre

Ce chapitre a pour objet de vous présenter rapidement Cubase. Il est basé sur le morceau de démo “Quick Start”, se trouvant sur le CD-ROM.

- Nous supposons qu'une carte son compatible Windows a déjà été installée (comme indiqué dans le livret Installation) et que son fonctionnement a été testé avec le Lecteur Multimédia Windows.

## Ouvrir le fichier Quick Start Song

1. Insérez le CD-ROM Cubase dans le lecteur.
2. Utilisez l'Explorateur pour copier le dossier Quick Start Song du CD-ROM sur votre disque dur.
3. Ouvrez le dossier Quick Start Song, sur votre disque dur, et repérez le fichiers Song Cubase du même nom. Double-cliquez dessus.  
Cubase est lancé et ce fichier est ouvert. Ce que vous voyez maintenant dans la fenêtre d'Arrangement est le véritable aspect de Cubase.

## Lecture

En bas de l'écran se trouve le *Bloc de Commande*. Il sert à contrôler la lecture, l'enregistrement et beaucoup d'autres choses, un peu comme les commandes d'un magnétophone à cassette.



Le Bloc de Commande.

1. Cliquez sur le bouton Lecture du Bloc de Commande.  
Le morceau commence à jouer. A ce moment-là vous n'entendez que les pistes audio, c'est-à-dire les enregistrements audio stockés sur votre disque dur sous forme de fichiers. Pour le moment, pas de lecture MIDI.
2. Pour arrêter la lecture, cliquez sur Stop. Essayez aussi les commandes d'avance rapide et de rembobinage pour voir comment vous pouvez déplacer la Tête de Lecture (la ligne verticale qui se déplace à travers la fenêtre d'Arrangement) n'importe où dans le morceau pour démarrer la lecture à partir de ce point.

# Fermer (Mute) et isoler des pistes

Comme vous pouvez le constater, la fenêtre d'Arrangement est divisée en un certain nombre de pistes, listées verticalement. Vous pouvez réduire au silence plusieurs pistes, grâce aux fonctions Mute et Solo.



1. Cliquez dans la colonne "M" de la liste des pistes, pour la piste nommée Bass.

Vous remarquerez que la Basse disparaît de la musique. Cliquez à nouveau pour qu'elle revienne. C'est ainsi que les pistes sont rendues muettes ou non.

2. Faites des essais de fermeture/ouverture de pistes, mais laissez muettes les pistes Vibes et Strings pour le moment.

3. Cliquez sur le nom de la piste Bass.

La piste devient noire. Vous venez de la sélectionner. Sélectionner quelque chose signifie que c'est désormais la cible des opérations que vous allez effectuer.

Cette piste est sélectionnée



4. Cliquez sur le bouton Solo, en haut de la fenêtre d'Arrangement.

Vous n'entendez plus que la piste sélectionnée. Solo peut être considéré comme une sorte de "Mute" inversé. Cliquez à nouveau sur Solo afin d'entendre toutes les pistes non muettes.

# Activer les pistes MIDI

Les deux pistes du bas, appelées Vibes (Vibraphone) et Strings (Cordes), ne jouent pas de l'audio mais des données MIDI. Vous pouvez le vérifier en regardant la colonne "C" de la piste. Le symbole de note indique qu'il s'agit d'une piste MIDI normale, alors que le symbole de forme d'onde indique une piste audio.

M	C	Track
	▲	Brushes
	▲	Drum Kit
	▲	Bass
	▲	Guitar
	▲	Wah Guitar
	▲	Sax
●	♪	Vibes
●	♪	Strings

Afin de pouvoir lire les pistes MIDI vous avez besoin d'une carte audio munie d'un synthétiseur, ou d'un synthétiseur MIDI externe connecté à une interface MIDI. Si votre synthétiseur n'est pas compatible General MIDI, vous pourrez quand même relire les pistes et vous entendrez probablement quelque chose, mais peut-être pas les sons prévus dans cet exemple.

- 1. Vérifiez que votre synthé est en mode compatible General MIDI.**  
La plupart des synthés sont réglés au départ dans ce mode.
- 2. Cliquez deux fois sur le bouton Stop pour placer la Tête de Lecture au début du morceau.**
- 3. Rouvrez les deux pistes Vibes et Strings.**
- 4. Déclenchez la lecture.**  
Vous entendez désormais, provenant du synthétiseur MIDI, des parties supplémentaires dans certaines sections du morceau. Si vous n'entendez rien, vérifiez que la colonne Output (Sortie) de ces pistes MIDI est réglée sur le "port" correct.

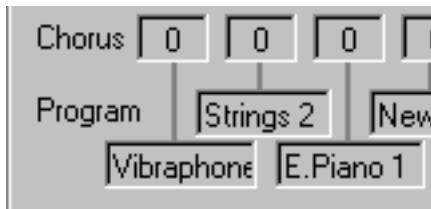
# Changer le son d'une piste MIDI

Maintenant, essayons de changer le son et le niveau des pistes MIDI. Le moyen le plus simple, entre autres, est d'utiliser l'éditeur GM/GS/XG.

**1. Laissez la musique continuer à jouer.**

**2. Sélectionner "GM/GS/XG Editor..." dans le menu Edit.**

Une fenêtre s'ouvre, contenant des faders, des potentiomètres, et autres contrôles. Les 16 sections représentent les 16 canaux MIDI de votre instrument General MIDI. Le son de Vibraphone (Vibes) que vous entendiez joue sur le canal 1 et les Cordes (Strings) sur le canal 2.



Les champs de texte en bas de la fenêtre indiquent le nom des sons.

**3. Réglez les faders "Vol" des canaux 1 et 2.**

Ces faders transmettent les messages MIDI à votre synthé, lui indiquant de régler le volume sur ces canaux MIDI. Si rien ne se produit, vérifiez que le menu local Mode en bas à droite de cette fenêtre est bien réglé sur "GM", et que le menu local Output (Sortie), juste au-dessus indique bien le "port" que votre synthé General MIDI utilise.

**4. Placez la souris sur la case de sélection de Programme pour le canal 1.**

**5. Cliquez avec le bouton de la souris.**

Un sous-menu Program apparaît.

**6. Sélectionnez un des sons de ce menu.**

La partie de vibraphone jouera désormais le son que vous venez de choisir. Si rien ne se passe, c'est que votre instrument n'est pas réglé pour recevoir les messages MIDI de *Program Change*.

**7. Si vous voulez, essayez les autres contrôles de cette fenêtre.**

**8. Lorsque vous avez terminé, fermez l'éditeur GM/GS/XG.**

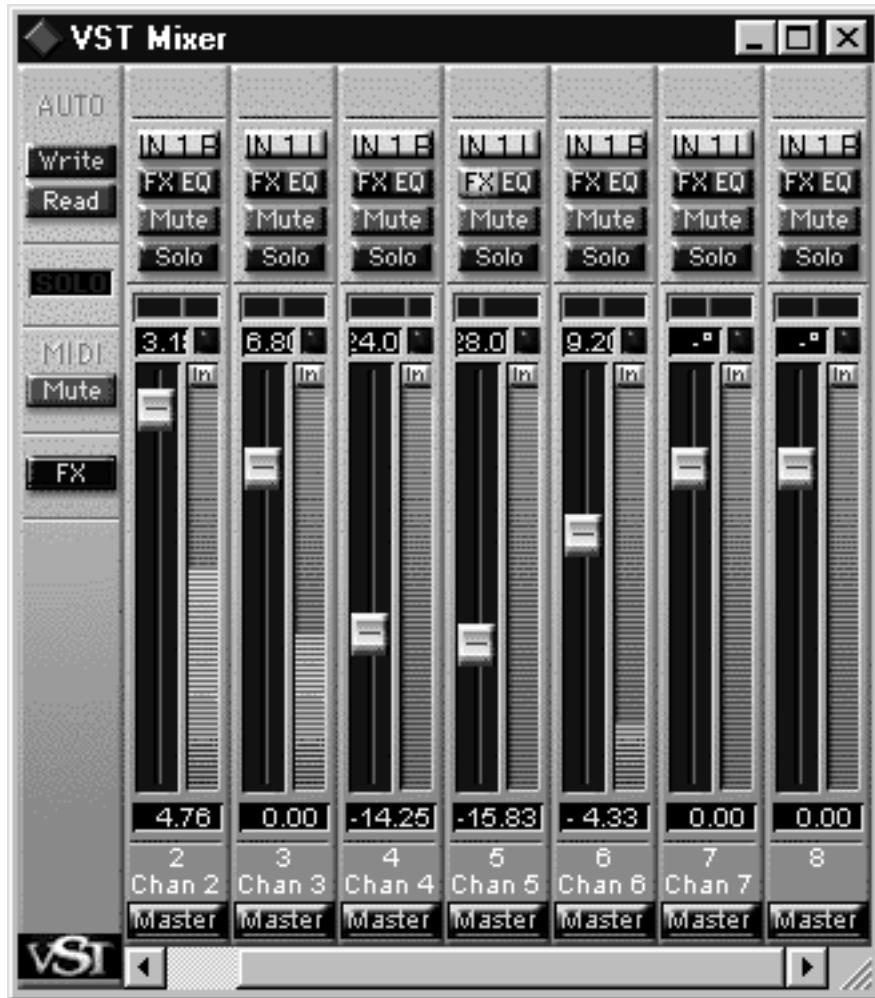
# Régler les niveaux des pistes Audio

Maintenant que vous savez comment mixer les pistes MIDI, faisons la même chose avec les pistes audio.

1. Rembobinez au début du morceau et déclenchez la lecture.

2. Sélectionnez "Monitor" dans le menu Audio.

Le mixeur audio Monitor apparaît. Ici vous pouvez voir, grâce aux barregraphes colorés, quelles *voies audio* jouent (dans cet exemple, chaque voie audio correspond directement à une piste Audio, ainsi la Piste 1 joue sur la voie audio 1, et ainsi de suite).



La fenêtre Moniteur.

3. Utilisez les faders pour régler les niveaux des pistes à votre convenance.

# Ajouter un effet

Maintenant, nous allons ajouter quelques effets audio à la piste de Guitare. Pour entendre ce que vous faites, isolez-la d'abord.

1. Repérez la piste de Guitare, celle étiquetée "Chan 4" en bas, et cliquez sur son bouton Solo (en haut de la "tranche").
2. Cliquez sur le bouton FX de la même piste, situé juste au-dessus du bouton Solo.

La fenêtre EQ et FX Send de cette voie apparaît. C'est principalement une fenêtre de mixage contenant des réglages détaillés pour une seule voie.



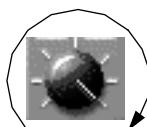
Les réglages d'effet dans la fenêtre EQ/FX.

La section qui nous intéresse pour le moment est celle complètement à gauche, avec quatre potentiomètres bleus. Ils représentent des contrôles de la quantité d'effet appliquée à cette voie audio. Comme l'indiquent les étiquettes, il y a quatre effets disponibles.

**1. Cliquez sur les boutons On des quatre effets.**

**2. Utilisez les potentiomètres pour ajouter plus ou moins d'effet au son de Guitare.**

Pour cela, appuyez sur le bouton de la souris, le pointeur étant placé sur le potentiomètre, maintenez le bouton enfoncé tout en décrivant un mouvement circulaire autour du bouton.



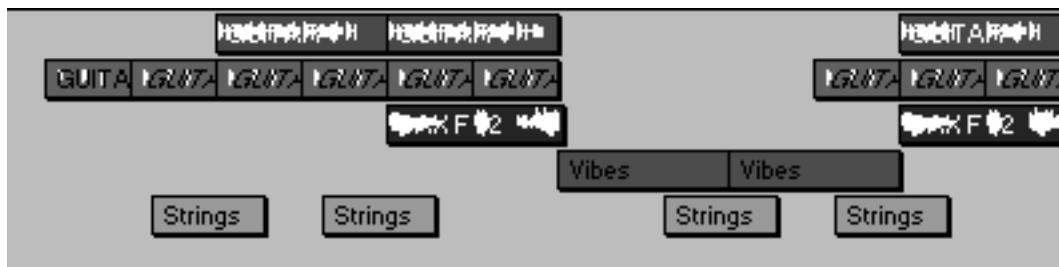
Décrivez un mouvement circulaire autour du potentiomètre.

**3. Lorsque vous avez terminé, refermez la fenêtre FX, cliquez à nouveau sur le bouton Solo pour désactiver le Solo puis refermez la fenêtre Monitor.**

## La boîte à outils de la fenêtre d'Arrangement

Maintenant que vous savez mixer et régler les sons, il est temps d'explorer les possibilités d'édition de la musique. Ceci s'effectue principalement dans la fenêtre d'Arrangement, grâce à une Boîte à Outils graphique permettant de manipuler les enregistrements.

Comme vous l'avez sûrement constaté, les enregistrements sur les pistes sont composés de Parts, de petites cases représentant chacune un enregistrement musical, qu'il contienne de l'audio ou des données MIDI. Éditer dans la fenêtre d'Arrangement signifie manipuler ces Parts.



Des Parts dans la fenêtre d'Arrangement.

**1. Placez le pointeur quelque part dans la zone où se trouvent les Parts (l'Affichage des Parts) et appuyez sur le bouton droit de la souris. Une Boîte à Outils apparaît.**



La Boîte à Outils de la fenêtre d'Arrangement.

**2. Sélectionnez la Gomme.**

### **3. Cliquez sur une des Parts.**

Elle disparaît, puisque vous venez de l'effacer !

### **4. Sélectionnez Undo (Annuler) dans le menu Edit.**

La Part réapparaît.

### **5. Sélectionnez le Pointeur (Flèche) dans la Boîte à Outils.**

### **6. Placez le pointeur de la souris sur une Part, appuyez sur le bouton de la souris et faites-la glisser.**

La Part se déplace. Si vous voulez, déclenchez la lecture pour entendre ce que ça donne.

### **7. Sélectionnez une Part. Puis appuyez sur [Majuscule] et cliquez sur plusieurs Parts, l'une après l'autre.**

Elles sont toutes sélectionnées et sont devenues sombres pour l'indiquer.

### **8. Appuyez sur le bouton de la souris, le pointeur se trouvant sur une des Parts, et faites glisser.**

Elles sont toutes déplacées en même temps, comme un bloc.

### **9. Si vous le souhaitez, essayez les autres outils.**

Les fonctions des outils les plus utilisés sont décrites au chapitre "Travailler dans la fenêtre d'Arrangement".

## **Observons le contenu des Parts**

L'Arrangement convient parfaitement à l'édition par bloc, comme la répétition d'un chorus etc. Mais vous aurez aussi besoin d'effectuer des manipulations plus détaillées de vos enregistrements. Pour cela, vous disposez de plusieurs Éditeurs.

### **1. Double-cliquez sur une Part sur une piste audio.**

L'éditeur Audio s'ouvre. Il dispose d'une Boîte à Outils et d'un certain nombre de contrôles, menus et réglages qui lui sont propres. Vous pouvez expérimenter ces nombreuses possibilités.

### **2. Fermez l'éditeur Audio.**

### **3. Double-cliquez sur une Part MIDI.**

L'éditeur Clavier (Key) s'ouvre. C'est un des éditeurs MIDI, chacun d'eux étant conçu pour un certain type de travail.

### **4. Vous pouvez aussi expérimenter ses possibilités.**

### **5. Fermez l'éditeur Clavier.**

## Refermer

Ceci termine notre brève prise de contact avec le morceau de démo. Vous êtes désormais probablement impatient d'enregistrer quelque chose par vous-même. Passez au chapitre suivant, qui vous présentera les méthodes et concepts de base utilisés par le programme, et vous préparera à cette expérience musicale unique, donner forme à votre inspiration musicale grâce à Cubase VST.

- 
- A part le morceau Quick Start Song, il y a d'autres morceaux de démo sur le CD-ROM. Utilisez-les pour essayer les autres fonctions et avoir une idée de la puissance de Cubase VST !
-

## Méthodes de base

# Pourquoi lire ce chapitre

Ce chapitre ne décrit aucune des caractéristiques de Cubase VST mais contient plutôt des informations sur les méthodes générales de travail avec Cubase VST, ainsi que sur la terminologie employée. Ces méthodes sont les mêmes pour toutes les parties du logiciel, que vous soyez en train d'effectuer un enregistrement des plus simples, ou d'utiliser Cubase VST à son niveau le plus élevé. Pour rendre votre travail avec Cubase VST le plus efficace possible, nous vous prions de bien vouloir lire ce chapitre.

# Utilisation des Outils

Lorsque vous travaillez avec Cubase VST, vous avez besoin d'outils différents selon la situation. Vous pourriez par exemple déplacer ou copier des Parts grâce à l'outil Flèche, ou en effacer avec la Gomme. Mais il y a beaucoup d'autres outils.



Quelques exemples d'outils.

## A propos des Boîtes à Outils

Les divers outils utilisés dans certaines situations sont regroupés dans des Boîtes à Outils. Elles ressemblent à des "cases" contenant une icône par outil. La plupart des fenêtres de Cubase VST disposent de leur propre Boîte à Outils.



Quelques exemples de Boîtes à Outils

## Sélectionner un Outil dans une Boîte à Outils

### 1. Appuyez sur le bouton droit de la souris.

Veillez à ce que le pointeur ne se trouve pas sur un champ de valeur numérique, ce qui aurait pour effet de modifier la valeur (voir [page 39](#)).

### 2. La Boîte à Outils apparaît.

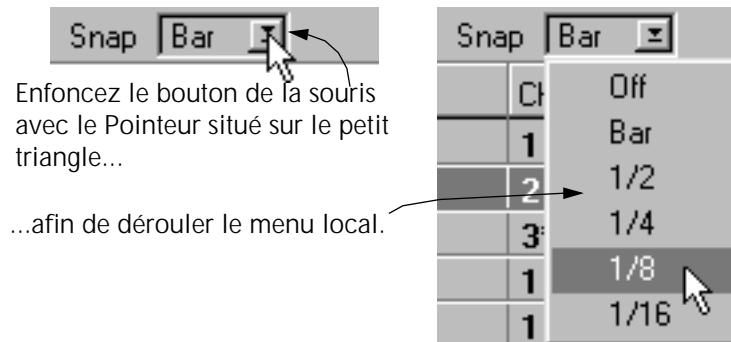


### 3. Positionnez le pointeur sur l'outil que vous voulez sélectionner et relâchez le bouton de la souris.

La Boîte à Outils disparaît et le pointeur prend la forme de l'outil sélectionné.

## Menus locaux

En plusieurs points du programme, vous aurez à choisir des valeurs à l'aide de menus déroulants locaux. Ceux-ci sont légèrement différents des "menus déroulants de Barre de Menu". Ces menus locaux peuvent être situés n'importe où dans une fenêtre en dehors de la Barre de Menu. Cependant le choix se fait de la même manière sur tous les menus déroulants, qu'ils soient locaux ou "normaux".



# A propos des Positions, Durées et Résolution

Cubase VST travaille avec une résolution MIDI de 384 fractions (ou “Tics”) par noire. Vous aurez souvent affaire à des valeurs de Position dans la fenêtre d’Arrangement et dans les éditeurs MIDI. Les positions dans Cubase VST sont affichées selon deux formats :

- **Positions Musicales**

Les Positions Musicales sont exprimées en Mesures, Temps (noires) et Tics. C'est le format le plus couramment utilisé dans Cubase VST.



Par exemple, si vous placez la Tête de Lecture sur la première double-croche de la troisième mesure, la position indiquée sera : “3.1.96” (troisième mesure, premier temps, 96e tic).

- **Positions Temporelles**

Les Positions Temporelles et les durées sont exprimées en “heures:minutes:secondes:images”. Le nombre d’images dans chaque seconde dépend de la fréquence d’image, réglée dans le dialogue Synchronisation. Voir le chapitre “Synchronisation” dans le documentation électronique.



## Durée de note MIDI

Les durées de note MIDI sont toujours exprimées en tics. Dans le tableau ci-dessous sont regroupées les valeurs de notes les plus usuelles, en tics:

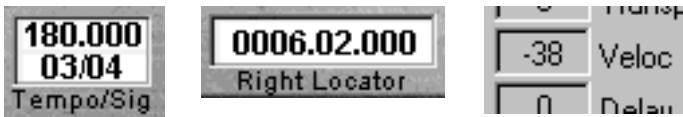
Valeur de Note	Tics	Valeur de Note	Tics
Ronde	1536	Croche	192
Blanche	768	Triolet de croche	128
Noire pointée	576	Double-croche pointée	144
Noire	384	Double-croche	96
Croche pointée	288	Triolet de double-croche	64

# Réglage des valeurs

## Les différents types de valeurs

Il y a trois sortes de valeurs affichées dans Cubase VST :

- Les valeurs "normales".
- Les valeurs "segmentées", c'est-à-dire divisées en plusieurs "sous-valeurs". Comme les positions, tempo, signatures rythmiques, etc.
- Les hauteurs de note.



Différentes sortes de valeurs.

## Changer les valeurs

Il y a plusieurs moyens de changer une valeur dans Cubase VST :

- **Cliquer sur la valeur avec le bouton gauche ou droit de la souris.**  
Le bouton gauche fait augmenter la valeur et le droit la fait diminuer. A chaque clic, la valeur change d'une unité. En maintenant la touche [Majuscule] tout en cliquant la valeur change par groupe d'unités (souvent par dizaine).
- **Faire défiler les réglages de la valeur vers le haut ou le bas en maintenant enfoncé un des boutons de la souris, le pointeur étant sur la valeur.**  
Le bouton gauche fait augmenter la valeur et le droit la fait diminuer. En maintenant la touche [Majuscule] tout en utilisant la souris, la valeur défile par groupe d'unités (souvent par dizaine).
- **Maintenir enforcée la touche [Contrôle], en cliquant sur la valeur et en déplaçant la souris, le bouton appuyé.**  
L'écran se comporte comme un ascenseur ou un fader invisible, vous permettant de modifier la valeur.
- **Double-cliquer sur la valeur, en taper une nouvelle et appuyer sur [Retour].**

## A propos des changements de valeurs “segmentées”

Si vous utilisez la souris pour changer une valeur “segmentée” comme une position ou une valeur décimale, vous pouvez changer n'importe lequel des segments individuellement. Dans une valeur de position par exemple, vous pouvez changer indépendamment la mesure, le battement ou le nombre de Tics, en positionnant simplement le pointeur sur le chiffre en question.

En cliquant sur la valeur de battement (temps)...



...vous changez uniquement cette valeur.

Si vous changez une valeur en tapant une nouvelle, vous pouvez utiliser des espaces, des points, des virgules ou tout caractère n'étant pas un chiffre pour séparer les nombres. Mais vous devez taper tous les chiffres. Si vous n'entrez qu'un seul chiffre, vous changerez le plus grand nombre de la valeur segmentée, les nombres inférieurs seront réglés à leur valeur la plus faible :



Un double clic sur cette valeur (Tête de Lecture)...



...affiche une case de valeur.



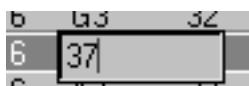
Si vous ne tapez qu'un seul chiffre et appuyez sur [Retour]...



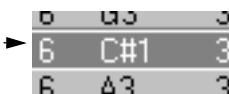
...les nombres inférieurs sont réglés à leur plus faible valeur.

## Édition des hauteurs de note

Pour modifier une hauteur de note (numéro) en tapant une nouvelle valeur, vous avez deux possibilités : taper le *nom de la note* (une lettre suivie d'un numéro et éventuellement d'un signe #) ou son *numéro de note MIDI* (un nombre allant de 0 de 127, où 0 est la note la plus basse).



Vous pouvez entrer un numéro de note MIDI, par exemple 37...



...mais Cubase VST affichera le nom de la note (ici C#1).

Dans certaines fenêtres vous pouvez aussi modifier les hauteurs de note via MIDI :

1. Double-cliquez sur la hauteur de note.
2. Appuyez sur une note du clavier MIDI connecté.  
La valeur devient celle de la note jouée.
3. Appuyez sur [Retour].

# Nommer

Il est possible de donner un nom à des Pistes, Parts, et à bien d'autres éléments dans Cubase VST. Pour modifier un nom, double-cliquez dessus. Le texte se trouve sélectionné, et on peut taper les modifications désirées. Vous pouvez utiliser la touche flèche ou [Effacement] comme sur n'importe quel traitement de texte.

En double-cliquant sur le nom...



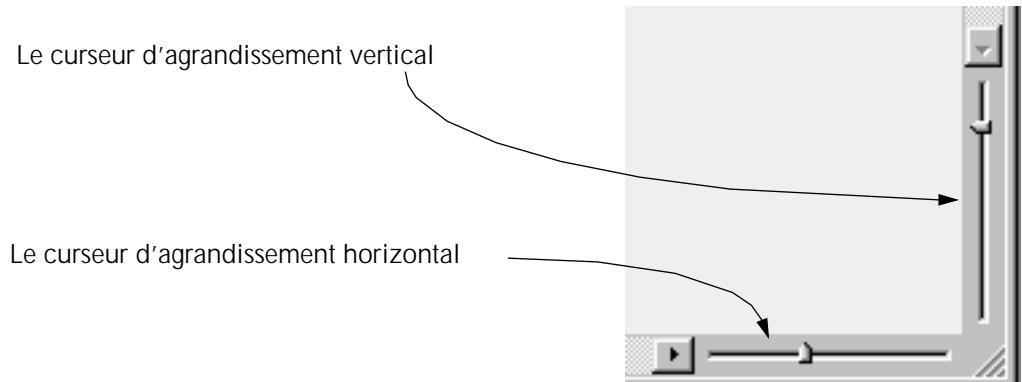
...il se retrouve sélectionné et prêt à être modifié.

# Manipulations des fenêtres

Cubase VST étant un programme Windows 95, cela signifie que vous pouvez déplacer, redimensionner, faire défiler et fermer les fenêtres grâce aux procédures standard Windows 95. Il y a également quelques fonctions particulières :

## Changer d agrandissement

Dans la fenêtre d'Arrangement et dans la plupart des éditeurs, un petit curseur apparaît dans chaque ascenseur. Le curseur des ascenseurs gauche/droit modifie l'agrandissement horizontal. Celui des ascenseurs haut/bas modifie l'agrandissement vertical. En faisant glisser le curseur vers la droite ou le bas, vous réduisez l'agrandissement, en le faisant glisser vers la gauche ou le haut, vous augmentez l'agrandissement.



Vous pouvez aussi modifier l'agrandissement à partir du clavier de l'ordinateur, en utilisant les touches suivantes :

[G]	Réduire l'agrandissement horizontal.
[H]	Augmenter l'agrandissement horizontal.
[Majuscule]-[G]	Réduire l'agrandissement vertical.
[Majuscule]-[H]	Augmenter l'agrandissement vertical.

## Les Séparateurs

Certaines fenêtres de Cubase VST sont divisées en deux sections ou plus. Les “frontières” entre sections s'appellent des Séparateurs. Si vous placez le pointeur sur un Séparateur, le pointeur prend la forme d'une main. En cliquant dessus et en le faisant glisser vers la gauche ou la droite, vous rétrécissez une des sections et élargissez la voisine.



Déplacement du Séparateur de la fenêtre d'Arrangement.

# Rôle du clavier de l'ordinateur

Lorsque vous travaillez avec Cubase VST, le clavier de l'ordinateur a plusieurs fonctions :

## Commandes de transport

Les fonctions de transport, (comme Lecture, Stop, Enregistrement etc.) peuvent toutes être gérées par le clavier de l'ordinateur. C'est à partir du pavé numérique, à droite du clavier que se commandent ces fonctions. Voir [page 97](#) du présent manuel.

- 
- Le clavier numérique peut servir à contrôler les fonctions de transport, même si le Bloc de Commande est caché ou qu'un dialogue est ouvert.
- 

## Raccourcis clavier

Beaucoup de fonctions situées dans les menus de Cubase VST possèdent un équivalent clavier, un “raccourci”. Les raccourcis clavier utilisent généralement les touches du clavier alphanumérique de l'ordinateur.

## Représentation des Commandes Clavier dans ce manuel

La liste qui suit montre comment les touches “spéciales” du clavier de l'ordinateur sont représentées dans ce manuel.

---

Dans ce manuel:	Sur certains claviers :
[Majuscule]	
[Alt]	Alt
[Contrôle]	Ctrl
[Tab]	
[Retour]	
[Effacement]	

---

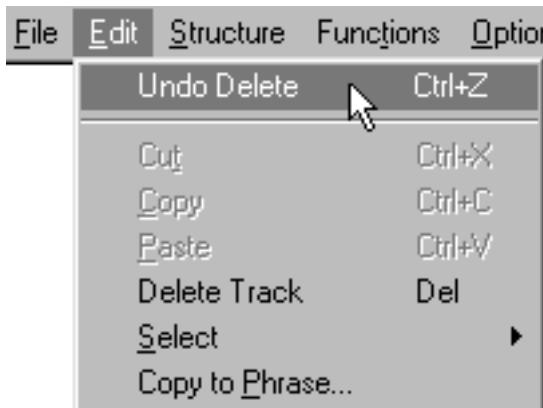
A titre d'exemple, si vous lisez “appuyez sur [Contrôle]-[T]”, cela signifie que vous devez garder enfoncée la touche Contrôle du clavier de l'ordinateur, puis taper T une fois.

- 
- Certaines commandes clavier impliquent l'usage de deux touches modificatrices, par exemple: “appuyez sur [Contrôle]+[Alt]-[T]”. Le signe “+” entre les deux touches modificatrices signifie que vous devez appuyer sur la touche Contrôle et sur la touche Alt *en même temps*, les maintenir enfoncées, puis appuyer une fois sur T.
-

# Undo (Annuler)

Cubase VST possède une fonction Undo (Annuler) au champ d'action très étendu. En clair, si vous regrettez votre dernière opération, vous pouvez l'annuler, ce qui est bien utile quand le résultat n'est pas celui escompté. Souvenez-vous cependant que seule la *dernière* opération peut être annulée.

Pour annuler une opération, choisissez Undo dans le menu Edit, ou tapez [Contrôle]-[Z] sur le clavier de l'ordinateur.



Le plus souvent la commande Undo sur le menu vous renseigne sur l'opération qui peut être annulée à cet instant précis. Dans ce cas, "Undo Delete", indique que le dernier effacement peut être annulé.

Vous pouvez en quelque sorte "Annuler l'annulation" (Redo) si vous le désirez. Après une annulation, le texte du menu change pour indiquer Redo (exemple, Redo Delete - Refaire Effacer). Si la commande du menu est en gris, l'annulation est impossible.

## Configurer votre Système

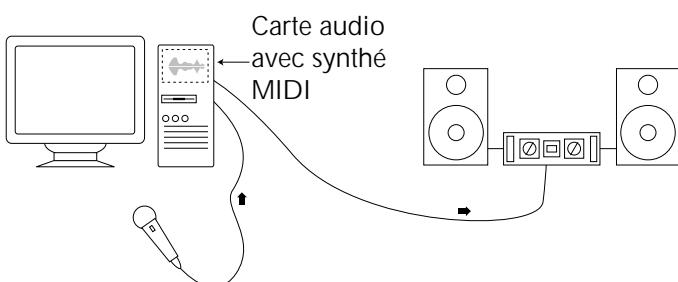
# Configuration Audio

- Ce chapitre (et en fait ce livret tout entier) suppose que vous utilisez une carte audio "standard", avec des entrées et des sorties stéréo analogiques. Si vous avez une carte audio munie de plusieurs entrées et sorties, vous trouverez des informations sur la manière d'activer et de relier les différentes entrées et sorties dans la documentation électronique. Afin de maîtriser correctement les procédures audio de base dans Cubase VST, nous vous recommandons de configurer et de brancher votre matériel audio afin qu'il ressemble à une carte standard "deux entrées/deux sorties" et d'essayer les diverses possibilités décrites dans ce livret. Vous pourrez ensuite en apprendre davantage sur le Bus de Sortie dans le chapitre "Le système de Bus Entrée/Sortie" dans la documentation électronique.

## Connecter votre système – Entrées et Niveaux

### Exemple 1 – Le système MIDI et Audio le plus simple

Le système le plus simple audio/MIDI qui vous puissiez avoir est une carte audio équipée d'un synthétiseur MIDI intégré.



Dans ce système, le microphone, branché directement dans l'entrée audio de la carte, sert à enregistrer l'audio. La sortie stéréo de la carte délivre à la fois la sortie des pistes audio (le son enregistré avec le microphone) et la sortie du synthétiseur MIDI de la carte.

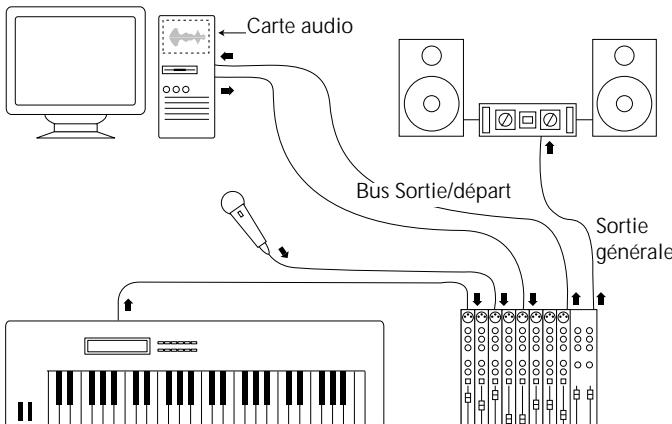
### Exemple 2 – Système de base avec console de mixage

Les cartes audio standard Windows ne disposent pas d'une qualité audio optimale pour enregistrer la sortie d'un microphone.

Afin d'améliorer la qualité sonore, il vaut mieux brancher le microphone (ou tout autre appareil que vous prévoyez d'enregistrer sur les pistes audio) sur une console de mixage externe, puis de connecter la sortie audio de cette console sur la carte audio.

De plus, de nombreux synthétiseurs MIDI plus élaborés se présentent sous forme d'instruments séparés. Cela signifie que vous aurez deux sources audio qui devront être restituées dans les haut-parleurs ou le casque : la sortie de la carte audio et celle du ou des synthétiseur(s). Là aussi, la solution est de les relier à une console de mixage.

L'illustration ci-dessous montre une configuration regroupant ces deux fonctionnalités.



Dans cet exemple, une sortie spéciale de la console nommée “départ moniteur” (Monitor send) ou un “bus” séparé est connecté à l’entrée de la carte audio. Ainsi vous pouvez contrôler séparément ce qui est enregistré sur une piste audio.

Les sorties générales de la console sont branchées sur les haut-parleurs, et c’est grâce à cette connexion que vous pouvez entendre la sortie de la carte audio et du synthétiseur, en un mixage final.

Il y a bien sûr une infinité de variations à partir du concept ci-dessus, dépendant du type de console, des sources à enregistrer et des caractéristiques de la carte audio. Adressez-vous à votre revendeur habituel, si vous avez besoin d'aide pour configurer le système correspondant à vos besoins spécifiques.

### Enregistrer à partir d'un lecteur CD

La plupart des ordinateurs PC sont équipés d'un lecteur de CD-ROM pouvant servir de lecteur de CD normal. Habituellement, le lecteur de CD est branché via un connecteur spécial à la carte audio afin que vous puissiez enregistrer la sortie du lecteur CD directement dans Cubase VST.

### Application de réglage de la carte son

Habituellement, une carte son a plusieurs entrées : une entrée microphone, une entrée ligne stéréo, éventuellement une entrée numérique et une connexion du lecteur CD-ROM à votre ordinateur (voir ci-dessus).

Avec la carte son vous avez peut-être reçu une ou plusieurs petites applications permettant de configurer les entrées de la carte à votre convenance :

- Sélection des entrées/sorties actives.
- Marche/arrêt du monitoring via la carte (voir [page 48](#)).
- Réglage des niveaux de chaque entrée. C'est très important !
- Réglages des niveaux des sorties, afin qu'elles correspondent à l'équipement utilisé pour le monitoring.

## A propos des Niveaux d'enregistrement et d'Entrée

Lorsque vous connectez votre équipement, n'oubliez pas que les différents types d'appareils délivrent des types de signaux audio différents.

- Les microphones et les guitares électriques délivrent des signaux faibles. Le terme consacré est "niveau microphone". Ces types de sources doivent toujours être connectées à une entrée microphone.
- Les consoles, synthétiseurs, magnétophones et autres appareils délivrent un signal fort dit "signal niveau ligne". Ceux-ci doivent toujours être connectés à une "entrée ligne".

Il est capital de choisir le type d'entrée correcte sur votre carte audio, sinon vos enregistrements seront distordus et inutilement bruyants.

- 
- Cubase VST ne fournit aucun réglage de niveau d'entrée, puisque qu'ils sont différents pour chaque carte. Ce réglage s'effectue soit au moyen d'une application spéciale fournie avec la carte, soit par l'intermédiaire d'un panneau de configuration ASIO, accessible à partir du dialogue Audio System de Cubase VST.
- 

## A propos du Monitoring

Dans Cubase VST, Monitoring signifie écoute du signal enregistré alors qu'on se prépare à l'enregistrer ou pendant l'enregistrement. Il y a trois moyens de pratiquer cette écoute :

- **Via une console de mixage.**

Si votre équipement est connecté à une console puis à la carte audio, vous pouvez choisir l'écoute directe par l'équipement connecté directement en sortie de la console. Ce choix dépend des possibilités de votre console.

- **Directement via la carte audio.**

Dans ce cas, l'entrée audio de la carte est directement reliée à sa sortie. Ceci est réalisé grâce à l'application de mixage fournie avec la carte.

- **Via Cubase VST.**

Dans ce cas, le signal audio rentre dans Cubase VST puis revient à la sortie. Vous pouvez donc contrôler le monitoring via les réglages de Cubase VST.

### Faut-il choisir le monitoring - "Carte" ou "Cubase" ?

- **Le monitoring via Cubase VST a l'avantage de rendre apparent dans le signal écouté tout effet ajouté et autre réglage effectué dans le programme, en plus des enregistrements déjà effectués et du signal relu.**  
Ce n'est pas le cas si le monitoring s'effectue via la carte.

- **Le monitoring via Cubase VST n'a qu'un inconvénient : Il introduit un retard inévitable dans le signal Monitor (le son écouté semble légèrement en retard).** Ceci est dû à la manière dont l'audio est géré sur les ordinateurs PC et les cartes audio.

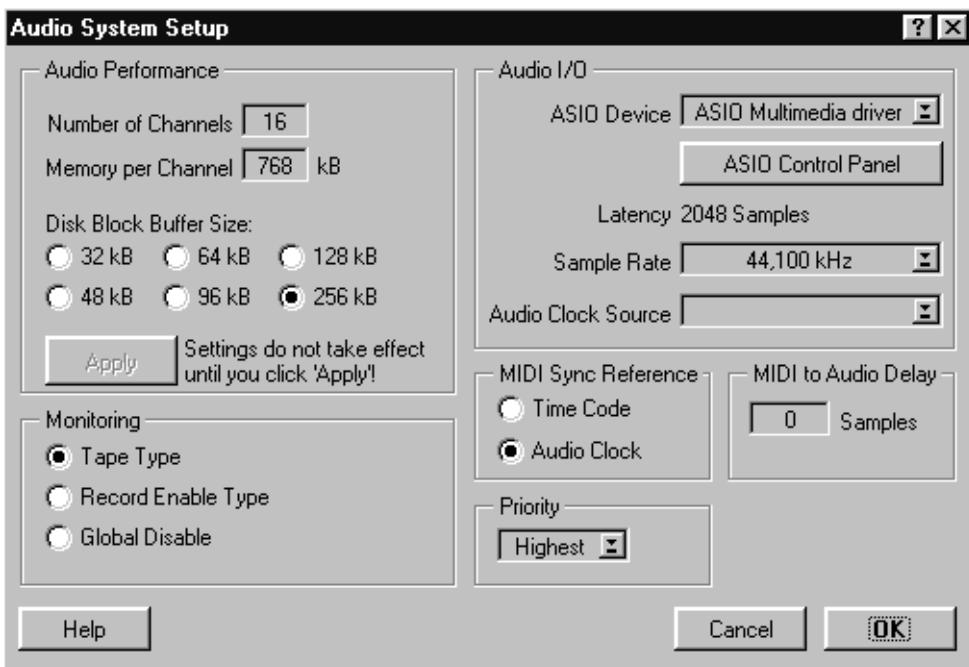
Normalement, le monitoring via la carte audio ne présente pas ce problème.

## Réglage

- Si vous souhaitez utiliser le monitoring via Cubase VST, vérifiez que toute fonction de monitoring ("through") est désactivée dans l'application de mixage de la carte audio.
- Si vous préférez utiliser le monitoring via la carte, veillez à ce que cette fonction soit activée dans l'application de mixage de la carte audio. De plus, sélectionnez l'option de Monitoring: Global Disable (Désactivation Globale) dans le dialogue Audio System Setup de Cubase VST (se trouvant dans le menu Audio).

## Réglages Système et ASIO

1. Sélectionnez "System..." dans le menu Audio.

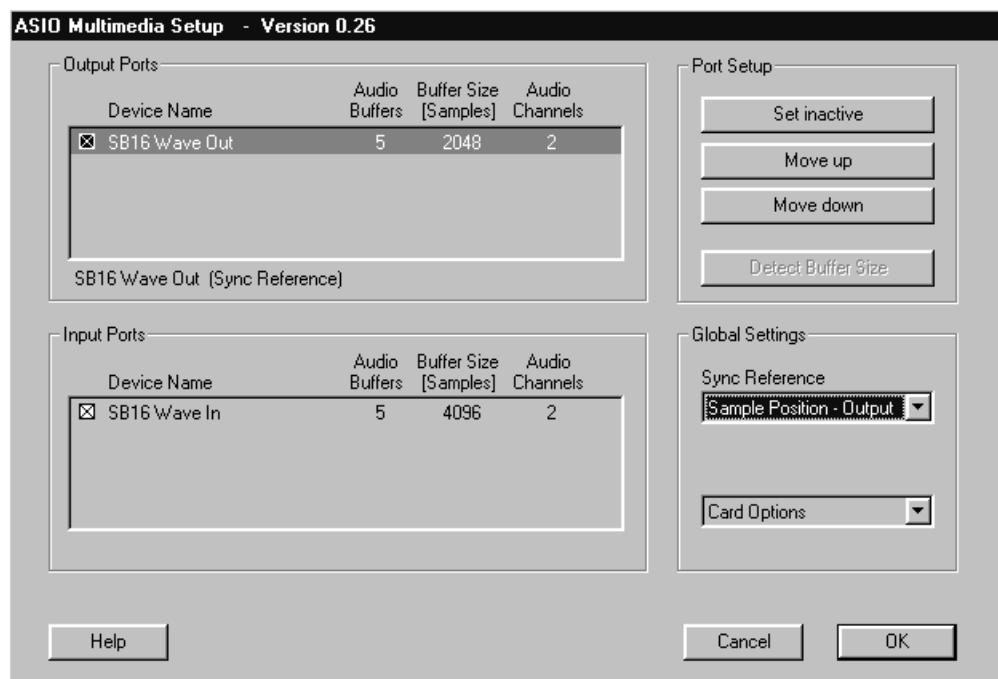


Le dialogue de configuration du Système Audio.

2. Veillez à ce que "ASIO Multimedia Driver" (Pilote ASIO Multimédia) soit sélectionné dans le menu ASIO Device (Appareil ASIO).  
Là aussi, nous supposons que vous utilisez une carte audio standard Windows. Si vous avez une carte disposant d'un pilote (driver) ASIO spécial, vous devez sélectionner ce pilote, voir la documentation électronique pour les détails.
3. Si nécessaire, réglez le nombre de voies (ou canaux) dans la section Audio Performance.  
Le nombre de voies que vous pourrez utiliser dépend de la puissance de calcul de votre ordinateur, de la vitesse de votre disque et autres facteurs.
4. Cliquez sur OK.

## 5. Cliquez sur le bouton ASIO Control Panel (Configuration ASIO).

Le panneau de configuration ASIO Multimédia apparaît. Il sert à effectuer les réglages de votre carte audio.



Le panneau de configuration ASIO Multimédia.

## 6. Vérifiez que la carte audio que vous voulez utiliser est activée dans la liste, en entrée et en sortie.

Ceci s'effectue grâce aux cases à cocher situées à gauche du nom de la carte. S'il y a plusieurs cartes audio dans l'ordinateur, une seule doit être active pour le moment. Voir la documentation électronique pour les options plus complexes.

## 7. Si votre carte peut enregistrer et lire en même temps ("full duplex"), veillez à ce que cette option soit activée dans le menu Card Options.

Si vous n'êtes pas sûr des caractéristiques de votre carte, vérifiez sa documentation.

## 8. Fermez le dialogue en cliquant sur OK puis fermez le dialogue Audio System Setup.

Une fois que les réglages sont terminés, ils sont automatiquement sauvegardés avec le programme.

# Configuration MIDI

Cette section décrit comment brancher et configurer votre équipement. Si vous n'avez pas d'équipement MIDI à brancher vous pouvez sauter cette section et passer directement à la [page 56](#).

## Connexion de l'équipement MIDI

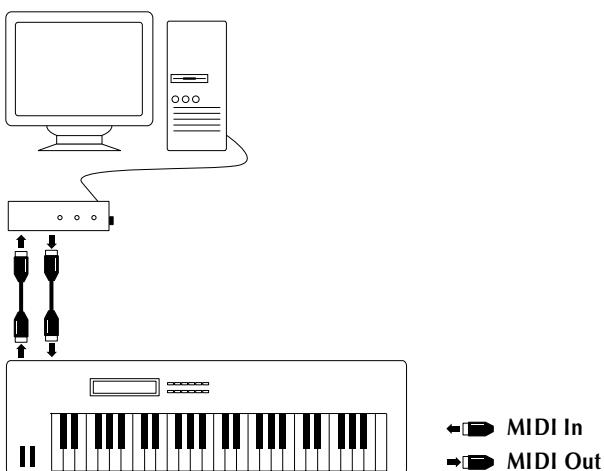
Les descriptions qui suivent proposent quelques exemples d'installation de petites configurations MIDI. Il se peut tout à fait que vous vouliez vous y prendre autrement !

### Exemple 1A – Utilisation d'un même clavier pour l'enregistrement et la lecture, via une Interface MIDI séparée

#### 1. Connectez le MIDI Out de l'instrument au MIDI In de l'interface MIDI.

Pour l'utilisation courante, le choix de l'entrée MIDI, s'il y en a plusieurs, n'a pas d'importance. Cubase VST peut enregistrer indifféremment par les ports Modem et Imprimante, et par toutes les entrées d'une interface multiport.

#### 2. Connectez le MIDI Out de l'interface au Midi In de l'instrument.



Votre interface peut posséder plusieurs sorties MIDI. Chaque port MIDI peut adresser jusqu'à 16 appareils (ou 16 sons différents dans un module multibras). Sur les petites interfaces, le choix est sans importance car toutes les sorties MIDI véhiculent la même information.

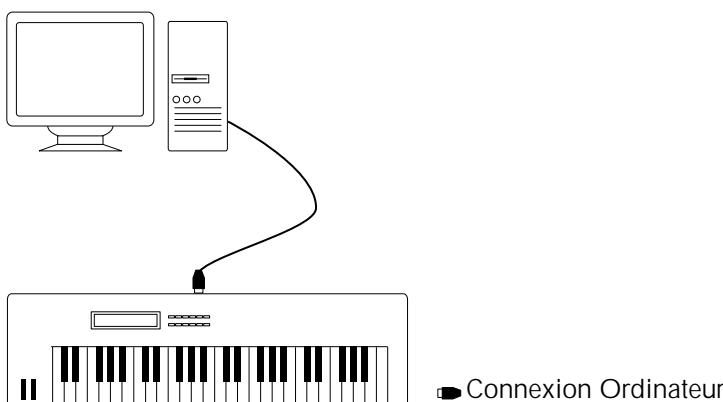
Sur les interfaces multiports plus grandes, les sorties MIDI Out sont toutes séparées, elles peuvent ainsi véhiculer *differents* ensembles de 16 canaux MIDI. Ceci permet à Cubase VST d'envoyer des données MIDI de manière sélective sur les différents canaux MIDI, sur n'importe laquelle des sorties MIDI disponibles. Si vous disposez d'une interface multiport, vous devez connecter la première sortie à votre instrument puis utiliser les suivantes si vous avez besoin de connecter d'autres instruments.

## **Exemple 1B – Utilisation d'un clavier avec interface MIDI intégrée**

Si votre instrument est équipé d'une interface MIDI intégrée, aucun câble MIDI n'est nécessaire, seulement un câble série (voir le mode d'emploi de l'instrument en ce qui concerne les caractéristiques des câbles).

- 1. Effectuez les branchements alors que l'ordinateur et l'instrument sont éteints.**
- 2. Connectez le câble au port série de l'ordinateur et à la prise ordinateur de l'instrument.**

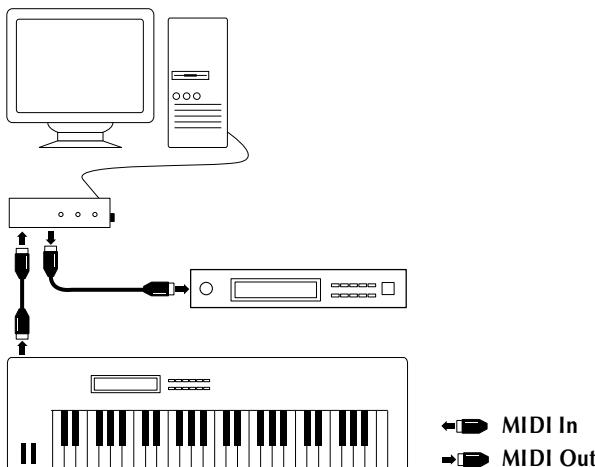
De nombreux instruments sont munis d'un interrupteur spécial servant à rendre active la connexion de l'ordinateur (reportez-vous au mode d'emploi de l'instrument).



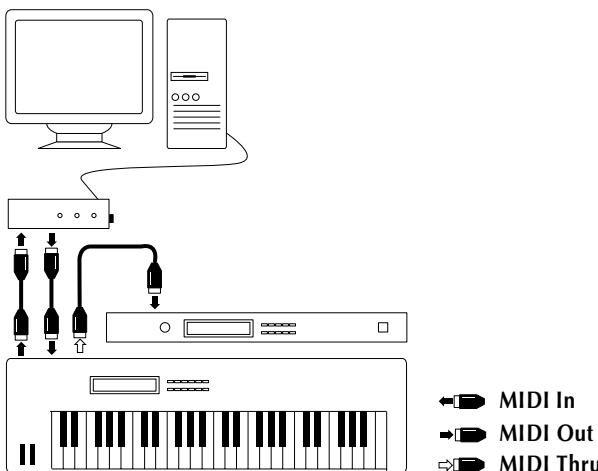
Le branchement ci-dessus permet d'envoyer à l'ordinateur les signaux provenant du clavier, pendant l'enregistrement. Il permet également d'envoyer des signaux MIDI de l'ordinateur vers l'instrument pendant la lecture.

## **Exemple 2 – Utilisation d'un clavier séparé et d'un Module de Son (Expandeur)**

Si vous possédez un clavier maître MIDI ne produisant pas de son, et un générateur de son sans clavier, vous pouvez les brancher comme dans le schéma ci-dessous. En utilisant la fonction MIDI Thru de Cubase VST (décrise plus loin), vous pourrez entendre les sons lorsque vous jouerez sur le clavier et pendant l'enregistrement.



### Exemple 3 – Branchement d'appareils MIDI supplémentaires à l'aide des prises MIDI Thru des instruments

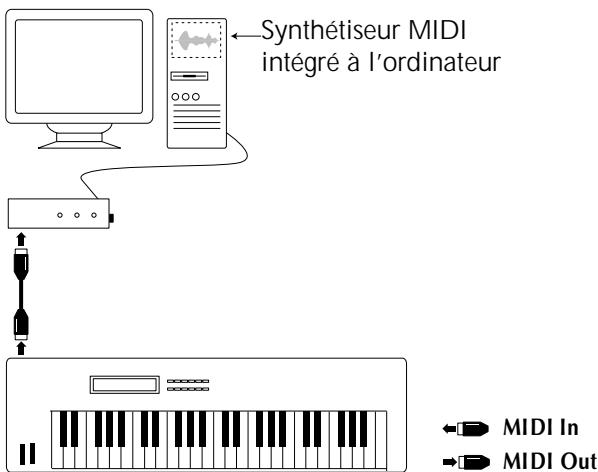


Vous pourriez aussi utiliser plusieurs instruments pour la lecture. Connectez la prise MIDI Thru du premier instrument à la prise MIDI In du suivant, et ainsi de suite. Avec ce schéma de branchement, l'enregistrement aura toujours lieu à partir du premier clavier, mais grâce aux connecteurs Thru vous pourrez continuer à utiliser les sons des autres instruments.

- 
- Si vous prévoyez d'utiliser plus de trois sources sonores, nous vous recommandons d'utiliser une interface munie de plusieurs sorties ou un boîtier MIDI Thru séparé, plutôt que d'utiliser les prises Thru de chaque appareil.
- 

### Exemple 4 - Utilisation d'un clavier séparé et d'une carte MIDI

Si vous disposez d'une carte son avec synthétiseur intégré, dans votre ordinateur, vous n'avez besoin d'aucune liaison MIDI pour que Cubase VST joue à partir de la carte. Cependant, afin de pouvoir enregistrer des données MIDI, vous avez besoin d'au moins un clavier MIDI séparé, ne produisant aucun son mais transmettant des signaux MIDI. Celui-ci pourra être connecté à la prise MIDI In de l'ordinateur.



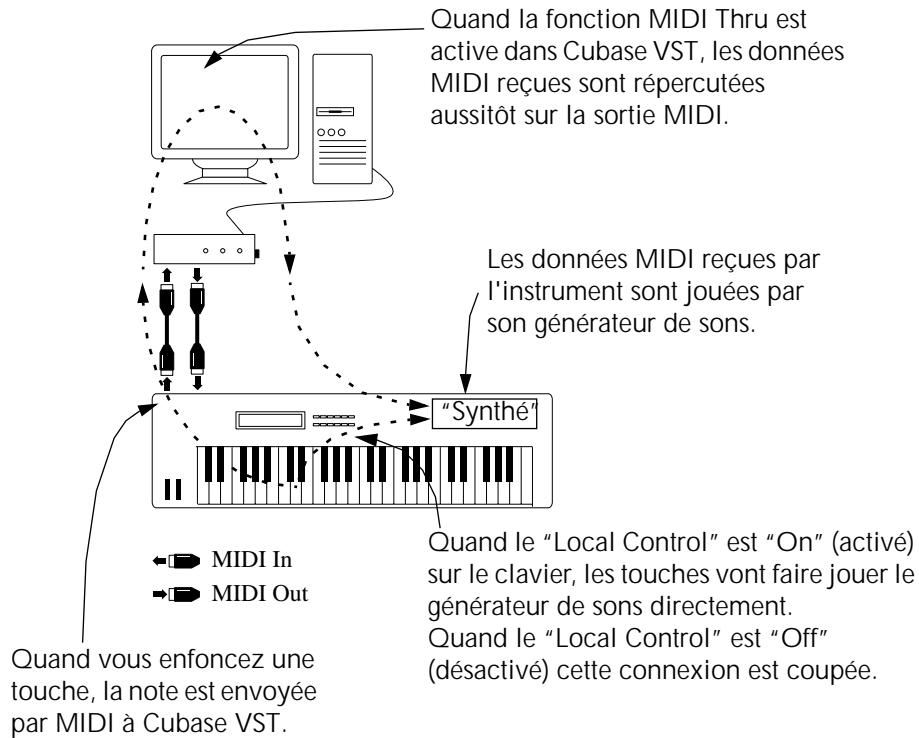
# Configuration des instruments

Si votre instrument est compatible General MIDI, Roland GS ou Yamaha XG, veillez à ce qu'il soit réglé en mode GM/GX/XG. Si vous disposez d'autres types d'instruments, réglez chaque son (Timbre, Part, Program, Patch) sur un canal de réception MIDI différent.

## Réglage du MIDI Thru et du Local On/Off

Dans le menu Options, se trouve un réglage appelée "MIDI Thru", qui peut être activé ou non. Ce réglage est lié à un autre paramètre dans votre synthétiseur principal portant un nom comme "Local On/Off" ou "Local Control On/Off".

- Si vous utilisez un clavier MIDI, comme décrit précédemment dans ce chapitre à l'Exemple 1, la fonction MIDI Thru devra être activée, et le paramètre Local On/Off ou Local Control On/Off de l'instrument réglé sur Off (voir le mode d'emploi de l'instrument pour les détails). De cette façon, les signaux MIDI envoyés par le clavier pour être enregistrés dans Cubase VST, seront en même temps renvoyés au synthétiseur afin que vous puissiez entendre ce qui est joué, tout en évitant que le clavier ne joue directement ces sons.



- Si vous utilisez un clavier maître MIDI séparé, ne produisant aucun son comme dans l'exemple 2, vous devrez activer la fonction MIDI Thru sur Cubase VST, mais il sera inutile de chercher un paramètre Local On/Off sur le clavier.
- La seule situation où la fonction MIDI Thru devra être désactivée, est lorsque vous utilisez Cubase VST avec un seul instrument, qui ne puisse pas être configuré en mode Local Off.

## Vérification de votre configuration

1. Jouez sur votre clavier ou autre instrument MIDI.
2. Vérifiez grâce au témoin “In” de la Barre de Transport que Cubase VST reçoit bien des messages MIDI.
3. Si le MIDI Thru est activé, le témoin “Out” de la Barre de Transport doit indiquer la présence de messages MIDI en sortie.

Quand ceci s'allume, Cubase VST est en train de transmettre des messages MIDI.



Quand ceci s'allume, Cubase VST est en train de recevoir des messages MIDI.

4. Vérifiez que vous entendez bien l'instrument que vous êtes en train de jouer.

Si ce n'est pas le cas, vérifiez vos connexions MIDI, et si le MIDI Thru de Cubase VST est activé. Vérifiez également les appareils audio ainsi que les connexions audio.

5. Écoutez le son qui sort de l'instrument que vous êtes en train de jouer, pour vérifier que celui-ci n'est pas “petit” ou “flangé”.

Si c'est le cas, vous n'avez probablement pas configuré votre instrument en Local Off, résultat : chaque note jouée l'est deux fois, une fois directement par l'instrument et une fois par MIDI.

## Sauvegarder les réglages

Les réglages de la fenêtre “Hardware Setup” (Réglage Matériel) sont automatiquement sauvegardés par Cubase VST. Chaque réglage effectué sera sauvegardé, ainsi vous n'aurez pas à les refaire à chaque fois que lancerez :

1. Déroulez le menu File et choisissez “Save As...” (Enregistrer sous).
2. Dans le sélecteur de type de fichier, cliquez sur “Song”.
3. Assurez-vous que vous allez enregistrer dans le même dossier que celui du logiciel Cubase VST.
4. Tapez le nom “DEF.ALL” (attention de bien le taper tel quel, mais sans les guillemets bien sûr).
5. Cliquez sur “Save” (Enregistrer).

La prochaine fois que vous démarrez Cubase VST, les réglages du morceau de base que vous venez d'enregistrer seront chargés automatiquement (voir page 230).

# Tout est prêt ! Que faire ensuite ?

Voici les deux choses que nous vous conseillons de faire :

- Lire le reste de ce manuel et essayer les différentes possibilités au fur et à mesure.
- Lire les sections qui vous intéresse dans la documentation électronique, afin de connaître en détails toutes les parties du programme.

# **Enregistrement Audio**

# Préparatifs

## Sélectionner une source sonore

Avant de pouvoir commencer à enregistrer, vous devez sélectionner à partir de quelle source vous allez enregistrer. Vous pouvez par exemple avoir un microphone connecté, ou tout autre instrument ou console de niveau ligne, et la sortie audio du lecteur de CD interne. En fonction de la carte audio utilisée, vous pouvez faire ce choix dans Cubase VST, en cliquant sur le bouton ASIO Control Panel (Configuration ASIO) du dialogue Audio System Setup (voir [page 47](#)). Cependant, pour la plupart des cartes audio, la sélection de la source d'entrée et les divers réglages s'effectuent dans un petit programme fourni avec la carte audio. Voir la documentation accompagnant la carte audio.

- 
- Les cartes audio stéréo standard permettent le plus souvent de mixer plusieurs sources d'entrée. Mais si vous prévoyez de n'enregistrer qu'une seule source sonore, nous vous recommandons d'éteindre ou de désactiver les autres sources, afin d'éviter tout bruit inutile.
- 

## Activer les entrées de Cubase VST

Cubase VST autorise l'utilisation de cartes audio munies de plusieurs entrées et dirige les différentes entrées vers différentes voies audio. Mais ce livret suppose que vous utilisez une carte audio "de base" 2 entrées/2 sorties (ou, si vous avez une carte audio plus sophistiquée, que vous n'utilisez que les deux premières entrées). Vous devez bien sûr vérifier que ces entrées sont activées avant d'essayer d'enregistrer quoi que ce soit :

### 1. Déroulez le menu Audio et sélectionnez Inputs (Entrées).

La fenêtre Inputs apparaît :



La colonne de gauche contient les ports d'entrée "physiques" disponibles (ici il y en a deux). Les champs de la colonne de droite indiquent les noms qui seront utilisés par le programme pour libeller chaque entrée. La colonne du milieu contient un témoin pour chaque paire d'entrées, indiquant lesquelles sont actives.

### 2. Veillez à ce que le témoin de la colonne du milieu soit allumé.

Sinon, cliquez dessus pour qu'il s'allume. Ceci indique que les entrées sont actives.

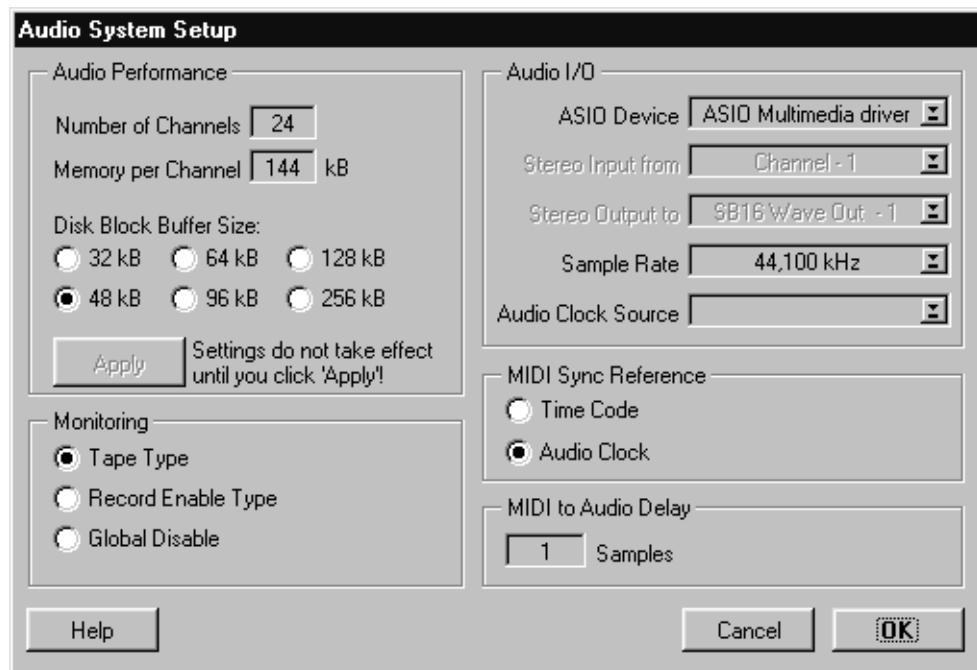
### 3. Appuyez sur [Retour] au clavier de l'ordinateur pour refermer la fenêtre des Entrées.

- 
- Vous trouverez d'autres informations concernant les entrées dans le chapitre "Le Système de Bus d'Entrée/Sortie" dans la documentation électronique.
-

# Choisir une fréquence d'échantillonnage

Avant de commencer à enregistrer, vous devez régler la fréquence d'échantillonnage du morceau :

1. Ouvrez le dialogue Audio System Setup (en sélectionnant "System..." dans le menu Audio.)



2. Utilisez le menu local Sample Rate pour sélectionnez une fréquence d'échantillonnage.

Ce réglage détermine la qualité audio de vos enregistrements. Plus la valeur sera élevée, meilleure sera la qualité, mais aussi plus l'enregistrement occupera un espace mémoire important et nécessitera des temps de calculs longs. Pour les enregistrements dont la qualité est importante, 44100 Hz est la fréquence la plus communément choisie. Pour les applications multimedia, ou dans des situations où il est important que la taille des fichiers audio reste raisonnable, 22050 Hz est le meilleur choix.

Notez que certaines cartes ne disposent que d'un choix limité de fréquences d'échantillonnage (voir le mode d'emploi de la carte pour les détails).

- 
- Ce réglage s'effectue une fois pour toutes pour le morceau entier. Dans un même morceau, vous ne pouvez pas faire des enregistrements à des fréquences d'échantillonnage différentes.
- 

3. Fermez le dialogue en cliquant sur OK.

Une fois les réglages effectués, ils sont automatiquement sauvegardés avec le programme.

## Réglage du tempo et de la signature rythmique du morceau

Avant de commencer, vous devez déterminer un tempo et une signature rythmique. Les réglages correspondants s'effectuent dans le Bloc de Commande :

Nous vous recommandons,  
pour l'instant, de laisser le  
Cycle désactivé.

Le tempo détermine la "vitesse" de la musique. Ce chiffre  
indique le nombre de temps (de noires) par minute.

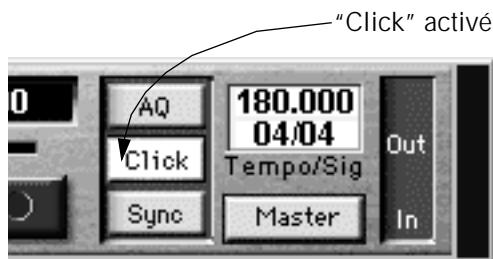


Pour l'instant, assurez-vous que "Master"  
n'est pas activé dans le Bloc de Commande.

La signature rythmique détermine le "feeling" général de la mesure. Le rock et la pop  
emploient souvent une mesure à 4/4, alors que les valses sont toujours en 3/4.

### Conseil concernant le tempo

La bonne méthode pour régler le tempo consiste à activer la lecture, puis à ajuster le tempo depuis le Bloc de Commande tout en se référant au clic du métronome généré sur chaque temps (chaque noire). Pour entendre le métronome, il faut que le bouton "click" du Bloc de Commande soit activé :



- Si vous déclenchez la lecture avec le Clic activé et que vous n'entendez pas le métronome, il faut modifier les réglages du dialogue Metronome dans le menu Options (utilisez l'aide en ligne pour avoir des renseignements sur les paramètres et les options de ce dialogue).

## Sélectionner et régler une piste

Avant de sélectionner la piste à enregistrer, vous devez en savoir un peu plus sur les voies audio et sur la manière dont Cubase VST gère les enregistrements mono et stéréo :

- Tout l'audio est relu via les *voies audio*. Le nombre maximum de voies audio est déterminé par les réglages du dialogue Audio System Setup et les performances de votre ordinateur et disque dur.
- Chaque voie audio peut relire un enregistrement audio mono à la fois.

- Les enregistrements stéréo sont relus sur deux voies audio, une pour chaque "côté stéréo". Une paire de voies stéréo comprend toujours une voie impaire et la voie paire suivante (soit voies 1+2, 3+4, etc).
- Les voies utilisées par paire stéréo ne peuvent pas servir aux enregistrements mono.

Pour de plus amples informations sur les voies audio, voir le chapitre “Comment Cubase VST gère l’Audio et le MIDI” dans la documentation électronique.

Pour configurer une piste en enregistrement :

### 1. Sélectionnez une piste audio en cliquant sur son nom dans la liste.

A	M	C	T	Track	Chn	L	1		
		▼		Vocal 1	1				
►		▼		Vocal 2	2				
		♪		Tpt 1	1				
		♪		Tpt 2	1				

- S'il n'y a pas de piste Audio vide dans votre Arrangement, vous devez en créer une, par exemple en cliquant sur l'option Create Track (Créer piste) dans le menu Structure.

Pour être sûr qu'il s'agit bien d'une piste Audio, placez la souris dans la colonne "C" de cette piste, déroulez le menu local et sélectionnez "Audio Track".



## 2. Choisissez le numéro de la voie (ou canal) audio (Chn) sur laquelle vous allez enregistrer.

Si c'est la première piste audio que vous enregistrez, sélectionnez 1. Généralement, il faut éviter d'utiliser une voie déjà employée par une autre piste, puisque chaque voie ne peut lire qu'un seul enregistrement à la fois.



Le réglage du canal "any" est expliqué dans la documentation électronique. Pour le moment, sélectionnez un numéro de voie "normal".

- Si vous prévoyez d'enregistrer en stéréo, vous devez sélectionner un numéro de voie impaire.

## 3. Ouvrez l'Inspecteur.

En cliquant sur l'icône de l'Inspecteur, située sous la liste des Pistes.

Cliquez sur cette icône...

... pour ouvrir l'Inspecteur.

Track	Info	A	M	C	T	Track	Chn
Vocal 2	0	Delay				Vocal 1	1
	1	Chan				Vocal 2	1
	IN 1 L					Tpt 1	1
	FX EQ					Tpt 2	1
						Tbn 1	2
						Alto 1	2
						Alto 2	2
						Tenor 1	3
						Tenor 2	6
						Track 3	3*
						Barytone	5

#### 4. Déterminez si vous désirez effectuer un enregistrement mono ou stéréo en cliquant sur le bouton “Mono/Stereo” dans l’Inspecteur.

L’étiquette du bouton (Mono/Stereo) indique le mode sélectionné pour la piste. Mais cet interrupteur indique également s’il est possible de changer de mode ou pas :



La piste est réglée sur Mono.  
Vous pouvez passer en Stéréo  
en cliquant sur ce bouton.



La piste est réglée sur Stéréo.  
Vous pouvez passer en Mono  
en cliquant sur ce bouton.



La piste est réglée sur Mono et ne  
peut pas passer en Stéréo. Soit parce  
que son numéro est pair, soit parce  
la piste suivante est déjà utilisée par  
un enregistrement mono.



La piste est réglée sur Stéréo  
et ne peut pas passer en  
Mono. Parce qu'il y a déjà  
un enregistrement stéréo sur  
cette piste.

Si vous réglez une piste en Stéréo, elle utilisera la voie audio que vous avez indiquée à l’étape 2 ci-dessus pour le côté gauche de l’enregistrement stéréo et la voie suivante pour le côté droit. Ces deux voies sont alors réservées à un usage en stéréo, aucune piste mono ne pourra être réglée sur ces voies. Pour de plus informations à ce sujet, voir le chapitre “Comment Cubase VST gère l’Audio et le MIDI” dans la documentation en ligne.

#### 5. Double-cliquez sur le nom de la piste, tapez-en un nouveau, puis appuyez sur [Retour].

Maintenant il faut vérifier que les entrées correctes sont sélectionnées pour la ou les voie(s) audio que vous avez choisies :

## 6. Déroulez le menu Audio et sélectionnez Monitor.

La fenêtre du mixeur Monitor apparaît.



## 7. Repérez la "tranche" correspondant à la ou aux voie(s) audio que vous avez sélectionnées pour enregistrer.

Il y a une tranche par voie audio (correspondant au numéro que vous avez indiqué dans la colonne Chn de la piste à la [page 62](#)). En haut de la tranche se trouve un bouton portant le nom de l'entrée sélectionnée pour cette voie.

## 8. Appuyez sur [Contrôle] tout en cliquant sur le bouton d'entrée pour déroulez un menu local listant les entrées disponibles.

Dans cet exemple, nous supposons que vous utilisez une carte audio "normale" avec des entrées stéréo, mais il se peut que vous ayez une carte audio plus sophistiquée avec plusieurs entrées.



## 9. Sélectionnez l'entrée à laquelle la source sonore sera connectée.

Si vous avez choisi Stéréo, vous devez sélectionner une entrée différente pour chacune des deux voies audio.

## 10. Revenez à la fenêtre d'Arrangement et cliquez sur le bouton Record Enable (Enregistrement activé) dans l'Inspecteur, pour que la piste et la voie audio sélectionnée soient prêtes à l'enregistrement.

Si c'est la première fois que vous activez un enregistrement audio dans ce morceau (Song), il vous sera demandé de sélectionner un dossier pour le rangement des fichiers audio enregistrés.

## Sélectionner un dossier pour vos fichiers Audio

Lorsque vous activez l'enregistrement pour la première fois dans un nouveau fichier Song, un sélecteur de fichiers apparaît, vous demandant de choisir un dossier pour vos fichiers audio. Le dossier choisi sera utilisé pour ranger tous les fichiers audio enregistrés dans ce morceau (Song). Si vous en avez la possibilité, nous vous recommandons de stocker vos fichiers audio sur un disque dur séparé.

- **Si vous voulez changer de dossier pendant la session, vous pouvez le faire à tout moment en sélectionnant "Audio Files Folder..." (dossier des fichiers audio) dans le menu File (Fichier).**

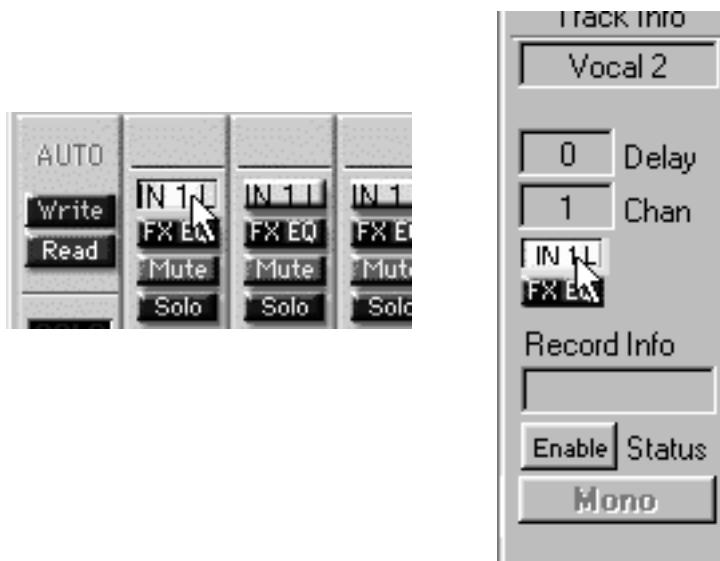
Ceci ouvre le même sélecteur de fichier, vous permettant de choisir un autre dossier, qui sera utilisé à partir de ce moment-là.

# Monitoring

Comme décrit à la [page 48](#), vous pouvez effectuer une écoute monitor depuis Cubase VST ou directement via la carte audio.

Si vous effectuez l'écoute monitor via Cubase VST, et que vous activez une piste (Record Enable), le monitoring est automatiquement activé pour cette voie audio. Cela signifie que vous entendrez la source audio connectée à l'entrée de la voie, aussi bien en mode Stop qu'en enregistrement.

- Vous pouvez aussi activer ou désactiver manuellement le monitoring "Cubase" en cliquant sur le bouton d'Entrée (IN) de la fenêtre Monitor ou dans l'Inspecteur.



- 
- Si vous ne pouvez pas obtenir le monitoring dans Cubase VST, déroulez le menu Audio, sélectionnez "System...", et vérifiez que l'option "Monitoring: Global Disable" est sélectionnée (si cette fonction est activée, Cubase VST ne peut effectuer aucun monitoring). Sélectionnez le monitoring Tape Type (Type Bande), sortez du dialogue et essayez à nouveau d'activer le monitoring dans l'Inspecteur. Les autres options de monitoring sont décrites dans l'aide en ligne.

## Vérifier les niveaux d'enregistrement

L'enregistrement numérique (comme dans Cubase VST) est différent de l'enregistrement analogique, en ce qui concerne les niveaux d'enregistrement. Alors qu'en analogique il parfaitemment acceptable de laisser "l'aiguille taper dans le rouge" (en enregistrant à des niveaux supérieurs à ce que le système peut restituer avec précision), ceci n'est absolument pas valable en numérique.

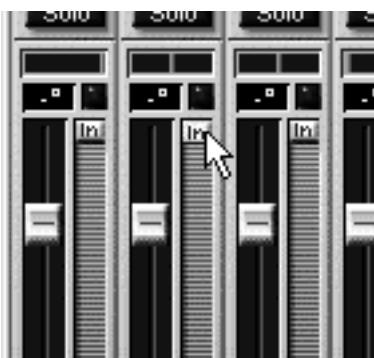
Le terme utilisé ici est *réserve*. La réserve est la différence de niveau entre le signal que vous enregistrez et le niveau maximum que peut gérer le système. Lorsque le signal augmente, la réserve diminue jusqu'à atteindre 0 dB (décibels).

Lorsque le signal est plus fort que ce que le système peut gérer - lorsque vous dépassiez la "réserve" disponible - dans un système d'enregistrement numérique, il se produit un *écrêtage*, qui entraîne une distorsion clairement audible et désagréable. Pour éviter cela, il faut utiliser la fonction de vumètre d'Entrée de la fenêtre Monitor, afin de régler avec précision les niveaux d'enregistrement, puis d'ajuster le niveau d'entrée d'une des façons décrites à l'étape 4 ci-dessous.

### 1. Déroulez le menu Audio et sélectionnez Monitor.

La fenêtre du Mixeur Monitor s'ouvre.

### 2. Cliquez dans le bouton "In" situé au-dessus du vumètre de la voie enregistrée afin d'activer la fonction de vumètre d'entrée.



Dans ce mode, le vumètre indique le niveau du signal à l'entrée sélectionnée pour la voie audio.

- Si vous effectuez un enregistrement stéréo, activez les boutons "In" des deux voies de la paire stéréo.

**3. Chantez ou jouez sur l'instrument connecté tout en surveillant le vumètre et l'afficheur numérique au-dessus du fader.**

Le niveau doit être aussi haut que possible, sans jamais produire d'écrêtage (c'est-à-dire sans dépasser 0dB).



L'écrêtage est indiqué par le voyant rouge situé au-dessus du bouton "In". Pour l'éteindre, cliquez dessus.

**4. Si nécessaire, ajustez le niveau d'enregistrement de la façon suivante :**

- Ajustez le niveau de sortie de la source sonore ou de la console externe.
- Utilisez le programme de la carte audio pour régler les niveaux d'entrée, si cette possibilité existe (voir la documentation de la carte audio).
- Cliquez sur le bouton ASIO Control Panel dans le dialogue Audio System Setup dans Cubase VST puis réglez le niveau d'entrée dans le panneau de configuration qui apparaît.

Ceci nécessite que votre carte audio accepte la fonction ASIO Control Panel, et qu'il y ait des réglages de niveau d'entrée dans le panneau de configuration de la carte.

**5. Lorsque c'est terminé, cliquez à nouveau sur le bouton "In".**

Lorsque le bouton est désactivé, les vumètres indiquent le niveau de *sortie* de chaque voie audio.

**6. Pendant que vous êtes dans la fenêtre du mixeur Monitor, vous pouvez aussi régler le niveau de sortie de la voie en écoute monitor.**

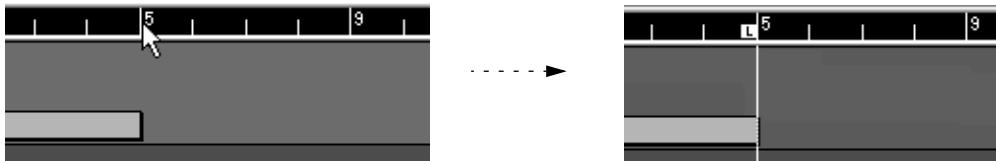
Utilisez le fader de volume de la voie pour régler un niveau d'écoute confortable.

# Votre premier enregistrement

## Définir les points de départ et de fin de l'enregistrement

Il y a plusieurs manières de démarrer et d'arrêter les enregistrements. Dans cet exemple, l'enregistrement commence à l'emplacement du Locateur Gauche et s'arrête au Locateur Droit (pour de plus amples informations, voir [page 81](#)).

Pour positionner les Locateurs, cliquez simplement dans la règle - le bouton gauche de la souris placera le Locateur Gauche là où vous avez cliqué, le bouton droit placera le Locateur Droit.



## Enregistrement

1. Veillez à ce que les boutons du Bloc de Commande soit réglés comme ceci :



2. Cliquez sur le bouton "Enregistrement".
3. Commencez à jouer après le décompte de deux mesures.  
L'enregistrement sera automatiquement désactivé lorsque vous atteindrez le Locateur Droit, si vous n'avez pas d'ici là appuyé sur "Stop".
4. Une fois que vous avez fini, appuyez sur "Stop".  
Le logiciel calcule à présent un fichier image, de façon à pouvoir afficher une forme d'onde. Selon la durée de votre enregistrement, ce calcul peut prendre quelques secondes, durant lesquelles une zone de dialogue indique la progression des calculs.

Le programme a désormais créé un fichier audio dans le dossier que vous avez choisi à la [page 65 dans ce chapitre](#). Le fichier apparaîtra dans le Pool (une fenêtre contenant la liste de tout l'audio utilisé dans le fichier Song, voir [page 143](#)). Dans la fenêtre d'Arrangement, une Part est aussi créée, entre les points de départ et de fin de l'enregistrement. La Part contient un segment audio, qui relira l'ensemble du fichier audio que vous venez d'enregistrer.



- Un segment est un morceau de fichier audio. Vous trouverez d'autres informations sur les fichiers audio et les segments au chapitre "Comment Cubase gère l'audio et le MIDI" dans la documentation électronique.

## Écouter un enregistrement

1. Pour écouter ce que vous venez de jouer, utilisez le Bloc de Commande afin de revenir au début de l'enregistrement, et cliquez sur "Lecture".
2. Appuyez sur "Stop" quand vous avez terminé.

## Si vous n'êtes pas satisfait de l'enregistrement

Il y a deux moyens de vous débarrasser d'un enregistrement qui ne vous satisfait pas :

### En utilisant Undo

Si après un enregistrement, vous sélectionnez Undo (Annuler) dans le menu Edit, la Part que vous venez de créer disparaîtra, et vous pourrez réenregistrer. Mais, le fichier audio est toujours sur le disque dur et il existe un segment correspondant dans le Pool (voir [page 144](#) pour les détails). Vous pourrez ultérieurement effacer les segments et les fichiers inutilisés, ne vous inquiétez pas.

### En effaçant la Part

L'autre option consiste à effacer manuellement la Part puis à réenregistrer sur la piste.

- Si vous effacez la Part comme vous le feriez pour une Part MIDI, elle disparaît, mais le segment et le fichier audio sont toujours là (comme avec Undo, voir ci-dessus).
- Si vous sélectionnez la Part, maintenez enfoncé [Contrôle] et appuyez sur [Effacement], un dialogue apparaît, vous demandant si vous voulez aussi effacer le fichier audio. Si oui, cliquez sur OK.

C'est la méthode à employer si vous souhaitez effacer définitivement l'enregistrement.

# Enregistrer d'autres choses sur la même piste

Pour enregistrer d'autres choses sur la même piste, procédez comme ceci :

- Positionnez le Locateur Gauche sur l'endroit à partir duquel vous désirez enregistrer à nouveau.**

Ce peut être soit une zone "libre" sur la Piste, ou un endroit où existent déjà des données enregistrées, reportez-vous ci-dessous.

- Veillez à ce que le Locateur Droit soit bien à droite du Gauche.**

**Sinon, déplacez-le.**

Déplacez le Locateur Droit en cliquant avec le bouton droit de la souris dans la règle ou en changeant la valeur figurant dans la case du Locateur Droit (R) du Bloc de Commande.

- 
- Vous ne pourrez pas déclencher l'enregistrement si les Locateurs sont placés dans "l'ordre inverse".
- 

- Activez l'enregistrement tout comme lors de votre premier enregistrement sur cette Piste.**

Un nouveau fichier est automatiquement créé.

## À propos du chevauchement

Lorsque vous enregistrez des données supplémentaires en un endroit de la Piste où se trouvent déjà des données enregistrées, vous obtenez une nouvelle Part qui vient recouvrir la ou les précédente(s). Lors de la relecture, seules les Parts visibles sont lues. Généralement, une voie audio ne peut relire qu'un fichier audio à la fois.

## Enregistrement de la Piste suivante - Overdubs

L'enregistrement de la piste suivante s'effectue de la même manière que pour la première. Voici un bref résumé des étapes à accomplir :

- Sélectionnez une autre Piste audio et veillez à ce qu'elle soit réglée sur une autre voie audio.**

- Positionnez le Locateur Gauche, et activez l'enregistrement.**

À présent, les Pistes enregistrées précédemment seront lues, et vous pouvez enregistrer en overdub la nouvelle Piste.

# Principes de l'enregistrement MIDI

# A propos de ce chapitre

Dans ce chapitre, vous apprendrez comment réaliser un enregistrement MIDI simple. Nous supposons que :

- Vous avez connecté un clavier MIDI (ou tout autre contrôleur) et une source sonore MIDI. Comme décrit dans les exemples dans le chapitre "[Configurer votre Système](#)", il peut s'agir d'un clavier MIDI avec source sonore, ou toute autre combinaison d'un contrôleur MIDI et d'un module sonore, externe ou intégré à la carte audio dans l'ordinateur.
  - Que la source sonore MIDI que vous utilisez est compatible General MIDI et réglée en mode General MIDI.
  - Que vous êtes déjà familiarisé avec l'enregistrement audio décrit au chapitre précédent.
- 
- Si votre instrument n'est pas compatible General MIDI, vous ne pourrez pas sélectionner de sons dans les menus locaux Programme de Cubase VST (voir [page 76](#)). Mais la procédure d'enregistrement elle-même n'est pas affectée.

## Tempo, signature rythmique et clic

Si c'est votre premier enregistrement dans un nouvel Arrangement, réglez la signature rythmique, le tempo et le clic comme décrit [page 60](#) de ce manuel.

## Sélectionner une piste et lui attribuer un nom

Les pistes comportant un symbole de note dans la colonne "C" sont destinées à l'enregistrement MIDI. Vous pouvez avoir un maximum de 64 pistes MIDI dans votre Arrangement.

1. Sélectionnez une piste en cliquant sur son nom dans la liste.
  - S'il n'y a pas de piste MIDI vide dans votre Arrangement, vous devez en créer une, par exemple au moyen de l'option **Créer Piste** du menu **Structure**.  
Afin d'être sûr que ce soit bien une piste MIDI, placez la souris dans la colonne "C" de la piste, déroulez le menu local et sélectionnez "Piste MIDI".
2. Double-cliquez sur le nom de la piste, entrez au clavier le nom de votre choix et appuyez sur [Retour].

## Régler le canal et la sortie MIDI

### Réglage du canal MIDI sur l'Instrument

La plupart des synthétiseurs MIDI peuvent jouer plusieurs sons en même temps, chacun sur un canal MIDI différent. C'est ce qui permet de faire jouer plusieurs sons (basse, piano etc.) à partir du même instrument.

Certains appareils (comme les expandeurs compatibles General MIDI) reçoivent toujours sur les 16 canaux MIDI. Si vous disposez d'un tel instrument, il n'y a pas de réglage spécifique à faire.

Sur d'autres instruments, il faudra utiliser les commandes en face avant pour régler les "Parts", "Timbres" ou autres afin qu'ils reçoivent chacun sur un canal MIDI distinct. Voir le manuel accompagnant l'instrument pour de plus amples informations.

### Réglage du canal et de la sortie MIDI dans la liste

1. Réglez la colonne Chn de la piste sur le même canal MIDI que celui qui figure sur votre synthétiseur.
2. Repousser le Séparateur complètement à droite, afin de faire apparaître la colonne Output (Sortie).

Faites glisser le Séparateur...

M	C	Track	Chn	Instrum	T	Output
		Piano	1			
		Track 2	2			
		Track 3	3			
		Track 4	4			
		Track 5	5			

...pour faire apparaître la colonne Output.

M	C	Track	Chn	Instrument	T	Output
		Piano	1	—		MPU-401 ..
		Track 2	2			MPU-401 ..
		Track 3	3			MPU-401 ..
		Track 4	4			MPU-401 ..
		Track 5	5			MPU-401 ..

3. Veillez à ce que la piste sur laquelle vous allez enregistrer soit réglée sur la sortie MIDI (Output) à laquelle le synthétiseur est effectivement connecté. Si ce n'est pas le cas, déroulez le menu Output de cette piste et sélectionnez la sortie MIDI adéquate.

Si vous n'avez qu'une interface MIDI standard, et donc limitée à 16 canaux MIDI, ce réglage est probablement correct tel qu'il est. Si par exemple, vous disposez d'une interface standard compatible MPU installée, ce devrait être quelque chose comme "MPU-401".

Cliquez dans la colonne Output pour afficher la liste des sorties MIDI disponibles, plus une option appelée MROS.

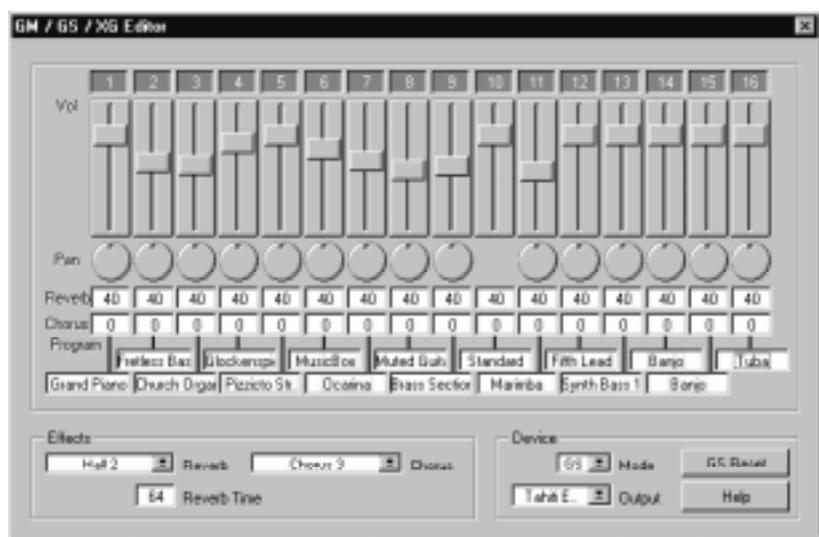
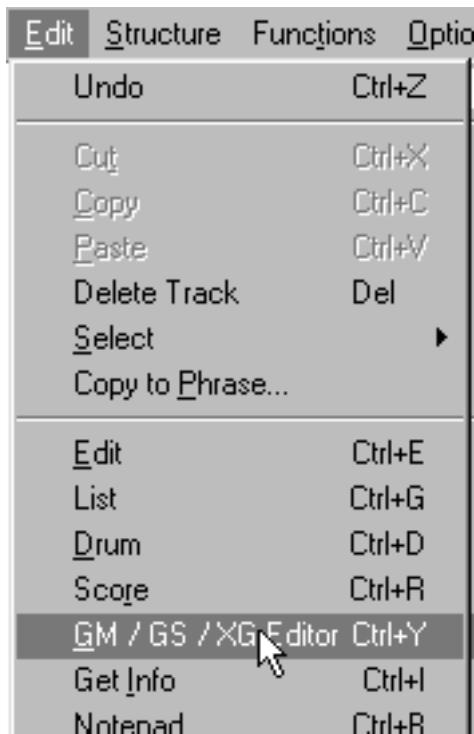
A	M	C	Track	Chn	Output	Instrument
			Piano	1	SB AWE32 MIDI Synth [62]	
			Track 2	2	SB16 MIDI Out [330]	
			Track 3	3	Creative Music Synth [2]	
			Track 4	4		
			Track 5	5	MROS	

## Sélectionner un son et régler les niveaux

Lorsque vous jouez sur votre clavier, vous devez à présent entendre le son joué par cet instrument sur ce canal MIDI (le paramètre “Chn” de la Piste).

Pour sélectionner un son et régler le niveau, procédez comme suit :

1. Déroulez le menu Edit puis sélectionnez “GM/GS/XG Editor”.



Une fenêtre apparaît, composée de 16 sections de contrôle, une pour chaque canal MIDI .

2. Repérez la section Device (Appareil) en bas à gauche.
3. Utilisez le menu local Mode pour sélectionner le mode GM, GS ou XG. Choisissez le mode convenant à votre instrument.

4. Déroulez le menu local Output et sélectionnez le port de sortie MIDI auquel votre instrument est connecté.
5. Repérez la voie correspondant au canal MIDI que vous avez choisi.
6. Le pointeur étant sur le mot "Program" situé en bas de la voie, appuyez sur le bouton de la souris.
7. Sélectionnez un son par l'intermédiaire des menus hiérarchiques.



8. Jouez sur le clavier afin d'essayer le nouveau son.

Si vous n'obtenez pas le son désiré, c'est peut-être parce que:

- La sortie de l'éditeur GM/GS/XG n'est pas réglée sur la même sortie MIDI que celle à laquelle est connecté l'instrument. Vérifiez le menu local Output dans la section Device.
- Votre instrument n'est pas réglé en mode General MIDI (ou GS/XG). Veillez à ce que le mode correct soit sélectionné dans le menu local Mode de la section Device, puis cliquez sur le bouton situé à droite (marqué "Reset" ou "GM On/Off" selon le mode sélectionné), afin de régler l'instrument en mode GM/GS/XG.
- Notez que lorsque GM a été sélectionné, le bouton (marqué "GM On" ou "GM Off") sert à désactiver ou à activer le mode GM de l'instrument. Cliquez dessus pour envoyer la commande qui est affichée sur le bouton. En d'autres termes, pour activer le mode GM, cliquez sur le bouton jusqu'à ce qu'il indique "GM Off".
- Votre instrument n'a pas été réglé pour réagir aux messages de Program Change MIDI. Consultez le mode d'emploi de l'instrument que vous utilisez.
- Votre instrument n'est pas compatible General MIDI. Dans ce cas, vous devez régler le menu local Mode de la section Device sur "Off" et essayez de sélectionner manuellement les sons sur l'instrument pour chacun des canaux MIDI.

9. Ajustez le fader "Vol" de la voie afin de régler le niveau du son, si nécessaire.

10. Refermez la fenêtre.

## Vérification des réglages

Désormais, lorsque vous jouez sur le clavier, vous devez entendre le bon son dans le synthétiseur (et uniquement ce son). Sinon, vérifiez les points suivants :

- La piste est-elle réglée sur le bon canal MIDI ?
- La piste est-elle réglée sur la sortie MIDI à laquelle l'instrument est connecté ?
- La fonction MIDI Thru est-elle activée dans Cubase VST ?
- La fonction Local Off est-elle activée dans votre instrument (si nécessaire et/ou disponible) ?
- Avez-vous sélectionné le bon son sur le synthétiseur ?

## Enregistrement

**1. Réglez les points de départ et de fin à l'aide des Locateurs, et déterminez si vous désirez entendre un clic ou non, exactement comme lors d'enregistrements audio.**

Si vous déroulez le menu Options et sélectionnez "Metronome..." vous pourrez choisir d'entendre un clic audio provenant de l'ordinateur ("Beep") ou un clic MIDI ou les deux. Les réglages du clic MIDI sont décrits dans le manuel en ligne.

**2. Cliquez sur le bouton Enregistrement.**

Par défaut, vous entendrez un décompte de deux mesures. Ceci peut être changé dans le dialogue Metronome.

**3. Effectuez votre enregistrement, puis appuyez sur Stop.**

Une Part apparaît.

Vous pouvez maintenant écouter ou annuler l'enregistrement, ou encore enregistrer d'autres choses sur la même Piste, comme avec des Pistes audio.

## A propos du chevauchement et du commutateur Overdub/Replace

Les pistes MIDI diffèrent des pistes audio en ce qui concerne la gestion des Parts qui viennent à se recouvrir. Lorsque vous réenregistrez à un endroit où quelque chose avait déjà été enregistré sur la Piste, le résultat obtenu dépend du réglage du commutateur Overdub/Replace du Bloc de Commande :

### Overdub (Ajouter)



Dans ce mode, le nouvel enregistrement vient tout simplement s'ajouter à ce qui s'y trouvait auparavant. À la lecture, par conséquent, vous entendrez les deux enregistrements. Ceci peut être un moyen créatif lorsque vous enregistrez en mode Cycle, comme décrit [page 89](#).

Le mode Overdub est probablement le moyen le plus sûr d'enregistrer. Si vous avez ajouté trop de musique, vous n'aurez qu'à la supprimer ultérieurement en l'éditant (voir le chapitre "Introduction à l'édition MIDI"). Jusqu'à maintenant, nous avons toujours supposé que ce commutateur était réglé en mode Overdub.

### Replace (Remplacer)



Dans ce mode, tout ce que vous enregistrez remplace ce qui se trouvait avant sur la piste. Le mode Replace est probablement le plus adapté lorsque vous voulez corriger une erreur en enregistrant quelque chose de nouveau.

# Enregistrer différents types de messages MIDI

Certaines précisions concernant l'enregistrement de certains types de messages MIDI sont utiles à connaître. Si vous n'êtes pas très fort en MIDI, il est bien possible que certaines subtilités exposées plus bas vous échappent... Par la suite, quand vous aurez acquis des connaissances supplémentaires, revenez à ce chapitre et lisez-le attentivement.

## Notes

À chaque fois que vous appuyez ou que vous relâchez une touche de votre synthétiseur ou clavier MIDI, un message Note On (enfoncement de la touche) ou Note Off (relâchement de la touche) est généré et envoyé sur la prise MIDI Out.

Le message MIDI émis indique également quel canal MIDI a été utilisé. Normalement, cette information est supplantée par le réglage du canal MIDI de la piste. Pour de plus amples informations, voir le chapitre "Comment Cubase VST gère l'audio et le MIDI" dans la documentation électronique.

## Messages continus

Pitch Bend, Aftertouch et contrôleurs (tels que molette de modulation, pédale de sustain, de volume, etc...) sont considérés comme des événements MIDI continus (par opposition aux messages temporaires que sont les messages concernant l'enfoncement ou le relâchement des touches).

### À propos de l'enregistrement de messages continus

Si vous utilisez la molette de Pitch Bend de votre synthétiseur pendant l'enregistrement, ses mouvements seront enregistrés en même temps que les informations correspondant aux enfoncements et relâchements de touches (Note On/Off) - vous vous en seriez certainement douté.

Mais les messages continus peuvent aussi être enregistrés *après* les notes, ou même *avant*. Il est même possible de les enregistrer sur des pistes distinctes de celles où se trouvent les notes qu'ils concernent.

Prenons un exemple : imaginons que vous ayez enregistré une ou plusieurs Parts de basse sur la piste 2. Si maintenant vous réglez une autre piste, mettons la 55, sur la même sortie et le même canal MIDI, vous pouvez enregistrer *séparément* les Pitch Bend de ces Parts de basse. Autrement dit, vous activez l'enregistrement, et vous n'agissez que sur la molette de Pitch Bend pendant cet enregistrement. Aussi longtemps que les deux pistes seront réglées sur la même sortie et le même canal MIDI, tout se passera à la lecture comme si les deux enregistrements avaient eu lieu simultanément.

## Messages de Program Change

En utilisation normale, quand vous passez d'un programme à un autre sur votre synthétiseur (ou tout autre instrument que vous enregistrez), un nombre correspondant à ce programme est envoyé via MIDI : c'est ce qu'on appelle un message Program Change. Ce type de message peut être enregistré "au vol", pendant que vous jouez, ajouté après coup sur une piste séparée, ou entré à la main dans une des fenêtres d'Édition. Vous pouvez aussi entrer les messages de Program Change dans l'Inspecteur.

## Message de Système Exclusif (SysEx)

Les messages de Système Exclusif MIDI sont d'un genre un peu particulier, en ce sens qu'ils transportent des données ne concernant qu'un appareil d'une certaine marque et d'un certain type. Chaque constructeur MIDI possède son propre code d'identification Sys Ex. Les messages Sys Ex peuvent être utilisés pour transmettre une série de données concernant un ou plusieurs sons d'un synthé, ils peuvent être enregistrés comme tous les autres messages MIDI, et peuvent être édités dans l'Éditeur en Liste.

Vous trouverez plus d'informations sur les messages de Système Exclusif dans le chapitre "Manipulation du Système Exclusif" dans la documentation électronique.

- 
- Vous pouvez empêcher que Cubase VST n'enregistre certains types de données MIDI grâce à la fonction Input Filter, décrite au chapitre "Filtrage et distribution des données MIDI" dans la documentation électronique.
-

# Méthodes d'enregistrement

# A propos du Punch In/Out

Ceux d'entre vous qui ont déjà utilisé des magnétophones multipistes connaissent la technique dite de Punch In : elle consiste à passer en enregistrement alors que la bande est en train de défiler. Si par exemple vous avez commis une erreur au beau milieu d'un refrain, vous lancez la lecture depuis le début de ce refrain, et vous passez en enregistrement juste avant la partie perfectible : celle-ci sera alors remplacée par une nouvelle version.

Punch Out désigne la manœuvre qui consiste à désactiver l'enregistrement sans arrêter la lecture. Si, pour reprendre l'exemple ci-dessus, le refrain est suivi par un couplet qui est parfait, il faudra effectuer un Punch Out à la fin du refrain, pour ne rien abîmer du couplet en enregistrant par-dessus accidentellement.

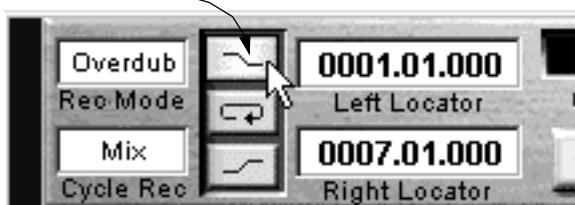
Dans Cubase VST, il existe deux modes de Punch In et Punch Out : automatique et manuel.

## Punch In automatique

1. Sélectionnez une piste, et procédez aux réglages nécessaires (comme pour tout autre enregistrement).
2. Si vous enregistrez en MIDI, déterminez si le nouvel enregistrement doit remplacer ce qui est déjà sur la piste (mode Replace) ou si vous voulez l'y ajouter (mode Overdub). Utilisez pour ce faire le bouton "Rec Mode" (Overdub/Replace) du Bloc de Commande, comme décrit dans le chapitre précédent.
3. Positionnez le Locateur Gauche à l'endroit d'où vous désirez que l'enregistrement commence.
4. Amenez la tête de lecture en un point quelconque situé avant le Locateur gauche. Cette manœuvre peut s'effectuer en utilisant les boutons de Transport (Rebobinage, Avance rapide, etc.) ou en modifiant les valeurs figurant dans la case Tête de Lecture. Pour plus d'informations, reportez-vous [page 99](#).

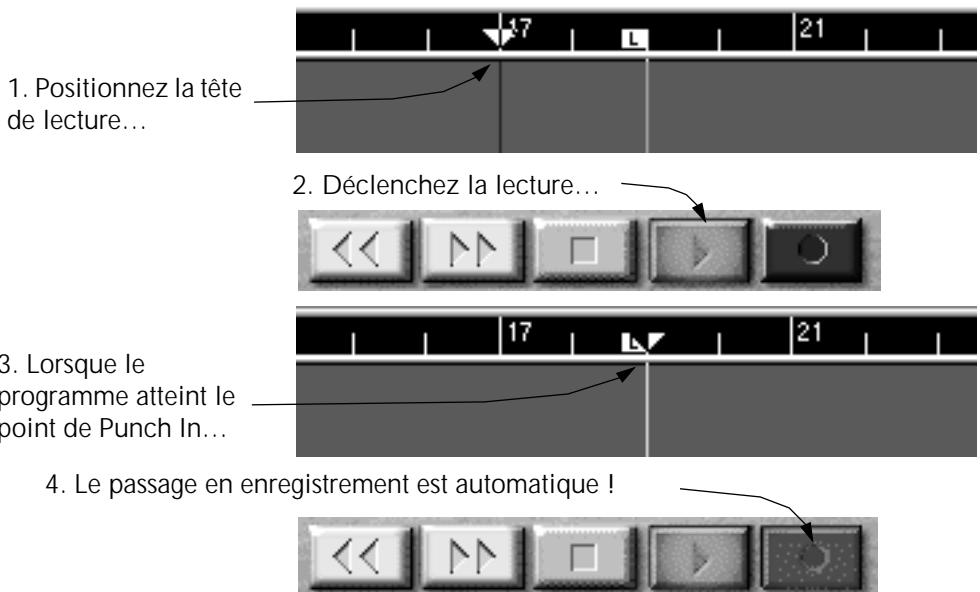
5. Cliquez sur le bouton Punch In du Bloc de Commande, de façon à activer cette fonction.

Punch In activé.



6. Déclenchez la lecture.

À présent, dès que la tête de lecture atteint le Locateur Gauche, l'enregistrement est automatiquement activé, comme vous pouvez vous en apercevoir en observant le bouton Enregistrement du Bloc de Commande.



## 7. Enregistrez.

8. Sortez de l'enregistrement soit en appuyant sur Stop, soit en effectuant un Punch Out (voir ci-après).

## Punch In manuel

1. Sélectionnez une piste, et procédez aux réglages nécessaires (comme pour tout autre enregistrement).
2. Si vous enregistrez en MIDI, utilisez le commutateur Rec Mode (Overdub/Replace) pour déterminez si le nouvel enregistrement doit remplacer ou s'ajouter à ce qui est déjà sur la piste.
3. Veillez à ce que l'option Punch In automatique ne soit pas sélectionnée dans le Bloc de Commande.

Punch In désactivé.



4. Amenez la tête de lecture en un point quelconque situé avant l'endroit où vous désirez effectuer un Punch In.
5. Déclenchez la lecture.

- 6. Lorsque vous arrivez au bon endroit, cliquez sur le bouton Enregistrement, ou appuyez sur la touche [\*] du pavé numérique.**
- 7. Enregistrez.**
- 8. Quittez l'enregistrement soit en appuyant sur Stop, soit en effectuant un Punch Out (voir ci-après).**

## Punch In sur des notes tenues

Dans Cubase VST, lorsque vous passez en mode Enregistrement, la résonance des notes déjà jouées ne sera jamais coupée, ces notes iront jusqu'à la fin de l'enveloppe, comme avant le Punch In, et ce quel que soit le mode d'Enregistrement choisi (Overdub ou Replace).

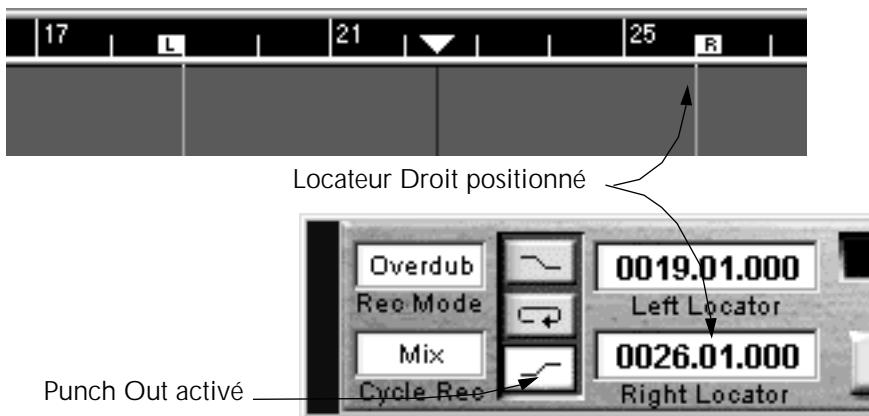
## Punch In et données de Contrôleur ou de Pitch Bend

Attention si vous effectuez des Punch In alors que des données correspondant à un Pitch Bend ou à un contrôleur (molette de modulation, pédale de sustain ou de volume, etc.) sont émises : des phénomènes bizarres peuvent se produire (notes interminables, vibrato inextinguible, etc.) !

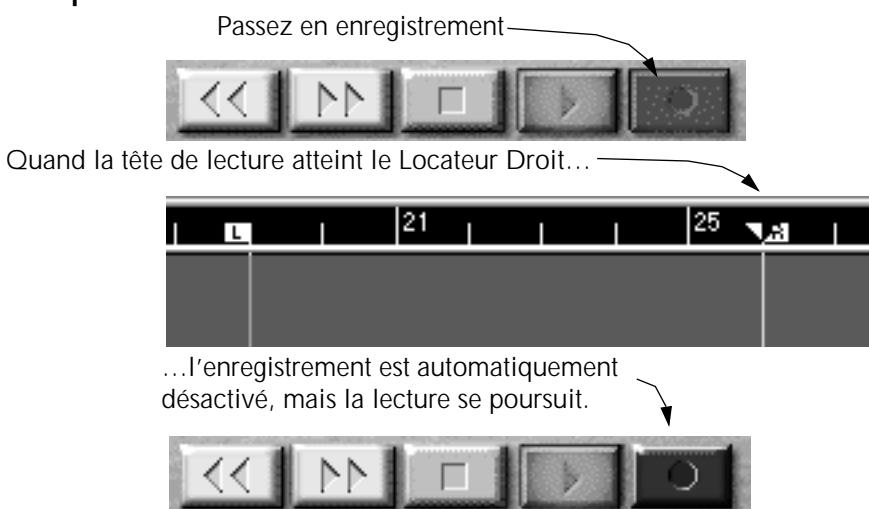
Si par exemple vous effectuez un Punch Out alors que la pédale sustain de votre synthétiseur est enfoncée, vous indiquez en fait au programme de continuer à jouer les notes, puisque le code de relâchement de la pédale n'a pas été enregistré. Lors de la lecture, Cubase VST peut nettoyer les messages de Pitch Bend, Modulation et Pédale Forte ainsi que les messages de Pression par Canal (Channel Pressure) figurant à la fin de chaque Part, en prenant en compte ce qui s'est passé auparavant dans les Parts. Mais, la manière dont les messages "MIDI continu" se comportent demande une bonne compréhension des codes MIDI, il faut s'en méfier.

# Punch Out automatique

1. Amenez le Locateur Droit à l'endroit où vous désirez que l'enregistrement se termine.
2. Cliquez sur le bouton Punch Out du Bloc de Commande, de façon à l'activer.



3. À présent, la fonction d'enregistrement est automatiquement désactivée dès que la tête de lecture atteint le Locateur Droit.



Vous pouvez bien évidemment combiner Punch In et Punch Out automatiques, pour automatiser complètement l'enregistrement.

# Punch Out manuel

1. Passez en enregistrement, de la manière qu'il vous plaira.  
Par exemple, vous pouvez très bien combiner Punch In et Punch Out manuels, pour corriger une erreur dans une version correcte ailleurs.
2. Lorsque vous arrivez au bon endroit, cliquez sur le bouton Enregistrement, ou appuyez sur la touche [\*] du pavé numérique.
3. Si vous le désirez, effectuez à nouveau un Punch In et enregistrez encore.
4. Une fois ces opérations terminées, arrêtez Cubase VST.

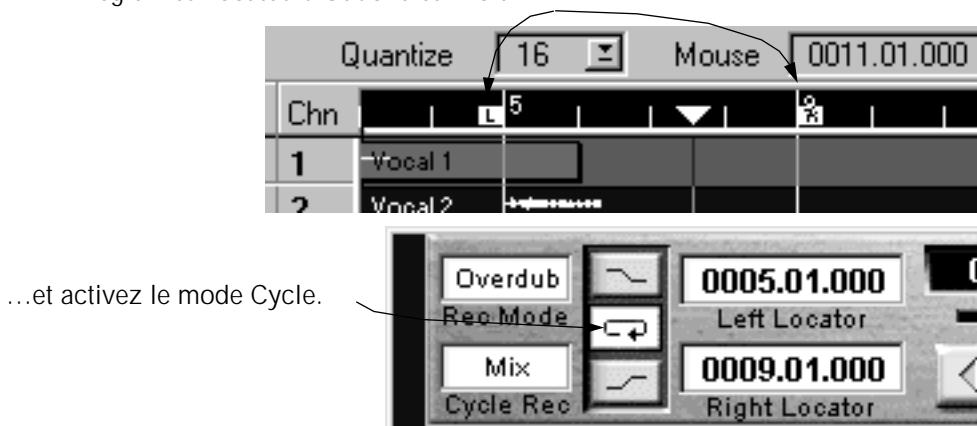
# A propos du Cycle

Cubase VST peut lire ou enregistrer en mode Cycle - en boucle, si vous préférez. C'est vous qui décidez où le cycle commence et où il se termine, au moyen des Locateurs Gauche et Droit. Quand la fonction Cycle est activée, vous pouvez écouter de façon répétitive une partie de l'Arrangement, et enregistrer en ajoutant des notes à chaque passage, etc. La lecture en boucle est également très pratique lors d'opérations d'édition, ou pour effectuer des modifications dans l'Inspecteur.

## Réglage du Cycle

1. Positionnez le Locateur Gauche à l'endroit où vous voulez que le Cycle commence.
2. Positionnez le Locateur Droit à l'endroit où vous voulez que le Cycle prenne fin.
3. Cliquez sur le bouton Cycle du Bloc de Commande pour activer ce mode, ou bien appuyez sur la touche [÷] du pavé numérique.

Réglez les Locateurs Gauche et Droit...



## Lecture en Cycle

Quand vous commencez une lecture alors que Cycle est activé, la section comprise entre les deux Locateurs sera répétée indéfiniment.

Toutes les fonctions sont utilisables lors d'une lecture en mode Cycle. Vous pouvez donc utiliser ce mode de lecture en boucle en de multiples occasions, dont nous étudierons certaines plus loin dans ce manuel :

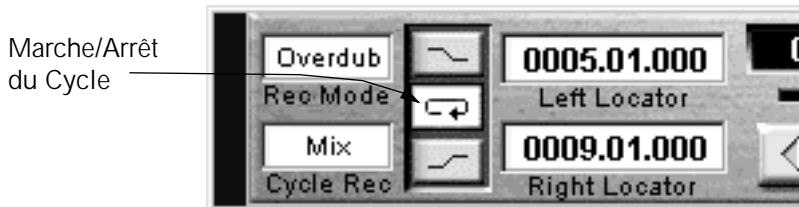
- Répéter avant d'enregistrer.
- Rendre muettes (Mute) des pistes ou des Parts pour expérimenter certaines variations sur un Arrangement.
- Utiliser l'édition MIDI sur une partie déterminée du morceau.
- Procéder à des ajustements dans l'Inspecteur, appliquer une quantisation, régler finement l'accord, les grooves.
- Effectuer des réglages dans le Mixeur, ajouter de l'égalisation et des effets aux Parts Audio.
- Procéder à des ajustements sur les sons de vos instruments, essayer un nouveau son sur une piste.
- etc., etc.

# Enregistrer en mode Cycle

- La procédure d'enregistrement en Cycle est identique pour les pistes MIDI et Audio. Cependant les résultats sont différents, comme décrit à la [page 88](#).

## Depuis le Locateur Gauche

1. Définissez le Cycle, et activez le bouton Cycle.



2. Préparez une piste en enregistrement.

3. Si vous enregistrez en MIDI, utilisez le commutateur Rec Mode du Bloc de Commande pour choisir le mode d'enregistrement (Overdub/Replace).

Tout ceci est décrit [page 78](#).

4. Cliquez sur le bouton Enregistrement.

5. Attendez la fin du décompte pour commencer à jouer.

6. Continuez à jouer à chaque "tour" de boucle, jusqu'à ce que vous soyez satisfait.

Si vous enregistrez en MIDI, lisez aussi ce qui concerne les Modes et Fonctions d'Enregistrement en Cycle, décrites ci-après.

7. Arrêtez Cubase VST, ou effectuez un Punch Out manuel.

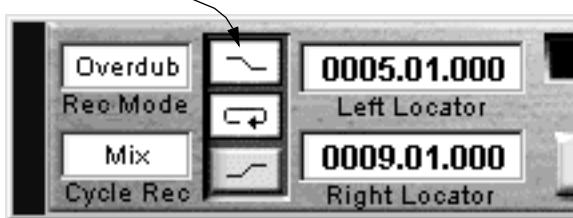
## Depuis un point quelconque situé avant le Cycle

1. Définissez le Cycle, et activez le bouton Cycle.

2. Préparez une piste en enregistrement et sélectionnez le mode d'enregistrement (Overdub ou Replace).

3. Activez le Punch In automatique sur le Bloc de Commande.

Punch In activé.



4. Amenez la tête de lecture à un point quelconque situé avant le Cycle.

## **5. Passez en lecture.**

Quand Cubase VST atteint le Cycle, l'enregistrement est activé automatiquement.

## **6. Continuez à jouer à chaque "tour" de boucle, jusqu'à ce que vous soyez satisfait.**

## **7. Arrêtez Cubase VST, ou effectuez un Punch Out manuel.**

- 
- Si vous effectuez un Punch In manuel avant le Cycle, le mode Cycle est automatiquement désactivé !
- 

## **Punch In et Out en mode Cycle**

Une fois que vous êtes en mode Cycle, vous pouvez effectuer manuellement autant de Punch In et de Punch Out que vous le désirez, sans avoir à arrêter le défilement du morceau. Il suffit de cliquer sur le bouton Enregistrement ou d'appuyer sur [\*].

## **A propos de l'enregistrement Audio en Cycle**

Si vous enregistrez de l'Audio en mode Cycle, il se produit ceci :

Pendant tout l'enregistrement, un seul fichier Audio est créé. Il est cependant scindé en un certain nombre de Segments (un par tour) qui sont "empilés" dans l'éditeur Audio. Comme les Segments sont tous sur la même piste, cela signifie normalement qu'un seul d'entre eux sera relu (la première "prise" enregistrée, puisque c'est elle qui est en haut de l'éditeur Audio). Cependant, vous pouvez utiliser cette fonction pour assembler une prise "parfaite" à partir des différents Segments, en coupant les meilleurs morceaux de chaque Segment et en les recollant ensemble. Ceci est décrit dans le chapitre "L'Éditeur Audio" dans la documentation électronique.

- **Aucun des modes et fonctions Cycle utilisé en enregistrement MIDI (décris dans les pages suivantes) ne concerne l'enregistrement audio.**

# A propos de l'enregistrement MIDI en Cycle

En principe, l'enregistrement MIDI en Cycle peut aussi bien servir à ajouter de nouvelles données à chaque tour (Overdub) qu'à remplacer celles précédemment enregistrées. Cependant, il y a beaucoup de modes et de fonctions spécifiques à l'enregistrement MIDI en Cycle:

## Changer de piste pendant l'enregistrement

En mode Cycle, il est possible d'enregistrer sur plusieurs pistes.

1. Configurez quelques pistes sur lesquelles vous désirez enregistrer. Configurez également les instruments de façon à ce qu'ils produisent les sons appropriés sur ces canaux MIDI.



Quelques pistes configurées pour l'enregistrement d'une boucle de quatre mesures.

2. Activez l'enregistrement, en mode Cycle.

Enregistrez la première piste.

3. Sans arrêter le défilement, sélectionnez directement une nouvelle piste dans la liste, ou utilisez les touches [↑] et [↓] pour vous déplacer dans la liste.

Sélectionner une nouvelle piste réglée sur un canal MIDI (et peut-être une sortie) différent(e) dirige automatiquement les données correspondant à votre jeu vers le nouveau son.

4. Enregistrez sur cette seconde piste de la même façon que sur la première.

5. Poursuivez l'enregistrement sur les différentes pistes, jusqu'à obtenir un résultat qui vous convienne.

6. Arrêtez Cubase VST, ou effectuez un Punch Out manuel.

## Enregistrer des données de SysEx en Cycle

Rien ne vous empêche d'enregistrer des données SysEx en Cycle (voir le chapitre "Manipulation des données de Système Exclusif" dans la documentation électronique), bien que ceci puisse conduire à une certaine confusion. En bon français : ne le faites pas, si vous n'êtes pas absolument sûr de ce que vous faites.

# Modes d'enregistrement en cycle

## Choix des modes

Dans le Bloc de Commande, vous trouverez une petite boîte de dialogue appelée "Cycle Rec". Elle sert à sélectionner un des trois "comportements" lors de l'enregistrement en mode Cycle.



Le commutateur de Mode d'Enregistrement en Cycle

Vous pouvez sélectionner n'importe quel mode avant l'enregistrement, ou durant celui-ci.

- Comme toujours lorsque vous enregistrez, le commutateur habituel de Mode d'Enregistrement (Overdub/Replace) détermine ce qui se produit avec les données MIDI déjà présentes sur la piste *avant* que vous ne démarriez l'enregistrement en Cycle. Pour une explication complète de la relation entre le Mode d'Enregistrement et le Mode d'Enregistrement en Cycle, voir [page 93](#).

## Mode Mix

En mode Mix, tout ce que vous enregistrez vient s'ajouter à ce qui l'est déjà. C'est le mode à choisir pour construire un motif rythmique en mode Cycle. Vous pouvez commencer par la charleston, ajouter la grosse caisse sur une seconde piste, la caisse claire sur la 3e, etc.

Enregistrez quelques notes au premier tour...

Tout ce que vous enregistrez au cours des tours suivants vient s'ajouter à ce qui existe déjà.

## Mode Punch

Dans ce mode, Cubase VST effectue un Punch In automatique dès que vous jouez quoi que ce soit pendant un tour. Procédez comme suit :

1. Sélectionnez le mode Punch.
2. Commencez à enregistrer en mode Cycle.
3. Si vous commettez une erreur au cours du Cycle, il suffit d'attendre le tour suivant, et de rejouer au moment opportun.  
Tout ce qui était enregistré depuis ce point jusqu'à la fin du Cycle sera remplacé par ce que vous aurez rejoué.

#### 4. Quand l'enregistrement vous satisfait, vous pouvez désactiver le mode Punch, cliquer sur Stop ou effectuer un Punch Out.

Enregistrez quelques notes pendant le premier tour...



Dès que vous commencez à jouer au cours d'un tour ultérieur, les données correspondantes viennent remplacer celles déjà enregistrées, à partir du point où vous avez recommencé à jouer jusqu'à la fin du Cycle.



### Mode Normal

Le terme “Mode Normal” se réfère à la façon dont Cubase VST se comporte en mode d’enregistrement normal, par opposition à l’enregistrement en boucle. Ce mode permet de reprendre à zéro l’enregistrement sur la piste, à chaque fois qu’un nouveau Cycle commence.

#### 1. Déterminez si vous désirez ou non effacer les enregistrements antérieurs de la piste, en sélectionnant un mode d’enregistrement (Overdub ou Replace).

Reportez-vous [page 78](#).

#### 2. Sélectionnez le mode d’enregistrement Normal en Cycle.

#### 3. Enregistrez quelques notes au cours d'un tour.

Vous n’entendrez pas ce que vous avez enregistré au cours des tours suivants.

#### 4. Si vous désirez recommencer l’enregistrement, il suffit de le faire au cours d'un tour suivant.

Tout ce qui avait été enregistré au cours des tours précédents est automatiquement effacé.

#### 5. Si une version vous plaît (complète et effectuée d'une traite au cours d'un tour), arrêtez l'enregistrement, ou activez un autre mode d'enregistrement en mode Cycle.

Enregistrez quelques notes au cours du premier tour...



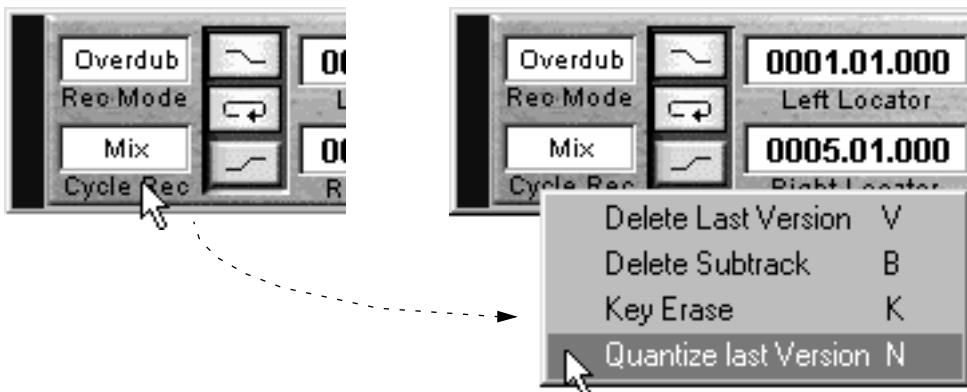
Si vous jouez quelque chose au cours de n’importe lequel des tours suivants, les données correspondantes remplaceront totalement votre précédent enregistrement.



- Veuillez noter qu'un tour complet n'est préservé que lorsque l'enregistrement est arrêté en un endroit quelconque du tour suivant.

# Fonctions d'enregistrement en Cycle

Ces fonctions se trouvent dans un menu déroulant qui apparaît lorsque vous appuyez sur le bouton de la souris alors que le pointeur se trouve sur le texte "Cycle Rec" dans le Bloc de Commande, le tout lorsque vous enregistrez en mode Cycle.



## Delete Last Version (Effacer la dernière version)

Si vous venez de faire une erreur sur votre dernière version, procédez comme suit :

- Pendant l'enregistrement, sélectionnez "Delete Last Version" depuis le menu déroulant, ou appuyez sur la touche [V] du clavier de votre ordinateur.

Cette manœuvre efface votre dernier enregistrement. Même si vous n'avez rien joué depuis plusieurs tours, ce sont les données correspondant au *dernier tour que vous avez enregistré* qui seront effacées.

## Delete Subtrack (Effacer une Sous-piste)

Si vous commettez une erreur, et que vous ne souhaitez rien conserver de ce que vous venez d'enregistrer, procédez comme suit :

- En cours d'enregistrement, sélectionnez "Delete Subtrack" ou appuyez sur la touche [B] du clavier de votre ordinateur.

La Part est effacée (mais non détruite), et vous pouvez rejouer instantanément, sans devoir quitter le mode Enregistrement.

## Key Erase (Effacement par touche)

Pour effacer toutes les notes jouées avec une ou plusieurs touches déterminées, procédez comme suit :

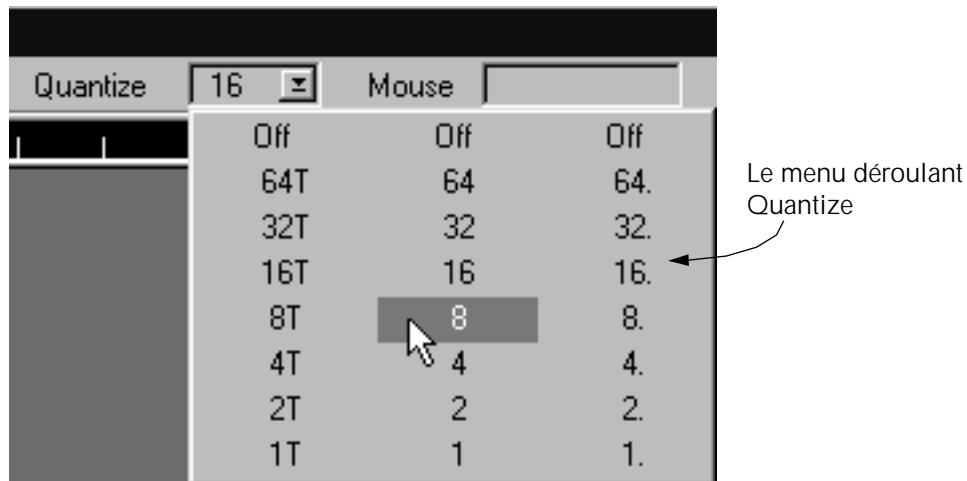
1. Pendant l'enregistrement, appuyez et maintenez enfoncées les touches du clavier du synthétiseur correspondant aux notes à effacer.
2. Sélectionnez "Key Erase" dans le menu déroulant, ou appuyez sur la touche [K] du clavier de votre ordinateur.

## Quantize Last Version (Quantiser la dernière version)

La quantisation est une fonction qui permet de laisser l'ordinateur corriger les notes jouées de façon imprécise, afin de les ramener à leur position temporelle correcte. La quantisation n'est pas irréversible, elle peut toujours être annulée, à moins que vous n'ayez décidé de "geler" votre quantisation. Cubase VST offre plusieurs options de quantisation, décrites [page 199](#).

Si vous désirez quantiser tout ce que vous avez enregistré lors du dernier tour, procédez comme suit :

1. Sélectionnez une valeur de note pour la quantisation, dans le menu déroulant "Quantize" en haut de la fenêtre Arrangement.



2. Sélectionnez "Quantize Last Version", ou appuyez sur la touche [N] du clavier de votre ordinateur.

Tout comme avec la fonction "Delete Last Version", même si Cubase VST a lu plusieurs fois le Cycle depuis votre dernier enregistrement, ce sera le *dernier tour enregistré* qui sera quantisé.

## À propos de l'enregistrement MIDI en Cycle et du commutateur Overdub/Replace

Comme décrit [page 78](#), le commutateur Overdub/Replace sert à déterminer si ce que vous enregistrez vient s'ajouter à tout ce qui se trouvait déjà sur la piste ou s'il doit remplacer les enregistrements existants.

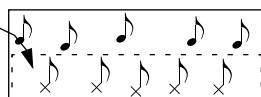
Le même principe s'applique à l'enregistrement en Cycle :

- Si le mode Overdub (Rajouter) est sélectionné, tout ce que vous enregistrez vient s'ajouter à ce qui se trouvait précédemment sur la piste.
- Si vous sélectionnez le mode Replace (Remplacer), tout ce que vous enregistrez *en un passage* (entre le moment où vous entrez et celui où vous sortez de l'enregistrement) remplace ce qui se trouvait précédemment sur la piste.
- Les modes et fonctions d'enregistrement en Cycle décrits dans les pages précédentes *ne s'appliquent qu'à ce qui est enregistré en un passage*. Par exemple, le mode spécial Cycle Punch n'efface pas toutes les notes enregistrées sur la piste auparavant, mais seulement celles qui ont été enregistrées dans le Cycle lors du dernier tour.

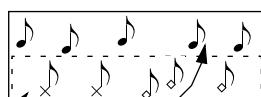
1. Admettons que votre Part soit presque enregistrée.



2. Vous activez Cycle Rec dans le mode Rajouter pour ajouter quelques notes.



3. Si vous utilisez maintenant la fonction Mode Cycle Punch, vous ne remplacerez que les notes enregistrées pendant le passage en Enregistrement en mode Cycle. Les notes enregistrées précédemment ne seront pas modifiées.



## A propos de l'enregistrement multipiste

Que ce soit de l'audio ou du MIDI, Cubase VST a la possibilité d'enregistrer sur plusieurs voies ou pistes en même temps. Ce qui peut être utile dans des situations diverses :

- **Vous pouvez enregistrer plusieurs musiciens jouant en direct.**

Pour que cela soit possible en enregistrement audio, vous devez disposer d'une carte audio munie d'autant d'entrées séparées qu'il y a de musiciens.

- **Vous pouvez enregistrer un instrument MIDI transmettant simultanément sur plusieurs canaux MIDI.**

Dans ce cas, vous pouvez soit enregistrer sur une seule piste en réglant le canal MIDI sur "Any", mode dans lequel la piste relira chaque événement enregistré sur le canal MIDI où il a été transmis. Soit utiliser le mode d'enregistrement multipiste (Multi Track) afin d'enregistrer automatiquement les différents canaux MIDI sur des pistes différentes.

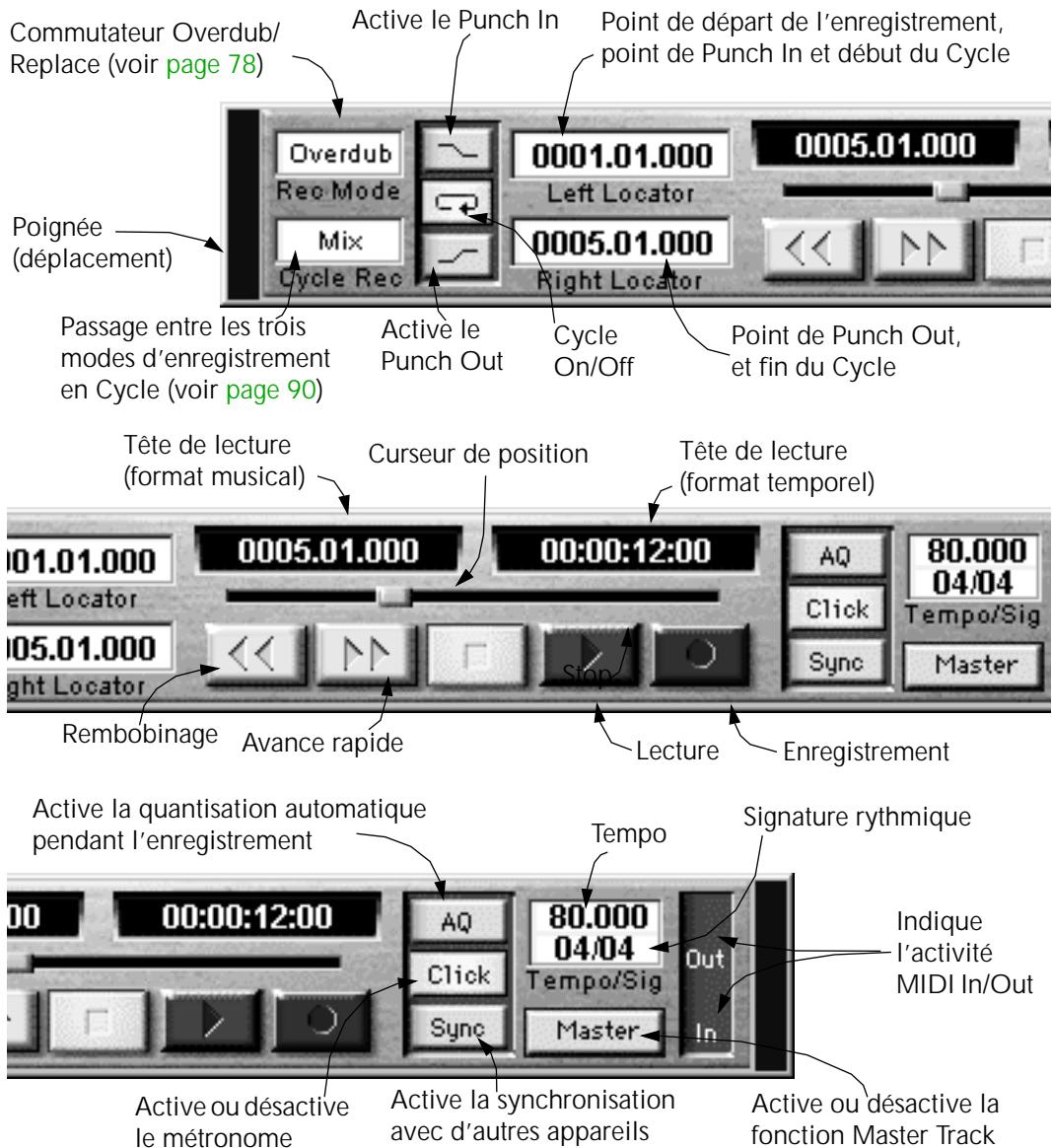
- **Vous pouvez enregistrer du MIDI et de l'audio en même temps.**

Les méthodes d'enregistrement sur le canal "Any" et multipiste sont décrites dans les chapitres "Comment Cubase VST gère l'Audio et le MIDI" et "Enregistrement multipiste" dans la documentation électronique.

# Lecture, Tempo et Bloc de Commande

# Le Bloc de Commande

Vous trouverez ci-dessous une brève description de la fonction de chaque contrôle présent dans le Bloc de Commande :



## Cacher et afficher le Bloc de Commande

Pour faire disparaître le Bloc de Commande, sélectionnez “Hide Transport” dans le menu Windows ou appuyez sur [F12]. Pour la faire réapparaître, sélectionnez “Show Transport” dans le même menu ou appuyez à nouveau sur [F12].

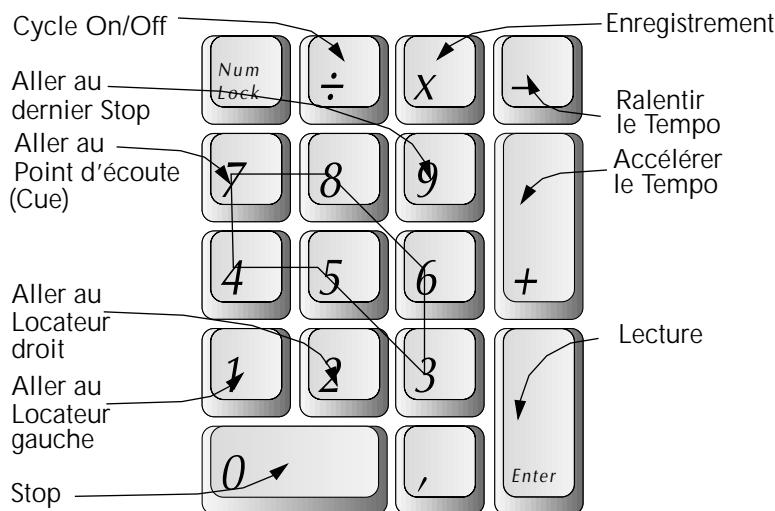
Même si le Bloc de Commande est invisible, ses fonctions restent toutes accessibles depuis le clavier de l'ordinateur. Voyez ci-dessous la liste des commandes du Bloc.

## Déplacement du Bloc de Commande

Vous pouvez amener le Bloc de Commande à l'endroit de votre choix, en la déplaçant par les côtés.

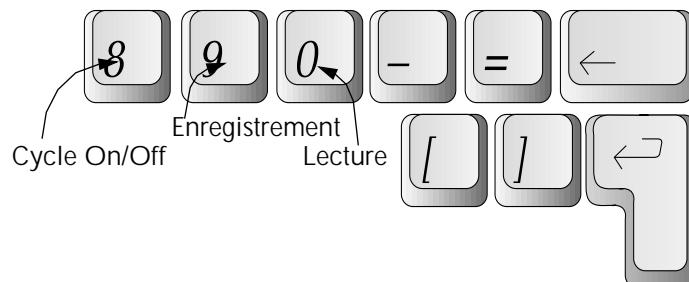
# Le Pavé Numérique

Le pavé numérique du clavier de votre ordinateur sert à de nombreuses opérations de Transport. Quelques-unes d'entre elles sont décrites plus en détail dans la suite de ce chapitre.



De plus, les touches Haut de Page et Bas de Page servent à actionner l'Avance Rapide et le Rembobinage.

Si votre ordinateur ne dispose pas de pavé numérique, quelques commandes de transport sont toujours accessibles depuis le clavier "normal" (l'illustration concerne un clavier au standard américain).



La Barre d'Espacement sert de bouton Stop.

# Tempo de base et Signature Rythmique

## Tempo : Bloc de Commande ou Mastertrack ?

Le tempo de Cubase VST peut être déterminé par deux sources différentes :

- Lorsque le tempo du morceau est invariable, le bouton Master du Bloc de Commande peut être désactivé ; la valeur du tempo est alors réglée simplement dans le Bloc de Commande. Elle peut être modifiée à tout moment, même en cours de lecture.
- Lorsque le tempo subit des variations en cours de morceau, il faut utiliser la Mastertrack (qui est, entre autres, la piste à laquelle Cubase VST se réfère pour les valeurs de tempo - reportez-vous au chapitre "La Mastertrack"). Pour que ces changements de tempo affectent aussi la lecture, il faut que le bouton Master situé sur le Bloc de Commande soit activé. Tout ceci est expliqué en détails dans le chapitre "La Mastertrack".



Le réglage de tempo apparaissant sur le Bloc de Commande est actif.



Les tempi de la Mastertrack sont utilisés et apparaissent dans le Bloc de Commande.

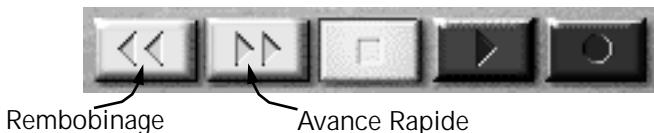
## Réglage du Tempo au moyen du Bloc de Commande

La valeur de Tempo apparaissant dans le Bloc de Commande se règle comme n'importe quelle autre valeur (voir [page 39](#) de ce manuel). La valeur est exprimée en BPM (Battements Par Minute). La partie entière et la partie fractionnaire peuvent être ajustées séparément, si nécessaire.

# Réglage de la Position Musicale et Temporelle

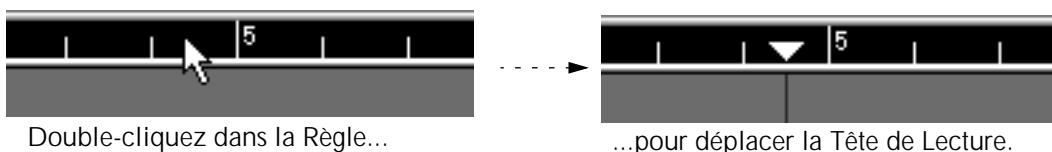
## Au moyen de l'Avance Rapide et du Rembobinage

La Tête de Lecture peut évidemment être déplacée au moyen des boutons Avance Rapide et Rembobinage. En maintenant enfoncée la touche [Majuscule] tout en cliquant sur le bouton, l'avance et le retour sont encore plus rapides.



## En double cliquant dans la Règle

Si vous double-cliquez quelque part dans la Règle, la Tête de Lecture se placera à cet endroit.



## Au moyen du Curseur de Position

Le curseur de Position est situé sur le Bloc de Commande. Vous pouvez soit tirer la poignée, soit cliquer en un endroit quelconque de la ligne pour y amener la poignée.

La course du curseur représente la longueur de votre morceau. Autrement dit, si vous amenez le curseur tout à fait à droite, la tête de lecture se trouvera à la fin de la dernière Part.



Déplacement du Curseur de Position.

## À propos de la valeur de Résolution (Snap)

Lorsque vous modifiez la position de la tête de lecture dans la règle, ou par l'intermédiaire du curseur, une fonction appelée "valeur de résolution" vous aide à retrouver les positions exactes rapidement, en limitant le nombre de points où le curseur peut venir se positionner : il peut se déplacer de mesure en mesure, de blanche en blanche, de noire en noire, etc. Cette valeur peut bien entendu être réglée sur zéro.

La valeur de résolution est fixée grâce au menu déroulant “Snap” situé dans la partie supérieure de la fenêtre d’Arrangement.

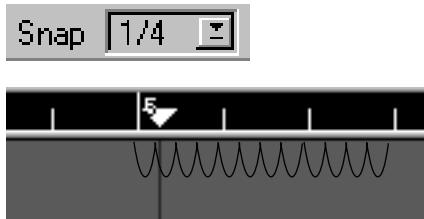


Valeur	Description
Off	N'importe quelle position est accessible.
Bar	Le curseur se déplace de barre de mesure en barre de mesure.
1/2 à 1/16	Le curseur se déplace de note en note, selon la valeur affichée (de blanche à double-croche).



Si Snap est réglé sur Bar (Mesure)...

...la tête de lecture ira de barre de mesure en barre de mesure.



Si Snap est réglé sur 1/4, par exemple...

...la tête de lecture peut être amenée sur n'importe quelle position correspondant à une noire.

## Modification des valeurs de Positions dans le Bloc de Commande

Il est possible de modifier les valeurs de position, en mesures ou en temps, depuis le Bloc de Commande, comme décrit dans le chapitre “[Méthodes de base](#)”. La tête de lecture suit fidèlement les valeurs entrées.

## Modifications relatives des valeurs de Position

Si vous double-cliquez sur n'importe laquelle des deux valeurs de Position, et que vous en entrez une nouvelle, précédée du signe “+” ou “-”, la tête de lecture se déplace en conséquence.

Double cliquez...



Entrez une valeur,  
précédée de + ou - ...



Et la valeur entrée s'ajoute  
algébriquement à la position  
précédente.



## Retour au début du morceau

Si le morceau est arrêté, et que vous cliquez à nouveau sur le bouton Stop (ou si vous appuyez sur la touche [0] du pavé numérique), voici ce qui se produit :

- La tête de lecture retourne au Locateur gauche.
- Si la tête de lecture se trouvait déjà au Locateur gauche, ou à gauche de celui-ci, le repère retourne au début du morceau.

Autrement dit, cliquer deux fois sur Stop vous permet dans tous les cas de revenir au début du morceau.

## Revenir au bord gauche de la fenêtre

Si vous appuyez sur la touche [Home] du clavier de l'ordinateur, la tête de lecture se déplace jusqu'au bord gauche de la fenêtre.

## Retour au dernier point d'arrêt

Si vous appuyez sur la touche [9] du pavé numérique, la tête de lecture se déplace jusqu'à l'endroit où vous vous étiez arrêté précédemment.

## Retour aux Locateurs

- Si vous appuyez sur la touche [1] du pavé numérique, la tête de lecture vient s'aligner sur le Locateur gauche.
- Si vous appuyez sur la touche [2] du pavé numérique, la tête de lecture vient s'aligner sur le Locateur droit.

## Utilisation des points d'écoute (Cue points)

Les points d'écoute sont utiles pour se rendre rapidement en n'importe quel endroit d'un morceau. Si vous devez souvent retourner au début du premier refrain, créez un point d'écoute à cet endroit.

### Programmation des points d'écoute

1. Amenez la tête de lecture à l'endroit où vous désirez programmer un point d'écoute.
2. Maintenez enfoncée la touche [Majuscule] et appuyez sur n'importe laquelle des touches [3] à [8] du pavé numérique.  
La touche se retrouve à présent associée à cet endroit.

### Appel des points d'écoute

Si vous appuyez sur n'importe laquelle des touches [3] à [8] du pavé numérique, la tête de lecture se déplace à l'endroit programmé pour cette touche.

## Ecoute rapide

- 
- Cette fonction n'est valable que pour les pistes MIDI.
- 

L'écoute rapide (ou "Cueing") consiste à avancer rapidement dans un morceau tout en l'écoutant, pratique courante sur un magnétophone multipiste. La grande différence est que dans Cubase VST, la musique est restituée à sa hauteur normale (puisque ce sont des données MIDI qui sont relues).

1. Cliquez et maintenez enfoncé le bouton droit de la souris, le pointeur se trouvant sur le bouton d'Avance Rapide.
2. Pour modifier la vitesse d'écoute, faites glisser la souris vers la gauche ou la droite tout en gardant le bouton enfoncé.

# Locateurs

## Régler les Locateurs par déplacement dans la Règle

### 1. Réglez la valeur de Résolution (Snap).

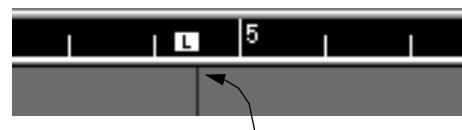
Cette valeur permet de limiter les positions auxquelles le Locateur peut se rendre, comme avec la Tête de lecture, reportez-vous [page 99](#).

### 2. Cliquez quelque part dans la règle avec le bouton gauche de la souris pour déplacer le Locateur Gauche.

Le Locateur apparaît à cet endroit. Pour déplacer le Locateur Droit, cliquez avec le bouton droit de la souris.



Cliquez avec le bouton gauche de la souris...



...pour positionner le Locateur Gauche.

## Régler les Locateurs au moyen du Bloc de Commande

Vous pouvez également ajuster les positions des Locateurs Gauche et Droit en modifiant les valeurs numériques apparaissant dans les cases situées sur le Bloc de Commande.

### Effectuer des changements de position relatifs

À l'instar des positions (reportez-vous [page 101](#) de ce manuel), vous pouvez double-cliquer et entrer une nouvelle valeur, précédée du signe "+" ou "-". Quand vous appuierez sur [Retour], le Locateur se déplace d'autant.

## Réglage des Locateurs par sélection de Parts

Vous pouvez envoyer les Locateurs de part et d'autre de Part(s) déjà sélectionnée(s).

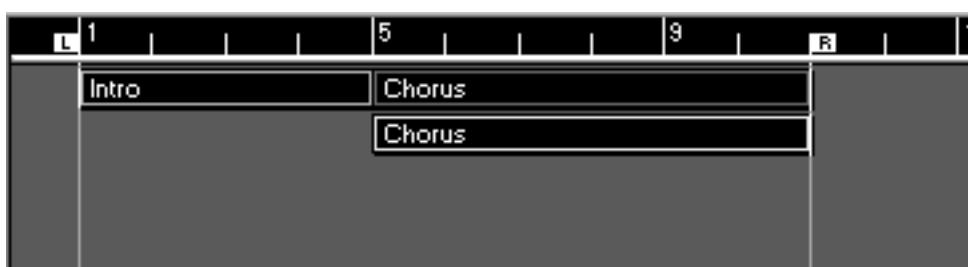
### 1. Sélectionnez la (les) Part(s) en cliquant dessus.

Si plusieurs Parts se trouvent dans la même zone, maintenez appuyée la touche [Majuscule] pendant la sélection.



### 2. Maintenez enfoncee les touches [Alt] et [Ctrl] et appuyez sur [P].

Les locateurs vont se placés de part et d'autre du "bloc" sélectionné.



## Préprogrammation des Locateurs par paire

Si vous apercevez que vous déplacez les Locateurs en avant ou en arrière, mais toujours entre les mêmes positions extrêmes, vous pouvez préprogrammer un certain nombre de combinaisons de Locateurs, que vous pouvez rappeler instantanément :

### 1. Placez les Locateurs comme vous le désirez.

### 2. Maintenez enfoncées la touche [Majuscule].

### 3. Appuyez sur les touches de fonction [F2] à [F11] du clavier de l'ordinateur.

À cette touche correspond désormais la position actuelle des Locateurs.

## Rappel des positions de Locateurs

### • Appuyez sur la touche désirée, de ([F2] à [F11]).

Les Locateurs se déplacent à la position mémorisée correspondante.

# Utilisation des Positions temporelles dans les règles

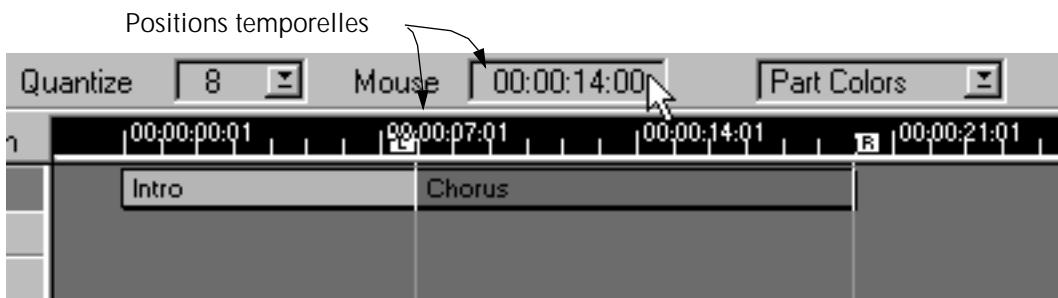
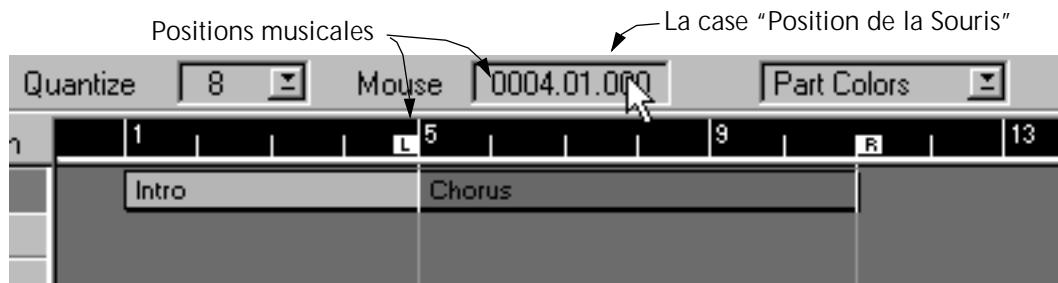
Pour utiliser Cubase VST en prenant comme référence le temps écoulé au lieu de la position musicale, il faut modifier les indicateurs de position apparaissant dans toutes les fenêtres. Procédez comme suit :

## 1. Localisez la case de "Position de la Souris".

Dans la fenêtre "Arrange", elle se trouve dans la Barre d'Etat, la zone située juste au-dessus de la Règle.

## 2. Cliquez une fois dans cette case.

Désormais, les cases correspondant à la Règle et à la Position de la Souris sont modifiées, et affichent des positions temporelles au lieu de positions musicales.



## 3. Pour revenir aux positions exprimées en mesures, cliquez à nouveau.

- Notez que même si les positions sont exprimées temporellement, la fonction "Snap" est toujours active, et se réfère à des positions musicales (mesures ou notes). Il peut être judicieux de la désactiver (Off) lors de l'utilisation de positions temporelles.

## **Travailler dans la fenêtre d'Arrangement**

# A propos des Pistes, des Parts et de l'Arrangement

Comme nous l'avons déjà vu, la structure d'un Arrangement “selon Cubase VST” comprend principalement trois niveaux : plusieurs *Pistes*, chacune renfermant un certain nombre de *Parts* qui à leur tour contiennent des *Événements* (enregistrements audio, notes MIDI, etc). Ce chapitre traite plus particulièrement de l'édition d'arrangements - en d'autres termes, la redisposition des blocs les plus grands, que sont les Parts et les Pistes. Cette opération se déroule dans la Liste des Pistes et la partie droite de la fenêtre d'Arrangement, la région appelée “Affichage des Parts”.



La fenêtre d'Arrangement avec la Liste des Pistes à gauche et l'Affichage des Parts à droite.

Vous pouvez disposer de 16 Arrangements maximum dans un même morceau (fichier Song). La façon de créer, ouvrir, fermer et laisser de côté des Arrangements est décrite à la [page 123](#).

## Quel est le rôle des pistes ?

Le concept de “piste” est un des principes fondamentaux de Cubase VST. Chaque fois que vous enregistrez quelque chose dans Cubase VST, les données correspondantes sont placées sur une piste. Chaque fenêtre “Arrange” peut comporter des milliers de pistes, et il est possible de copier ou de déplacer très facilement des données entre pistes (à condition toutefois qu’elles soient du même type - voir “Catégorie de pistes”, [page 113](#)).

La raison la plus évidente pour répartir vos enregistrements sur plusieurs pistes provient du fait que vous désirerez probablement organiser votre musique comme un “ensemble” avec une piste pour chaque partie orchestrale ou “instrument de musique”. Mais travailler sur plusieurs pistes apporte bien d’autres avantages.

# Créer des pistes

Créez une nouvelle piste dès que vous désirez ajouter une autre “couche” à votre enregistrement : par exemple, lorsque vous désirez ajouter un autre “instrument”, ou avoir de la place pour essayer une autre version d’une partie de votre arrangement. Il existe plusieurs moyens de créer une nouvelle piste :

## Au moyen de la Souris



Double-cliquer sur une partie vide de la liste des pistes...



...crée automatiquement une nouvelle piste.

## Au moyen du menu “Structure”

Sélectionner Create Track depuis le menu Structure fera apparaître une nouvelle piste en bas de la liste des pistes. Le raccourci-clavier [Contrôle] - [T] aboutit au même résultat.

## A propos des Catégories de Piste

Comme nous l’avons déjà mentionné, il y a différents types de pistes dans Cubase VST. Lorsque vous créer une nouvelle piste, elle est de la même catégorie que celle précédemment sélectionnée, mais cela peut être modifié si vous le souhaitez (voir page 113).

# Nommer les pistes

Si vous démarrez avec une fenêtre d'Arrangement vide (sans pistes), et que vous créez une nouvelle piste, elle prendra le nom de “Track 1”. La suivante s'appellera “Track 2” et ainsi de suite. Vous pouvez modifier le nom d'une piste à tout moment, simplement en double-cliquant sur son nom dans la Liste des Pistes et en tapant un nouveau nom.

## Sélectionner des pistes

Si vous désirez enregistrer sur une piste, modifier ses réglages, ou accomplir une opération affectant la totalité d'une piste, cette piste doit être sélectionnée au préalable, pour que Cubase VST “comprene” à quelle piste ces manipulations se rapportent. La piste sélectionnée est aussi appelée la “piste active”.



M	C	Track	Chn	
		Vocal 1	1	Vocal 1
		Vocal 2	2	Intro
		Tpt	1	Intro
		Mute Tpt	6	Intro
		Tbn	2	Intro
		Alto	4	Intro
		Tenor	3	Intro
		Baritone	5	Intro
		Rhodes	8	

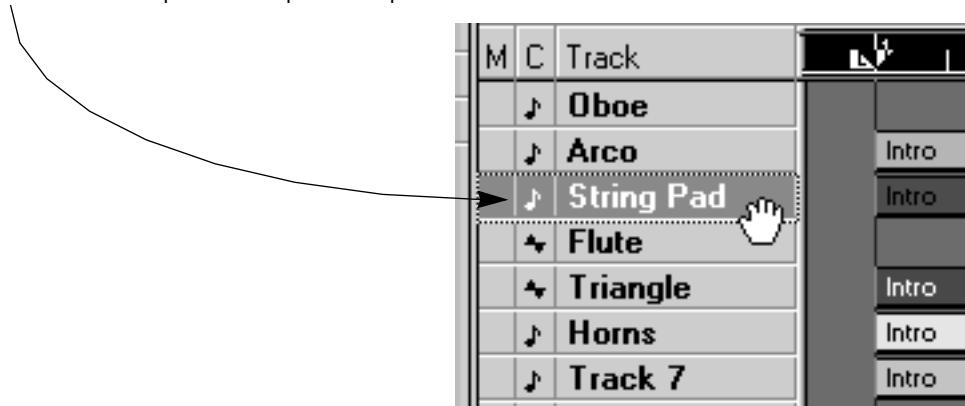
Il y a plusieurs façons de sélectionner une piste :

- Cliquer dans le champ de nom de la piste à sélectionner.
- Utiliser les touches  $[\uparrow]$  et  $[\downarrow]$  du clavier de l'ordinateur pour sélectionner la piste se trouvant juste au-dessus ou en-dessous de celle sélectionnée.
- Appuyez sur  $[\text{Ctrl}]+[\text{Alt}]-[\text{T}]$  au clavier de l'ordinateur et taper le numéro de la piste à sélectionner (en comptant à partir du haut de la Liste des Pistes).

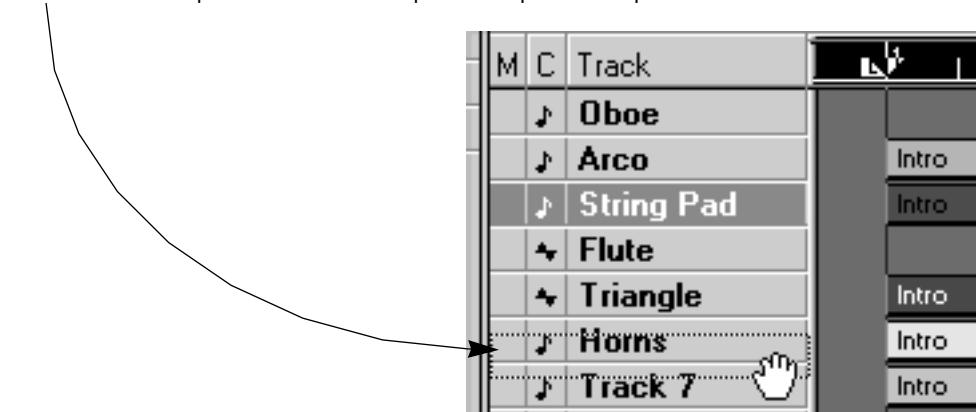
# Modifier l'ordre des pistes

Il est possible de modifier la distribution des pistes dans la liste, en procédant comme suit :

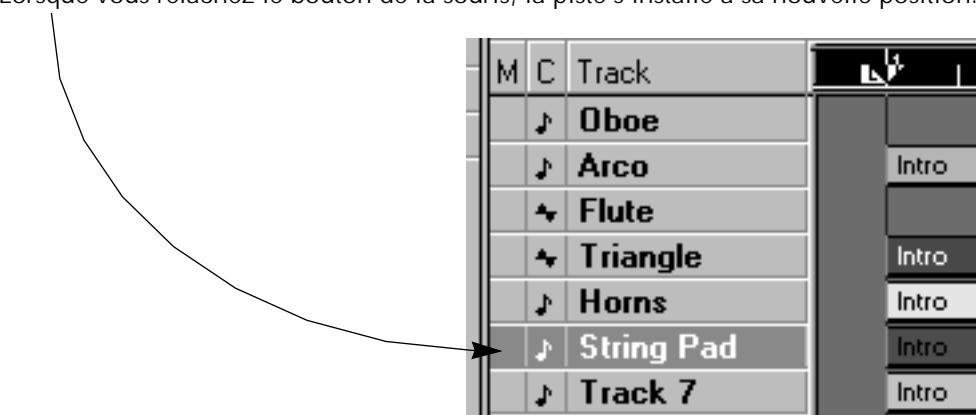
1. Appuyez sur le bouton de la souris alors que le pointeur est sur la piste que vous désirez déplacer. Ce pointeur prend alors la forme d'une main.



2. Faites glisser la piste, en maintenant enfoncé le bouton de la souris. Un cadre en pointillé vous indique où la piste sera placée.



3. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la piste s'installe à sa nouvelle position.



- Toutes les Parts correspondantes se déplacent avec la piste.

# Dupliquer des pistes

Il est possible d'effectuer une copie d'une piste et de toutes les Parts correspondantes.

1. Placez le pointeur sur le nom de la piste, dans la liste des pistes.
2. Maintenez appuyée la touche [Alt] sur le clavier de l'ordinateur, et appuyez sur le bouton de la souris.
3. Faites glisser l'encadrement de la piste sur un champ vide de la liste des pistes.



4. Relâchez le bouton de la souris.



Un duplicata de la piste sélectionnée est créé et placé, avec les Parts correspondantes, à la fin de la liste des pistes.

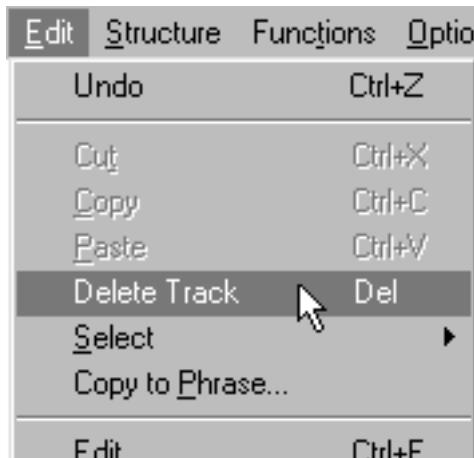
- 
- Il est impossible de dupliquer des pistes vides.
-

# Effacer des pistes

Il arrivera bien un moment où vous désirerez supprimer une piste et toutes les Parts qui lui sont associées.

## 1. Vérifiez qu'aucune Part n'est sélectionnée, en cliquant dans une zone vide de l'affichage des Parts.

Cette précaution permet de s'assurer que ce que vous effacerez sera bien une piste, et non une Part.



Vérifiez bien que la ligne du menu mentionne bien "Delete Track", et non "Delete Parts".

## 2. Appuyez sur la touche [Effacement] de votre ordinateur, ou sélectionnez "Delete Track" (Effacer Piste) dans le menu Edit.

- 
- Si vous changez d'avis, vous pouvez annuler l'opération d'effacement de piste, grâce à l'option Undo (Annuler) du menu Edit, ou en appuyant sur les touches [Contrôle] - [Z] du clavier de l'ordinateur.

# Catégories de pistes

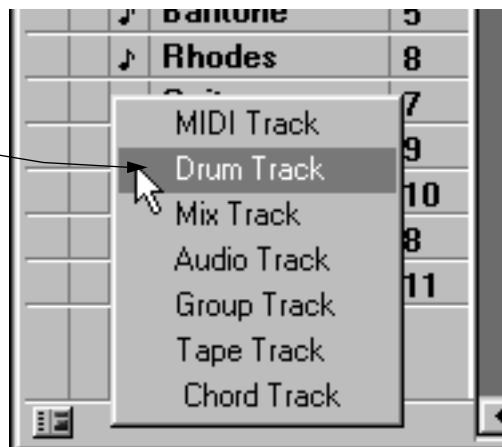
Il existe différents types de pistes, appelés *catégories*. Dans la colonne marquée "C" de la liste des pistes, un petit symbole indique à quelle catégorie chacune des pistes appartient.

## Comment définir la catégorie d'une piste

Appuyez sur le bouton de la souris alors que le pointeur se trouve dans la colonne "C" au niveau d'une piste...

♪	Tenor	3
♪	Baritone	5
♪	Rhodes	8
♪	Track 16	7
♪	Bass	9
♪	Drums	10

... Un menu déroulant permet de sélectionner la catégorie de la piste correspondante.



## Faire passer une piste d'une catégorie à une autre

Si vous n'avez encore rien enregistré sur une piste, vous pouvez modifier sa catégorie quand il vous plaira. Il suffit alors de sélectionner sa nouvelle catégorie depuis le menu, comme décrit ci-dessus. Si la piste est déjà enregistrée, il est impossible de la faire passer dans une autre catégorie.

- 
- Dans le reste de ce manuel, sauf mention contraire, une opération s'applique à toutes les catégories de pistes.
-

## Les principales catégories de piste

---

 Pistes Audio	Les Pistes Audio servent à enregistrer et relire l'audio.
 Pistes MIDI	Les Pistes MIDI servent à l'enregistrement MIDI habituel et à l'édition.
 Pistes rythmiques	Comme les Pistes MIDI, les Pistes rythmiques contiennent des événements MIDI, tout en étant conçues pour être utilisées avec l'Éditeur Rythmique. Voir le chapitre "Edition rythmique" dans la documentation électronique.
 Pistes de Mixage	Une Piste de Mixage contient des données destinées au mixeur MIDI, une fenêtre vous permettant de contrôler les volumes et paramètres de vos appareils MIDI connectés, à partir de Cubase VST. Voir le document séparé "Le mixeur MIDI et les Pistes de Mixage".
 Pistes Groupe	Elles sont décrites au chapitre "Groupes" dans la documentation électronique.
 Pistes Bande	Elles sont décrites dans le document séparé "Pistes Bande – Contrôle des Magnétophones à bande".
 Pistes de Style	Elles sont disponibles si vous avez installé le module Style Tracks, un appareil vous permettant de travailler avec des "Styles", une sorte de motif d'accompagnement automatisé. Voir le document séparé "Pistes de Style".
 Pistes d'Accord	Les Pistes d'Accords contiennent des informations concernant les changements d'accord. Ces accords sont utilisés par les Pistes de Style et dans l'éditeur de Partition dans Cubase VST Score.

---

# A propos des Parts

Les Parts sont des sortes de conteneurs pour vos enregistrements audio et MIDI. L'emploi de Parts dans Cubase VST rend plus aisée la gestion globale des arrangements, et permet de déplacer, dupliquer ou effacer rapidement des sections de musique. Dans les pages suivantes vous trouverez un certain nombre de fonctions permettant de travailler sur les Parts dans la fenêtre d'Arrangement.

- Pour de plus amples informations à propos de ce que vous pouvez faire avec les Parts, voir le chapitre "Travail sur l'Arrangement - Travailler avec les Pistes et les Parts" dans la documentation électronique.

## Créer des Parts

Habituellement, les Parts sont automatiquement créées lorsque vous enregistrez quelque chose ou lorsque vous faites glisser ou importer des fichiers dans la fenêtre d'Arrangement (voir [page 146](#) et [page 233](#)). Il arrive aussi que vous ayez besoin de créer des Parts vides, afin de les remplir dans un éditeur. Il y a plusieurs moyens de le faire :

- **Sélectionner le Crayon et dessiner une Part.**  
La durée de la Part est restreinte par la valeur Snap (voir [page 99](#)).
- **Régler les Locateurs Gauche et Droit aux endroits où vous voulez que la Part commence et finisse, dérouler le menu Structure menu et choisir "Create Parts" (Créer Parts).**  
Une Part sera créée sur la piste active, entre les Locateurs.
- **Double-cliquer avec la Flèche entre les Locateurs Gauche et Droit.**  
Une Part sera créée sur la Piste où vous avez cliqué, entre les Locateurs.

## Nommer les Parts

Lorsque vous créez une Part, elle prend le nom de la Piste. Vous pouvez renommer une Part à tout moment, en employant une des méthodes suivantes :

- **Sélectionnez la Part, ouvrez l'Inspecteur et double-cliquez sur le champ de nom.**  
Tapez un nouveau nom et appuyez sur [Retour].
- **Maintenez [Alt] sur le clavier de l'ordinateur et cliquez sur la Part.**  
Une petite case de nom s'ouvre, où vous pouvez taper un nouveau nom.
- Pour que le nom soit affiché dans la Part, il faut que l'option Show Names (Afficher les Noms) ou Show Names and Waves (Afficher les Noms et les Formes d'onde) soit sélectionnée dans le sous-menu Part Appearance (Aspect des Parts) dans le menu Options (voir [page 121](#)).

# Sélectionner des Parts

Comme pour tous les éléments dans Cubase VST, vous devez d'abord sélectionner une Part pour pouvoir la déplacer, l'effacer ou la manipuler. La sélection d'une Part peut s'effectuer de différentes façons :

- **En cliquant.**

Cliquer sur une Part avec la Flèche la sélectionne et désélectionne les autres.

- **En cliquant avec [Majuscule].**

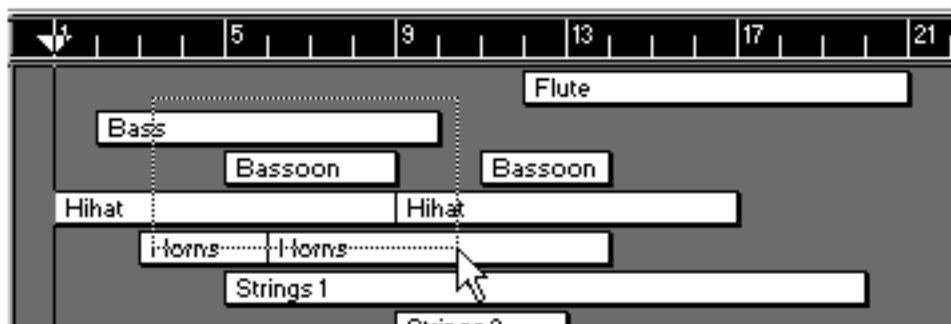
Si vous maintenez enfoncée [Majuscule] tout en cliquant sur une Part, elle sera sélectionnée, ainsi que celles qui l'étaient déjà.

- **En utilisant le clavier de l'ordinateur.**

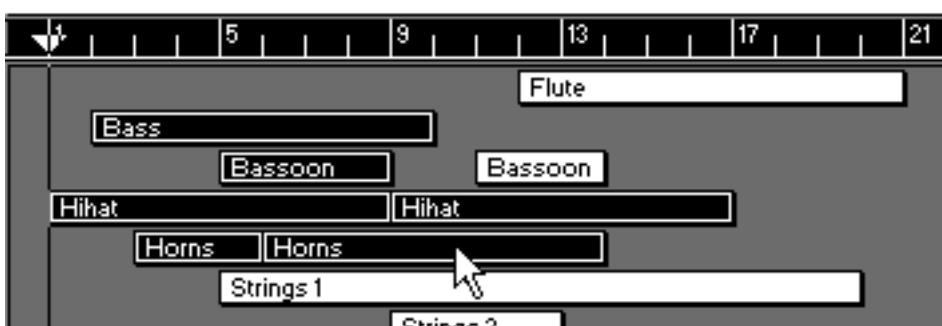
Si une Part est déjà sélectionnée, vous pouvez utiliser la touche Flèche Droite du clavier de l'ordinateur pour sélectionner la Part suivante sur la même Piste ; et la touche Flèche Gauche pour sélectionner la précédente.

- **En enfermant les Parts dans un rectangle.**

Cliquez sur un endroit vide de l'Affichage des Parts et faites glisser la souris avec le bouton enfoncé afin de tracer un rectangle pointillé autour des Parts à sélectionner.



Lorsque vous relâcherez le bouton, toutes les Parts se trouvant à l'intérieur ou "touchées" par le rectangle seront sélectionnées.



Si vous maintenez [Majuscule] lorsque vous commencez le tracé du rectangle, vous n'avez pas besoin de pointer sur un endroit vide, le pointeur peut être positionné sur une Part.

## Sélectionner des Parts grâce au menu Edit

Dans le menu Edit se trouve une option intitulée “Select” qui affiche un sous-menu contenant diverses options permettant de sélectionner toutes les Parts d'une Piste ou d'un Arrangement, d'inverser la sélection en cours, etc (voir l'aide en ligne pour une description complète des options du menu de sélection).



- Vous pouvez aussi sélectionner toutes les Parts en appuyant sur [Contrôle]-[A] sur le clavier de l'ordinateur.
- Vous pouvez aussi sélectionner toutes les Parts d'une Piste, en maintenant [Majuscule] et en double-cliquant n'importe où sur cette piste.

## Désélectionner des Parts

Il y a deux principaux moyens de sélectionner des Parts déjà sélectionnées :

- Si vous cliquez sur un endroit vide de l’Affichage des Parts, toutes les Parts sélectionnées seront désélectionnées.
- Si vous maintenez [Majuscule] en cliquant une Part sélectionnée, seule cette Part sera désélectionnée.

Les autres Parts sélectionnées le restent.

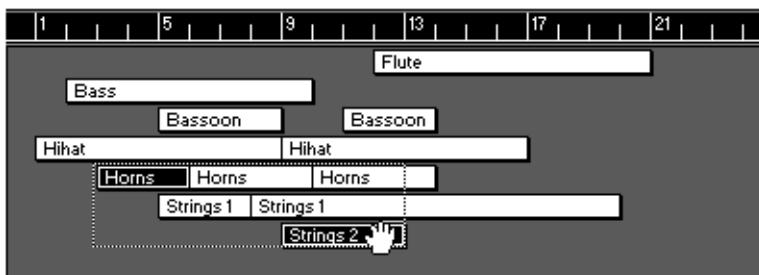
# Manipuler des Parts

- Quand vous déplacez, dupliquez ou modifiez la longueur des Parts, le résultat de ces manipulations dépend de la valeur Snap (Résolution), tout comme pour le déplacement de la Tête de Lecture (voir [page 99](#)).

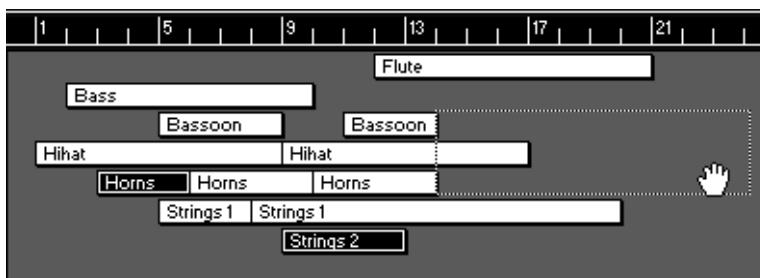
## Déplacer des Parts

Il est possible de déplacer une ou plusieurs Parts sur n’importe quelle piste du même type. Rappelez-vous que la valeur de Résolution détermine l’endroit où vous pouvez “déposer” vos Parts.

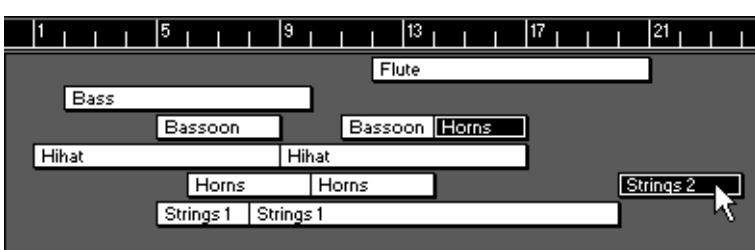
Appuyez sur le bouton de la souris avec le pointeur placé sur les Parts sélectionnées que vous désirez déplacer. Le pointeur prend l’aspect d’une main.



Faites glisser les Parts vers leur nouvelle position...



...et relâchez le bouton de la souris. Les Parts se sont déplacées. Remarquez que les distances relatives entre les Parts déplacées sont préservées.



## Dupliquer des Parts

Pour dupliquer des Parts, procédez comme pour les déplacer, mais maintenez enfoncée la touche [Alt] sur le clavier de l’ordinateur lorsque vous déplacez les Parts. Le duplicata peut être placé à n’importe quel endroit sur n’importe quelle piste.

Les autres façons de dupliquer les Parts consistent à utiliser les fonctions Repeat (Répéter), ou Cut (Couper)/Copy et Coller (Paste). Ces fonctions sont décrites au chapitre “L’Arrangement – Opérations sur les Parts et les Pistes” dans la documentation électronique.

## Modifier la longueur d'une Part

Vous pouvez modifier la longueur d'une Part de la manière suivante :

- 1. Sélectionnez le Crayon dans la Boîte à Outils.**
- 2. Cliquez sur le contour d'une Part et étirez le contour à la longueur voulue.**



- 
- Si vous raccourcissez une Part MIDI, tous les événements se trouvant dans la section supprimée seront effacés !
- 

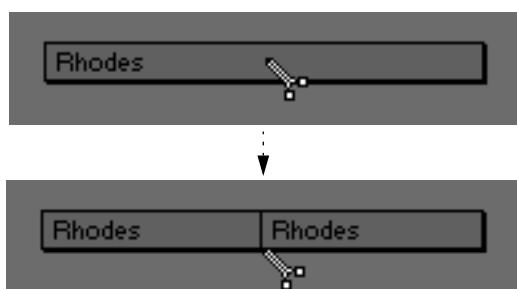
## Scinder une Part en deux

Vous pouvez utiliser les Ciseaux pour scinder une Part en deux :

- 1. Sélectionnez les Ciseaux.**

- 2. Cliquez sur la Part.**

La Part est scindée en deux, à l'endroit où vous avez cliqué (en tenant compte de la valeur Snap). Les deux Parts porteront le même nom que celle d'origine.



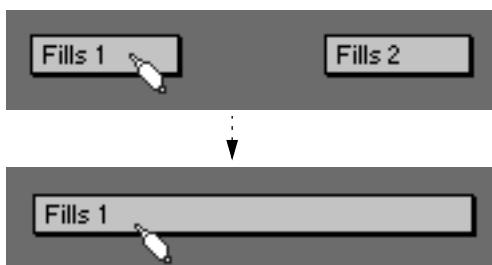
## Joindre deux Parts

Tout comme vous pouvez scinder une Part en deux, vous pouvez utiliser le Tube de Colle pour "recoller" deux Parts. Les deux Parts n'ont pas besoin de se toucher :

- 1. Sélectionnez le Tube de Colle.**

- 2. Cliquez sur la première Part.**

La Part est jointe à la suivante sur la piste. Il en résulte une Part plus longue qui prendra le nom de la première.



- Si vous maintenez [Alt] en cliquant sur une Part avec le Tube de Colle, toutes les Parts consécutives de la piste seront jointes en une seule.

## Écouter le contenu d'une Part

A l'aide de la Loupe, vous pouvez effectuer ce que l'on appelle une "Écoute dynamique". Cela signifie que vous entendez le contenu de chaque Part séparément en mode Stop :

### 1. Sélectionnez la Loupe.

Dès cet instant, la procédure diffère pour les Parts Audio et les Parts MIDI :

### 2. Pour écouter une Part Audio, cliquez n'importe où dans la Part.

Vous entendrez le contenu de la Part, rejoué depuis le point où vous avez cliqué, et ce tant que vous garderez enfoncé le bouton de la souris (ou jusqu'à la fin de la Part).



En appuyant sur le bouton de la souris, le pointeur prend la forme d'un haut-parleur.

### 3. Pour écouter le contenu d'une Part MIDI, faites glisser le pointeur en avant ou en arrière, sur la Part.

Les notes et autres événements MIDI seront relus en fonction de la vitesse de déplacement du pointeur.

## Effacer des Parts

Il y a plusieurs moyens de se débarrasser des Parts inutiles.

- Les sélectionner et appuyer sur [Effacement] au clavier de l'ordinateur.
  - Les sélectionner et utilisez Delete Parts (Effacer Parts) dans le menu Edit.
  - Cliquer sur les Parts avec la Gomme.
- Si vous maintenez la touche [Alt] tout en cliquant, la Part et toutes celles qui suivent sur la piste seront effacées.

- 
- Le fait d'effacer une Part Audio n'efface pas le fichier audio correspondant, ni le segment dans le Pool !

Pour effacer une Part Audio ainsi que le fichier audio correspondant, maintenez enfoncée la touche [Contrôle] et appuyez sur [Effacement].

# Aspect et Couleur de la Part

Grâce au sous-menu Part Appearance (Aspect de la Part) du menu Options, vous pouvez choisir comment les Parts apparaîtront dans l’Affichage des Parts. Ce réglage est global pour tous les Arrangements du fichier Song.



Il y a quatre options:

- **Show Names (Afficher les noms).**

Les Parts ressemblent à des cases comportant le nom de la Part.

- **Show Events (Afficher les événements).**

Chaque Part ressemble à une case contenant une représentation graphique de tous les événements de la Part. Pour les Parts MIDI, vous pouvez définir quels types d’événements seront affichés, en les cochant dans le sous-menu Part Appearance (Aspect de la Part) .



Événements affichés dans les Parts Audio et MIDI.

- **Show Frames (Afficher les cadres).**

Les Parts ressemblent à des cases vides.

- **Show Names and Wave (Afficher les noms et les formes d’ondes).**

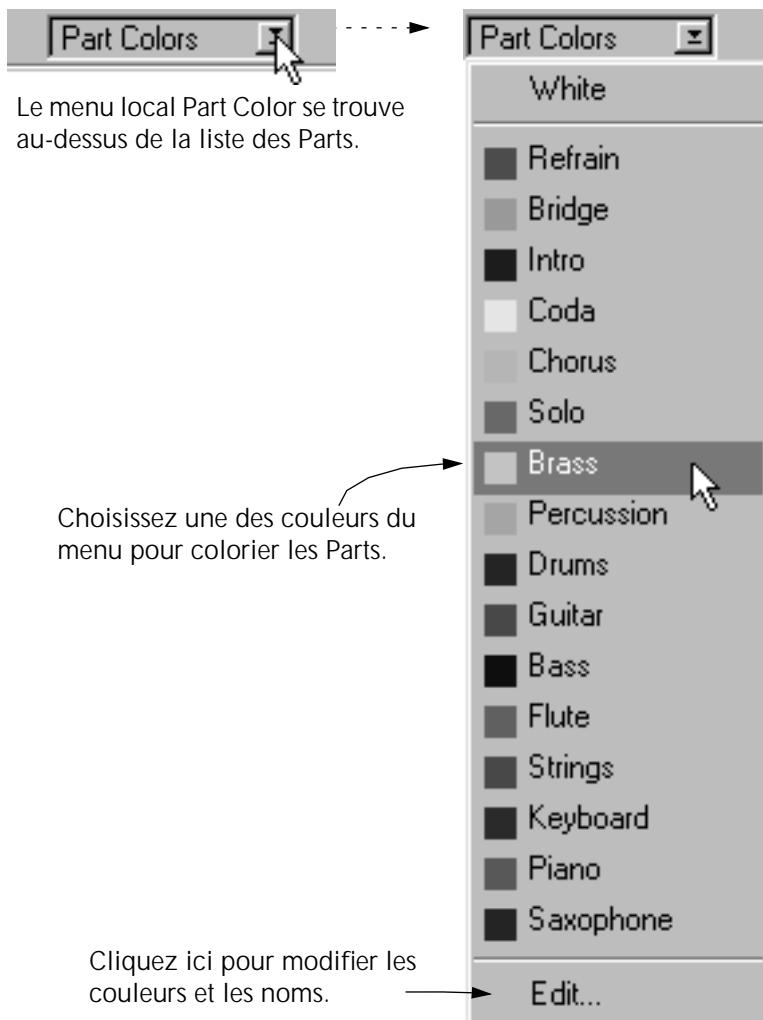
Les Parts MIDI ressemblent à des cases comportant le nom de la Part; les Parts Audio sont affichées avec le nom et une représentation de la forme d’onde audio.

## Part Color (Couleur des Parts)

Afin de distinguer les Parts les unes des autres, vous pouvez leur attribuer une couleur parmi 16 au choix et redéfinissables.

### Colorier toutes les Parts d'une Piste

1. Veillez à ce qu'aucune Part ne soit sélectionnée.
2. Sélectionnez la Piste dans la Liste.
3. Sélectionnez la couleur dans le menu local Part Color (Couleur des Parts).



### Colorier certaines Parts

1. Sélectionnez les Parts.
2. Sélectionnez la couleur dans le menu local Part Color.

Choisir des couleurs différentes selon les Parts peut s'avérer très utile lorsque vous éditez plusieurs Parts dans un éditeur MIDI. Comme mentionné au chapitre "Les éditeurs Midi - Informations Générales" dans la documentation électronique, vous pouvez ensuite choisir d'afficher les événements avec la couleur de leur Part respective, il est ainsi plus facile de distinguer les différentes Parts.

# Gestion des Arrangements

Comme indiqué précédemment, vous pouvez disposer de 16 Arrangements dans un même fichier Song. Cette section décrit certaines fonctions utiles à la gestion des Arrangements.

## Créer un nouvel Arrangement

Vous créez un nouvel Arrangement en déroulant le menu File et en y sélectionnant “New Arrangement”, ou en tapant [Contrôle]-[N] au clavier de l’ordinateur.

## Nommer un Arrangement

Afin de garder une trace des différents Arrangements d’un morceau (Song), vous pouvez leur donner à chacun un nom. Cliquez sur le bouton droit de la souris, le pointeur se trouvant sur le nom de l’Arrangement en cours (à gauche dans la barre titre de la fenêtre Arrange), et tapez un nouveau nom.

- **Si vous choisissez de sauvegarder un Arrangement sur disque, sous forme d’un fichier séparé, le nom que vous lui avez donné lors de la sauvegarde apparaîtra dans la barre titre de la fenêtre d’Arrangement la prochaine fois que vous le chargerez.**

## Activer une fenêtre d’Arrangement

Habituellement, lorsque vous voulez travailler dans une fenêtre d’Arrangement, vous cliquez dessus pour l’activer et l’amener au premier plan. Mais, s’il y a beaucoup d’Arrangements dans votre morceau, certains peuvent être dissimulés et impossibles à activer de cette façon. Dans ce cas, suivez une de ces méthodes :

## 1. Déroulez le menu Windows (Fenêtres).

En bas de ce menu, ce trouve un sous-menu listant tous les Arrangements du morceau (Song):



## 2. Sélectionnez l'Arrangement voulu dans la liste.

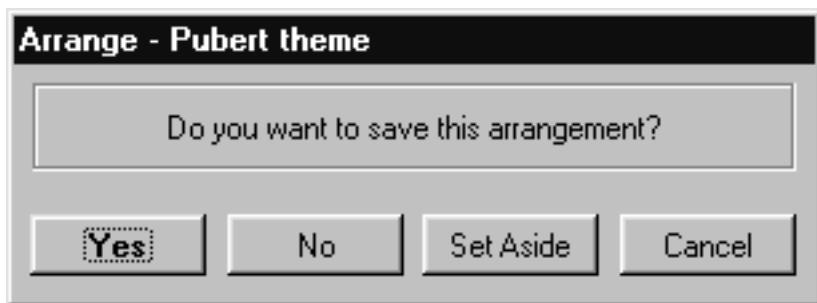
### Sauvegarder et Ouvrir un Arrangement

Le format de fichier de base de Cubase VST est le fichier Song, mais vous pouvez aussi sauvegarder et ouvrir des Arrangements séparément, grâce aux commandes “Save As” (Enregistrer sous) et “Open” (Ouvrir) du menu File. Il est ainsi possible de transférer des enregistrements d'un fichier Song à un autre : Sauvegardez l'Arrangement contenant les enregistrements, ouvrez l'autre fichier Song et ouvrez-y l'Arrangement sauvégarde.

- Vous trouverez d'autres informations sur la Sauvegarde et l'Ouverture des fichiers en [page 226](#).

## Fermer un Arrangement

Si vous sélectionnez Close (Fermer) dans le menu File, tapez [Contrôle]-[W] ou cliquez dans la case de fermeture de la fenêtre, le message d'alerte suivant apparaîtra :



Il vous demande si vous souhaitez sauvegarder cet Arrangement.  
Sélectionnez une des réponses suivantes :

- **Yes (Oui).**

Ouvre un sélecteur de fichier dans lequel vous pouvez sauvegarder l'Arrangement afin de le retrouver ultérieurement. Après la sauvegarde, l'Arrangement est fermé.

- **No (Non).**

Ferme l'Arrangement sans le sauvegarder.

- **Set Aside (Laisser de côté).**

La fenêtre est fermée, mais l'Arrangement est conservé, "caché" dans le morceau. Pour rouvrir un Arrangement mis de côté, déroulez le menu Windows (Fenêtres) et sélectionnez-le dans la liste des Arrangements.

- **Cancel (Annuler).**

Annule l'opération, l'Arrangement n'est pas fermé.

- Notez qu'il n'y a pas de commande "Fermer le fichier Song" ! Même si vous fermez tous les Arrangements, le fichier Song est toujours là, pour en créer un nouveau, sélectionnez la commande New Song (Nouveau morceau) dans le menu File.

## Les colonnes de Piste et l'Inspecteur

# Les Colonnes de Piste

Les colonnes de Piste indiquent les noms et les réglages des Pistes. Ces réglages peuvent être modifiés directement. Les entêtes sont les mêmes pour toutes les pistes, mais peuvent avoir des significations différentes selon les catégories de piste. Toutes les colonnes ne s'appliquent pas à toutes les catégories.

## Faire apparaître les Colonnes de Piste

La fenêtre d'Arrangement est divisée en deux parties : à gauche, les colonnes de Piste et à droite, l'affichage de l'Arrangement en cours. Pour faire apparaître toutes les colonnes de Piste, appuyez sur le bouton de la souris avec le pointeur positionné sur le Séparateur entre les deux parties de la fenêtre Arrangement, et faites-le glisser le plus loin possible vers la droite. Toutes les colonnes de Piste sont alors visibles.



Le Séparateur, repoussé le plus loin possible vers la droite.

## Modifier l'ordre des colonnes de Piste

Vous pouvez disposer les colonnes verticales dans l'ordre que vous désirez. Il suffit de faire glisser l'intitulé de celle-ci vers la gauche ou vers la droite.

Si vous la faites glisser vers la gauche, la colonne sera insérée à gauche de la colonne sur laquelle vous la “lâchez”. Si vous la faites glisser vers la droite, la colonne sera insérée à droite de la colonne sur laquelle vous la “lâchez”.

## La colonne Activité

Cette colonne n'apparaît que si l'option “Activity Display” (Affichage d'activité) du dialogue Preferences (accessible par le menu File) est activée. Cette colonne intitulée “A” indique si des données MIDI sont émises par la piste à un moment donné. La largeur de chaque segment représente la vitesse des notes émises. La colonne d'activité s'applique aux pistes Audio, MIDI, rythmiques et de Groupe.

A	M	C	Track
		♪	Flute
		♪	Strings 2
		♪	Bassoon
		♪	Triangle

La colonne Activité, telle qu'elle apparaît lorsqu'une note est lue sur la piste.

- Cette colonne ne peut pas être déplacée !

## La colonne Mute

La colonne Mute est repérée par un “M”. En cliquant sur cette colonne, vous rendez provisoirement “muette” la piste. Un rond noir apparaît alors dans la colonne Mute. Pour rétablir l'écoute de la piste, il suffit de cliquer à nouveau dans la colonne Mute.

Cliquez dans la colonne “M”...

M	C	Track	Chn	Output
	▲	Lead vox	1	Wav
	▲	Lead vox2	2	Wav
	▲	Chirp	3	Wav
	▲	Track 8	8	Wav

...pour fermer la piste. Le rond noir indique que la piste est muette.

M	C	Track	Chn	Output
	▲	Lead vox	1	Wav
●	▲	Lead vox2	2	Wav
	▲	Chirp	3	Wav
	▲	Track 8	8	Wav

## La fonction Solo

Si vous cliquez sur le bouton Solo en haut à gauche de la fenêtre d'Arrangement (ou appuyez sur [S] au clavier de l'ordinateur), toutes les pistes *sauf* celle qui est sélectionnée seront rendues muettes. C'est utile pour écouter avec attention le contenu d'une piste, sans qu'aucune autre musique n'interfère.

Le bouton Solo allumé indique que la fonction Solo est activée.

Toutes les pistes sauf celle sélectionnée sont muettes.

A	M	C	Track	Chn
	● ↗	Flute	1	
	● ↗	Strings 2	5	
■		Bassoon	3	
	● ↘	Triangle	10	
	● ↗	Strings 1	5	
	● ↘	Drumkit	10	
	● ↗	Dull bass	2	

- Vous pouvez rouvrir une ou plusieurs pistes tout en restant en mode Solo, afin de n'écouter par exemple, que deux ou trois pistes ensemble.
- Lorsque vous désactivez Solo, toutes les pistes retrouvent l'état qui était le leur avant le Solo (muettes ou non).
- Si des notes MIDI jouent au moment où leurs pistes sont rendues muettes, elles continuent jusqu'à la fin de la note.
- Il est également possible de rendre muettes des Parts, grâce à l'outil Mute.

Celui-ci est décrit au chapitre "L'Arrangement - tout ce que vous pouvez faire avec les Parts et les Pistes " dans la documentation électronique.

## A propos du signe "M" dans la colonne Mute

Pour les pistes Audio, cette colonne a un double emploi : si le monitoring est activé pour une piste, un "M" apparaît dans sa colonne Mute. Il s'agit seulement d'une indication; vous ne pouvez pas changer l'état du monitoring en cliquant dans cette colonne. La fonction Mute agit comme d'habitude, quel que soit l'état du monitoring.

## La colonne Catégorie

Cette colonne est repérée par la lettre "C", et indique la catégorie dont la piste fait partie. Voir [page 113](#) pour une explication complète.

## La colonne Time Lock (Verrouillage Temporel)

Cette colonne est repérée par la lettre “T”. Si vous cliquez dedans, un verrou (symbole de verrouillage) apparaît, indiquant que les événements de la piste sont fixés dans le temps. Son emploi est expliqué en détails au chapitre “Pistes verrouillées temporellement” dans la documentation électronique. Habituellement, veillez à ce qu’aucune piste ne soit verrouillée.

Une piste verrouillée temporellement

A	M	C	Track	T	Chn	Output	In
			♪ Track 1		1	SB16 MID..	
			♪ Track 2	🔒	2	SB16 MID..	
			♪ Track 3		3	SB16 MID..	
			♪ Track 4		4	SB16 MID..	

## La colonne Track (Piste)

Cette colonne indique le nom de la piste. Pour entrer ou modifier un nom, double-cliquez sur le champ correspondant à ce nom.

## La colonne Canal (Chn)

La colonne Chn indique la voie ou le canal Audio/MIDI de chaque piste. Vous pouvez modifier à tout moment le canal Audio/MIDI assigné à une piste. Pour une explication détaillée des canaux Audio/MIDI et des conséquences de leur modification, veuillez lire le chapitre “Comment Cubase VST gère l’audio et le MIDI” dans la documentation électronique. Pour éviter toute confusion, prenez le temps de lire ce chapitre.

- 
- La colonne Chn a des fonctions différentes pour les Pistes d’Accord et Bande (voir les documents séparés à propos des Pistes de Styles et des Pistes Bande). Cette colonne ne sert pas aux pistes de Style, Mixage ou Groupe.
-

## La colonne Output (Sortie)

Pour les pistes MIDI et rythmiques, la colonne Output indique quelle sortie MIDI physique est utilisée par chaque piste (voir le chapitre “Comment Cubase gère l’Audio et le MIDI”). Pour les pistes Audio, cette colonne indique toujours “VST”.

A	M	C	Track	Chn	Output	Instrument	T
			♪ Flute	1	SB16 MID..	S3000	
			♪ Strings 2	5	SB16 MID..	EIV Str	
			♪ Bassoon	3	SB16 MID..	EIV Bsn	
			♪ Triangle	10	SB16 MID..	S2 Jazz	
			♪ Strings 1	5	SB16 MID..	EIV Str	
			♪ Drumkit	10	SB16 MID..	S2 J	

Pour modifier la Sortie attribuée à une piste MIDI, amenez le pointeur sur sa colonne Output, appuyez sur le bouton de la souris...

A	M	C	Track	Chn	Output	Instrument	T
			♪ Flute	1	SB16 MID..	S3000	
			♪ Strings 2	5	---	SB AWE32 MIDI Synth [62]	
			♪ Bassoon	3	---	SB16 MIDI Out [330]	
			♪ Triangle	10	---	Creative Music Synth [2]	
			♪ Strings 1	5	---	MROS	
			♪ Drumkit	10	---		

...et sélectionnez la sortie MIDI désirée depuis le menu local qui apparaît.

- Si vous maintenez la touche [Contrôle] tout en modifiant la sortie, toutes les pistes prendront la même sortie (Output).
- La fonction de la colonne Output pour les pistes de Mixage est décrite au chapitre “Le Mixeur MIDI Mixer et les Pistes de Mixage” dans la documentation électronique. La fonction de cette colonne pour les pistes d’Accord est décrite dans le document séparé concernant les Styles.  
Cette colonne n’est pas d’utilité pour les pistes de Style, les pistes Bande ou les pistes de Groupe.

## La colonne Instrument

En langage Cubase VST, un *Instrument* signifie un certain canal MIDI dirigé vers une sortie MIDI précise. Les Instruments peuvent être définis pour les pistes MIDI et les pistes rythmiques.

Définir vos différentes combinaisons de canaux/sorties MIDI peut se révéler pratique : vous n’aurez à le faire qu’une seule fois, et vous serez ensuite débarrassé des soucis inhérents aux réglages de canaux et de sorties. Ce concept est expliqué de façon plus détaillée dans le chapitre “Instruments” dans la documentation électronique.

# Rôle de l'Inspecteur

- Les informations de cette section concernent uniquement les pistes et Parts MIDI. Pour les pistes Audio, l'Inspecteur sert surtout à régler les pistes pour l'enregistrement, comme décrit à la [page 62](#).

## Qu'est-ce que l'Inspecteur ?

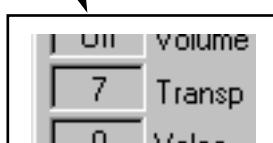
L'Inspecteur est une partie de la fenêtre “Arrangement”. Il contient un certain nombre de champs de valeurs et de noms, dans lesquels vous pouvez modifier les réglages et les caractéristiques d'une piste ou des Parts individuelles d'une piste. Voici un détail important, dont il faut se souvenir avant de travailler avec l'Inspecteur :

- Les réglages que vous effectuez dans l'Inspecteur n'affecteront les morceaux *qu'à la lecture*. Vous ne changez en rien ce qui est déjà enregistré.

Quand vous relisez les notes provenant d'une Part...



...elles passent par l'Inspecteur...



...et ressortent, dans cet exemple précis, transposées d'une quinte (c'est-à-dire sept demi-tons) vers le haut.



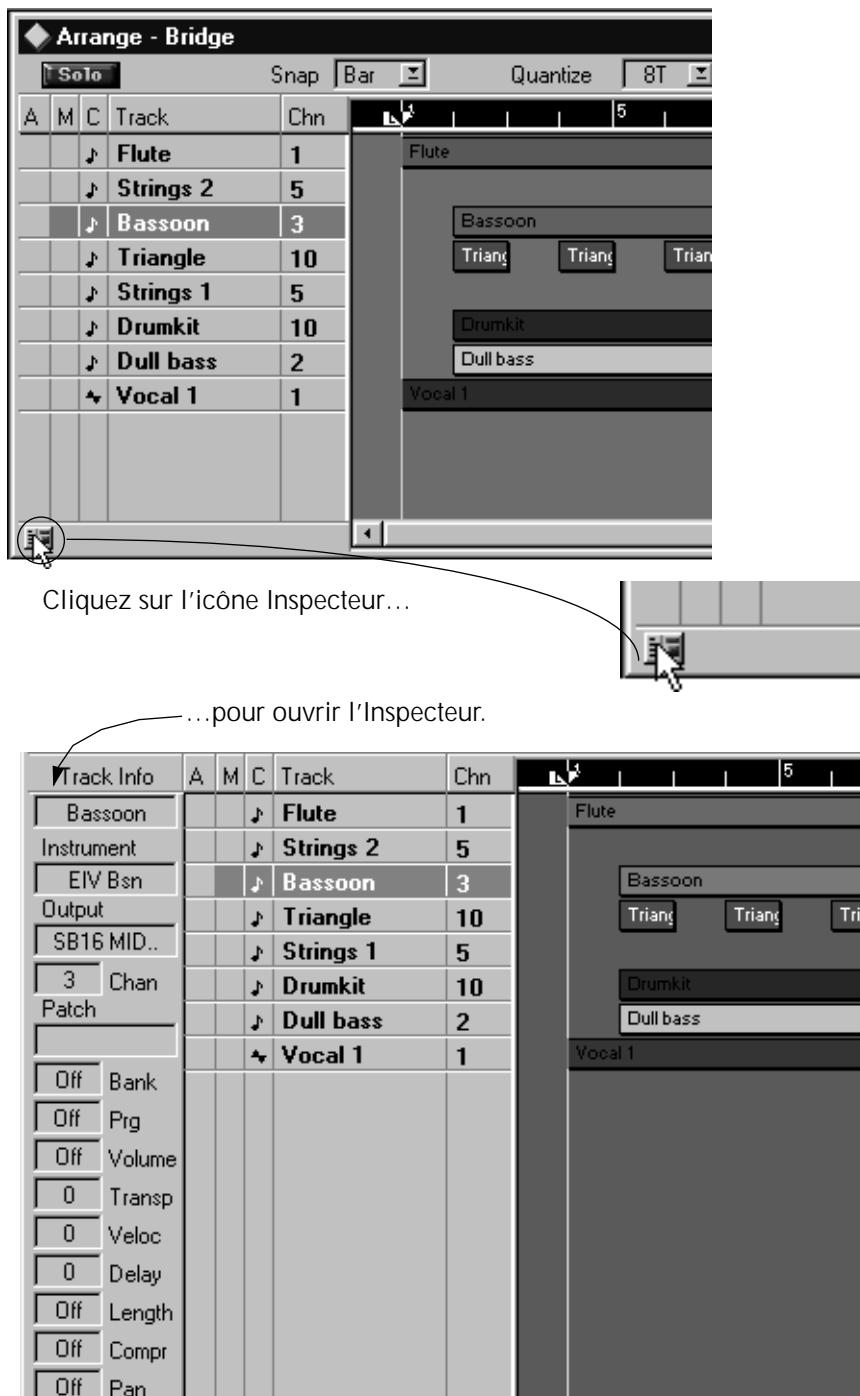
L'enregistrement d'origine de ces notes dans la Part n'est pas affecté par la transposition.



Cela signifie également que les réglages de l'Inspecteur, tels que la transposition, ne sont pas visibles lorsque vous éditez une Part. Pour rendre ces réglages permanents, il faut utiliser le paramètre Freeze Play Parameter du menu Functions, comme décrit en [page 140](#).

## Faire apparaître l'Inspecteur

Pour ouvrir l'Inspecteur, cliquez sur la petite icône, située au bas de la colonne Activity (Activité), ou appuyez sur [Alt]+[Ctrl]-[I]. Une nouvelle zone apparaît alors tout à fait à gauche de la liste des pistes : elle comprend notamment un certain nombre de champs de saisie (valeurs et noms) et des boutons. Vous trouverez une description complète de l'Inspecteur dans les pages suivantes.



- Pour le refermer, cliquez à nouveau sur l'icône Inspecteur.

## Modification de valeurs dans l'Inspecteur

En modifiant des valeurs dans l'Inspecteur, vous modifiez la lecture de vos Parts et de vos pistes. Certains champs de saisie sont des copies de ceux qui se trouvent dans la liste des pistes, le mixeur Audio Monitor ou l'éditeur GM/GS/XG, alors que d'autres ne se trouvent que dans l'Inspecteur. Pour s'initier au fonctionnement de l'Inspecteur, suivez ces étapes :

- 1. Ouvrez l'Inspecteur.**
- 2. Sélectionnez une piste sur laquelle vous avez déjà enregistré un morceau.**
- 3. Assurez-vous qu'aucune Part n'est sélectionnée.**  
L'intitulé apparaissant dans la colonne Inspecteur devrait être "Trackinfo" (InfoPiste) - si ce n'est pas le cas, cliquez sur une région vide de l'affichage des Parts.
- 4. Faites démarrer la lecture.**
- 5. Pendant la lecture, modifiez les valeurs de "Transposition" et de "Volume" apparaissant dans l'Inspecteur.**  
La hauteur et le volume du morceau en cours de lecture varieront simultanément.

## Modifications en temps réel avec l'Inspecteur

Lorsque vous modifiez la valeur d'un paramètre dans l'Inspecteur, sa nouvelle valeur est immédiatement retransmise à la sortie MIDI. Ce changement n'affectera pas seulement le module de son assigné à la piste sélectionnée, mais tous les équipements MIDI reliés à la même sortie que la piste, et réglés en réception sur le même canal MIDI.

Vous pouvez utiliser cette caractéristique pour entrer des valeurs de votre choix (par exemple, volume, vitesse, etc.) en cours de lecture des morceaux.

# Ce qui est concerné par l'Inspecteur

Tout dépend de ce qui est sélectionné dans la fenêtre “Arrangement”. Plusieurs possibilités existent :

## Une piste, et non une Part, est sélectionnée

Quand aucune Part n'est sélectionnée, l'intitulé de la colonne Inspecteur est “Trackinfo”. Les valeurs de paramètres affichées concernent la piste sélectionnée et tout ce qui y est enregistré (les Parts).



L'inspecteur ouvert pour la piste “Bass”.

## Une Part est sélectionnée

Dans ce cas, l'intitulé de la colonne Inspecteur est “Partinfo”. Les valeurs des paramètres affichées ne concernent que la Part sélectionnée.



L'inspecteur ouvert pour la Part “Bass verse”.

## Deux Parts, ou plus, sont sélectionnées

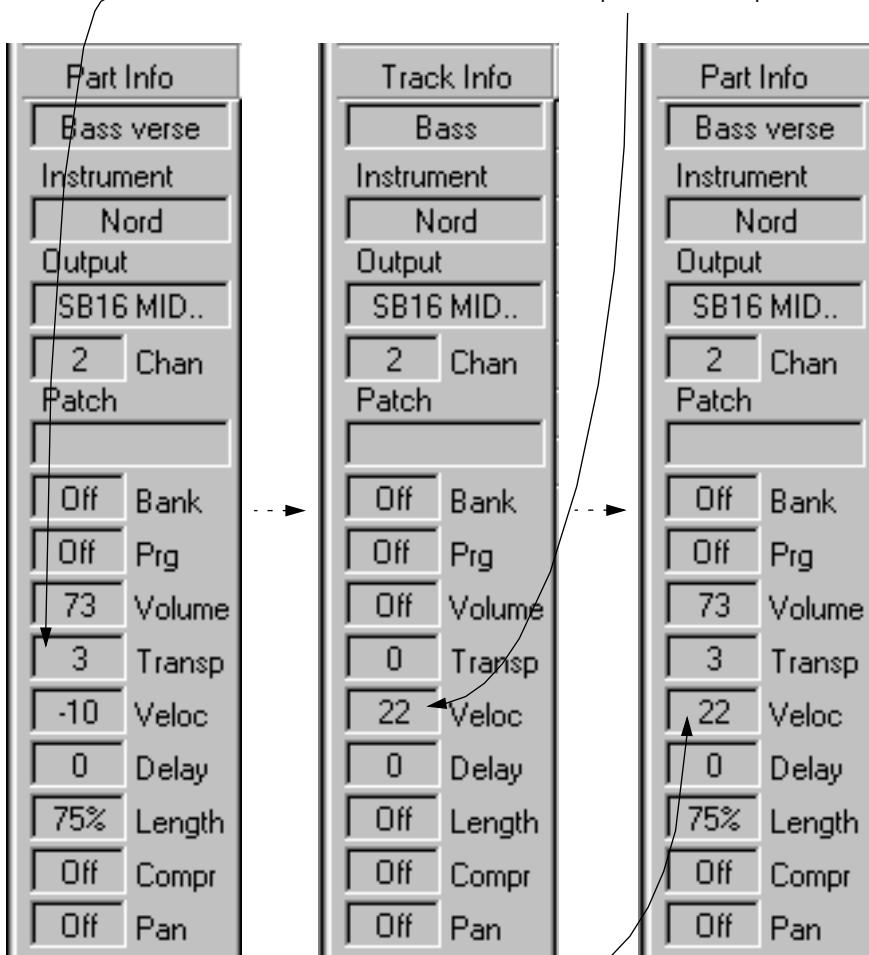
Dans ce cas, l'intitulé de la colonne Inspecteur est “Partinfo”, et les paramètres affichés sont ceux d'une des Parts sélectionnées. Si vous modifiez un paramètre, vous obtiendrez la question “Copy value to all selected Parts?” (Attribuer cette valeur à toutes les Parts sélectionnées). Si vous cliquez sur “Yes” (Oui), toutes les Parts prendront cette nouvelle valeur, quel que soit leur réglage précédent. Si vous cliquez sur “No”, la modification n'affectera que la Part dont les valeurs sont affichées dans l'Inspecteur.

## Relation entre réglages de Piste et réglages de Part

Comme vous l'avez remarqué, vous pouvez aussi bien modifier des valeurs de paramètres globalement, au niveau de la piste, qu'individuellement, au niveau des Parts de la piste. C'est le dernier changement qui "compte". Par exemple, si vous modifiez la valeur de vitesse d'une seule Part, puis réglez la valeur de vitesse de la piste entière à une autre valeur, la Part sera réglée à la dernière valeur de vitesse. Les autres valeurs de paramètres de la Part resteront inchangées.

Effectuez certains réglages  
au niveau de la Part...

...puis modifiez la valeur de  
vitesse pour toute la piste.



À présent, la valeur de vitesse pour la Part est celle entrée pour toute la piste, mais tous les autres réglages de la Part demeurent inchangés.

# Champs et valeurs dans l'Inspecteur

Nous avons vu que l'Inspecteur contient des valeurs numériques et des menus déroulants. Tous ces réglages peuvent être modifiés comme à l'habitude, par n'importe quelle combinaison du clavier et de la souris. À l'instar de toutes les autres modifications, celles concernant l'Inspecteur peuvent être effectuées pendant la lecture des morceaux, et même durant l'enregistrement.

Le tableau ci-dessous rassemble les différents paramètres disponibles via l'Inspecteur pour *les Pistes/Part MIDI ou Audio*. Pour d'autres catégories de pistes, le contenu de l'Inspecteur peut différer. Vous trouverez des explications détaillées concernant certains de ces paramètres dans le chapitre “Paramètres en temps réel de l'Inspecteur” dans la documentation électronique.

## Parts/Pistes Audio (Mono ou Stéréo)

Paramètre	Explication
Nom de Piste/ Part	Si c'est une piste qui est sélectionnée, indique le nom de cette piste, si c'est une Part, indique le nom de la Part.
Delay (Retard)	Retarde la lecture de la Part/Piste Audio. Si la valeur est négative, les événements Audio seront lus en avance.
Chan	La voie (canal) audio utilisée par la piste, comme décrit <a href="#">page 60</a> . Pour les pistes réglées sur Stéréo, les deux voies de la paire sont indiquées (ex. "3+4").
Bouton d'Entrée	C'est une réplique du bouton d'Entrée de voie audio de la fenêtre du mixeur Monitor. Cliquez sur ce bouton pour activer le monitoring pour cette voie, en maintenant [Contrôle] tout en cliquant permet de sélectionner une entrée pour la voie. <a href="#">Voir page 65</a> .
Boutons FX/EQ	Ce sont des répliques des boutons FX/EQ de voie audio de la fenêtre du mixeur Monitor. <a href="#">Voir page 212</a> .
Record Info	Indique le nom du fichier audio qui est assigné à l'enregistrement.
Bouton Record Enable	Cliquez sur ce bouton pour activer l'enregistrement sur la Piste.
Bouton Mono/ Stereo	Sert à sélectionner le réglage Stéréo ou Mono de la piste. L'intitulé du bouton indique le mode en cours pour la piste. S'il est allumé, c'est qu'il est possible de changer de mode (voir <a href="#">page 63</a> ).

## Parts/Pistes Audio (canal “any”)

Si le canal (ou voie) de la Piste ou la Part audio est réglé “any”, l’Inspecteur sera différent. Il n’y a plus de boutons FX/EQ et les boutons d’Entrée ainsi que Record Enable sont remplacés par plusieurs boutons Monitor et Record Info, un par voie audio.



Le concept de canal “any” est décrit dans la documentation électronique.

## Parts/Pistes MIDI

Paramètre	Explication
Nom de la Piste/Part	Nom de la piste ou de la Part sélectionnée.
Instrument	Instrument (sortie et canal) auquel la Piste ou la Part sélectionnée est assignée.
Output	Port de sortie de la Piste ou Part sélectionnée.
Chan	Canal MIDI sur lequel émet la Piste ou la Part en cours de lecture.
Patch	Si vous utilisez une carte-son avec synthétiseur intégré compatible SoundFonts (de la gamme Creative Labs AWE par ex.) utilisez ce champ pour sélectionner les sons du synthétiseur (voir le chapitre "Program Change et Volume MIDI" dans la documentation électronique).
Bank	Permet d'associer un message MIDI Bank Select à une piste ou une Part, pour qu'un instrument change de "banque" (voir le chapitre "Program Change et Volume MIDI" dans la documentation électronique).
Prg	Permet d'associer un message MIDI "Program Change" à une Piste ou une Part, afin que l'instrument connecté change de son. Si le mode GM, GS ou XG est activé dans l'éditeur GM/GS/XG, cliquer sur ce champ ouvrira un menu local hiérarchisé, où vous pourrez choisir un instrument GM par son nom. Si vous utilisez Studio Module, la sélection de sons s'effectue différemment - voir la documentation séparées Studio Module.
Volume	Valeur du niveau de sortie d'une Piste ou d'une Part. Ce paramètre est émis en tant que message MIDI de "Volume".
Transp	Permet de transposer les notes d'une Part ou d'une piste entière.
Veloc	La valeur présente dans ce champ vient s'ajouter à la vélocité des notes en cours de lecture.
Delay	Retarde les notes. Si la valeur est négative, la fonction Delay (Délai) permettra d'avancer les notes.
Length (durée)	Modifie la durée des notes d'un certain pourcentage.
Compr	Compresse/dilate la fourchette de valeurs de vélocité des notes; en multipliant les vélocités par un pourcentage (25% à 200%). Si par exemple vous voulez "niveler" une Part en modifiant les valeurs de vélocité, il faut sélectionner une valeur de "Compr" de 25, 50 ou 75%. Plus la valeur est petite, moins il y a de différence de vélocité entre les notes. Pour compenser cette perte de vélocité, il faut ajouter une valeur positive dans le champ "Veloc". De même, des valeurs de "Compr" supérieures à 100% accentueront la différence entre les valeurs de vélocité.
Pan	Emet un message MIDI, demandant à votre instrument de placer le son de la Piste ou de la Part à une certaine position dans l'image stéréo.

# Quand utiliser les colonnes de Piste et quand utiliser l'Inspecteur ?

La plupart des paramètres présents dans l'Inspecteur possèdent leurs équivalents dans les colonnes Piste. Sans oublier les particularités suivantes :

- L'Inspecteur peut concerner les Pistes ou les Parts, alors que la colonne Piste n'affecte que les pistes, et ce globalement.
- Les champs de saisie portant le même nom dans les colonnes de Piste et dans l'Inspecteur ont exactement la même fonction. Modifier une valeur dans l'un ou dans l'autre a exactement le même effet.

Pourquoi, dans ces conditions, utiliser les colonnes de Piste ? Pour une raison : il est très commode de pouvoir visualiser et contrôler instantanément toutes les pistes en même temps. Le contenu de l'Inspecteur varie, selon les Parts que vous avez sélectionnées. Il peut également exister des situations où vous désirez que l'affichage de la Part (dans la partie droite de la fenêtre d'Arrangement) soit aussi étendu que possible, ce qui peut vous obliger à fermer l'Inspecteur.

## Utilisation de l'option Freeze Play Parameters

Comme mentionné précédemment, les réglages de l'Inspecteur (ou "Paramètres de Lecture") ne changent pas les événements MIDI eux-mêmes, mais fonctionnent plutôt comme un "filtre", affectant la musique en lecture. Il se peut que vous souhaitiez rendre ces réglages permanents, et donc les convertir en événements MIDI "réels" dans la Part. Vous pouvez par exemple vouloir transposer une Part puis éditer les notes transposées dans un éditeur MIDI. Pour cela, il faut utiliser l'option Geler Paramètres de Lecture dans le menu Fonctions :

### 1. Sélectionnez la ou les Part(s) dont vous souhaitez rendre permanents les réglages de l'Inspecteur.

Si aucune Part n'est sélectionnée, toutes celles de la piste active seront affectées.

### 2. Déroulez le menu Fonctions et sélectionnez "Freeze Play Parameters" (Geler Paramètres Lecture).

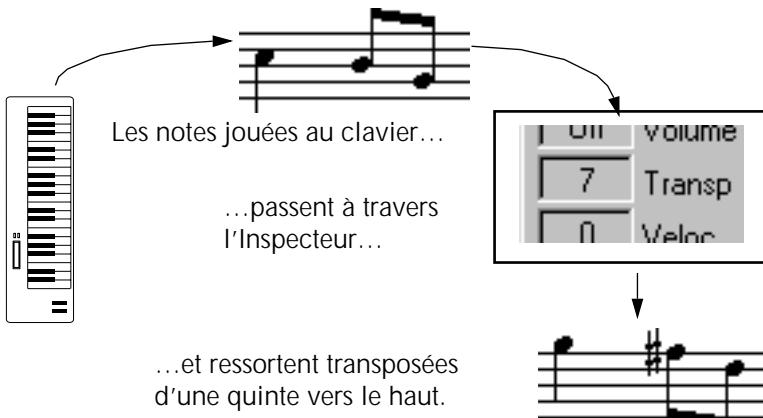
Les réglages de Bank Select, Program Change et de Volume de l'Inspecteur seront convertis en événements MIDI et insérés au début de la ou des Part(s). Toutes les notes de la ou des Part(s) seront modifiées en fonction des réglages de Transposition et de Vélocité de l'Inspecteur, puis les réglages de l'Inspecteur seront réinitialisés.

- 
- Lorsque vous exportez un fichier MIDI file, tous les réglages de l'Inspecteur sont automatiquement inclus dans le fichier, sans qu'il soit besoin d'utiliser l'option Freeze Play Parameters.

Avant d'exporter, sélectionnez "Preferences" dans le menu File et vérifiez que la case "Leave MIDI File Track Data as is" (Laisser les Données de Piste du Fichier MIDI telles que) ne soit pas activée ! Puis exporter le fichier MIDI file, comme indiqué [page 232](#).

# Fonction “Thru” en temps réel

Dans la plupart des situations d’enregistrement MIDI, la fonction “Thru” (à travers) de Cubase VST sert à répercuter les données MIDI entrantes vers la prise MIDI Out. Lorsque vous utilisez la fonction “Thru”, les données MIDI que vous envoyez dans Cubase VST par la prise MIDI In sont modifiées en temps réel par certains des paramètres actifs en mode Lecture. Autrement dit, vous pouvez par exemple régler la valeur de transposition à + 7 (demi-tons), et jouer sur votre clavier : toutes les notes sortant de Cubase VST par la prise MIDI Out sont transposées d’une quinte juste vers le haut.



Cette fonction permet d'estimer l'effet d'un paramètre déterminé sur la musique, avant et pendant l'enregistrement. Comme des Parts distinctes peuvent être soumises à des réglages différents, il faut sélectionner la bonne piste, et s'assurer que la Tête de Lecture se trouve bien à l'intérieur de la Part dans laquelle vous désirez expérimenter certains réglages.



La Part “coincée” entre la Piste active et la Tête de Lecture sert à des essais en temps réels, grâce à la fonction “Thru”.

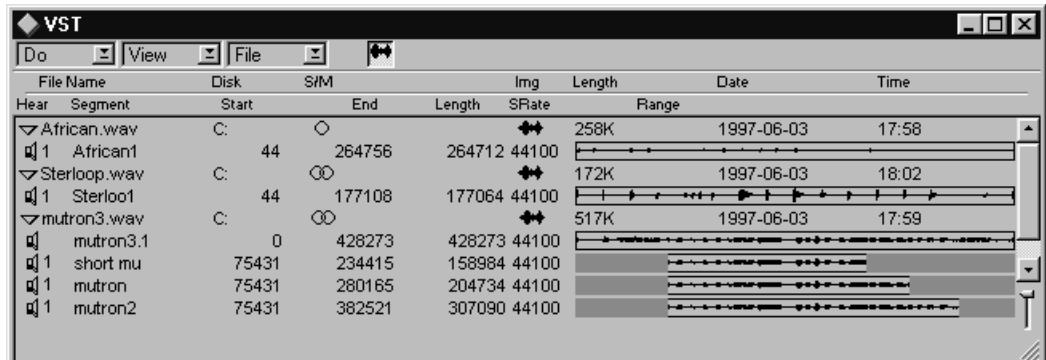
- Que telle Part ou piste soit ou non visible dans Part Info n'a aucune importance : vous pouvez très bien avoir progressé à travers les Parts et les pistes à l'aide des touches Curseur du clavier de votre ordinateur, c'est uniquement la position de la tête de lecture et la piste active qui déterminent quels réglages de la Part seront utilisés lors des modifications en temps réel.

Les paramètres susceptibles de modifications en temps réel sont Transposition et Vélocité.

Vous pouvez également appliquer la fonction “Thru” à quatre Instruments (sorties et canaux MIDI), voir le chapitre “Enregistrement multipiste” dans la documentation électronique.

## Utiliser le Pool

# Qu'est-ce que le Pool?



Chaque fois que vous enregistrez sur une piste audio, un fichier est créé sur votre disque dur. Ce fichier est aussi ajouté au Pool, une fenêtre listant tous les fichiers audio utilisés dans le fichier Song. La façon dont Cubase VST affiche les fichiers audio et leur contenu est similaire à la façon dont l'Explorateur de Windows 95 affiche des listes de fichiers et de dossiers.

Mais Cubase VST ne se contente pas de relire des fichiers entiers, il peut aussi jouer n'importe quelle section d'un fichier en commençant par le début, la fin ou n'importe quel endroit en plein milieu, courte ou longue. Cette section de fichier est appelée un *segment*. Pour chaque fichier utilisé dans un morceau, il existe au moins un segment. Il peut y en avoir plusieurs. Par exemple, différentes sections d'un fichier audio peuvent être utilisées à plusieurs endroits d'un même morceau (Song). Tous les segments sont listés dans le Pool.

Ce fichier audio comporte quatre segments, jouant différentes sections du fichier.

The screenshot shows the Cubase VST Pool window with the "mutron3.wav" file selected. The table below lists the four segments:

mutron3.wav	C:	○○	0	428273	517K	428273 44100	1997-06-03	17
↳ 1 mutron3.1			428273					
↳ 1 short mu		75431	234415			158984 44100		
↳ 2 mutron		75431	280165			204734 44100		
↳ 1 mutron2		75431	382521			307090 44100		

Le chiffre à gauche du nom indique combien de fois chaque segment est utilisé dans le morceau (Song).

- Pour en savoir plus sur les fichiers et segments, lisez le chapitre "Comment Cubase gère l'Audio et le MIDI" dans la documentation électronique.

Ce chapitre décrit les techniques de bases et rassemble les informations concernant le Pool. Vous en saurez davantage en lisant la documentation électronique.

# Ouvrir le Pool

Le Pool s'ouvre en sélectionnant “Pool” dans le menu Audio ou en appuyant sur [Contrôle]-[F].

## Comment sont affichés les fichiers et segments

### Fichiers

Chaque fichier est représenté par une ligne de texte en gras, précédée d'un triangle. Pour chaque fichier il y a un certain nombre de réglages et d'informations, décrits dans le chapitre “Le Pool Audio” dans la documentation électronique.

▷ African.wav	C:	○	◆◆	258K
▷ Sterloop.wav	C:	○○	◆◆	172K

### Renommer un fichier

Vous pouvez renommer un fichier audio en double-cliquant sur son nom dans le Pool et en tapant un nouveau nom. Cette méthode permet à Cubase VST de conserver la trace du changement de nom. Renommant les fichiers audio dans l'Explorateur ou directement depuis le Bureau *n'est pas* recommandé.

### Segments

Chaque fichier utilisé est composé d'un ou plusieurs segments, listés sous le fichier dans le Pool. Ils ont leur propres réglages, décrits au chapitre “Le Pool Audio” dans la documentation électronique.

Pour afficher ou cacher les segments d'un fichier audio, cliquez sur le triangle précédent le fichier.

▼ mutron3.wav	C:	○○	◆◆	517K
mutron3.1	0	428273	428273 44100	
1 short mu	75431	234415	158984 44100	
2 mutron	75431	280165	204734 44100	
1 mutron2	75431	382521	307090 44100	

- Pour Afficher/Cacher tous les segments de tous les fichiers, sélectionnez Expand/Collapse (Étendre/Réduire) dans le menu local View.

## Écouter un segment

Pour écouter un segment depuis le début, appuyez et maintenez enfoncé le bouton de la souris, le pointeur se trouvant sur l'icône de haut-parleur, à gauche du nom du segment. Le segment sera lu en entier (ou tant que vous maintiendrez le bouton de la souris).



Si vous ne voulez pas écouter le segment depuis le début, cliquez dans image de forme d'onde, à droite. Le segment sera relu depuis l'endroit où vous avez cliqué, aussi longtemps que vous maintiendrez le bouton de la souris.

## Retrouver où un Segment est utilisé dans le fichier Song

Juste à côté de l'icône de haut-parleur de chaque segment, se trouve un nombre indiquant combien de fois un segment est utilisé dans le fichier Song. Un segment sans nombre est utilisé nulle part.

mutron3.wav	C:	∞	517K
mutron3.1	0	428273	428273 44100
1 short mu	75431	234415	158984 44100
2 mutron	75431	280165	204734 44100
1 mutron2	75431	382521	307090 44100

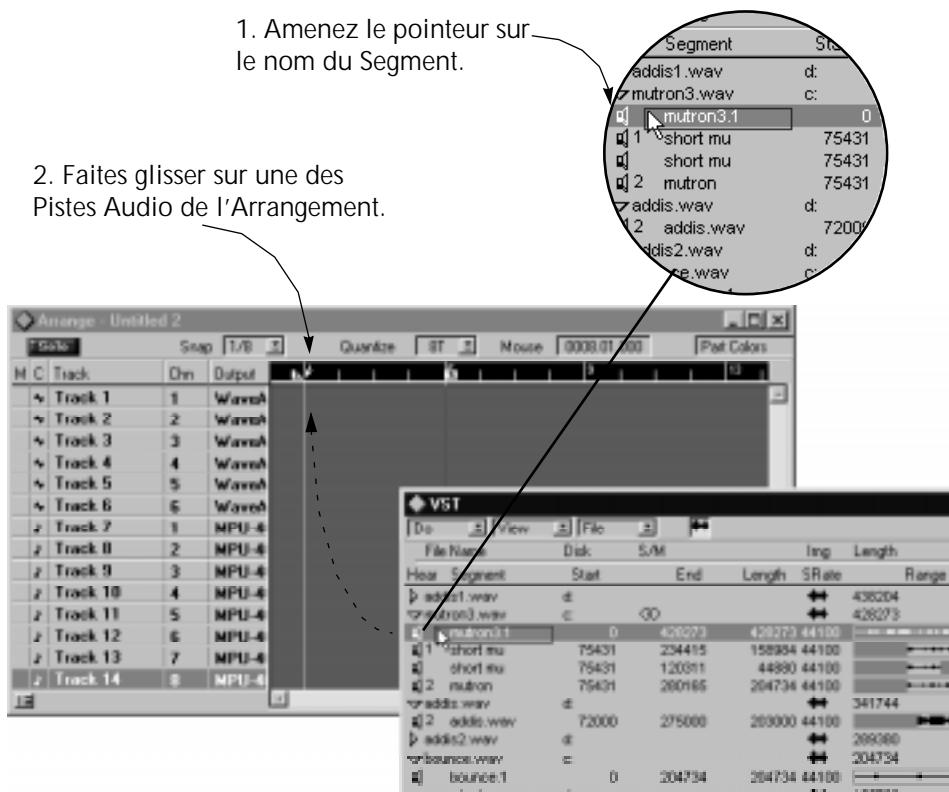
# Faire glisser un Segment du Pool dans la fenêtre d'Arrangement

Une des fonctions les plus importantes du Pool, est la possibilité de faire glisser des segments dans la fenêtre d'Arrangement. Cet exemple utilise le fichier Quick Start Song se trouvant sur le CD-ROM :

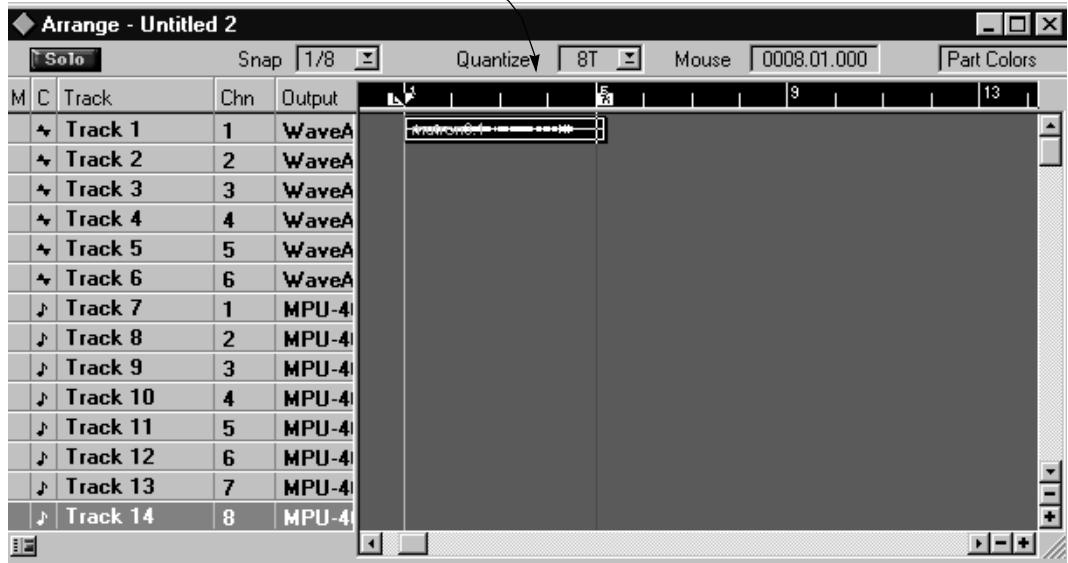
- 1. Si vous n'avez pas encore copié le dossier Quick Start Song sur votre disque dur, faites-le.**  
Voir [page 25](#).
- 2. Ouvrez le fichier "Quick Start Song".**
- 3. Sélectionnez New Arrangement dans le menu File afin d'ouvrir un nouvel arrangement vide.**  
Dans cet exemple vous n'utiliserez pas l'Arrangement d'origine, même s'il est toujours présent en arrière-plan.
- 4. Veillez à avoir un certain nombre de pistes Audio en haut de l'Arrangement.**
- 5. Réglez le tempo de l'arrangement sur 70 BPM.**
- 6. Déroulez le menu Audio et sélectionnez Pool.**  
Une fenêtre Pool est affichée, contenant un grand nombre de fichiers audio.
- 7. Redimensionnez et disposez la fenêtre de façon à voir les huit premières Pistes de l'Arrangement, et autant que possible l'Affichage des Parts (la zone située à droite des Pistes) et la fenêtre du Pool.**
- 8. Dans la fenêtre du Pool, sélectionnez Expand (Étendre) dans le menu Local View.**
- 9. Désormais, en-dessous de chaque fichier apparaît un ou plusieurs segments.**

**10. Placez le pointeur de la souris sur un des noms de segments, et appuyez sur le bouton de la souris. Tout en le maintenant enfoncé, faites glisser le segment sur une Piste Audio de l'Arrangement.**

L'illustration ci-dessous décrit en détails cette procédure.



**3. Le Segment apparaît comme une Part dans l'Affichage des Parts.**



**11. Si la Part n'apparaît pas exactement à l'endroit voulu, il suffit de la refaire glisser sur la bonne Piste et au bon emplacement temporel.**  
Comme toujours dans un Arrangement, la valeur Snap affectera le positionnement du segment.

**12.Cliquez sur le bouton “Lecture” du Bloc de Commande afin d’écouter le nouvel Arrangement.**

**13.Faites glisser un autre Segment sur une autre piste, et placez-le de façon à ce que les deux Segments commencent en même temps. Cliquez sur “Lecture” pour entendre le résultat.**

**14.Continuez de même, afin de construire votre Arrangement par addition de Parts.**

**Deux conseils :**

- N’oubliez pas que vous pouvez répéter des Parts qui se trouvent déjà dans l’Arrangement.**  
Cette procédure peut s’avérer plus rapide que celle qui consiste à faire glisser plusieurs fois le même Segment depuis le Pool.
- Vous pouvez utiliser la fonction “Cycle” pour essayer différents fichiers et déterminer s’ils vont bien ensemble.**

La fonction “Cycle” permet de répéter à l’infini la lecture de la section comprise entre les *Locateurs Gauche* et *Droit*. Placez simplement ces locateurs comme il convient, cliquez sur le bouton Cycle dans le Bloc de Commande afin qu’il s’allume, puis déclencher la lecteur. Vous pouvez même faire glisser des fichiers sur des emplacements compris dans la zone en “Cycle” en cours de lecture !



## Importer des Fichiers dans le Pool

Si vous désirez utiliser dans votre morceau un fichier audio de format différent déjà présent sur votre disque dur, vous pouvez l’importer dans le Pool, et de là le faire glisser dans l’Arrangement, comme décrit précédemment.

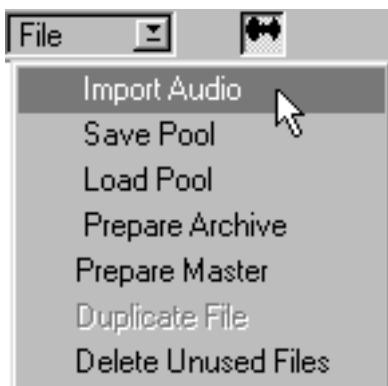
## Caractéristiques du Fichier

Le fichier audio doit remplir les conditions suivantes :

- Il doit être au format Wave (.WAV, le plus courant sur PC) ou AIFF (Audio Interchange File Format, le plus répandu sur Macintosh).
- Il doit avoir une résolution de 16 bits et être non compressé.
- Sa fréquence d’échantillonnage doit être identique à celle utilisée dans le fichier Song (voir [page 59](#)).
- Le fichier peut être mono ou stéréo.

## Importation du Fichier

1. Activez la fenêtre du Pool.
2. Sélectionnez Import Audio dans le menu local File.



Le sélecteur de fichier habituel apparaît.

3. Sélectionnez un format de fichier (WAV ou AIF) dans le menu local Type de fichier.
  4. Localisez le fichier grâce au sélecteur de fichiers, sélectionnez-le puis cliquez sur OK.  
À présent, le fichier apparaît dans la partie inférieure de la fenêtre du Pool, complet avec un Segment que vous pouvez faire glisser dans l'Arrangement, comme décrit ci-dessus.
- Notez que vous pouvez également importer des fichiers audio directement dans l'Arrangement, comme décrit dans le chapitre "Importer et Exporter de l'Audio" dans la documentation électronique (grâce à l'option "Import Audio File" du menu File).

## Introduction à l'édition Audio

# Introduction

Il y a plusieurs façons d’éditer des enregistrements audio dans Cubase VST :

- En manipulant les Parts Audio dans la fenêtre d’Arrangement.
- En modifiant les réglages de fichiers et de segments dans le Pool Audio (voir le chapitre “Le Pool Audio” dans la documentation électronique).
- En éditant et en ajustant les événements Audio dans l’Éditeur Audio.
- En appliquant une édition et un traitement définitifs au fichiers audio et aux segments eux-même dans l’Éditeur de forme d’onde (décris au chapitre “L’Éditeur de Forme d’Onde” dans la documentation électronique).

Ce chapitre décrit les principes et techniques de base de l’Éditeur Audio. Pour de plus amples informations, reportez-vous au chapitre “L’Éditeur Audio” dans la documentation électronique.

## A propos des Segments, Événements, Parts et de l'édition non-destructrice

Comme nous l'avons déjà mentionné, un segment audio est une portion de fichier. En fait, chaque segment est une référence à un fichier audio, un point de départ et un point de fin (appelés désormais *Références de Début et de Fin*).

Un événement Audio peut être visualisé dans une “case” contenant un segment (associé à d’autres réglages). Une Part Audio, en revanche, est une “case” contenant des événements Audio (tout comme les Parts MIDI contiennent des notes ou autres événements MIDI).

Lorsque vous éditez une Part Audio dans l’Éditeur Audio, vous ne modifiez pas réellement l’enregistrement (le fichier audio lui-même), mais seulement les propriétés du ou des segment(s) et des Événements Audio de la Part. L’édition que vous effectuez est non-destructrice, c'est-à-dire qu’aucune donnée audio n’est perdue. Vous pouvez toujours revenir aux réglages d’avant modification.

## Ouvrir l’éditeur Audio

Procédez comme ceci, pour ouvrir l’éditeur Audio :

- Double cliquez sur une Part Audio,

ou

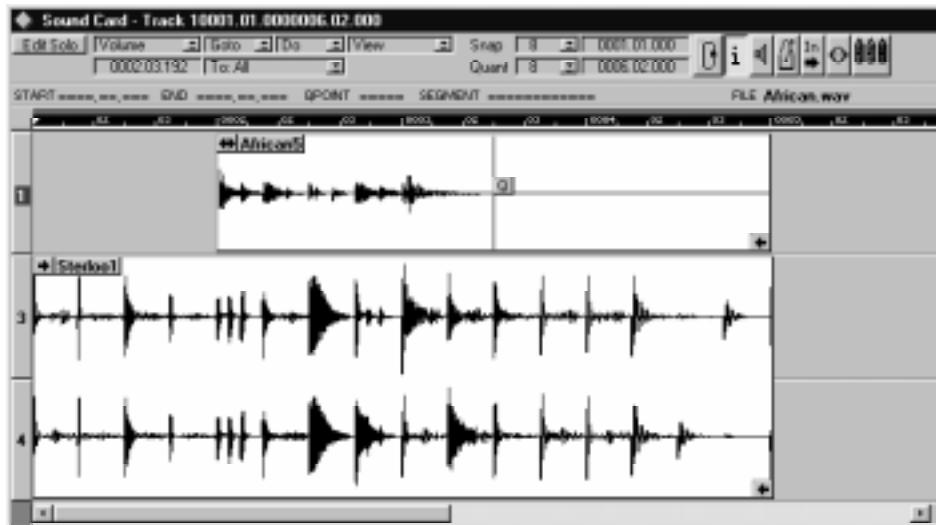
1. Sélectionnez une ou plusieurs Parts Audio.

Vous pouvez éditer en même temps des Parts provenant de plusieurs pistes.

2. Droulez le menu Edit et sélectionnez Edit, ou tapez [Contrôle]-[E] au clavier de l’ordinateur.

Il ne peut y avoir qu’une seule fenêtre Éditeur Audio ouverte.

# L'éditeur Audio - Présentation



## A propos des Lanes (ou Bandes)

Lorsque vous ouvrez pour la première fois l'Éditeur Audio, vous remarquerez qu'il est divisé horizontalement en ce que nous appelons des "*Lanes*" (Bandes). Vous pouvez copier ou déplacer des Événements entre Bandes, mais les résultats seront différents en fonction du réglage de voie audio de la piste éditée :

- **Edition d'une piste à une seule voie (Mono).**

Si la Piste est réglée sur Mono et pour lire sur une seule voie audio spécifique dans la fenêtre "Arrange" (c'est-à-dire si elle n'est pas réglée sur "Any"), les Bandes seront toutes d'égale valeur. La seule raison que vous pourriez avoir d'utiliser plusieurs Bandes lors de l'édition d'une Piste à une seule voie serait de trouver que vous voyez ainsi mieux ce qui se passe.

- **Edition d'une piste Stéréo.**

Si la Piste est réglée pour lire en Stéréo, l'éditeur Audio comportera deux Bandes différentes, une pour chaque côté stéréo. Cela signifie que si vous éditez une piste Stéréo réglée sur la voie 3, l'éditeur Audio affichera des Bandes pour les voies 3 et 4.

- **Édition d'une Piste Multivoie**

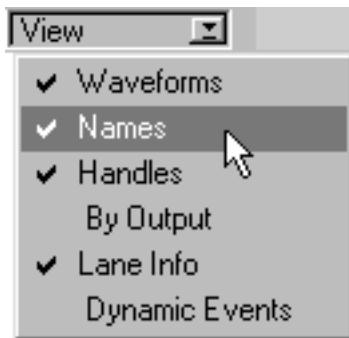
Si vous éditez une Piste réglée sur la voie "Any", chaque Bande représente une des voies audio disponibles. Le numéro de voie audio utilisée par chaque Bande est indiqué par un numéro qui apparaît sur le côté gauche de la fenêtre.

Si vous déplacez un Événement audio d'une Bande à une autre, et que les numéros de ces Bandes diffèrent, la voie audio sur laquelle l'Événement est lu sera modifiée.

- 
- Dans ce chapitre, nous supposons que vous éditez des Parts se trouvant sur la même voie audio. Pour en savoir plus sur l'édition audio multivoie, reportez-vous au chapitre "L'Éditeur Audio" dans la documentation électronique.

# Comment sont affichés les événements audio

Habituellement, les événements Audio ressemblent à des cases contenant une forme d'onde - ou deux si le fichier audio correspondant est stéréo. De plus, diverses poignées, marqueurs et autres peuvent apparaître dans l'événement. Ce qui est affiché dépend des réglages du menu local View:



## Waveforms (Formes d'onde)

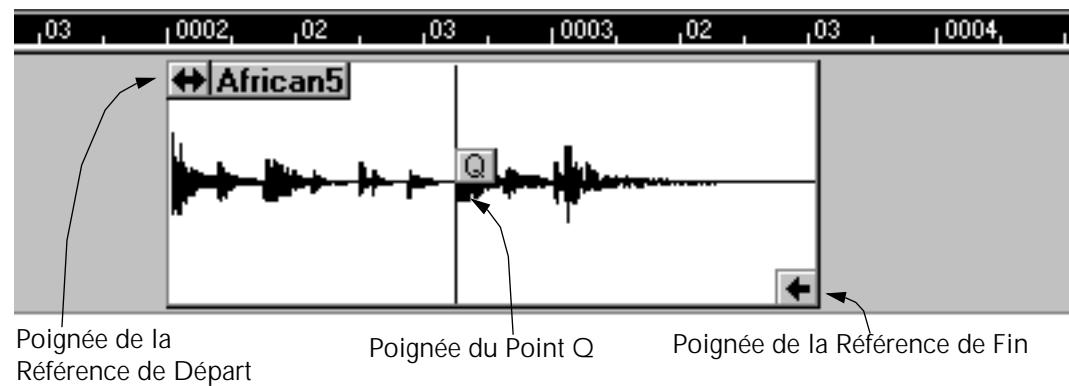
Cette option permet d'activer/désactiver l'affichage des formes d'ondes dans l'Éditeur. Habituellement, cette option est activée.

## Names (Noms)

Cette option permet d'activer/désactiver l'affichage des noms des Segments en haut à gauche de l'éditeur Audio.

## Handles (Poignées)

Chaque événement est muni de Références de Début et de Fin représentant les points de départ et de fin du Segment dans le fichier audio. Si l'option "Handles" est activée dans le menu local View, des poignées permettant d'ajuster les Références de Départ et de Fin seront visibles (respectivement) dans les coins supérieurs et inférieurs des événements. Pour de plus amples informations sur la manière d'ajuster les Références, voir [page 158 dans ce chapitre](#).



La forme de la poignée indique ce que joue l'événement :

- 
- Si ce symbole apparaît au début de l'Événement, il indique que l'Événement lit le fichier audio depuis le début.
  - ↔ Si ce symbole apparaît au début de l'Événement, il indique que l'Événement lit le fichier audio depuis un point situé après le "vrai" début du Fichier. Autrement dit, la Référence de Départ a déjà été modifiée.
  - ← Si ce symbole apparaît à la fin de l'Événement, il indique que l'Événement lit le fichier audio jusqu'au bout.
  - ↔ Si ce symbole apparaît à la fin de l'Événement, il indique que l'Événement ne lit pas le fichier audio jusqu'à la fin. Autrement dit, la Référence de fin a déjà été modifiée.
- 

- Même si l'événement commence ou finit en dehors de la fenêtre, les symboles de Référence de Début et de Fin seront visibles sur les bords de la fenêtre.

Si les événements sont longs, ceci permet de voir quel est "l'état" des Références (décrit ci-dessus) sans faire défiler la fenêtre.

L'option Handles montre/cache aussi les Points Q (voir [page 155](#)).

### By Output (Par sortie)

En sélectionnant cette option, les Événements seront triés de façon à ce que tous ceux qui sont lus sur la même voie audio apparaissent disposés sur la même "Bande". Voir le chapitre "L'Éditeur Audio" dans la documentation électronique.

### Lane Info

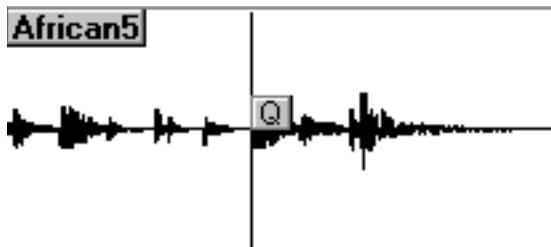
Cette ligne permet d'afficher/masquer la zone d'affichage située à gauche de chaque Bande, indiquant sur quelle voie audio les Événements disposés sur la Bande sont lus.

### Dynamic Events (Événements de dynamique)

Si cette ligne est cochée, une courbe de volume, de panoramique ou des Points de Montage (Match Points) apparaissent dans la moitié inférieure de chaque affichage d'Événement Audio. Ceci est décrit au chapitre "L'Éditeur Audio" dans la documentation électronique.

## A propos des Points de Cue (Q)

Dans l'événement Audio, se trouve également une ligne verticale avec une poignée, marquée "Q". Il s'agit du Point de Cue (Q), un marqueur servant à caler l'événement sur une position musicale.



Le concept qui se dégage ici est qu'en audio, contrairement au MIDI, le début d'un événement ne se produit pas forcément sur une position musicale, par exemple il peut y avoir un silence assez long au début de l'enregistrement.

Cela signifie que le plus souvent il n'y a aucun intérêt à caler le début d'un événement sur une position musicale. D'où les points Q. Ils permettent d'indiquer une position dans le Segment pouvant être interprétée comme sa première "position musicalement significative", le premier temps fort, par exemple.

- **Pour déplacer le Point Q dans un événement Audio, il suffit de cliquer dans la poignée et de la faire glisser.**

Pour que le Point Q soit visible, l'option "Handles" doit être activée dans le menu local View.

Pour de plus amples informations sur le travail avec les Points Q, voir le chapitre "L'Éditeur Audio" dans la documentation électronique.

## Quels événements Audio sont audibles ?

Si au moins deux événements Audio tentent de jouer simultanément sur la même voie audio, seul un d'entre eux sera audible. Ceci est illustré par le schéma ci-dessous :



L'événement "1st Part" est interrompu par l'événement "2nd Part".



L'événement "MainBeat" est interrompu par l'événement "Fill-in". Après ce court événement, "MainBeat" est de nouveau audible.

## Créer des événements Audio

Il existe trois méthodes pour créer de nouveaux événements dans l'Éditeur Audio :

- **Par enregistrement.**

L'enregistrement Audio dans l'éditeur Audio s'effectue comme dans la fenêtre d'Arrangement. Si vous éditez plusieurs Parts sur différentes pistes, vous devez déterminer dans quelle Part vous allez enregistrer en cliquant dans le champ Lane Info à gauche de la fenêtre.

- **Par importation.**

Si vous sélectionnez le Crayon et cliquez quelque part dans une Bande, un sélecteur de fichier apparaît. Repérez et sélectionnez le fichier audio que vous voulez importer, puis cliquez sur OK. Un événement Audio sera créé à l'endroit où vous avez cliqué (en tenant compte de la valeur Snap), le fichier et le segment seront ajoutés au Pool.

Les caractéristiques du fichier sont les mêmes que lors de l'importation dans le Pool (voir [page 148](#)).

- **En faisant glisser des segments depuis le Pool.**

Exactement comme si vous faisiez glisser des segments dans la fenêtre d'Arrangement (voir [page 146](#)).

# Manipuler des événements Audio

Cette section décrit les diverses façons de manipuler les événements Audio.

## Déplacer des événements

Les Événements Audio se déplacent exactement comme les autres objets dans Cubase VST :

1. Sélectionnez l’Outil “Flèche”.
2. Sélectionnez tous les Événements que vous désirez déplacer.
3. Maintenez enfoncé le bouton de la souris avec le pointeur placé sur un des Événements sélectionnés (pas sur les poignées !), et déplacez la souris. La case de la souris vous indique où le Point Q du premier Événement sélectionné et “glissé” arrivera lorsque vous relâcherez le bouton.
4. Si vous désirez restreindre le mouvement horizontalement ou verticalement, maintenez enfoncée la touche [Majuscule] pendant que vous faites glisser.
5. Relâchez le bouton de la souris, et les Événements sélectionnés se retrouvent sur leur nouvel emplacement.

La fonction Snap s’applique de façon à ce que le Point de Cue de l’Événement “glissé” soit positionné sur l’emplacement le plus proche, à la valeur de Résolution (Snap) près.

Vous pouvez régler avec précision la position de l’événement, grâce à l’outil Main. Il est décrit au chapitre “L’Éditeur Audio” dans la documentation électronique.

## Dupliquer des événements

C’est le même processus que pour déplacer des événements, mais il faut appuyer sur [Alt] et maintenir cette touche enfoncée tout en faisant glisser les événements. Les événements Audio dupliqués joueront de nouveaux segments ayant les mêmes propriétés que celui d’origine.

- Si vous voulez que l’événement dupliqué joue le même segment, vous pouvez créer une Copie Fantôme de l’événement en maintenant [Contrôle] pendant le déplacement.

L’avantage de cette technique est que vous n’accumulez pas un tas de segments identiques dans le Pool, et qu’en éditant un seul segment, les modifications affecteront plusieurs événements Audio en même temps. Pour en savoir plus sur les Copies Fantômes, voir le chapitre “L’Éditeur Audio” dans la documentation électronique.

## Changer les Références de Début et de Fin

Changer les Références de Début et de Fin est la principale méthode d'ajustement des événements Audio. Voici quelques éléments à savoir avant de commencer :

- **Snap to Zero (Caler sur Zéro).**

Si l'option "Snap To Zero" du menu Audio est activée, tout ajustement ultérieur sera suivi d'une recherche automatique de "passage par zéro". L'intérêt d'utiliser les passages par zéro est d'éviter les clics dus aux brusques changements de volume de l'audio. Pour en savoir plus sur les passages par zéro, voir le chapitre "L'Éditeur Audio" dans la documentation électronique.

- **Changer l agrandissement.**

Il est souvent utile de zoomer horizontalement et verticalement afin d'effectuer des ajustements précis sur les points de départ et de fin d'un segment. Utilisez les curseurs en bas à droite de la fenêtre pour zoomer.

- **La valeur de la Référence est exprimée en tics.**

Il y a 384 tics par temps (à la noire) cela signifie que lorsque vous modifiez les Références, c'est la résolution que vous utilisez comme valeur de position. Mais si vous avez besoin d'éditer les Références d'un Segment à l'échantillon près, vous pouvez le faire dans le Pool, voir la documentation électronique.

- **Les Références ne se "calent" pas sur la valeur Snap la plus proche.**

### Modifier la Référence de Départ

La Référence de Départ s'ajuste en faisant glisser le *coin supérieur gauche* de la forme d'onde du Segment. La procédure habituelle consiste à viser la poignée, cliquer dessus et faire glisser. Cependant, il n'est pas obligatoire que la poignée apparaisse (vous pouvez la masquer/montrer dans le menu local "View", si vous le désirez).

Placez le pointeur de la Souris dans le coin supérieur gauche de la forme d'onde et faites glisser la Référence vers la gauche ou vers la droite.

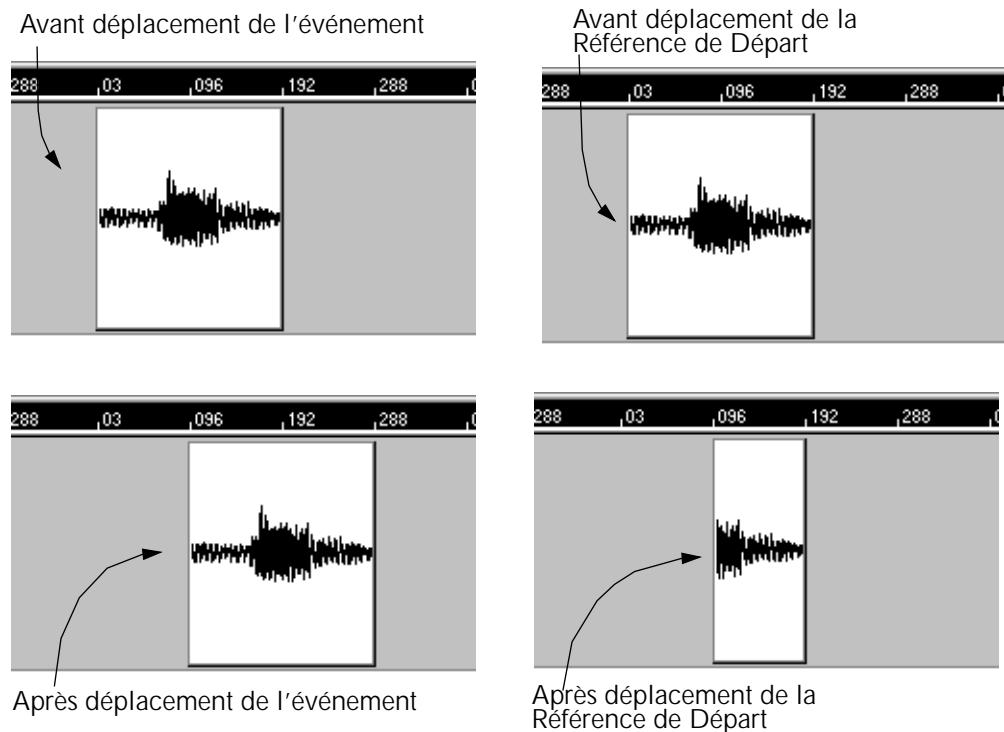


- **Si vous cliquez sur un endroit tout en haut du segment (mais pas sur le nom du segment) la Référence de Début sera immédiatement réglée sur cette position.**

La Référence de Départ peut également être modifiée numériquement, depuis la Ligne d'Info (voir [page 162](#)).

## Que se passe-t-il si vous modifiez le point de Départ ?

Modifier la Référence de Départ modifie le point à partir duquel est lu le fichier du Segment : autrement dit, cette modification “cache” une partie plus ou moins importante du début du fichier. Elle ne *déplace* pas de son dans le morceau. Notez la différence existant entre une modification de la Référence de Départ d'un Événement et un déplacement de l'Événement lui-même :



## Modification de la Référence de Fin

Cette modification s'effectue de la même façon que pour la Référence de Départ, à ceci près que c'est cette fois dans le *coin inférieur droit* de la forme d'onde qu'il faut cliquer. Modifier la Référence de Fin de l'Événement change sa durée : autrement dit, cette modification cache une partie plus ou moins importante de la fin du fichier.

- Si vous cliquez sur un endroit tout en bas du segment, la Référence de Fin sera immédiatement réglée sur cette position.  
La Référence de Fin peut également être modifiée numériquement, depuis la Ligne d'Info (voir [page 162](#)).

## Écouter les modifications

Si vous activez l'icône du Haut-parleur, un bref passage du segment sera relue pendant que modifiez les Références, vous permettant ainsi d'effectuer des réglages précis à l'oreille. Vous trouverez des informations sur la manière de régler la longueur du passage à relire dans la documentation électronique.

## Écoute des événements Audio

Cette fonction permet de vérifier le contenu d'un événement en le relisant depuis n'importe quel endroit :

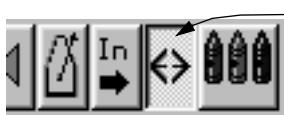
**1. Sélectionnez la Loupe dans la Boîte à Outils.**

**2. Veillez à ce que l'icône Navette, dans la Barre d'État, soit désactivée.**

Lorsqu'elle est activée, la Loupe sert à l'écoute dynamique. Ceci est décrit au chapitre "L'Éditeur Audio" dans la documentation électronique.



Icône Navette désactivée  
(Mode Audition).



Icône Navette activée  
(Mode Écoute dynamique).

**3. Cliquez sur un Événement.**

Cet Événement est alors lu depuis ce point, tant que vous maintenez enfoncé le bouton de la souris. L'audio se dirige, comme d'habitude, dans la table de mixage Monitor.

# Effacer des événements Audio

Les événements Audio peuvent être effacés de diverses façons, comme les Parts dans la fenêtre d'Arrangement :

- **En cliquant dessus avec la Gomme.**

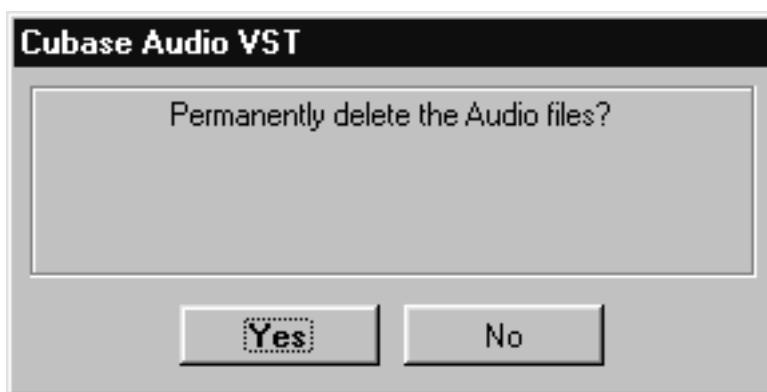
L'événement est alors supprimé de la Part Audio. Mais le fichier reste sur le disque dur et dans le Pool Audio, avec le segment.

- **En sélectionnant l'événement et en appuyant sur la touche [Effacement] du clavier de l'ordinateur.**

Là aussi, l'événement est seulement supprimé dans la Part Audio.

- **En sélectionnant l'événement et en maintenant la touche [Contrôle] tout en appuyant sur [Effacement].**

En faisant cela, vous verrez apparaître le message d'alerte suivant :



Effacer définitivement les fichiers Audio ?

Si vous cliquez sur No, seul l'événement Audio sera supprimé, comme si vous n'aviez pas appuyé sur [Contrôle].

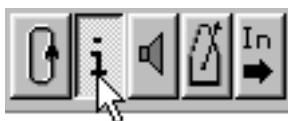
Si vous cliquez sur Yes (Oui), le fichier audio sera définitivement effacé du disque dur et le segment ainsi que le fichier seront supprimés du Pool Audio.

- 
- Le fait d'effacer définitivement un fichier audio du disque dur est irrémédiable et ne peut être annulé !
-

# Édition dans la Ligne d'Infos

La Ligne d'Infos est une section de la fenêtre contenant les réglages numériques de l'événement Audio sélectionné. Procédez ainsi :

1. Pour afficher la Ligne d'Infos, cliquez sur le bouton "I" de la Barre d'Etat:



START **0001.03.192** END **0004.03.195** QPOINT **0** SEGMENT **Afric**

2. Sélectionnez un Événement et un seul.

3. Ajustez les valeurs comme décrit dans le tableau ci-dessous:

---

**Rubrique: Description:**

Start	Référence de Départ. Toute modification déplace l'Événement.
End	Référence de Fin. Toute modification raccourcit ou rallonge l'Événement.
QPoint	Point de Cue. Toute modification déplace le point de Cue. Voir <a href="#">page 155</a> .
Segment	Nom du Segment. Toute modification se reflète dans tous les Événements qui lisent cet segment, et dans le Pool.
File	Nom du fichier. Le modifier signifie que le fichier audio lui-même, sur le disque dur, sera renommé.

---

## Introduction à l'édition MIDI

# Que peut-on faire avec les éditeurs MIDI ?

Lorsque vous enregistrez des données MIDI, vous remplissez des Parts avec des notes et autres “événements” MIDI. Mais vous ne pouvez pas voir ni manipuler réellement ces événements séparément dans la fenêtre d’Arrangement. Dans les éditeurs MIDI, vous pouvez !

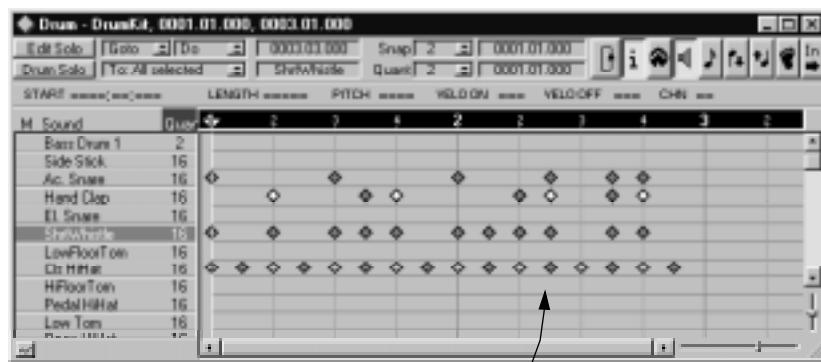
## Différents types d’événements et où les trouver

Vous trouverez ci-dessous une liste des types de données MIDI que Cubase VST peut enregistrer et des indications sur la façon dont elles sont affichées pour être modifiées (éditées).

### Notes (Messages Note On et Off)

Les notes sont affichées dans tous les éditeurs MIDI. Observons un motif rythmique simple et voyons comment il apparaît dans les différents éditeurs :

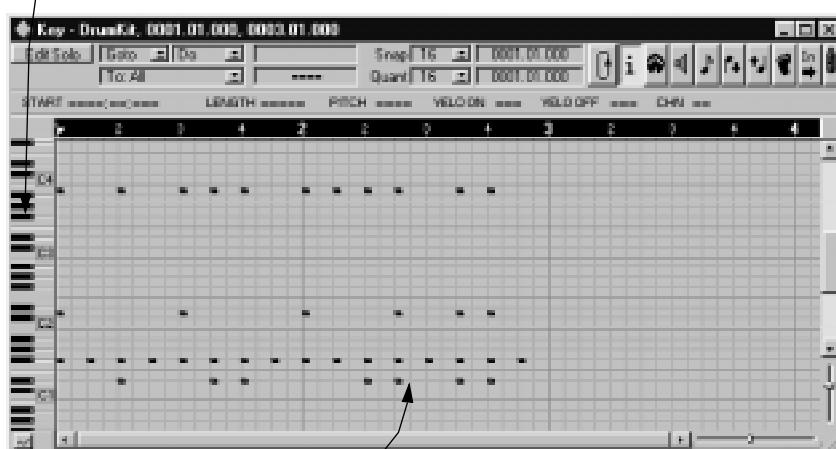
#### Dans l’éditeur rythmique



Dans la fenêtre de l’éditeur rythmique (Drum), les notes apparaissent sous la forme de losanges. Chaque touche correspond à un son figurant dans la liste de gauche. Les différents grisés des losanges indiquent différentes valeurs de vélocité.

#### Dans l’éditeur Clavier

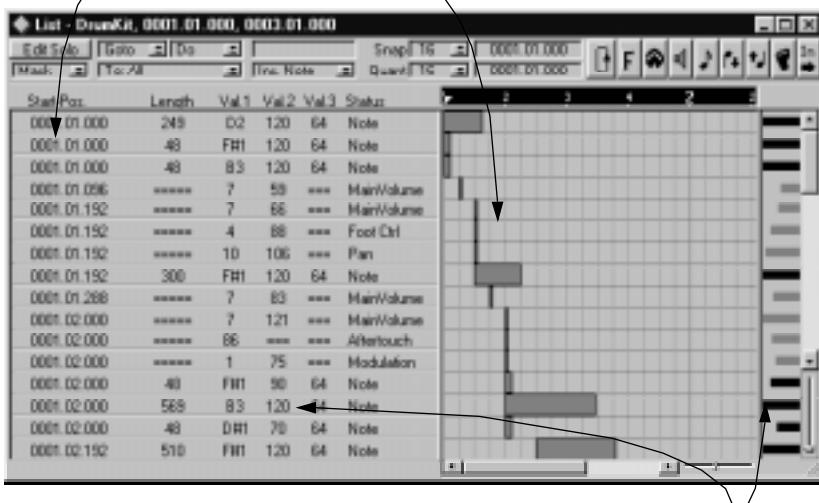
Le clavier de piano qui apparaît à gauche sert à retrouver plus facilement la hauteur des notes au moment de les entrer ou de les éditer.



Les notes apparaissent sous la forme de rectangles et occupent une place d’autant plus élevée dans la grille qu’elles sont plus aiguës. La longueur des notes est proportionnelle à celle du rectangle.

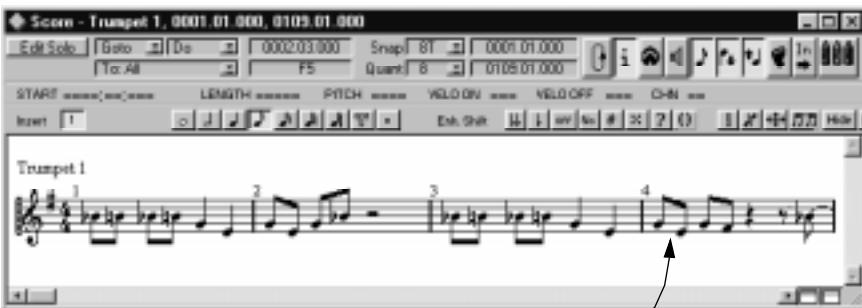
## Dans l'Éditeur en Liste

Les notes apparaissent à la fois dans la liste à gauche et sur l'affichage graphique à droite.



Les segments noirs servent à l'affichage graphique et à l'édition MIDI des "Valeurs 2" de chaque événement. Dans le cas de notes, "Valeur 2" correspond à la valeur de Vélocité.

## Dans l'Éditeur de Partition



Dans l'Éditeur de Partition, les notes sont affichées et on peut les éditer exactement comme les notes d'une partition imprimée.  
Cette recopie d'écran provient de Cubase Score.

## Messages continus

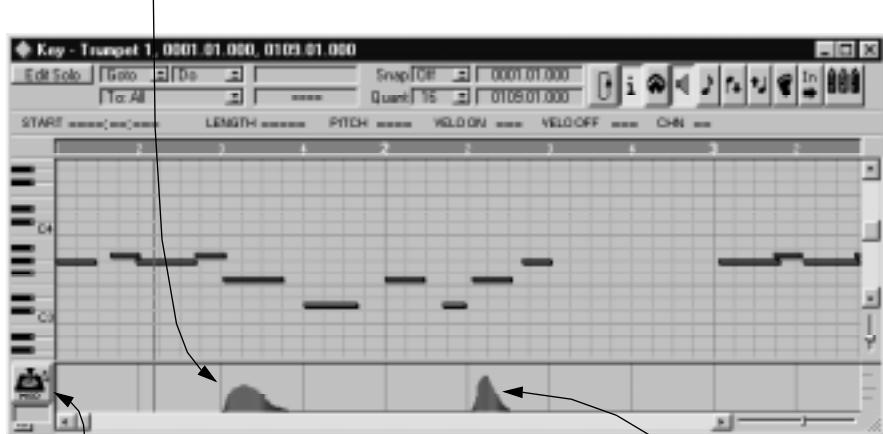
Les différents types de messages MIDI continus servent à véhiculer des modifications progressives de paramètre. Pour être exact, ces types de messages sont :

- Aftertouch (Pression par canal et pression polyphonique)
- Pitch Bend
- Contrôleurs, comme la pédale de Sustain, le volume MIDI, la molette de modulation, etc.

Pour être tout à fait exact (pour ne pas dire pédant !), certains de ces messages ne sont pas tout à fait continus. La pédale de Sustain, par exemple, ne peut être qu'enfoncée (On) ou relâchée (Off). Cependant, les spécifications de la norme MIDI regroupent tous ces messages dans la catégorie "Messages continus", et Cubase VST également.

Les messages continus sont représentés et peuvent être édités dans l'Éditeur Clavier et l'Éditeur en Liste :

Dans l'Éditeur Clavier, la région située sous la barre de séparation s'appelle l'Écran du Contrôleur

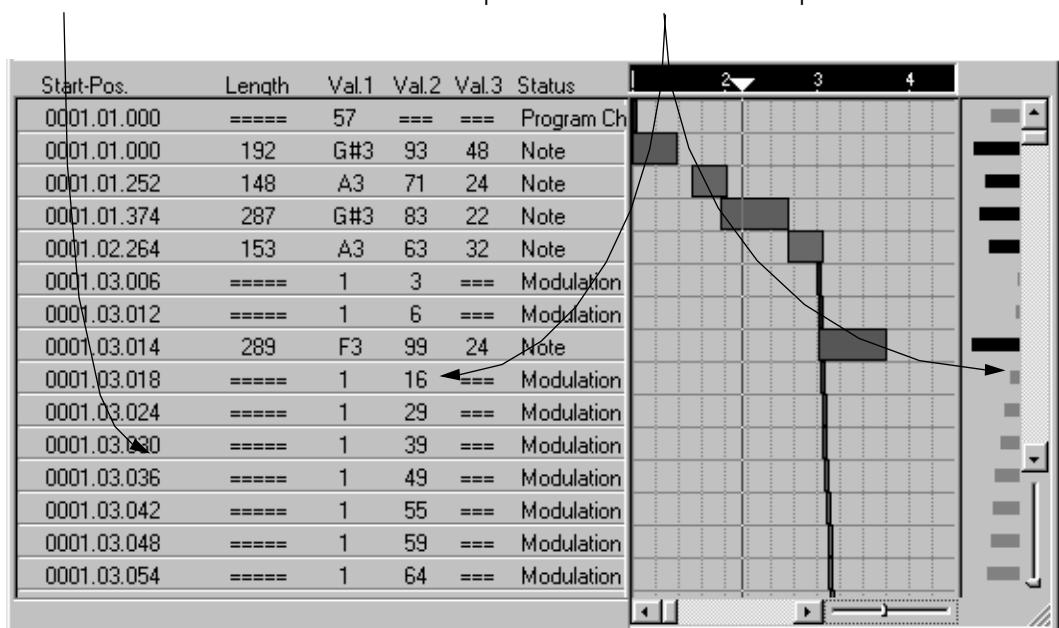


Cliquer sur cette icône provoque l'apparition d'un menu local, qui vous permet de sélectionner le type de données continues à afficher. Dans le cas ci-dessus, ce sont les événements de la molette de modulation qui sont représentés.

Les "cônes" de données continues (telles qu'elles apparaissent dans la fenêtre de l'Éditeur Clavier) représentent en réalité un grand nombre d'événements séparés. On s'en aperçoit en examinant la même liste dans la fenêtre de l'Éditeur en Liste.

Les événements de molette de modulation apparaissent dans l'ordre de leur lecture.

La "Valeur 2" de chaque événement apparaît dans la liste et dans la zone graphique. La couleur grise indique des événements autres que des notes.



## Messages de Program Change

Un message Program Change (Changement de Programme) est un événement MIDI ordonnant à un appareil MIDI connecté de charger un nouveau Programme (c'est-à-dire un autre son pour un synthé, un nouvel effet pour une réverbération numérique, etc.). Dans Cubase VST, vous pouvez enregistrer des messages de Program Change exactement comme vous enregistrez d'autres événements. Si vous désirez éditer des messages Program Change, ou en créer de nouveaux, il faut choisir soit l'Éditeur Clavier, soit l'Éditeur en Liste. Reportez-vous au chapitre "Éditeur en Liste".

## Messages de Système Exclusif

Les messages du type Système Exclusif traitent d'événements MIDI un peu particuliers, en ce sens qu'ils contrôlent en détails les paramètres d'un appareil MIDI. Comme tous les appareils font intervenir des paramètres différents, chaque grand constructeur d'appareils MIDI possède son code spécial d'ID (identification), qui figure dans chaque message Système Exclusif.

Les messages de Système Exclusif sont affichés et édités dans la fenêtre de l'éditeur en Liste. (Voir au chapitre "Éditeur en Lise"). Pour une édition et des manipulations détaillées des données de Système Exclusif, vous pouvez utiliser le module SysEx Editor, décrit dans une documentation électronique séparée.

# Ouvrir un éditeur MIDI

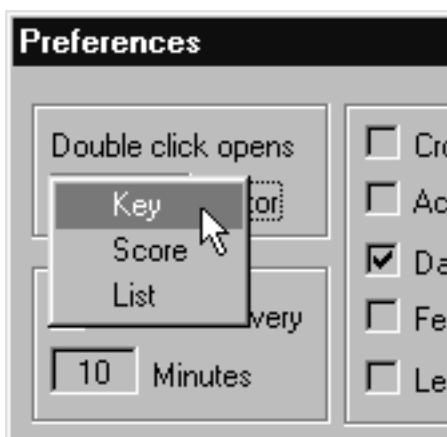
Il y a plusieurs façons d'ouvrir un éditeur MIDI :

- Si vous n'avez encore enregistré aucune donnée MIDI, et que vous voulez entrer des événements MIDI "à partir de zéro" dans un éditeur MIDI, vous devez d'abord créer une Part, au moyen du Crayon ou de la fonction Create Part (Créer Part). Ceci est décrit à la [page 115](#).

## En double-cliquant sur une Part

S'il s'agit d'une Part rythmique, c'est l'éditeur rythmique (Drum) qui s'ouvre. S'il s'agit d'une Part MIDI normale, l'éditeur qui s'ouvre dépend du réglage de l'option "Double Click Opens" (Double-clic ouvre) dans le dialogue Preferences. Pour le régler procédez comme ceci :

1. Déroulez le menu File et sélectionnez "Preferences".  
Le dialogue Preferences s'ouvre.
2. Déroulez le menu local "Double click opens" (Double-clic ouvre) et sélectionnez-y votre éditeur préféré (éditeur Clavier (Key), de Partition (Score) ou en Liste (List)).

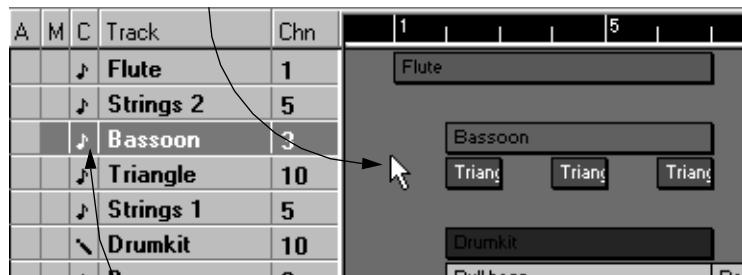


Le réglage Double Click Opens (Double-clic ouvre) est sauvegardé avec le fichier Song. Si vous voulez que ce réglage reste valable pour tous vos nouveaux morceaux, configurez votre fichier "Def.ALL". Voir [page 230](#).

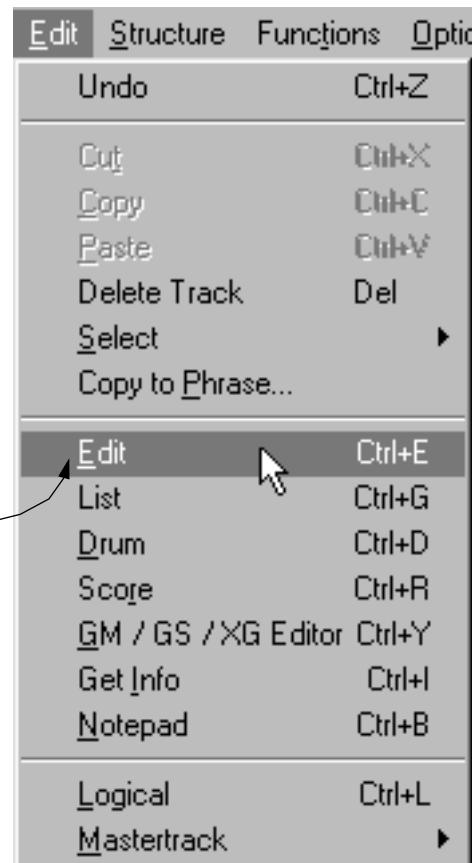
## Éditer une piste entière

Vous pouvez éditer toutes les Parts d'une piste simultanément :

1. Assurez-vous qu'aucune Part n'est sélectionnée, en cliquant n'importe où dans une zone blanche de la fenêtre d'Arrangement.



2. Sélectionnez la piste que vous désirez éditer.



3. Sélectionnez l'éditeur "préféré" depuis le menu Edit ou utilisez le raccourci clavier.

Pour les pistes MIDI l'option "Edit" ouvre l'éditeur Clavier, pour les pistes rythmiques, elle ouvre l'éditeur rythmique.

## Édition de plusieurs pistes à la fois

Vous pouvez éditer simultanément n'importe quelle sélection de Parts, même des Parts situées sur des pistes différentes. La seule restriction est la suivante :

- L'Édition en Liste ne peut être utilisée que sur des Parts faisant partie de la même piste.

1. Sélectionnez les Parts que vous désirez éditer.

2. Sélectionnez l'Éditeur désiré dans le menu Edit, ou utilisez les raccourcis clavier.

# Éditeur Clavier (Key)

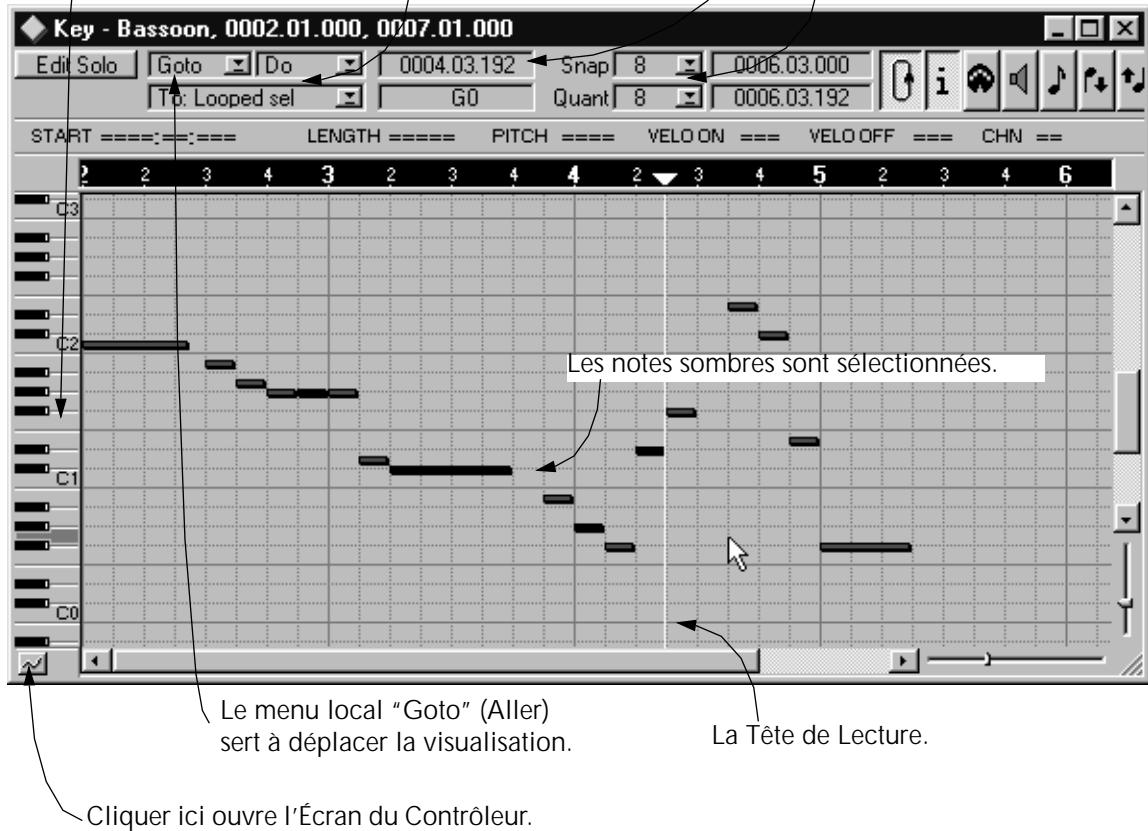
## Présentation

Voici une description des principales caractéristiques de l'Éditeur Clavier (Key):

La position du pointeur de la souris apparaît à la fois temporellement, dans l'Indicateur, et musicalement, sur le clavier piano.

Les menus locaux Do et To. Voir "Les éditeurs MIDI – Informations générales" dans la documentation électronique.

Les cases Snap et Quantize.



# Éditeur rythmique (Drum)

L'éditeur rythmique sert à éditer des pistes MIDI. Il peut aussi, dans un contexte plus élaboré, servir à l'édition de Pistes Rythmiques. Voir le chapitre “Édition Rythmique et Pistes Rythmiques”.

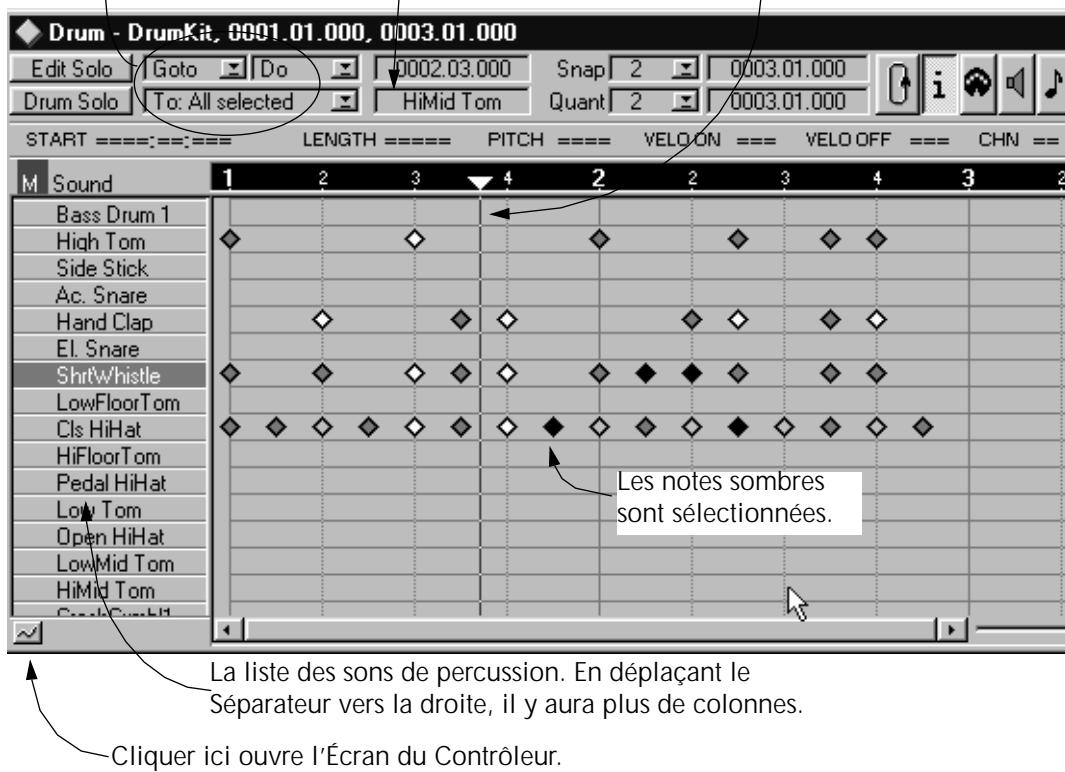
## Présentation

Voici une description des principales caractéristiques de l'Éditeur rythmique (Drum) :

Les menus locaux Do et To. Voir “Les éditeurs MIDI – Informations générales” dans la documentation électronique.

La position de la souris s'affiche dans l'indicateur. Le nom du son de percussion sur la ligne correspondante, s'affiche dans la case en-dessous.

La Tête de Lecture.



## A propos des “Drum Maps” (Tables de percussion)

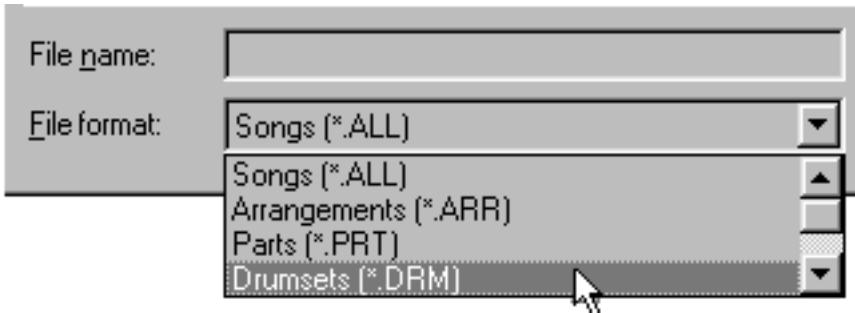
Dans l'éditeur rythmique, chaque touche de votre clavier MIDI est représentée par un “Son”, dans une “Drum Map”. Cette table comporte 64 Sons pouvant être nommés et réglés afin de représenter un certain son de percussion dans votre synthétiseur, sampler ou boîte à rythme.

Lorsque vous avez défini un son, toutes les notes ayant déjà été enregistrées avec ce son apparaissent sous forme de losanges sur cette “ligne” dans l'affichage des notes.

## Ouvrir des Drum Maps toutes prêtes

Un certain nombre de Drum Maps se trouvent sur le CD-ROM Cubase VST. Cet exemple décrit comme ouvrir une Drum Map pour les instruments General MIDI, mais vous trouverez aussi des Drum Maps créées spécialement pour les sons de percussions de vos instruments. Pour en charger une, procédez comme ceci :

1. Sélectionnez »Open...« (Ouvrir) dans le menu File.
2. Dans le menu local File Format, sélectionnez “Drumsets (\*.DRM)”.



3. Repérez le dossier Drum Maps sur le CD-ROM Cubase VST.

Il sera plus pratique de copier les Drum Maps désirées du CD-ROM sur votre disque dur, puis de les ouvrir à partir de là.

4. Repérez la Drum Map désirée et cliquez sur OK.

Pour une Drum Map compatible General MIDI, ouvrez le dossier Roland et sélectionnez “GS Standard”.

Désormais, à chaque fois que vous ouvrirez l’éditeur rythmique, cette Drum Map sera correctement définie et les enregistrements effectués dans la fenêtre d’Arrangement apparaîtront avec toutes leurs notes sur les bonnes lignes.

La Drum Map est sauvegardée avec le fichier Song. Elle sera chargée automatiquement la prochaine fois que vous ouvrirez le fichier.

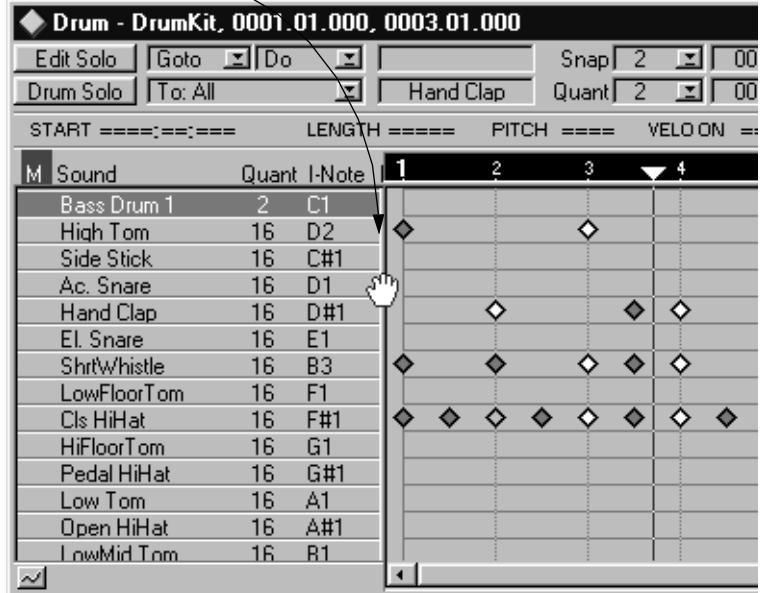
## Configurer et modifier la Drum Map

Vous pouvez facilement modifier une Drum Map existante, ou en configurer une nouvelle correspondant aux sons de percussions et de batterie de vos instruments MIDI.

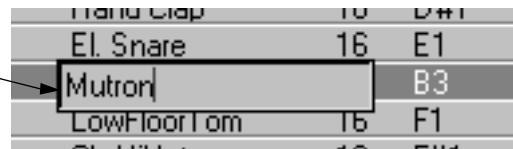
- Cet exemple suppose que vous utilisez l'éditeur rythmique (Drum) pour modifier les Parts MIDI.

1. Observez et notez quelle touche de votre clavier produit tel ou tel son de percussion.

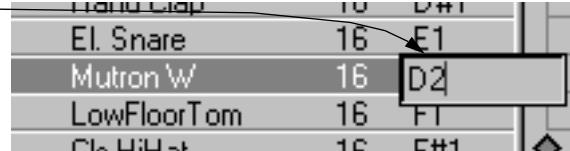
2. Ouvrez l'éditeur rythmique (Drum) et déplacez le Séparateur situé entre la Drum Map et l'affichage des notes, afin de voir les premières colonnes.



3. Double-cliquez sur un des noms de son et tapez celui qui convient.



4. Double-cliquez sur la valeur I-note de ce son et tapez la hauteur de la note jouant ce son.



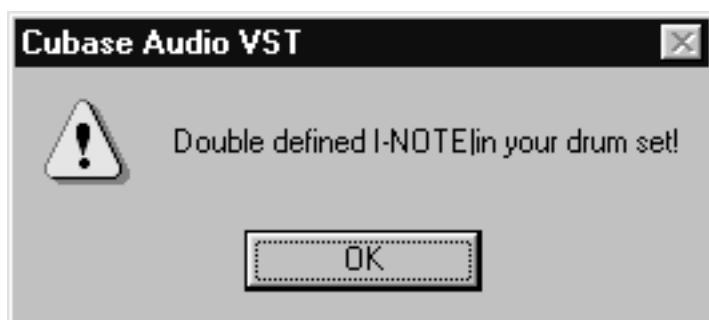
Désormais, les enregistrements faisant intervenir le son déclenché par cette note apparaîtront sur cette ligne.

## Si des notes déjà enregistrées n'apparaissent pas sur la Ligne

Il peut arriver que, même en ayant affecté une note à un son de percussion, rien ne se passe en lecture quand bien même tout semble correct. Ce cas de figure se produit le plus souvent parce que deux sons de percussion différents se trouvent affectés à la même note. Procédez comme suit :

1. Faites défiler la liste, vers le haut ou vers le bas, afin de trouver le son déjà affecté à la note que vous désirez utiliser.
2. Amenez la valeur de note de ce son à la valeur la plus basse possible (c'est-à-dire C-2).
3. Revenez à votre son de départ, et vérifiez bien son affectation.  
Les notes devraient alors apparaître sur la Ligne.

## Si vous obtenez le message “Double defined Notes”



Lorsque vous modifiez la valeur I-note, une zone de dialogue peut apparaître indiquant “Double defined I-NOTE in your drum set”. (I-NOTE double dans votre Jeu de Percussion). Ce message signifie qu'il y a plus d'un son affecté à la même note MIDI, comme décrit ci-dessus.

Ce dialogue apparaîtra à chaque fois que vous ouvrirez l'éditeur rythmique, jusqu'à ce que vous changiez une des deux valeurs I-note identiques.

## Sauvegarder votre Drum Map

Vous pouvez évidemment sauvegarder toutes les Drum Maps que vous aurez pu créer. Cette procédure est décrite dans le chapitre “Éditeur Rythmique et pistes rythmiques”.

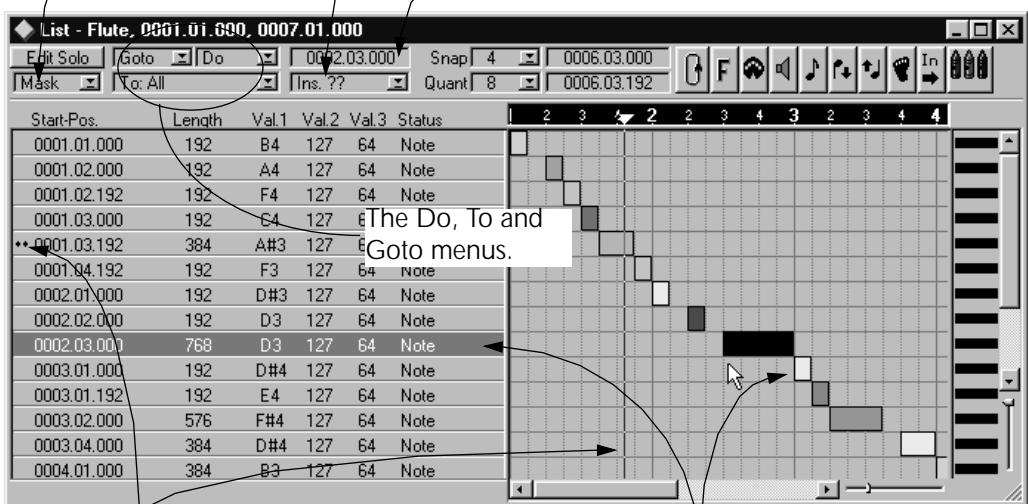
# Éditeur en Liste (List)

## Présentation

Le Menu local "Mask" sert à ne faire apparaître dans l'Éditeur en liste que des Événements MIDI d'un type déterminé.

Le Menu local "Insert" sert à déterminer le type d'Événements à entrer.

La position du pointeur de la souris apparaît dans l'Indicateur.



La Tête de Lecture apparaît simultanément dans la Liste d'Événements et dans l'écran d'Événements.

Les Événements apparaissent simultanément dans la Liste et dans l'écran situé à droite.

# Éditeur de Partition (Score)

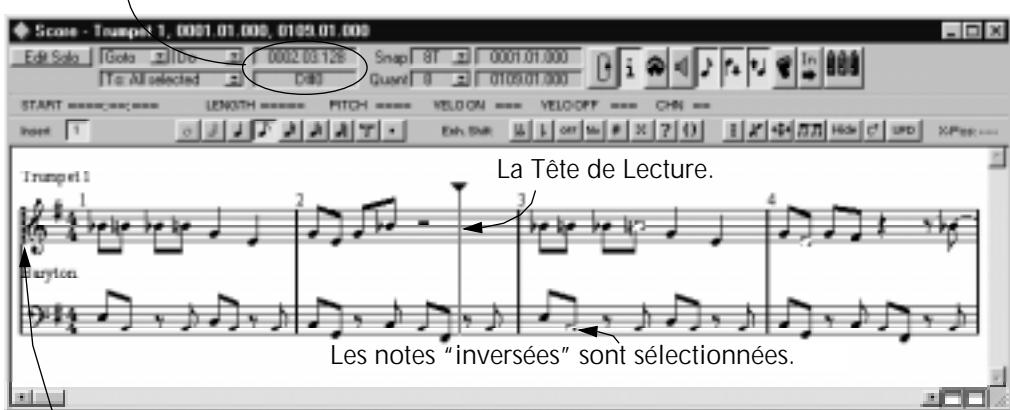
La présentation et les fonctions de l'éditeur de Partition (Score) dépendent de la version de Cubase VST : Dans le Cubase VST "normal", il s'agit d'un éditeur de partition de base, sans les fonctions évoluées, tandis que Cubase Score VST contient un éditeur de partition plus développé, permettant l'édition et l'impression professionnelles.

Sauf mention contraire, cette section et le chapitre Éditeur de Partition dans la documentation électronique décrivent l'éditeur de base dans Cubase VST. Si vous avez Cubase Score VST ou Cubase Audio lisez également le document séparé "Présentation & Impression".

## Présentation

Vous trouverez ci-dessous la description des principales caractéristiques de l'Éditeur de Partition :

La position du pointeur de la souris apparaît à la fois temporellement, dans l'indicateur de la Souris, et musicalement, comme nom de note dans la case située juste en-dessous. Lorsque vous déplacez une note, la valeur de transposition apparaît dans la case inférieure, exprimée en demi-tons.



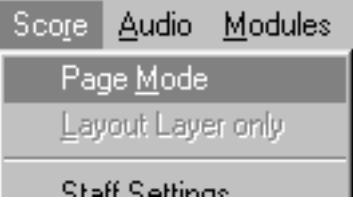
Si vous éditez simultanément des Parts situées sur plusieurs pistes, la double barre pointillée au début de la partition indique la piste active.

## Afficher correctement la Partition

À l'ouverture de l'Éditeur de Partition, les notes peuvent ne pas sembler très lisibles. Il existe un certain nombre de réglages permettant d'obtenir une Partition d'un aspect irréprochable. Reportez-vous au chapitre "Éditeur de Partition" pour plus d'informations.

## Mode Page ou Mode Edit ?

Que vous soyez utilisateur de Cubase VST Score ou de Cubase Audio VST, votre logiciel dispose d'un menu Score (Partition). La première ligne de ce menu sert à faire basculer l'Éditeur de Partition en mode "Page" ou en mode "Edit".



En sélectionnant le mode "Page", la musique apparaîtra comme si elle était imprimée...

### When I walk out

A musical score in "Page Mode" showing a single staff of music. The staff begins with a treble clef, a key signature of one sharp, and a common time signature. The first measure contains a quarter note followed by a eighth note tied to a sixteenth note. The second measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The third measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note.



...en sélectionnant le mode "Edit", les notes seront affichées d'une façon rendant les opérations d'édition plus aisées, comme ci-dessous.

A musical score in "Edit Mode" showing multiple staves of music. The first staff begins with a treble clef, a key signature of one sharp, and a common time signature. The first measure contains a quarter note followed by a eighth note tied to a sixteenth note. The second measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The third measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The fourth measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The fifth measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The sixth measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The seventh measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The eighth measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The ninth measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The tenth measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The eleventh measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The twelfth measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The thirteenth measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The fourteenth measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The fifteenth measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The sixteenth measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The seventeenth measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The eighteenth measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The nineteenth measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note. The twentieth measure contains a eighth note followed by a sixteenth note tied to a eighth note.

La suite du texte suppose que l'éditeur est réglé en mode Edit. L'autre mode étant destiné à la présentation et à l'impression.

Tout ceci ne concerne pas les utilisateurs de versions de Cubase VST (sans Score) dépourvues des fonctions d'impression.

## Taille de la fenêtre

Le mode Edit (Édition) de l'Éditeur de Partition affiche autant de notes que le lui permet l'espace disponible dans la fenêtre d'affichage. En d'autres termes, pour visualiser une plus ou moins grande partie de votre piste, redimensionnez la fenêtre !

# À propos de l'enregistrement et de la lecture

En un mot comme en cent : tout ce qui concerne la lecture et l'enregistrement dans la fenêtre d'Arrangement peut tout aussi bien s'effectuer depuis les Éditeurs.

- **Realtime (Temps réel)**

Le travail en temps réel est une règle générale dans Cubase VST : l'édition ne fait pas exception à cette règle. Autrement dit, l'édition d'un morceau est possible pendant sa lecture, voire même son enregistrement !

- **Step recording (Pas à pas)**

Si vous ne désirez pas enregistrer en temps réel, la fonction "Pas à Pas" vous permet d'entrer une note à la fois. Cette procédure est expliquée dans le chapitre "Enregistrement pas à pas" dans la documentation électronique.

- **Follow Song (Suivre la Lecture)**

Si la ligne "Follow Song" du menu Options est cochée, la fenêtre d'Édition défilera automatiquement pendant la lecture, de façon à maintenir visible la tête de lecture.



Vous pouvez aussi appuyez sur [F] au clavier de l'ordinateur pour activer ou non Follow Song.

- **Edit Solo**



Lorsque ce bouton est activé, vous n'entendez que les pistes ou les Parts en cours d'édition. Toutes les autres pistes sont fermées. Utilisez cette fonction quand vous désirez vous concentrer sur l'édition de Parts dans l'Éditeur, plutôt que d'entendre cette Part dans son contexte.

- **Cycle**

Activer le Cycle (voir [page 86](#)) peut s'avérer très commode lors d'opérations d'édition très fines : vous entendez immédiatement le résultat, sans devoir repasser à chaque fois par les commandes Rembobinage et Lecture pour vous retrouver dans la bonne section.

# Entrer des Notes

Vous pouvez entrer des notes manuellement, grâce à diverses méthodes, dans les différents éditeurs MIDI :

## Éditeur Clavier (Key)

1. Réglez la valeur Snap en fonction de la plus petite position sur laquelle que vous souhaitez entrer des notes.

Si par exemple vous ne souhaitez entrer des notes que sur des positions de noires, réglez Snap sur "4".

2. Réglez la durée de la note par défaut grâce à Quantize.

La valeur "8" par exemple donnera des croches. Vous pourrez changer cette durée tout entrant les notes - voir [page 180](#).

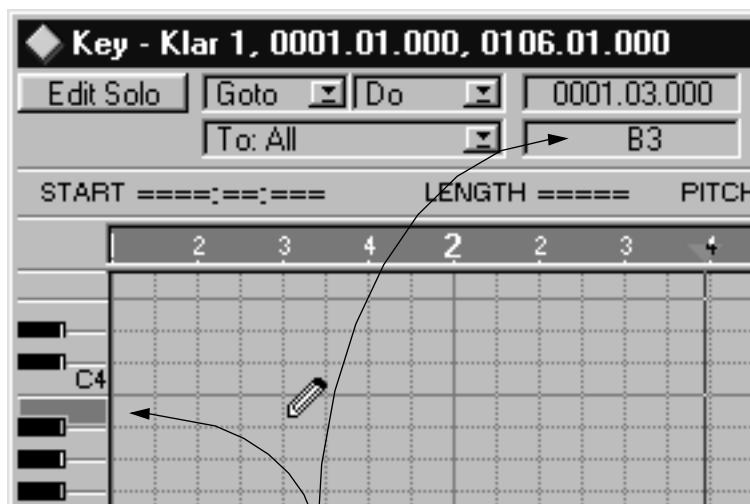


Les valeurs Snap et Quantize réglées pour entrer des croches à des intervalles d'une noire.

3. Sélectionnez le Crayon.

4. Placez le pointeur sur l'affichage des notes, à l'endroit où vous souhaitez que la note soit placée.

Le clavier, à gauche, ainsi que deux champs dans la Barre d'État vous aideront en indiquant la position et la hauteur.



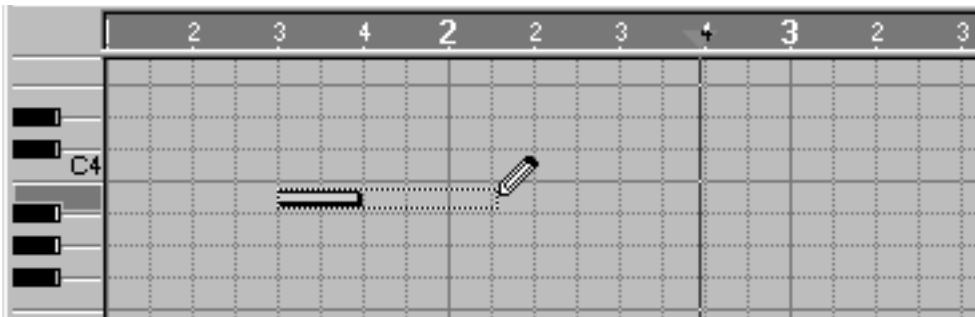
La hauteur est indiquée sur le Clavier et dans la Barre d'État.

5. Cliquez une fois sur la souris pour entrer la note.

## Régler la durée des notes tout en les dessinant

Il est possible de régler la durée des notes sur une valeur autre que celle de quantification, tout en les entrant. Bien que la *valeur Snap* agisse afin que la durée ne puisse être réglée que sur des multiples de cette valeur.

1. Amenez le Crayon sur la position et hauteur correctes.
2. Appuyez sur le bouton de la souris et tirez vers la droite avec le bouton enfoncé.



3. Relâchez le bouton de la souris.

L'événement est ajusté à la valeur Snap la plus proche.

## Déterminer la vélocité des notes

En appuyant sur différentes touches modificaterices du clavier de l'ordinateur, vous pourrez donner aux notes que vous entrez différentes valeurs de vélocité. Ceci est décrit au chapitre “Les Éditeurs MIDI - Informations Générales” dans la documentation électronique.

## Éditeur Rythmique (Drum)

1. Faites glisser le Séparateur vers la droite, afin de voir les colonnes "Q" et "Len".
2. Repérez le son pour lequel vous souhaitez entrer des notes, puis réglez la valeur dans la colonne "Q" en fonction de la plus petite position sur laquelle que vous souhaitez entrer des notes.

Lorsque vous entrez des notes, cette valeur agit comme la valeur Snap dans l'Éditeur Clavier. Par contre, l'éditeur rythmique autorise des réglages de la valeur Q pour chaque son, facilitant l'entrée rapide de motifs rythmiques de Charleston à la double-croche, de caisse claire et pied de grosse caisse à la croche, etc.

3. Réglez la durée de la note par défaut dans la colonne "Len".

Là aussi, vous pouvez entrer des valeurs différentes pour chaque son.

M	Sound	Quant	I-Note	Len	O-Note
	EI. Snare	16	E1	32	E1
	Mutron W	16	D2	32	B3
	LowFloorTom	16	F1	32	F1
	Cls HiHat	16	F#1	32	F#1
	HiFloorTom	16	G1	32	G1
	Pedal HiHat	16	G#1	32	G#1

Les valeurs Q et Len réglées pour entrer un motif rythmique de Charleston à la double-croche.

4. Sélectionnez la Baguette.

5. Placez le pointeur sur l'affichage des notes, à l'endroit où vous souhaitez que la note soit placée.

Ces deux champs de la Barre d'État vous aident en indiquant la position et le son.

Edit Solo	Goto	Do	0003.02.000	Snap	8	000		
Drum Solo	To: All		Cls HiHat	Quant	16	000		
START	=====	LENGTH	=====	PITCH	=====	VELO	ON	==
M	Sound	Quant	I-Note	Len	O-Note	3	2	3
	EI. Snare	16	E1	32	E1			
	Mutron W	16	D2	32	B3			
	LowFloorTom	16	F1	32	F1			
	Cls HiHat	16	F#1	32	F#1			
	HiFloorTom	16	G1	32	G1			
	Pedal HiHat	16	G#1	32	G#1			
	Low Tom	16	A1	32	A1			
	Open HiHat	16	A#1	32	A#1			

6. Cliquez une fois pour entrer la note.

Pour supprimer une note, cliquez simplement dessus avec la Baguette.

## Entrer plusieurs notes en même temps

Si par exemple vous voulez entrer un motif à la double croche, il y a un moyen plus simple que d'entrer les notes une à une :

1. Réglez les valeurs Q et L pour le son.
2. Sélectionnez le Pinceau.
3. Placez-le à l'endroit où doit se trouver la première note, cliquez et tirez la souris vers la droite.

Quant	I-Note	Len	O-Note
16	E1	32	E1
16	D2	32	B3
16	F1	32	F1
16	F#1	32	F#1
16	G1	32	G1
16	G#1	32	G#1
16	A1	32	A1
16	A#1	32	A#1
16	B1	32	B1

4. Relâchez le bouton de la souris.

Une rangée de notes est entrée, placées en fonction de la valeur Q du son.

Quant	I-Note	Len	O-Note
16	E1	32	E1
16	D2	32	B3
16	F1	32	F1
16	F#1	32	F#1
16	G1	32	G1
16	G#1	32	G#1
16	A1	32	A1

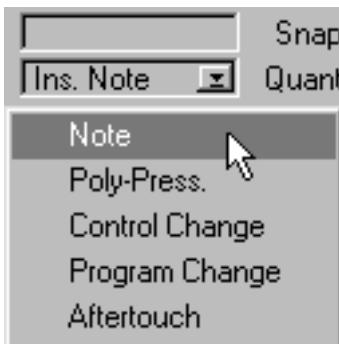
## Déterminer la vitesse des notes

En appuyant sur différentes touches modificatrices du clavier de l'ordinateur, vous pourrez donner aux notes que vous entrez différentes valeurs de vitesse. Ceci est décrit au chapitre "L'Éditeur Rythmique" dans la documentation électronique.

## Éditeur en Liste

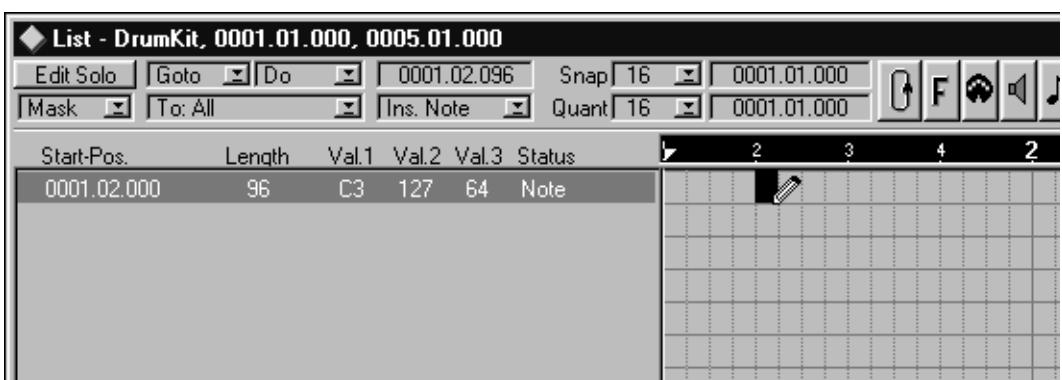
Dans l'Éditeur en Liste, vous pouvez insérer tout type d'événement. Dans cet exemple, nous allons insérer des notes (voir le chapitre l'Éditeur en Liste dans la documentation électronique).

- Déroulez le menu local Insert et vérifiez que "Note" est sélectionné.



C'est dans ce menu que vous sélectionnez le type d'événement à entrer.

- Réglez les valeurs Snap et Quantize comme pour l'entrée de notes dans l'Éditeur Clavier.
- Sélectionnez le Crayon.
- Pointez et cliquez dans l'affichage des événements à droite de la Liste. L'événement apparaîtra à la fois dans la grille et dans la liste.



- Vous pouvez régler la durée de la note manuellement, pendant que vous l'entrez comme dans l'éditeur Clavier (voir [page 180](#)).

Lorsque vous entrez une note dans l'éditeur en Liste de cette manière, elle a une hauteur par défaut, pour la changer procédez ainsi :

- Déplacez le Séparateur vers la droite afin de voir la colonne "Val 1" dans la Liste.

Pour les événements Note, la Valeur 1 est la hauteur.

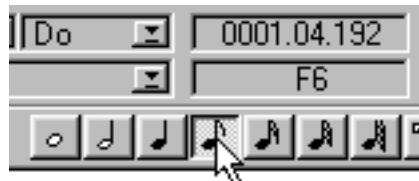
- Changez la valeur au moyen d'une des méthodes d'édition.

## Éditeur de Partition (Score)

Dans l'éditeur de Partition, utilisez l'Outil Note :

- Réglez la valeur Snap en fonction de la plus petite position sur laquelle que vous souhaitez entrer des notes.
- Sélectionnez l'Outil Note.

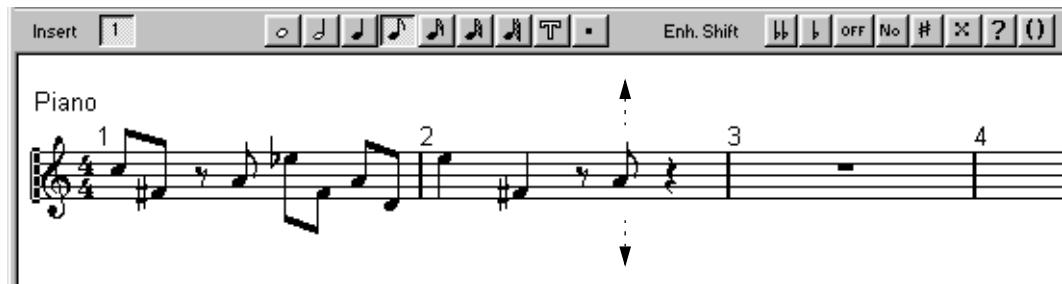
- 3. Sélectionnez une valeur de note en cliquant sur un des boutons de note de la Barre d'Outils.**



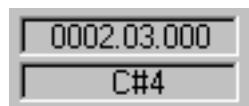
L'Outil Note prend la forme de la valeur de note choisie.

- 4. Appuyez sur le bouton de la souris n'importe où dans l'Affichage des Partitions.**

- 5. Toujours avec le bouton enfoncé, déplacez la note vers le haut/bas.**



Des altérations apparaissent pour vous indiquer la hauteur exacte de la note. Cette valeur est aussi affichée dans le champ situé en-dessous de l'Indicateur de position :



- 6. Lorsque la note est sur la bonne ligne avec une altération correcte, relâchez le bouton de la souris.**

### Entrer des Silences

Utilisez l'Outil Silence pour insérer des silences entre les notes. Comme l'Outil Note, il change d'aspect selon la valeur de note choisie. Voir la documentation Éditeur de Partition pour les détails.

# Sélectionner des notes et autres événements

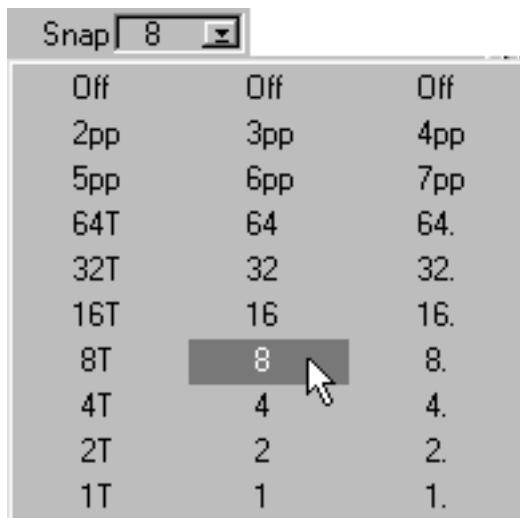
- Dans les principaux écrans d'Événements, la sélection des notes ou d'autres événements MIDI se déroule comme la sélection de Parts dans la fenêtre d'Arrangement : reportez-vous au chapitre précédent.
- Pour sélectionner des Événements dans la Liste lors d'une Édition en Liste, on peut cliquer ou "[Majuscule] - cliquer".
- Vous pouvez utiliser le sous-menu Select dans le menu Edit afin de sélectionner des Événements. Le contenu de ce sous-menu varie selon l'Éditeur dans lequel vous travaillez. Reportez-vous à l'aide en ligne pour plus d'informations.
- La procédure de sélection dans L'Écran de Contrôleur est légèrement différente selon que l'on se trouve dans l'Éditeur Clavier ou Rythmique. Reportez-vous au chapitre "Les Éditeurs MIDI - Informations Générales" dans la documentation électronique.

## Manipuler les notes

Cette section décrit quelques techniques d'édition MIDI de base. Deux fonctions rendent l'édition plus simple :

- **La valeur Snap (Résolution).**

La valeur de Résolution possède exactement la même fonction dans les Éditeurs que dans la fenêtre d'Arrangement : elle restreint les déplacements de notes à certains emplacements. Cependant, dans les éditeurs MIDI vous pouvez sélectionner des valeurs Snap plus petites que dans la fenêtre d'Arrangement, afin d'obtenir des réglages plus précis de position et de durée.



- **Le Haut-Parleur.**

En activant le Haut-Parleur de la Barre d'Outils, les notes et autres événements seront audibles lorsque vous cliquerez dessus, les déplacerez ou les éditerez dans la Ligne d'Infos (voir [page 187](#)).



## Déplacer des Notes

Les notes se déplacent en les faisant glisser à l'aide de l'Outil Flèche, comme les Parts dans la fenêtre d'Arrangement. Si vous en sélectionnez plusieurs, vous pouvez les déplacer en même temps, en conservant la distance relative entre les notes.

### Restreindre le mouvement à une seule direction

Il se peut que vous ayez besoin de transposer une note sans vouloir la déplacer d'un côté ou de l'autre ou inversement. Procédez ainsi :

1. Pointez sur la note avec la Flèche et pressez le bouton de la souris.
  2. Commencez à déplacer la note dans la direction désirée.
  3. Appuyez sur [Majuscule] et continuez à déplacer la note.  
La note ne se déplacera plus que dans cette direction.
- Vous pouvez aussi utiliser les outils Coups de Pied pour déplacer une note horizontalement selon le pas de la valeur Snap.  
Ceci est décrit en détails dans la documentation électronique.

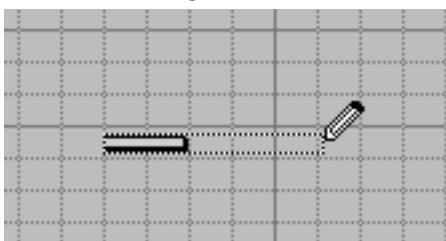
## Dupliquer des Notes

Là aussi, comme dans la fenêtre d'Arrangement, si vous maintenez la touche [Alt], les notes déplacées seront dupliquées.

## Changer la durée des Notes

La méthode suivante peut être utilisée dans les éditeurs Clavier et en Liste pour modifier la durée des notes :

1. Réglez Snap sur la valeur adéquate.  
La durée de la note sera toujours un multiple de la valeur Snap.
2. Sélectionnez le Crayon.
3. Cliquez sur le bord droit de la note, étirez le contour de la note à sa nouvelle longueur et relâchez le bouton de la souris.



## Écouter les Notes



Cliquer sur une note avec la Loupe active sa lecture. Vous pouvez également déplacer la Loupe au-dessus de plusieurs notes (ou autres Événements), pour les lire l'un après l'autre.

## Effacer des Notes

Tout comme les Parts dans la fenêtre d'Arrangement, les Notes (et autres Événements) peuvent être effacés de différentes manières :

- En cliquant dessus avec la Gomme.



- En les sélectionnant et en appuyant sur [Effacement] (ou en sélectionnant Delete Events (Effacer Événements dans le menu Edit)).
- En utilisant les diverses fonctions du menu local d>Action "Do" (décrit dans la documentation électronique).

## Edition dans la Ligne d'Infos

En haut de chaque éditeur (sauf l'éditeur en Liste), se trouve la Ligne d'Infos. Elle peut être affichée ou cacher grâce au bouton Info.



Lorsque le bouton "i" est activé, la Ligne d'Infos est visible.

START **0001.03.000** LENGTH **192** PITCH **D#4** VELO ON **1**

La Ligne d'Infos indique les valeurs de la note sélectionnée. Ces valeurs peuvent être modifiées, comme dans la Liste de l'éditeur en Liste.

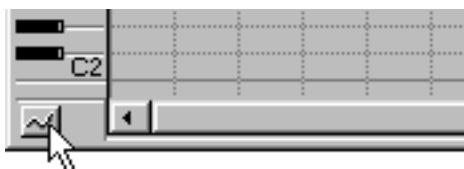
## Edition dans l'Écran de Contrôleur

Les éditeurs Clavier et Rythmique disposent d'un Écran de Contrôleur spécifique en bas de leur fenêtre, où s'affichent les valeurs de vitesse et les événements autres que des notes. Vous pouvez aussi les éditer dans l'éditeur en Liste - voir le chapitre L'Éditeur en Liste dans la documentation électronique.

## Afficher/Cacher l'Écran de Contrôleur

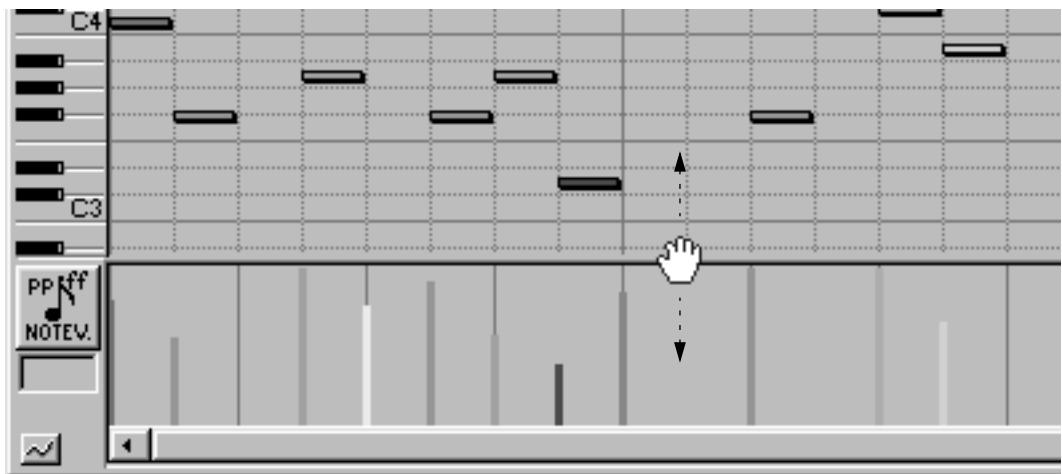
Il existe deux méthodes pour faire apparaître l'Écran de Contrôleur :

- Cliquez sur le bouton de l'Écran de Contrôleur situé en bas à gauche de la fenêtre.



- Appuyez sur [Alt]+[Contrôle]-[C].

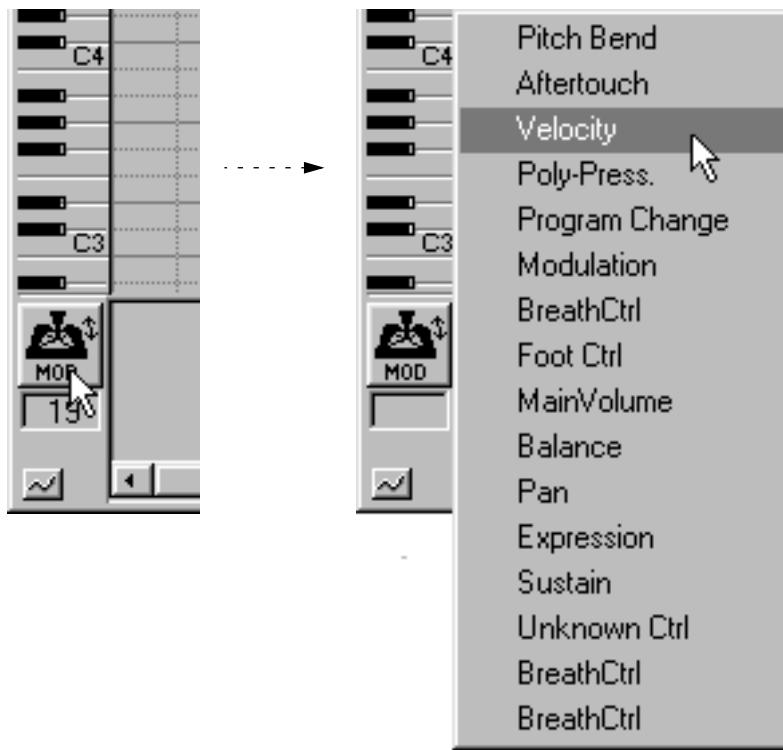
Une fois que vous avez ouvert l'Écran de Contrôleur, vous pouvez modifier sa taille en déplaçant le Séparateur vers le haut ou le bas :



## Sélectionner le type d'événement à afficher

L'Écran de Contrôleur peut visualiser de nombreux types de données différents, mais un seul à la fois. Pour sélectionner un type d'événement, procédez comme ceci :

1. Positionnez le Pointeur sur l'icône correspondant à "Événement" (dans l'Écran de Contrôleur) et appuyez sur le bouton de la souris.  
Le menu local des Types d'événements apparaît.



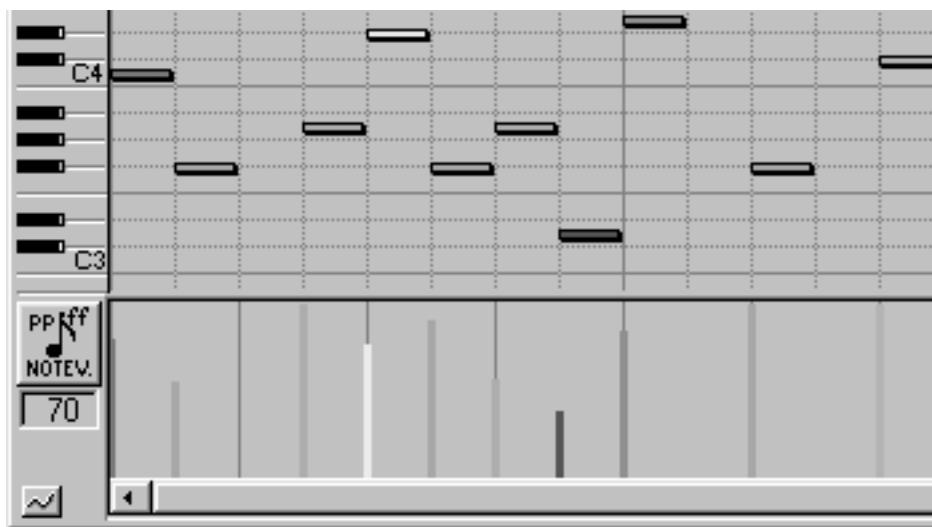
2. Sélectionnez un des types d'événement dans le menu local.

## Edition de la vélocité

Un des types de données visible dans l'Écran de Contrôleur est la vélocité des notes. Celui-ci est légèrement différent des autres types, puisque la vélocité n'est pas un événement en lui-même, mais plutôt une propriété de la note. Donc, s'il n'y a pas de note dans la Part éditée, vous ne verrez aucune valeur de vélocité. De même vous ne pouvez pas créer de valeurs de vélocité (il faut entrer quelques notes). Pour éditer la vélocité, procédez comme ceci :

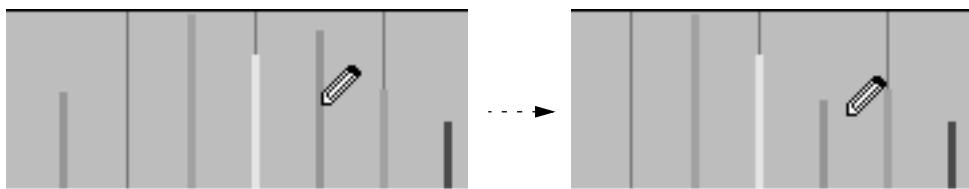
**1. Sélectionnez Velocity (Vélocité) dans le menu local de Type d'Événement.**

Les valeurs de vélocité apparaissent sous forme de barres verticales, les plus hautes représentant les valeurs les plus élevées.



**2. Sélectionnez le Crayon.**

**3. Pour modifier la vélocité d'une note, cliquez sur sa barre de vélocité.**



Pour modifier une série de valeurs, faites glisser le Crayon sur les barres de vélocité.

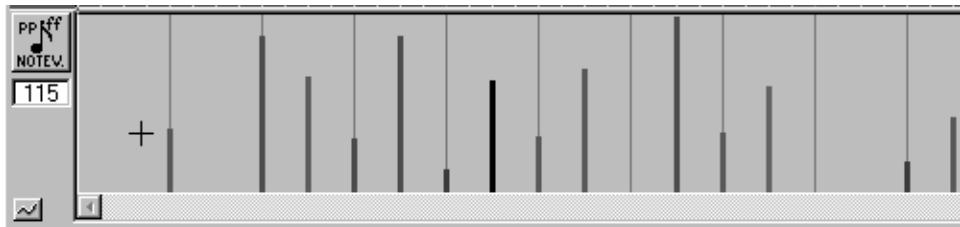
## Créer une progression de la vitesse

Pour créer une série de valeurs croissantes ou décroissantes (correspondant par exemple à un fade-in ou un fade-out), procédez comme ceci :

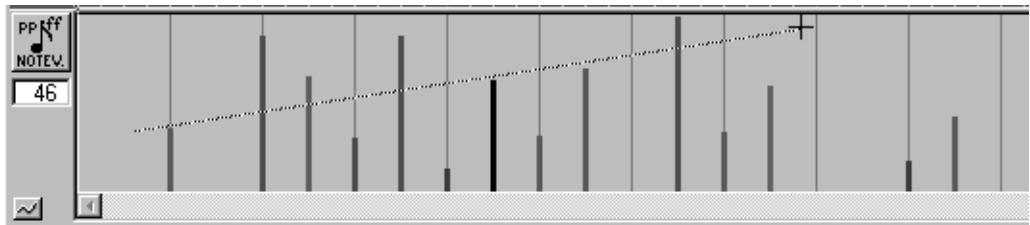
### 1. Sélectionnez l'Outil Ligne.



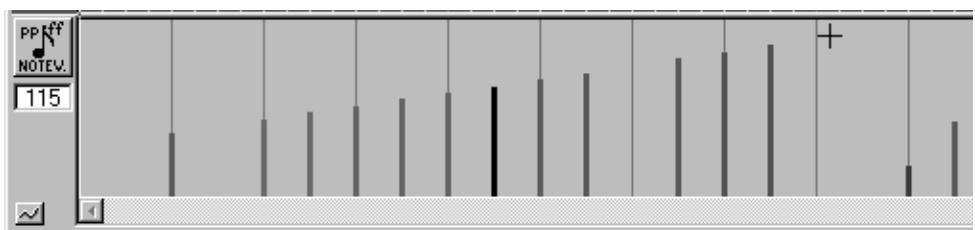
### 2. Placez le Pointeur à l'endroit où doit commencer la progression et appuyez sur le bouton de la souris.



### 3. "Dessinez" la forme de la pente tout en maintenant enfoncé le bouton de la souris.



Relâchez le bouton de la souris, les valeurs de vitesse sont modifiées :



# Édition des Événements Continus

La plupart des types d'événements disponibles sont des “Événements Continus”, tels que l’Aftertouch, la Modulation et le Pitch Bend (voir [page 165](#)). Ils sont créés et édités dans l’Écran de Contrôleur :

## Créer de nouveaux événements

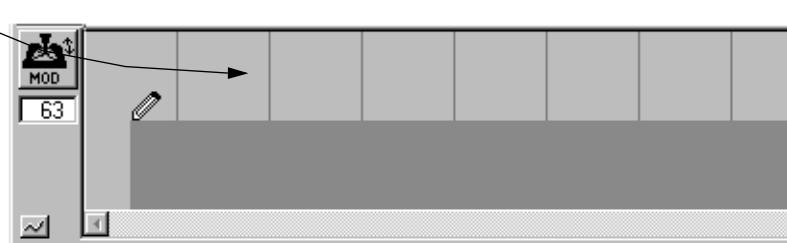
1. Sélectionnez le type de données que vous désirez ajouter.
2. Réglez la valeur Snap afin de déterminer quelle “densité” vous désirez pour les Événements.

Pour obtenir des courbes de Contrôleurs Continus très régulières, choisissez une valeur Snap faible. Mais, n’oubliez pas que cela engendre un grand nombre d’événements MIDI, qui peuvent faire “bégayer” la lecture MIDI dans certaines situations. Une densité moyenne-faible est souvent suffisante.

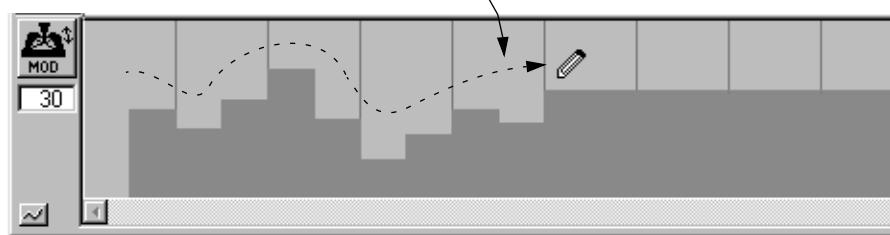
3. Maintenez enfoncée la touche [Alt].

À partir de là, trois méthodes sont possibles :

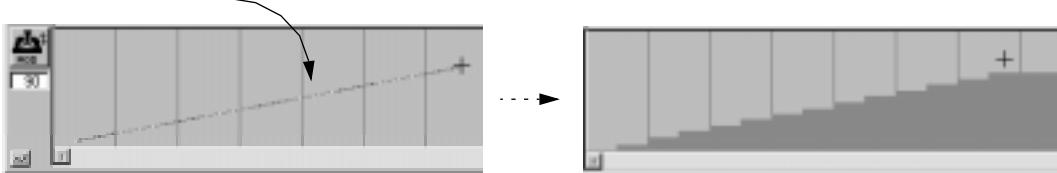
Si vous désirez n’entrer qu’un seul Événement, cliquez une fois avec le Crayon.



Si vous désirez “dessiner une courbe”, tracez-la avec le Crayon (en maintenant enfoncé le bouton de la souris).



Si vous désirez créer une pente droite, utilisez l’Outil Ligne, comme décrit précédemment.



4. Relâchez la touche [Alt].

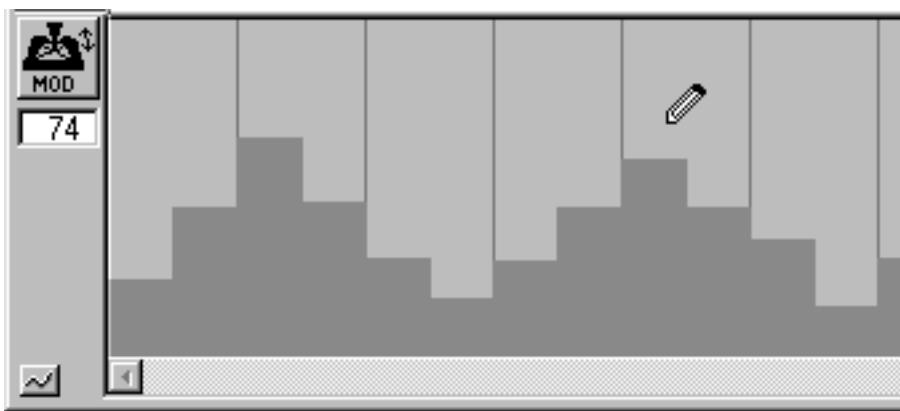
## Édition des Valeurs

Procédez comme pour créer de nouveaux événements, mais sans appuyer sur la touche [Alt] :

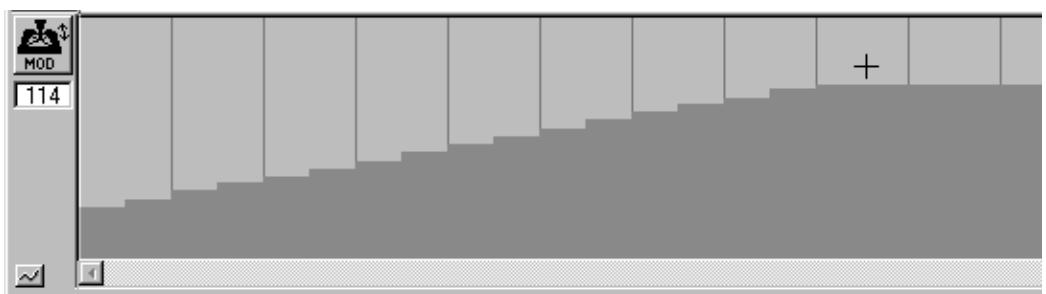
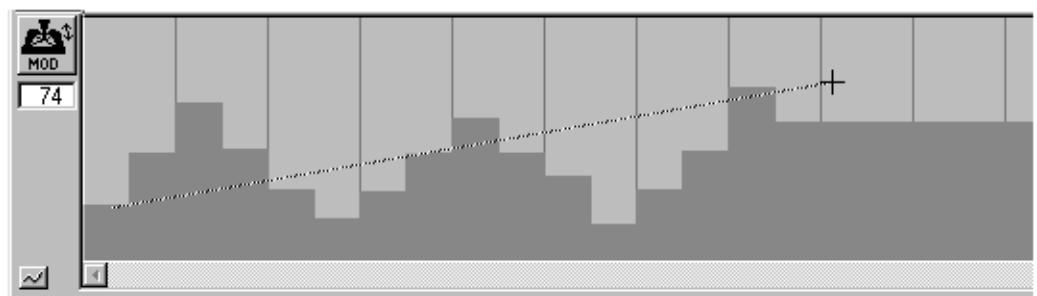
- Pour modifier une valeur avec le Crayon, il suffit de cliquer dessus.



- Pour modifier une série de valeurs, dessinez une courbe par-dessus.



- Pour créer une pente, utilisez l'Outil Ligne.



# Fermer l'Éditeur

Il existe deux façons de fermer un Éditeur, “Annuler” et “Conserver”.

## Annuler

En appuyant sur [Esc] (escape) sur le clavier de l'ordinateur ou en sélectionnant “Cancel” (Annuler) dans le menu de contrôle de la fenêtre d'édition (accessible en cliquant sur le bouton du Menu de Contrôle à gauche de la barre-titre), l'éditeur est fermé et toutes les modifications effectuées depuis que vous l'avez ouvert sont annulées.

- Si vous n'avez pas coché la ligne “Fewer Alerts” (Alertes réduites) dans la zone de dialogue “Preferences” (du Menu File), une zone de dialogue vous permet encore de changer d'avis :



“Keep” (Garder) fermera l'Éditeur,  
mais préservera vos modifications.

“Cancel” annulera tous les  
changement effectués depuis la  
dernière ouverture de l'Éditeur.

Cette méthode d'annulation peut être considérée comme une sorte de super-fonction “Undo”. Elle vous permet d'essayer toute une série de changements sur un morceau déjà enregistré, et de revenir très facilement à sa forme d'origine.

## Garder

Si vous refermez l'Éditeur en sélectionnant “Keep” (Garder) dans le Menu de Contrôle ou en appuyant sur [Retour], la fenêtre de l'Éditeur disparaît, et tous les changements que vous avez effectués sont conservés.

## Le dialogue “Keep Appended Events?”

Si, au moment de refermer l’Éditeur, un dialogue vous demandant si vous désirez “Keep appended Events” (Garder les Événements ajoutés) apparaît, c’est parce que vous avez ajouté des éléments extérieurs à la (aux) Part(s) en cours d’Édition.

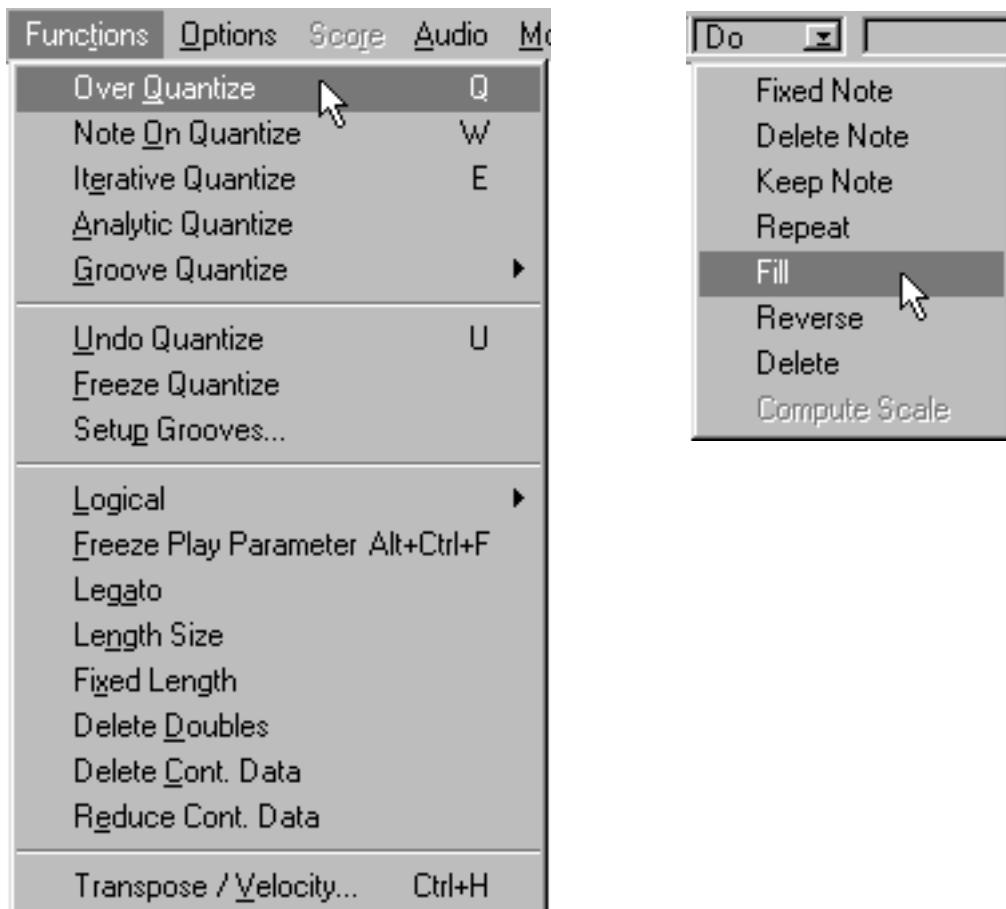


- Si vous cliquez sur “Yes” (Oui), la Part sera agrandie, de façon à englober les Événements rajoutés.
- Si vous cliquez sur “No” (Non), les Événements extérieurs à la Part seront ignorés.

## Quantisation et Rôle des Fonctions

# Comment sont appliquées les Fonctions

Grâce aux “Fonctions”, vous pouvez effectuer de nombreuses opérations sur les notes ou autres événements MIDI, et dans certains cas sur les événements Audio. Certaines de ces fonctions, parmi les plus importantes (comme les différents types de Quantisation, par exemple), se retrouvent dans le menu Functions de la barre de menus. De plus, les Éditeurs disposent de leurs propres menus Fonctions “miniatures”, appelés les menus Action “Do”.



Le Menu principal Functions et un des Menus “Do” - ils proposent tous deux diverses “Fonctions”.

Cependant, avant d’expliquer la façon dont les Fonctions opèrent, il est important de savoir exactement ce qui est affecté par une Fonction.

## Dans la Fenêtre d'Arrangement

Si vous utilisez une Fonction depuis la Fenêtre “Arrange”, elle s’appliquera à toutes les Parts sélectionnées. Si aucune Part n’est sélectionnée, la fonction s’appliquera à toutes les Parts de la piste active.

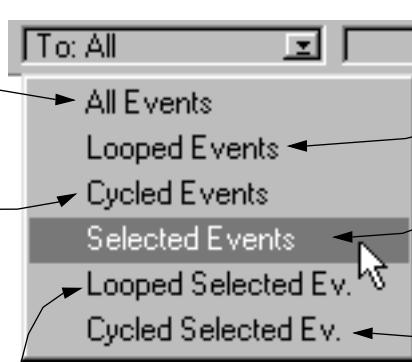
## Dans les Éditeurs

Tous les Éditeurs possèdent un menu local appelé “To” (à). Il permet de décider quels Événements seront affectés par une Fonction. Les options de ce menu sont expliquées ci-dessous :

Tous les Événements, actifs ou non, seront affectés.

Tous les Événements actifs ou inactifs à l’intérieur du Cycle (c'est-à-dire compris entre les Locateurs gauche et droit) seront affectés, que le mode Cycle soit ou non activé.

Cette option concerne la fonction Boucle, décrite au chapitre “Éditeurs MIDI - Informations Générales” dans la documentation électronique.



Cette option concerne la fonction Boucle (Loop), décrite dans “Introduction aux Éditeurs MIDI”.

Tous les Événements sélectionnés, actifs ou non, seront affectés.

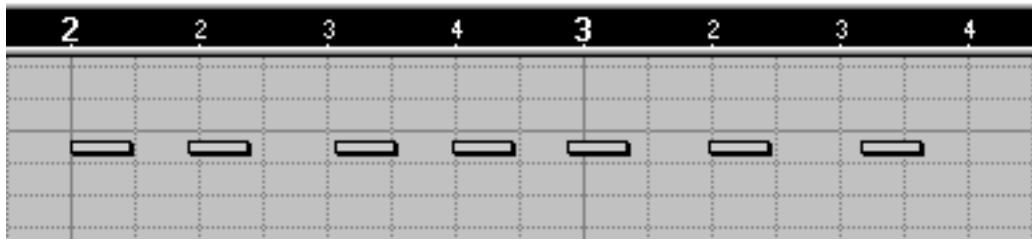
Seuls les Événements sélectionnés à l’intérieur du Cycle seront affectés.

# Quantisation

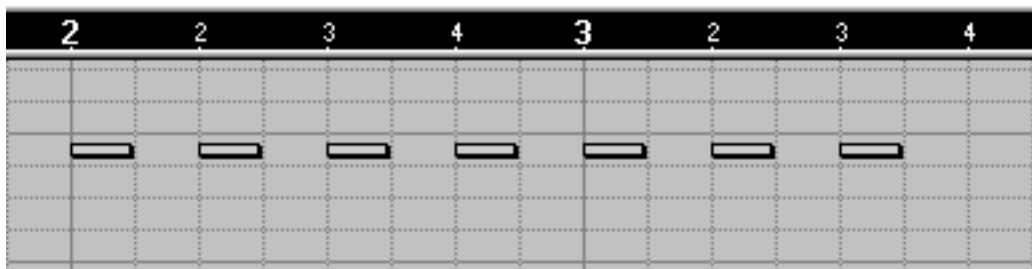
## Qu'est-ce que la Quantisation ?

La quantisation, à la base, est une fonction qui déplace automatiquement les notes enregistrées pour les repositionner sur des valeurs de notes exactes :

Si par exemple, vous enregistrez une série de croches, certaines d'entre elles peuvent être légèrement à côté des positions théoriques exactes des croches.



Quantiser ces notes, avec la valeur de quantisation réglée sur "croche" (1/8) déplacera les notes "mal placées" vers leur position exacte.



Le concept de valeur de quantisation peut nécessiter quelques explications. En déterminant cette valeur à l'aide du menu local de la Barre d'État, vous sélectionnez la "grille" sur laquelle les notes viendront se coller. Voici les options :

Si vous sélectionnez "OFF", aucune quantisation ne sera appliquée.

Dans la colonne, vous sélectionnez les Valeurs de Quantisation en Triolets (T).

Dans la colonne du milieu, vous sélectionnez les valeurs de Quantisation normales. Les valeurs vont de 1 (ronde) à 1/64 (quadruple croche).

Dans la colonne de droite, vous sélectionnez les valeurs de Quantisation pointées (.).

Quant	8	0001.01.000	U
►Off	Off	Off	Off
64T	64	64.	64.
32T	32	32.	32.
16T	16	16.	16.
8T	8	8.	8.
4T	4	4.	4.
2T	2	2.	2.
1T	1	1.	1.

Dans cet exemple, une valeur de Quantisation de triolets de croche a été sélectionnée.

L'effet de ces différentes valeurs de Quantisation est expliqué dans les illustrations de la page suivante.

## Quantiser avec plusieurs valeurs de Quantisation

Partons d'une mesure de croches.



Quant 8T

Quantiser avec une valeur de Quantisation égale à un triolet de croche déplacera la seconde croche de chaque temps, créant ainsi un shuffle ternaire.



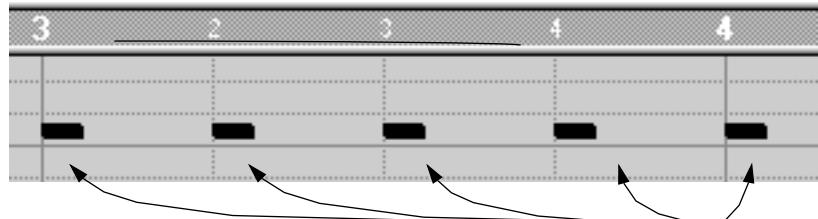
Quant 8.

Quantiser avec une valeur de Quantisation égale à une croche pointée déplacera chaque note d'une double croche par rapport à celle qui la précède.



Quant 4

Quantiser la mesure de croches avec une valeur de Quantisation égale à une noire déplacera chaque seconde croche sur le début du temps suivant.



Il est important de noter qu'il y aura alors deux notes ensemble sur chaque temps ! Ce qui peut générer des sons étranges, un niveau plus élevé, etc.

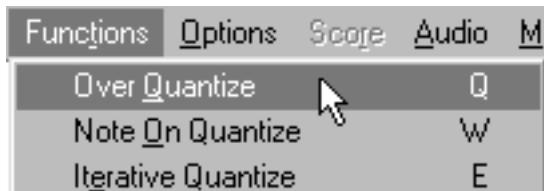
En fait, la quantisation dans Cubase VST se révèle être plus qu'un simple moyen de corriger des erreurs : c'est une caractéristique très créative. Dans le menu Functions, différents types de Quantisation sont disponibles. Les plus importants sont décrits dans ce chapitre. Les autres sont décrits dans la documentation électronique.

- Lors de la quantisation de Parts MIDI, seules les notes peuvent être affectées, pas les autres types d'Événements.

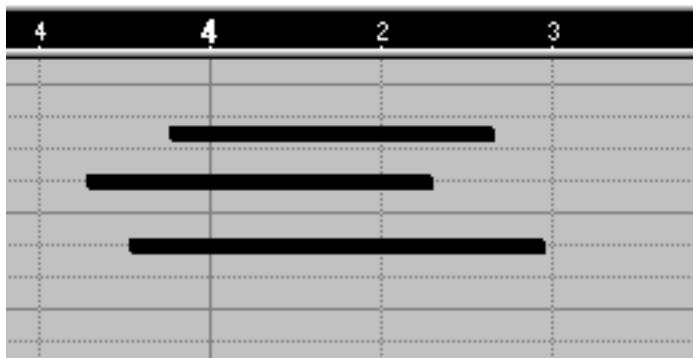
## A propos de la Quantisation de Parts Audio

La quantisation de Parts Audio affecte la position de chaque événement Audio de la Part (en prenant en compte le point Q). Comme dans de nombreux cas, les Parts Audio Parts ne contiennent qu'un seul événement Audio, la quantisation Audio n'est, la plupart du temps, pas très utile. Mais, il est possible de scinder un segment audio en plusieurs segments plus petits, puis de leur appliquer une quantisation. Ceci est décrit dans la documentation électronique.

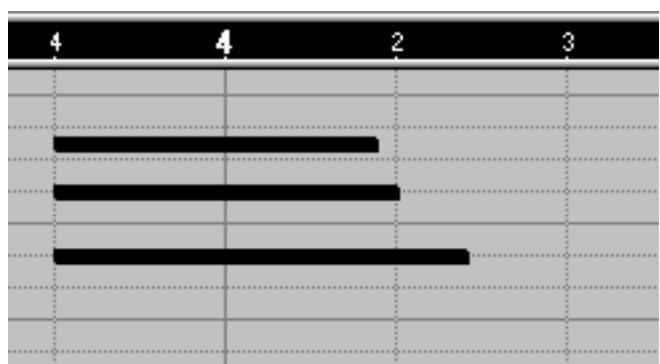
## Over Quantize (Quantiser)



Il existe une version très musicale de la Quantisation standard du type "correction automatique". La Quantisation Steinberg pourrait être appelée "Surquantisation", elle déplace les notes à la valeur de Quantisation la plus proche, sans en modifier la longueur. Mais elle détecte également les accords, qu'elle permet de ne pas disso-cier (reportez-vous à la figure ci-dessous). D'autre part, si vous jouez régulièrement derrière ou devant le temps, la Quantisation en tient compte pour décider quelles notes doivent être déplacées. La Quantisation est certainement la fonction de Quantisation la plus commode à utiliser.



Lorsque vous Quantisez (dans cet exemple, la valeur de Quantisation était la noire), Cubase VST détecte que ces trois notes forment en fait un accord, et les rassemble sur le même temps.



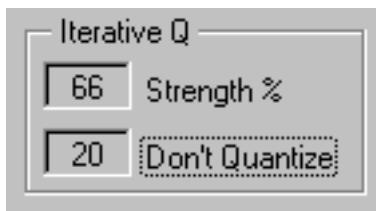
- La Quantisation "Over Quantize" est sélectionnée depuis le clavier de l'ordinateur, en appuyant sur la touche [Q].

## Iterative Quantize (Quantisation Itérative)



Si vous désirez resserrer un peu le timing de vos notes, mais sans pour autant arriver à la précision obtenue avec la fonction Quantiser, la Quantisation Itérative est certainement le meilleur choix. Cette fonction agit ainsi :

Au lieu d'aller placer une note sur le plus proche emplacement de la grille de Quantisation, la fonction de Quantisation Itérative ne fait parcourir à cette note qu'une partie du déplacement nécessaire. Vous pouvez spécifier, dans la Zone de Dialogue qui apparaît lorsque vous sélectionnez "Setup Grooves..." (Définir Groove) dans le Menu Functions, quelle proportion du déplacement théorique la note accomplira. Ce paramètre, exprimé en %, porte le nom de Strength (Puissance).



Dans la même zone de Dialogue, vous pouvez également définir une valeur en parties de temps (jusqu'au 1/192, de 0 à 192 tics), appelée "Don't Quantize" (Sans Quantisation). Seules les notes s'écartant de leur position théorique d'une valeur supérieure à cette valeur seront déplacées. Cette caractéristique permet de garder une certaine souplesse rythmique, tout en corrigeant les notes vraiment trop "à côté".

## Créer un Shuffle à l'aide de la quantisation Itérative

Pour illustrer la différence entre la Quantisation régulière et la Quantisation Itérative, partons de deux motifs identiques composés de croches :

The diagram illustrates the creation of a shuffle pattern using iterative quantization. It shows a timeline with two parallel tracks of eighth-note patterns. The top track is quantized using Over Quantize, resulting in a precise, ternary feel. The bottom track is quantized using Iterative Quantize, resulting in a more natural, jazzy feel. A menu bar at the top shows 'Quant 8T'.

La série supérieure de croches se voit Quantisée, avec une valeur de Quantisation de triolet de croches...

...alors que la série inférieure se voit Quantisée Itérativement, avec la même valeur de Quantisation, mais avec le paramètre Strength réglé à 66%. "Don't Quantize" est réglé à 20, mais cette valeur ne revêt ici aucune importance.

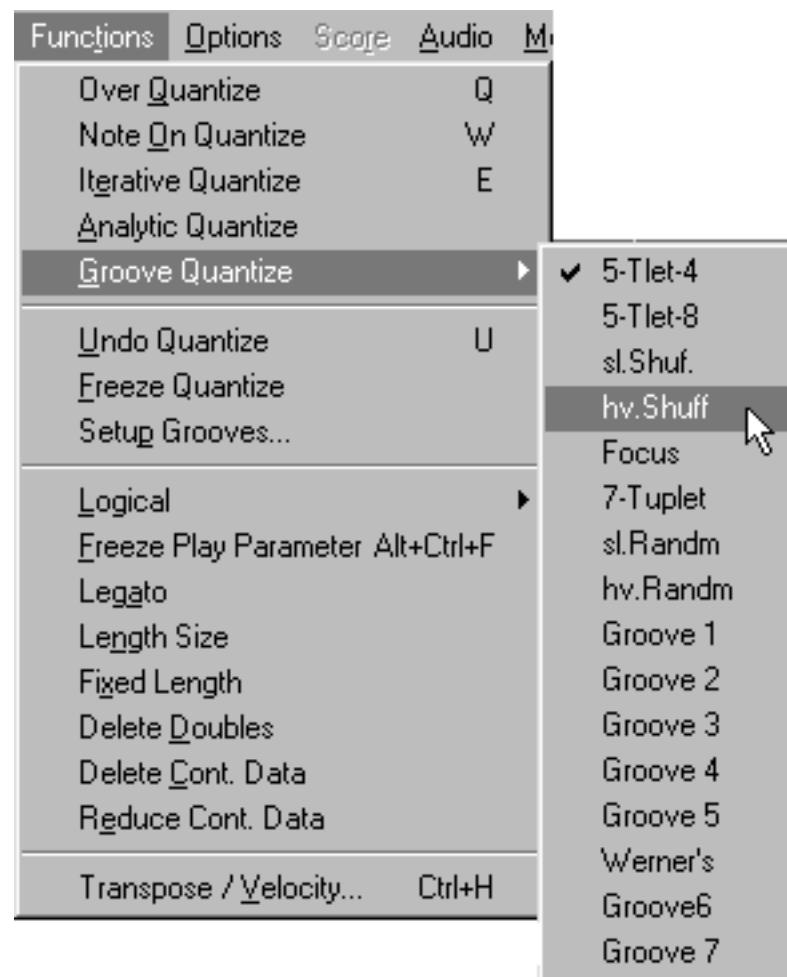
La série supérieure donne une impression de "ternaire précis"...

...alors que la série inférieure propose un feeling plus "jazzy", plus naturel.

## Groove Quantize (Quantisation Groove)

Ce type de Quantisation n'est pas destiné à corriger des erreurs, mais à créer des feelings rythmiques. Pour ce faire, il compare le morceau que vous avez enregistré à une "Groove Map" (qui n'est autre qu'un motif rythmique avec un certain feeling), et déplace certaines notes de façon à ce que leur position temporelle corresponde à celle du motif de la "Groove Map". Par exemple, il est facile de reconstituer le feeling jazzy de la fonction Quantisation Itérative, en utilisant à la place une Groove Map convenable.

La Groove Map se sélectionne depuis le sous-menu "Groove Quantize", dans le menu "Functions". Comme vous pouvez le constater, plus d'une douzaine de Groove Maps sont fournies d'origine dans Cubase VST, mais vous pouvez également en charger d'autres depuis des disquettes, ou fabriquer vous-même les vôtres, (grâce au dialogue Setup Grooves, décrit dans l'aide en ligne).



Les Grooves inclus dans Cubase VST sont décrits en détail dans un fichier ReadMe de votre dossier Cubase VST.

## Annulation de la Quantisation (Undo Quantize)

- 
- La Quantisation n'a rien de définitif ni d'irrévocable, même après avoir sauvégardé sur disque ! Il reste toujours possible de requantiser, à n'importe quelle valeur, ou même de supprimer la Quantisation, à moins que vous n'ayez "gelé" votre Quantisation avec la Fonction "Freeze Quantize" (Geler la Quantisation) du menu Functions.
- 

Autrement dit, des notes quantisées en croches peuvent être ultérieurement quantisées en doubles-croches. Les emplacements originaux des notes (non quantisés) sont utilisés pour déterminer comment les notes devraient être déplacées, excepté lorsque la Quantisation Itérative a été utilisée. Dans ce cas, il est seulement possible de requantiser certaines notes, dans une des fenêtres d'Édition.

Pour revenir globalement des événements quantisés aux événements originaux, utilisez la Fonction "Undo Quantize". Cette procédure peut être appliquée à n'importe quelle sélection de Parts, ou d'événements individuels, comme d'habitude avec toutes les Fonctions" (reportez-vous [page 197](#)).

## Auto-Quantisation - Quantiser votre morceau pendant l'enregistrement

Cette fonction permet de Quantiser automatiquement tous les événements MIDI, au cours de l'enregistrement. Lorsque la fonction Quantisation Automatique est activée, tout ce que vous enregistrez est Quantisé immédiatement. La Quantisation peut être annulée, comme d'habitude.



→ Auto-Quantisation activée.

Le Bouton "AQ" (situé au-dessus du bouton "Click" sur la Barre de Transport) permet d'activer et de désactiver l'Auto-Quantisation. Vous pouvez également utiliser la touche [Z] du clavier de l'ordinateur.

- 
- Il faut noter une particularité importante. Si cette fonction est activée, votre enregistrement est Quantisé à chaque fin de Cycle. Même si vous sélectionnez un autre type de Quantisation (par exemple, Quantisation Groove) au cours du Cycle, le morceau sera Quantisé à la fin du Cycle. Donc, avant de Quantiser manuellement, désactivez la Quantisation Automatique.
-

## Autres fonctions

Le Menu Functions n'est pas utilisé que lors des opérations de Quantisation, il contient bien d'autres fonctions. Par exemple, les Menus d'Action "Do" des Éditeurs proposent bien des fonctions d'édition très utiles. Les mêmes règles que pour la Quantisation s'appliquent pour décider ce qui est affecté par ces fonctions d'édition.

Les différentes fonctions disponibles dans ces menus sont décrites dans l'aide en ligne et dans la documentation électronique.

## Mixage

# Introduction

Ce chapitre décrit les procédures générales de gestion des niveaux, des panoramiques, et des effets, afin de créer un mixage final stéréo. Le mixage s'effectue dans différentes fenêtres de Cubase VST, principalement dans le mixeur Audio Monitor (pour l'audio) et dans l'éditeur GM/GS/XG (pour le MIDI).

- 
- L'éditeur GM/GS/XG est conçu pour être interactif avec les instruments compatibles avec un des standards GM (General MIDI), GS ou XG. Cependant, même si votre instrument n'est pas compatible GM/GS/XG, vous pouvez quand même utiliser certaines de ses fonctions.
- 

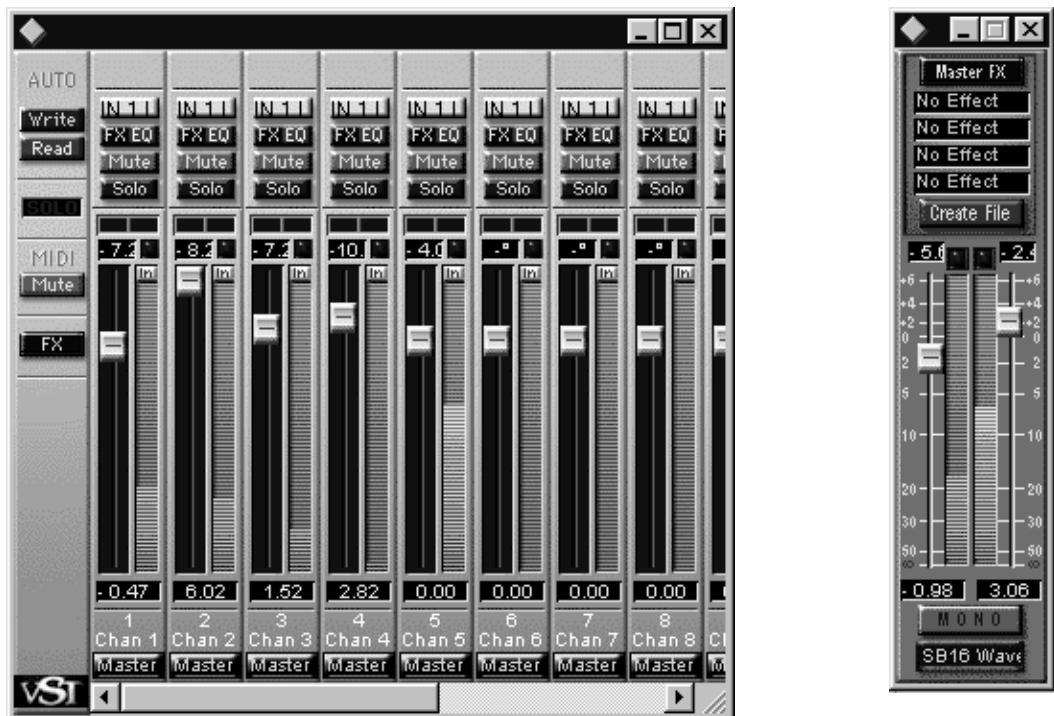
## Mixage Audio

- 
- Dans ce chapitre nous supposons que vous utilisez une carte audio "standard" munie uniquement deux sorties stéréo. Si votre carte audio est munie de plus de deux sorties, vous pouvez diriger les voies audio vers différentes sorties, grâce au système de Bus. Ceci est décrit au chapitre "Le système de Bus d'Entrée /Sortie" dans la documentation électronique.
- 

### Réglage des Niveaux

1. Configurez vos pistes Audio et éventuellement les Locateurs, afin de relire la section désirée.
2. Déroulez le menu Audio et sélectionnez "Monitor" (ou appuyez sur [Contrôle] et [\*] sur le pavé numérique).  
La fenêtre du mixeur Monitor apparaît.
3. Sélectionnez "Master" dans le menu Audio (ou appuyez sur [Contrôle] et [+ ] sur le pavé numérique).  
La fenêtre Master s'ouvre. Elle sert à régler le niveau final des signaux mixés.

**4. Si possible, essayez de disposer les fenêtres afin de voir à la fois le mixeur Monitor et la fenêtre Master.**



**5. Dans le mixeur Monitor, veillez à ce que les boutons "In" ne soient pas activés pour les voies audio.**

S'ils sont activés, les vumètres indiquent le niveau d'entrée au lieu du niveau de lecture.

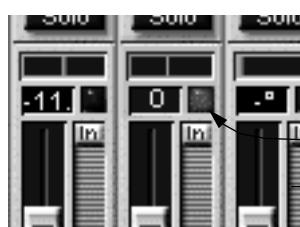
**6. Veillez à ce qu'aucun des boutons Read (Lire) ou Write (Écrire) ne soit activé.**

Ils servent à l'automatisation des mouvements du mixeur, comme décrit dans la documentation électronique. Pour le moment, nous nous contenterons du mixage manuel.

**7. Déclenchez la lecture, et utilisez les faders pour régler le volume relatif entre les voies audio.**

Les réglages de fader sont indiqués par un nombre en-dessous des faders.

Vous pouvez rehausser les signaux faibles de +6 dB dans le Mixeur Monitor, si besoin est, mais évitez que le signal dépasse 0 dB (écrêtage - voir [page 67](#)).



L'écrêtage est indiqué par l'indicateur rouge situé au-dessus du bouton "In".  
Pour le réinitialiser, cliquez dessus.

- Pour les paires de voies stéréo, les faders sont automatiquement "reliés", ils se déplacent en même temps.**

Les paires de voies stéréo sont indiquées par le mot "Stereo" en haut de la tranche. Pour régler le niveau d'une des voies d'une paire stéréo, maintenez enfoncee la touche [Alt] et faites glisser le fader.

- Si vous maintenez la touche [Contrôle] en cliquant sur un des faders Monitor, il sera automatiquement réglé sur la position 0.0 dB.

## 8. Réglez le volume général à l'aide des faders de la fenêtre Master.

Ces faders sont liés. Si vous déplacez l'un, l'autre bougera en même temps. Pour régler indépendamment le niveau d'une voie, appuyez sur [Alt] et faites glisser le fader.

### A propos de l'automatisation des niveaux

Il existe deux moyens pour automatiser les réglages de niveau :

- **Grâce à la fonction Write/Read du mixeur Monitor.**

Comme décrit au chapitre "Mixage Audio et Effets" dans la documentation électronique, ceci vous permet d'enregistrer, puis de relire les mouvements du fader (ainsi que la plupart des autres réglages de mixage et d'effet).

- **Grâce à la fonction Dynamic Event de l'éditeur Audio.**

Elle vous permet d'établir des courbes de volume pour un événement Audio spécifique. Voir le chapitre L'Éditeur Audio dans la documentation électronique.

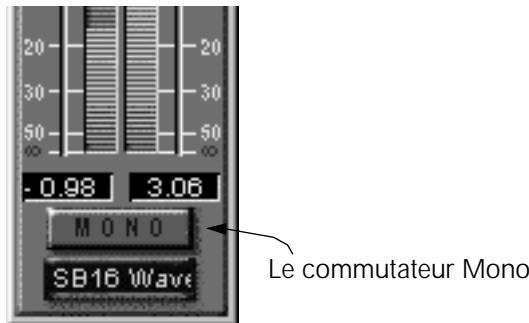
## Réglage du Panoramique



Grâce aux contrôles de panoramique (Pan), vous pouvez régler la position de chaque voie audio. Tout comme le volume, les réglages de panoramique peuvent être automatisés grâce à la fonction Write/Read ou aux courbes Dynamic Events dans l'éditeur Audio.

- **Lorsque vous modifiez le Panoramique d'une voie, le réglage est indiqué par un nombre (L63-R63) dans l'afficheur situé sous le fader.**  
Pour que cet afficheur indique à nouveau le réglage du fader, cliquez dans la poignée du fader.
- **Pour sélectionner la position Panoramique centrale, maintenez [Contrôle] et cliquez dans le contrôle de Panoramique.**
- **Pour les voies d'une paire stéréo, vous souhaiterez probablement régler la voie de gauche (impaire) complètement à gauche et la voie de droite (paire) complètement à droite.**

- Si le commutateur Mono de la fenêtre Master est activé, toute la lecture audio sera en mono et les réglages de Panoramique n'auront aucun effet.



## Emploi de Mute et Solo



Il y a un bouton Mute et un bouton Solo par voie, ce qui sera très utile pour écouter attentivement une ou plusieurs voies audio. Ils fonctionnent ainsi :

- **Cliquez sur le bouton Mute afin de réduire au silence la sortie de la voie audio.**

Pour désactiver le Mute, cliquez à nouveau sur ce bouton.

- **Cliquez sur le bouton Solo afin de réduire au silence la sortie de toutes les autres voies audio.**

Vous pouvez isoler plusieurs voies audio en même temps si vous le souhaitez. Pour désactiver le Solo, cliquez à nouveau sur ce bouton.

Les réglages Mute et Solo peuvent être automatisés grâce aux fonctions Write/Read du mixeur Monitor. Voir la documentation électronique.

## Le bouton MIDI Mute



En activant le bouton MIDI Mute, toutes les sorties MIDI sont fermées. Utilisez-le pour vous concentrer sur l'audio, les réglages de niveau, d'EQ, etc. A la fermeture de la fenêtre Monitor la fonction MIDI Mute sera automatiquement désactivée.

## Effectuer les réglages d'Egalisation (EQ)

Cubase VST est équipé d'une section d'égalisation très puissante. Selon la capacité de calcul de votre ordinateur, vous pouvez disposer au maximum de 4 égaliseurs paramétriques par voie audio !

Chaque voie audio a sa propre fenêtre d'égalisation. Pour activer et régler l'égalisation d'une voie, procédez comme ceci :

### 1. Cliquez sur le bouton "EQ" en haut de la tranche.

La fenêtre EQ et Départ FX s'ouvre alors. Elle contient un duplicata de la tranche de la table de mixage "Monitor", une rangée de boutons de départs effets (reportez-vous [page 214](#)) et les modules égaliseurs 1–4.



Une fenêtre EQ et Départ FX dont deux modules EQ sont visibles et actifs.

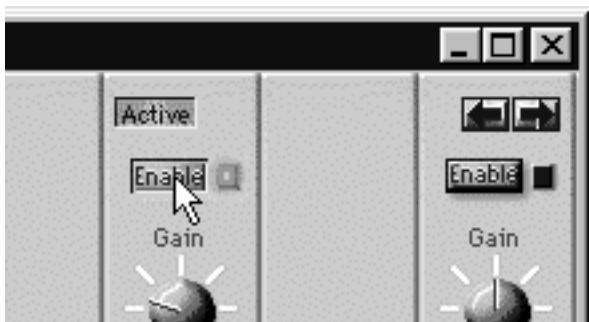
- Si vous effectuez des réglages d'égalisation sur la voie gauche d'une paire stéréo, ces réglages sont automatiquement reportés sur celle de droite.

## 2. Au moyen des boutons "Flèche", situés dans le coin supérieur droit de la fenêtre, ajustez le nombre de modules "EQ" visibles.

En masquant les modules inutilisés, vous éviterez d'encombrer votre écran.

## 3. Activez autant de modules "EQ" que vous le désirez (jusqu'à quatre !) en cliquant sur leurs boutons "Enable".

Dès que l'un des EQ est activé, les témoins "Active" et "EQ" situés dans la tranche s'allument.



- Le nombre maximal total de modules "EQ" (considéré globalement, c'est-à-dire pour l'ensemble de toutes les voies) est fonction de votre ordinateur. Si vous activez plus de modules "EQ" que ne peut en gérer votre ordinateur, vous noterez que l'indicateur "Over" situé dans la fenêtre "Audio Performance" s'allumera en rouge, que la lecture audio commencera à "bégayer" et des distorsions apparaîtront. Gardez donc un œil en permanence sur les barreaux "Performance", et désactivez le cas échéant un certain nombre de modules "EQ" jusqu'à ce que l'ordinateur semble retrouver une charge de travail normale.

## 4. Réglez les paramètres concernant le module d'EQ activé.

La méthode la plus simple pour procéder à ces réglages consiste sans doute à configurer une lecture en boucle et à procéder à des essais sur les réglages jusqu'à ce que vous obteniez le son désiré. Les trois paramètres EQ de base sont :

Gain	Permet de contrôler l'amplification ou l'atténuation autour d'une fréquence centrale. Les valeurs possibles vont de -12 dB à + 12 dB.
Frequency	La fréquence centrale d'intervention de l'égaliseur. Autour de cette fréquence, le signal sera amplifié ou atténué selon le réglage du paramètre "Gain". La bande de fréquences couverte est déterminée par les paramètres "Hi Limit" et "Lo Limit".
Q	Détermine la largeur de la bande de fréquence autour de la fréquence centrale qui sera affectée. Plus la bande de fréquence est étroite, plus l'effet d'atténuation ou d'accentuation sera marqué.

Les autres paramètres d'égalisation sont décrits au chapitre "Mixage et Emploi des Effets" dans la documentation électronique.

- Veuillez noter que des valeurs de "Gain" élevées peuvent provoquer des distorsions. Si c'est le cas, vérifiez les vumètres de voie et compensez avec les faders de volume des voies.

## 5. Refermez la fenêtre "EQ" en cliquant dans sa case de fermeture, située dans le coin supérieur gauche.

Dans la fenêtre "Monitor", le bouton indicateur "EQ" de la voie audio est à présent allumé, ce qui signifie que l'égalisation s'applique à cette voie.

### Activer/désactiver l'EQ à partir de la fenêtre Monitor

Après avoir activé les modules EQ désirés et effectué les réglages, vous pouvez activer/désactiver l'égalisation de la voie à partir de la fenêtre du mixeur Monitor, en maintenant enfoncée la touche [Contrôle] et en cliquant sur le bouton "EQ" de la voie. Ceci a pour effet de commuter l'état du bouton "Active" de la fenêtre EQ et Départ FX.



## Appliquer les Effets

Il y a deux principaux types d'effets dans Cubase VST; les effets Mixeur (s'appliquant séparément à chacune des voies grâce aux départs d'effets du mixeur Monitor) et les effets Généraux ou Master (effets acceptant une entrée stéréo et insérés dans le mixage final). La réverbération, le Delay, le chorus ou tout autre effet que vous souhaitez appliquer en quantités différentes aux diverses voies audio sont des effets Mixeur. Les effets Master sont apparentés aux réducteurs de bruits, compressseurs/limiteurs ou autres effets modifiant les caractéristiques du signal stéréo final.

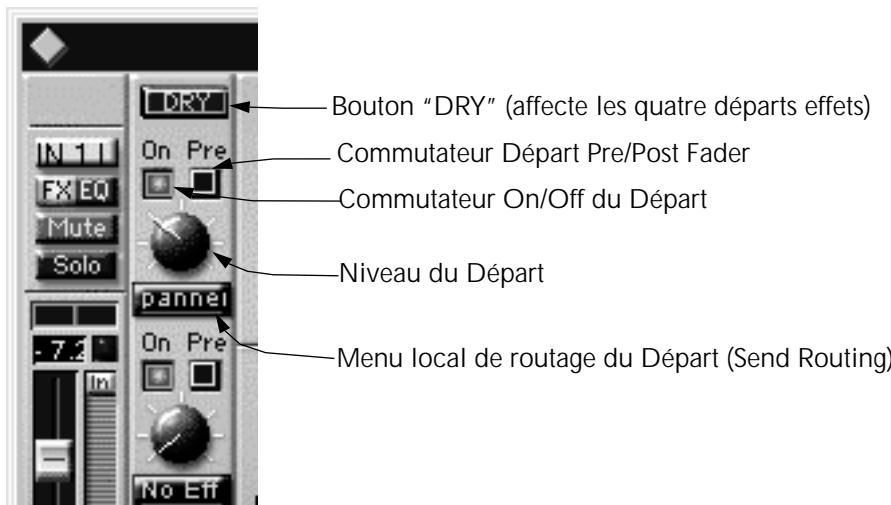
Dans cette section, nous ne parlerons que de l'emploi des effets Mixeur. Les effets Master sont décrits au chapitre "Mixage et Emploi des Effets" dans la documentation électronique.

### Envoyer une voie Audio dans les effets Mixeur

Vous disposez de quatre effets Mixeur différents dans Cubase VST, et vous pouvez envoyer le signal provenant de chacune des voies audio vers toute combinaison de ces quatre effets. Procédez comme ceci :

**1. Dans la fenêtre du mixeur Monitor, cliquez sur le bouton EQ de la voie audio sur laquelle vous désirez ajouter de l'effet.**

La fenêtre EQ et Départ FX s'ouvre alors, comme décrit dans les pages précédentes. Les départs effets sont situés entre le fader de la voie et les modules "EQ".



**2. Assurez-vous que le bouton "DRY" n'est pas activé.**

Lorsque ce bouton est activé, les quatre départs effets de la voie sont désactivés. Cliquez dessus pour activer/désactiver la fonction.

**3. Cliquez sur le bouton "On" du départ effet que vous désirez activer et réglez le potentiomètre de départ effet correspondant (Send) à une valeur modérée.**

Rappelez-vous que le nombre d'effets est fonction directe de la puissance de calcul de votre ordinateur. Plus vous activez de départs et d'effets, plus l'ordinateur est mis à contribution.

#### 4. Déroulez le menu local Send Routing de chaque départ d'effet activé et veillez à ce qu'ils soient assignés aux différents racks d'effet.

Ce menu local permet de router à votre convenance chaque départ effet à l'un des quatre racks d'effet Mixeur, ou même à une des sorties de votre carte audio (voir le chapitre "Mixage Audio et Effets" dans la documentation électronique).



Il est possible d'assigner deux départs effet ou plus au même rack d'effet, mais cela créerait probablement de la distorsion dans le rack d'effet.

#### 5. Si vous désirez que le signal destiné aux effets soit indépendant du réglage de fader de voie, cliquez sur le bouton PRE de l'effet.

Si le départ effet préleve son signal avant fader (PRE), le niveau de l'effet assigné à la voie ne dépend plus du fader de volume. Dans le cas de départs effets prélevés post-fader (bouton PRE non activé), le niveau d'effet est proportionnel au volume de la voie, et changera en fonction des mouvements des faders de volume. C'est le réglage le plus commun.

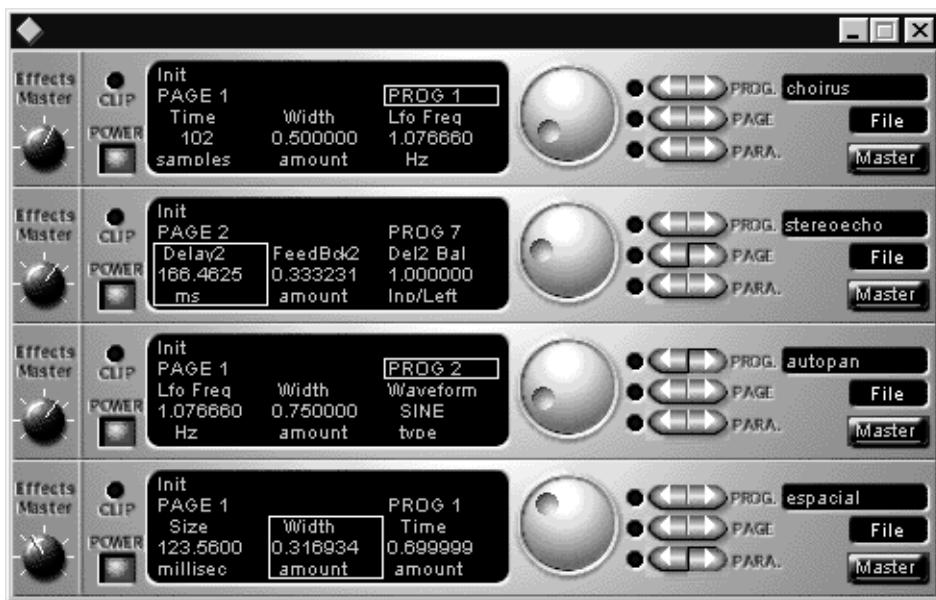
L'étape suivante consiste à sélectionner les programmes et à ajuster les paramètres des processeurs d'effets. Comme vous désirerez probablement ajuster les départs effets pendant cette procédure, laissez la fenêtre "EQ" ouverte.

## Sélection et réglage des Effets

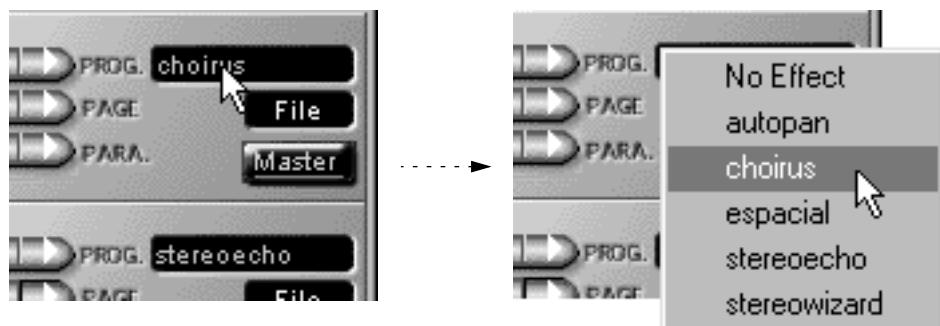
La sélection du type et des programmes d'effets s'effectue dans la fenêtre "Effects".

1. Cliquez sur le gros bouton FX à gauche dans la fenêtre du mixeur Monitor (ou sélectionnez Effects dans le menu Audio).

La fenêtre "Effects" s'ouvre alors. Elle ressemble à un rack d'effets, avec des "processeurs" séparés empilés les uns sur les autres.



2. Activez un processeur d'effets en cliquant sur son bouton "Power".
3. Déroulez le menu local situé dans le coin supérieur droit du processeur, et sélectionnez un type d'effet.



Vous avez le choix entre les différents effets ci-dessous (pour une description détaillée, voir l'aide en ligne et les documents Acrobat concernant chaque Plug-In d'Effet) :

<b>Effet</b>	<b>Description</b>
Choirus	Cet effet, mélange de chorus et de flanger, ajoute de la "profondeur" et de l'"animation" à un son.
Espacial	C'est un effet de type "réverb". Il ajoute de l'ambiance, ou "effet de pièce", au son.
Auto Pan	Cet effet fait passer automatiquement le son de la voie gauche à celle de droite et inversement.
Stereo Echo	Effet de type "delay", avec la possibilité de régler différents temps de delay pour les voies gauche et droite.
Fuzz	Imite les bons vieux boîtiers de distorsion à transistors.
WunderVerb 3	Effets de réverbération plus doux et plus denses.

D'autres effets peuvent être fournis avec le programme. Il existe aussi des Plug-Ins d'effets vendus séparément - contactez votre revendeur Steinberg pour de plus amples informations.

- 4. Cliquez dans le milieu du bouton "Prog." afin de configurer le processeur en mode "Program".**
  
- 5. Faites défiler les programmes d'effets, soit en cliquant sur les parties gauche ou droite du bouton "Prog." ou en faisant tourner la molette.**  
 Le nombre d'emplacements programmes dépend du type d'effets sélectionné. Il peut se révéler astucieux de configurer une lecture en boucle afin de lire la modulation de la voie pendant que vous procédez aux réglages, pour entendre l'effet produit par le programme d'effets que vous avez sélectionné.
  

  - Tous les Plug-Ins d'effets ne disposent pas de programmes prêts à l'emploi. Voir l'aide en ligne et la documentation accompagnant chaque Plug-in.

  
- 6. Servez-vous du potentiomètre de départ effet dans la fenêtre "EQ" afin de contrôler le niveau du signal prélevé sur la voie audio.**

## 7. Utilisez le potentiomètre “Effects Master”, situé dans la partie gauche du panneau du processeur, pour contrôler le niveau d’entrée du processeur d’effets.

Si vous réglez ce paramètre sur une valeur élevée, de la distorsion par écrêtage peut apparaître dans le processeur d’effets. Si la sortie d’un processeur d’effets est écrétée, un témoin s’allume (cette particularité n’est pas de mise sur tous les Plug-Ins d’Effet).



## 8. Si vous le désirez, répétez les étapes 2 à 7 pour les autres processeurs d’effets.

Évitez d’activer des processeurs d’effet dont vous n’avez pas besoin, car cela entraîne une surconsommation de la puissance. Afin de minimiser la charge du processeur, déroulez le menu local de type d’effet et sélectionnez “No Effect” (Pas d’effet) pour les processeurs non utilisés.

- Les réglages d’effets peuvent être automatisés, comme décrit au chapitre “Mixage Audio et Effets” dans la documentation électronique.

## Mixage MIDI

Si votre instrument MIDI est compatible avec un des standards GM (General MIDI), GS (extension Roland du GM) ou XG (extension Yamaha du GM), vous avez la possibilité d’utiliser l’éditeur GM/GS/XG pour “mixer” le son de votre instrument, en lui envoyant des messages MIDI. Ces messages comportent des informations de volume, de panoramique, de Program Change et de réglages d’effets (GS/XG seulement). Pour d’autres informations à propos des standards GM, GS et XG, voir [page 224](#).

- Si votre instrument n’est compatible avec aucun de ces standards, vous pouvez quand même utiliser certaines fonctions de l’éditeur, telles que le volume et le panoramique. Reportez-vous au mode d’emploi de votre instrument et à la liste des messages MIDI dans le chapitre Mixage de la documentation en ligne.

# Travailler avec des instruments GM/GS/XG

Le fichier Song vide qui est automatiquement chargé lors de l'installation de Cubase VST est configuré afin que chaque piste transmette sur un des 16 canaux MIDI. Ce qui correspond à la manière dont l'éditeur GM/GS/XG est configuré. Pour éviter toute confusion, nous vous recommandons de conserver cette disposition Piste/Voie lorsque vous enregistrez de la musique pour des expandeurs (modules sonores) GM/GS/XG.

Les réglages de l'éditeur GM/GS/XG sont sauvegardés avec le fichier Song et peuvent être considérés comme un modèle intuitif pour construire rapidement un mixage avec les bons sons.

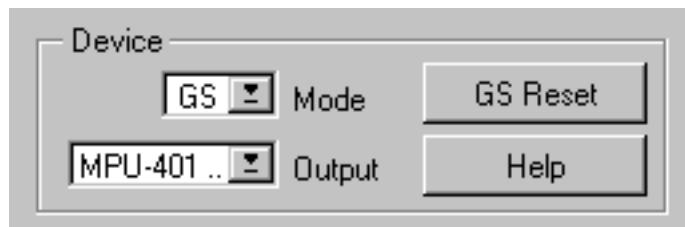
## Ouvrir l'éditeur GM/GS/XG

Il y a deux moyens pour ouvrir la fenêtre de cet éditeur :

- Dérouler le menu **Edit** et sélectionner “**GM/GS/XG Editor**”.
- Appuyer sur [Contrôle]-[Y] au clavier de l'ordinateur.

## Sélection de la Sortie (Output) et du Mode

Avant de commencer le mixage, vous devez vous assurer que l'éditeur est réglé sur le Mode correct et envoie vers la sortie MIDI adéquate. Ceci s'effectue dans la section Device (Appareil) :



1. Déroulez le menu local **Output** et vérifiez que la bonne sortie MIDI est sélectionnée.

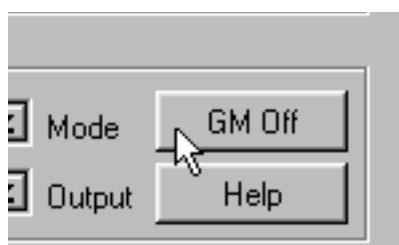
Ce doit être la sortie à laquelle votre instrument GM/GS/XG est connecté.

2. Utilisez le menu local **Mode** pour sélectionner le mode désiré (GM, GS ou XG).

- Sélectionnez GM si votre instrument est compatible General MIDI, ou si vous avez un instrument qui n'est pas compatible GM mais que vous souhaitez pouvoir utiliser certaines fonctions du mixeur.
- Utilisez le mode Roland GS ou Yamaha XG uniquement si vous possédez un instrument compatible Roland GS ou Yamaha XG et souhaitez pouvoir accéder à des fonctions supplémentaires.

### 3. Utilisez le bouton On/Off/Reset (Réinitialisation On/Off) pour préparer votre instrument au fonctionnement GM/GS/XG.

Ce bouton a des fonctionnalités et un intitulé différents en fonction du Mode sélectionné :



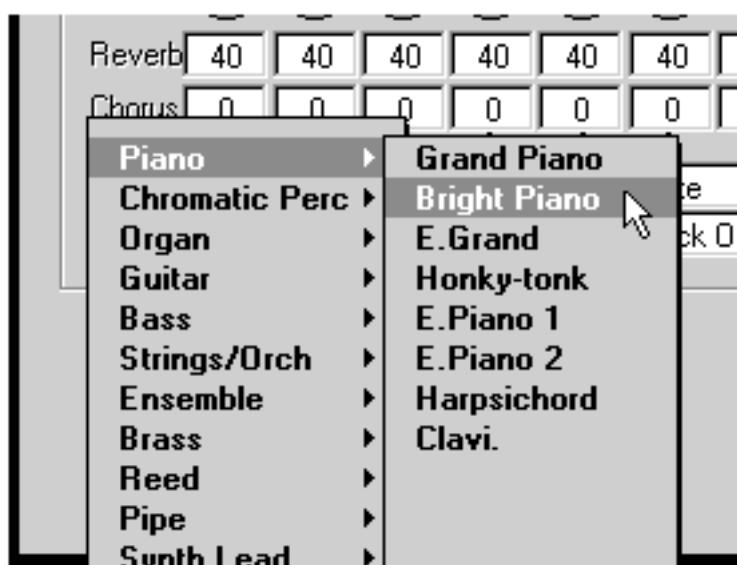
En mode GM mode, ce bouton sert à commuter votre instrument en mode General MIDI. Cliquez dessus pour envoyer la commande qui est affichée à votre instrument.



En mode GS/XG, ce bouton est intitulé "GS/XG Reset". Cliquer dessus réinitialise tous les contrôles de la fenêtre, ainsi que l'instrument GS/XG connecté, à leur valeur par défaut.

## Sélection des Sons

Vous pouvez sélectionner un son General MIDI pour chaque canal MIDI (sauf le canal 10, réservé à la batterie et aux percussions) grâce aux menus hiérarchisés Program situés en bas de chaque "tranche" du mixeur.



Les sons sont répartis en 16 groupes d'instruments, contenant chacun huit sons. Pour en sélectionner un, déroulez le menu local, déplacez le pointeur sur un des groupes d'instruments et sélectionnez le son désiré dans le sous-menu qui apparaît.

## Sélectionner des Drum Kits

Si votre instrument est compatible GS et XG, vous pouvez utiliser le menu local Program pour sélectionner un Drum Kit (ensemble de percussions) pour le canal MIDI 10 (réservé aux percussions).

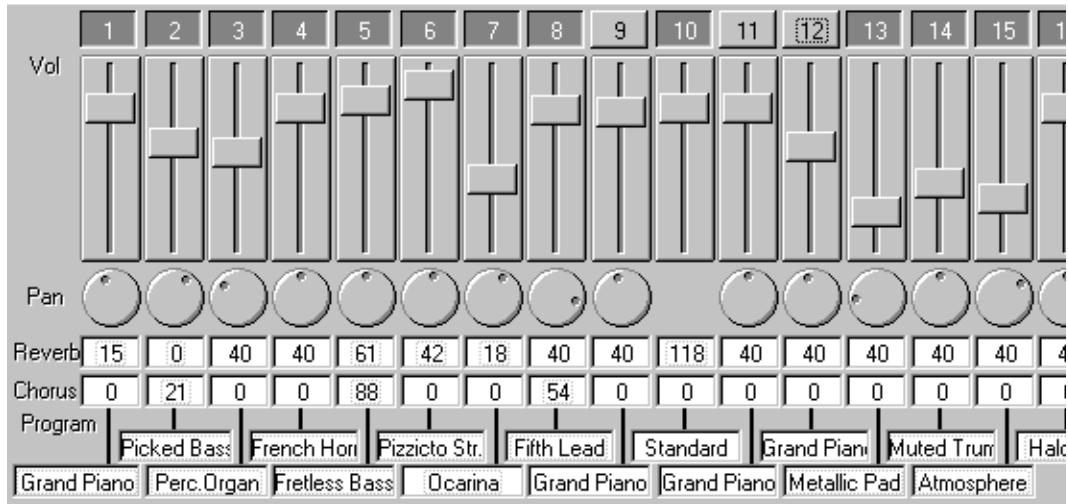


- Les réglages du menu Program dans l'éditeur GM/GS/XG ne sont pas reportés dans l'Inspecteur et inversement. De plus, si vous utilisez des séquences GM comportant des Program Changes, ceux-ci ne seront pas reportés dans l'éditeur GM/GS/XG.

## Réglage des Niveaux et du Panoramique

Vous pouvez utiliser la section Mixeur de l'éditeur GM/GS/XG, afin de régler les niveaux et panoramiques, etc de chaque canal MIDI. Même s'il ressemble à une console de mixage normale, il fonctionne différemment: L'éditeur GM/GS/XG mélange et modifie le son en envoyant des messages MIDI à l'instrument. Si les paramètres du mixeur semblent ne pas fonctionner normalement, vérifiez que votre instrument MIDI peut (et est réglé pour) recevoir les messages MIDI en question.

- Vous trouverez la liste des messages MIDI envoyés par chaque paramètre au chapitre "L'éditeur GM/GS/XG" dans la documentation électronique.



La section Mixeur.

Les contrôles suivants sont disponibles pour chaque canal MIDI :

- **Fader de Volume.**

Faites glisser le fader pour changer le volume du canal MIDI correspondant.

- **Pan.**

Définit le panoramique (position dans l'image stéréo) du canal MIDI correspondant. La canal rythmique (le 10) n'a pas de contrôle de panoramique.

- **Niveau de la Réverb.**

Bien que cela ne fasse pas parties des spécifications GM, de nombreux instruments GM (et tous ceux compatibles GS/XG) disposent d'une réverb interne pouvant être contrôlée via un contrôleur MIDI standard pour la réverb (le numéro 91). Dans ce cas, utilisez ce champ de valeur pour régler la quantité de réverbération du canal.

- **Niveau du Chorus.**

Comme les contrôles de réverb, ce paramètre ne fait pas partie de la spécification GM. Cependant certains instruments GM (et tous ceux compatibles GS/XG) disposent d'un chorus intégré (une sorte d'effet de Flanger ou Delay) pouvant être contrôlé via un contrôleur MIDI standard pour la profondeur du Chorus (le numéro 93). Dans ce cas, utilisez ce champ de valeur pour régler la quantité de chorus du canal.

- En mode GS ou XG, vous pouvez faire d'autres réglages d'effets, comme décrit ci-dessous.

- **Boutons Mute (mode GS/XG seulement).**

En mode GS/XG (voir ci-dessous), les champs de numéro de canal au-dessus des faders peuvent servir de bouton Mute. Vous pouvez fermer (Mute) ou rouvrir individuellement chaque canal en cliquant sur ce bouton.

## Réglages des Effets (mode GS/XG uniquement)

Si votre instrument est compatible GS ou XG, vous pouvez utiliser l'éditeur GM/GS/XG pour sélectionner et régler les effets dans l'instrument. Ceci s'effectue dans la section Effects de la fenêtre (qui n'apparaît qu'en mode GS ou XG).



La section Effects contient les réglages généraux suivants, concernant les effets de réverb et de chorus intégrés aux instruments GS/XG:

- **Menu local Reverb**

Permet de sélectionner un des huit types de réverbération. Les types de réverb disponibles sont différents dans les instruments GS et XG. En mode XG, sélectionnez "No Effect" pour éteindre complètement la réverb.

- **Reverb time (Temps de Réverb)**

Permet de modifier la durée globale de la réverb.

- **Menu local Chorus**

Permet de sélectionner un des huit types de Chorus - et autres effets associés. Les types d'effets disponibles sont différents dans les instruments GS et XG. En mode XG, sélectionnez "No Effect" pour éteindre complètement l'effet.

## Qu'est-ce que GM/GS/XG ?

### General MIDI

General MIDI (GM) est un standard élaboré par la MMA (MIDI Manufacturers Association) et le JMSC (Japanese MIDI Standards Committee).

Il définit un groupe de sons standardisé et les équipements minimum des synthétiseurs ou modules sonores compatibles General MIDI afin qu'une séquence ou un fichier MIDI spécifique envoyé via MIDI à un instrument rejoue les types de sons corrects, quelle que soit la marque et le modèle de l'instrument.

MIDI identifie les sons au moyen de numéros de Program Change. Avant l'introduction du standard General MIDI, le même numéro de Program Change MIDI était assigné à des *types* de sons totalement différents sur deux synthétiseurs ou modules sonores provenant de fabricants différents, par exemple, un son du type flûte dans un des instruments et un son du type piano dans l'autre.

Avec l'introduction des instruments compatibles General MIDI, ceci a changé. Ces instruments utilisent les mêmes numéros de Program Change pour les mêmes *types d'instruments*.

Donc, si la personne ayant préparé la séquence ou le fichier MIDI souhaite que la mélodie soit jouée par un “piano”, elle peut utiliser une commande de Program Change incluse dans la séquence afin de sélectionner automatiquement un son de piano dans n’importe quel module sonore compatible GM. Le standard GM ne spécifie pas en détails comment ce piano doit sonner. Il suppose simplement que le fabricant reproduit un piano acoustique grâce aux possibilités de l’instrument.

General MIDI accepte les 16 canaux MIDI. Chacun d’eux pouvant jouer un certain nombre de voix (étant donc polyphonique). Chaque canal peut jouer un instrument (ou son, ou programme) différent. Un minimum de 24 voix attribuées dynamiquement sont disponibles simultanément pour les sons mélodiques et de percussion.

De plus, dans les instruments compatibles GM, les instruments de percussion et de batterie attribués à des touches utilisent toujours le canal MIDI 10 et des numéros de note spécifiques sont réservés aux sons de batterie.

Il y a un certain nombre d’autres messages MIDI auxquels les instruments compatibles GM peuvent répondre. Parmi eux, les événements de contrôleur MIDI de Volume (Contrôleur 7) et de Panoramique (Contrôleur 10). Grâce à ces contrôleurs, il est possible de créer un mixage MIDI d’un morceau de musique.

## Roland GS

Il s’agit d’une variante du standard General MIDI introduite par Roland. Elle définit d’autres procédures standard pour la sélection de Drum Kits et de variations sonores supplémentaires, ainsi que pour le réglage d’un certain nombre de paramètres dans les instruments Roland compatibles GS.

## Yamaha XG

Il s’agit d’une variante du standard General MIDI introduite par Yamaha. Elle définit d’autres procédures standard pour la sélection de Drum Kits ainsi que pour le réglage d’un certain nombre de paramètres dans les instruments Yamaha compatibles XG.

## **Gestion des fichiers**

# Sauvegarder

## Quel format de fichier choisir ?

Il existe trois formats de document utilisables pour sauvegarder votre musique : Song, Arrangement ou MIDI File. Vous ne choisirez le format MIDI File que si vous souhaitez pouvoir relire votre musique (MIDI seulement, pas l'audio) sur d'autres séquenceurs (voir [page 232](#)). Si vous voulez sauvegarder votre musique pour pouvoir la réutiliser dans Cubase VST, vous devez choisir le format Song ou Arrangement :

### Song

Lorsque vous sauvegardez un fichier Song (\*.All), il contient les éléments suivants :

- Tous les Arrangements.
- Le Pool, tous les réglages audio et les références aux fichiers audio (mais pas les fichiers audio eux-mêmes).
- La configuration complète, c'est-à-dire les réglages des dialogues et menus, des Groove Maps, du Bloc de Commande, etc.
- La Drum Map.

### Arrangement

Lorsque vous sauvegardez un fichier Arrangement (\*.Arr), il contient les éléments suivants :

- Tout ce que vous voyez dans la fenêtre d'Arrangement; les pistes, Parts, les réglages de l'Inspecteur, etc.

Les références des fichiers audio, cependant, sont mémorisées dans le Pool, et celui-ci ne fait pas partie de l'Arrangement. Cela signifie que si vous ne sauvegardez qu'au format Arrangement, il n'y aura aucun fichier audio auquel se référencer.

Donc :

- 
- Lorsque vous travaillez sur de l'audio dans Cubase VST, nous vous recommandons de toujours sauvegarder des fichiers Song complets !
- 

Si vous n'avez enregistré que du MIDI, le format Arrangement est parfaitement suffisant pour sauvegarder votre musique. Les avantages et inconvénients de ces formats figurent dans le tableau suivant.

Format de fichier	Avantages	Inconvénients
Arrangement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Occupe peu d'espace mémoire.</li> <li>• Peut être sauvegardé et ouvert dans un autre fichier Song, ce qui est un moyen simple de transférer de la musique entre fichiers Song.</li> <li>• Ne contient aucun réglage "superflu", si vous désirez ne sauvegarder que la musique.</li> <li>• Ouvrir un arrangement ne modifie pas les réglages des Zones de Dialogue et des Menus, ce qui est un avantage dans certaines situations.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne contient aucun réglage ni référence audio.</li> <li>• Ne contient pas un "cliché" complet de "l'état" du logiciel.</li> </ul>
Song	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contient le Pool et tous les autres réglages audio.</li> <li>• Contient plusieurs Arrangements.</li> <li>• Sauvegarde tous les réglages des Menus, Zones de Dialogue, etc.</li> <li>• Inclut la Drum Map.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Occupe plus d'espace mémoire qu'un fichier au format Arrangement, même si le fichier Song ne comporte qu'un seul Arrangement.</li> </ul>

- 
- Bien que les fichiers Song contiennent toutes les références audio, ils *ne contiennent pas* les fichiers audio eux-mêmes ! Si vous souhaitez transférer un fichier Song contenant de l'audio sur un autre ordinateur, vous devez aussi déplacer les fichiers audio. Les fonctions Prepare Archive et Prepare Master du Pool faciliteront ce transfert - voir le chapitre Le Pool dans la documentation électronique.

## Effectuer la Sauvegarde

### 1. Déroulez le Menu File et sélectionnez “Save As...” (Enregistrer sous).

Le sélecteur de fichier apparaît.



### 2. Utilisez les contrôles standard pour trouver l'emplacement adéquat sur le disque dur où vous souhaitez sauvegarder le fichier.

### 3. Utilisez le menu local pour choisir le format, Morceau (Song) ou Arrangement.

Les autres formats de Fichiers sont utilisés spécifiquement, pour “extraire” des informations particulières d'un Fichier Song. Reportez-vous à l'aide en ligne pour les détails.

### 4. Tapez un nom pour le fichier.

### 5. Cliquez sur le bouton OK.

## Rôle de la fonction “Save Song”

Dans le Menu File, se trouve une option appelée “Save Song” (Enregistrer Morceau).

- Si vous avez déjà sauvegardé une fois votre morceau (en utilisant “Save As...”), cette commande (ou appuyer sur [Contrôle]-[S]) le sauvegardera une nouvelle fois, sans demander de nom, ni d'emplacement de sauvegarde. Le fichier que vous enregistrerez prendra la place de la version antérieure.
- Si vous n'avez pas encore sauvegardé votre morceau, sélectionner “Save Song” équivaut à choisir “Save As...”.

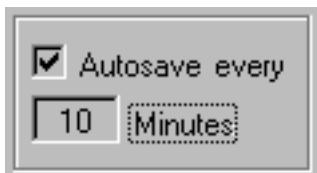
## A propos du fichier Song par défaut

Chaque fois que vous lancez Cubase VST, un morceau ou fichier Song par défaut, appelé “Def.All” est ouvert. Il est ainsi possible de personnaliser “par défaut” les fonctionnalités et la disposition du programme :

1. Lancez le programme.
2. Configurer le programme à votre convenance.  
Ceci peut inclure le nombre et la disposition des pistes, la configuration MIDI, la Drum Map, les réglages du Métronome, les réglages Audio, les couleurs et l'aspect des Parts et bien d'autres choses. Voir le chapitre Personnalisation dans la documentation électronique.
3. Sélectionnez “Save As...” (Enregistrer sous) dans le menu File.
4. Naviguez jusqu'au dossier du programme Cubase VST.
5. Tapez le nom “Def.All” (sans les guillemets) et appuyez sur OK.  
Il vous sera demandé si vous voulez remplacer le fichier Def.All existant. Cliquez sur Yes.

La prochaine fois que vous lancerez Cubase VST, vous obtiendrez automatiquement la configuration et la disposition désirées.

## A propos de la fonction Autosave

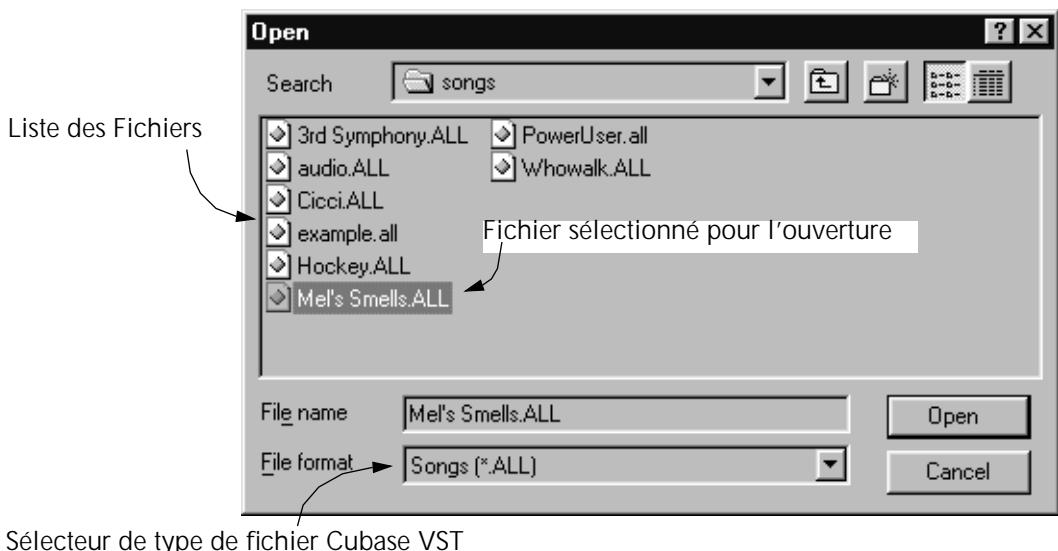


Dans le dialogue Preferences du menu File se trouve un réglage appelé Autosave. Si vous l'activez, vous pouvez définir la fréquence des sauvegardes automatiques du fichier Song ouvert. Le fichier Song sera sauvegardé sous le nom “Backup.all” dans le dossier du programme Cubase VST.

# Ouvrir

## 1. Sélectionnez Open... dans le menu File.

Le dialogue correspondant apparaît.



## 2. Utilisez le menu local pour choisir le type de fichier à ouvrir, Morceau (Song) ou Arrangement.

## 3. Utilisez les contrôles standard pour afficher le dossier adéquat sur le disque dur.

## 4. Cliquez sur le nom du fichier dans la liste.

La liste ne montre que les documents du type sélectionné.

## 5. Cliquez sur OK.

### À propos de l'ouverture de fichiers Song

Si le fichier est de type “Song”, un message vous rappellera que le fichier Song que vous ouvrez *remplacera* celui qui est déjà chargé. Si vous changez d'avis, choisissez “Cancel” (Annuler) et sauvegardez d'abord le fichier Song déjà ouvert.

### À propos de la fermeture de fichiers Song

Il existe deux moyens de fermer un fichier Song dans Cubase VST ! La commande Close (Fermer) du menu File ne ferme que l’Arrangement en cours, comme décrit à la [page 125](#). Si vous voulez créer un nouveau fichier Song, il faut utiliser la commande New Song (Nouveau Morceau) toujours dans le menu File.

### À propos de l'ouverture d'Arrangements

Si le fichier est de type “Arrangement”, une nouvelle fenêtre apparaîtra sur l’écran, et viendra s’ajouter à toutes les fenêtres d’Arrangement déjà ouvertes. Vous pouvez disposer de 16 Arrangements maximum et présents simultanément dans votre fichier Song.

# Exporter au format MIDI File

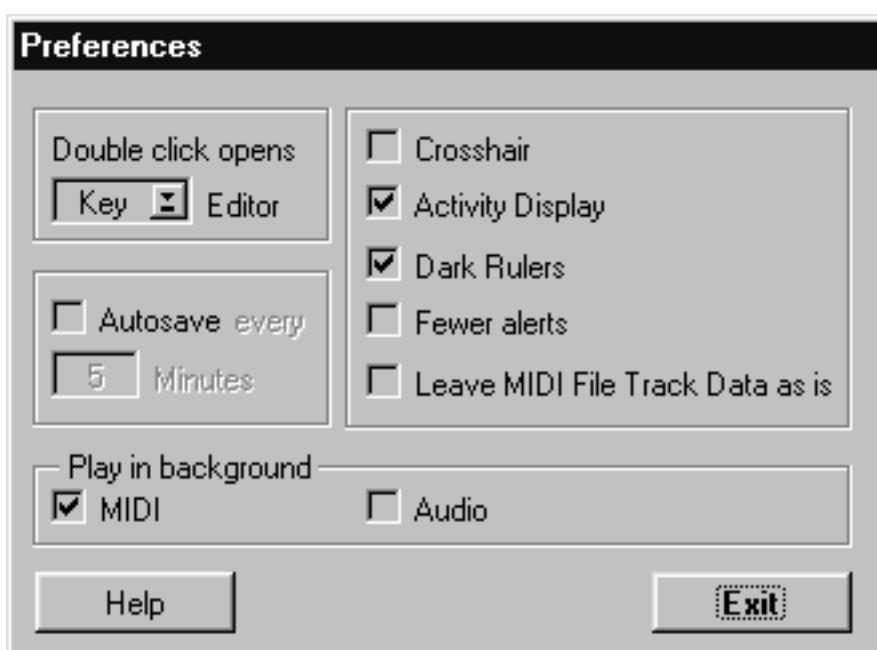
Il peut être nécessaire d'exporter un Arrangement en tant que fichier MIDI File standard, afin de pouvoir le lire dans n'importe quel logiciel ou séquenceur, par exemple.

- Un fichier au Standard MIDI ne contient que des données MIDI - pas d'audio. Tout l'audio de votre Arrangement sera automatiquement exclu du fichier MIDI créé.

**1. Fermez toutes les pistes que vous ne désirez pas inclure dans le fichier MIDI .**

**2. Déroulez le menu File et sélectionnez "Preferences".**

Le dialogue Preferences apparaît.



Utilisez l'option "Leave MIDI File Track Data as is" (Laisser les données de piste du fichier MIDI telles que) pour déterminer ce qui se passe dans les réglages de l'Inspecteur, tels que Program Change, Transposition, Volume, etc :

- Si la case est activée, les réglages de Program Change, Bank Select, Pan et Volume de l'Inspecteur seront ignorés. Tous les autres réglages seront convertis en données MIDI "réelles" et inclus dans le fichier MIDI.
- Si cette case n'est pas activée, tous les réglages de l'Inspecteur seront convertis en données MIDI "réelles" et inclus dans le fichier MIDI. Lorsque le fichier MIDI sera importé (dans Cubase VST ou d'autres séquenceurs) il rejouera comme avant l'exportation. Dans la plupart des cas, c'est le mode à choisir.

**3. Déroulez le menu File et sélectionnez "Export MIDI File..." (Exporter Fichier MIDI).**

Le sélecteur de fichier apparaît.

#### **4. Choisissez un nom et un emplacement pour le fichier.**

Le fichier prendra automatiquement l'extension ".MID", l'extension standard des fichiers au format MIDI.

#### **5. Cliquez sur OK.**

#### **Formats fichier MIDI**

Cubase VST sauvegarde habituellement les fichiers MIDI au format 1. Cela signifie que la structure des pistes est préservée dans le fichier (même si toutes les Parts de chaque piste se retrouvent assemblées en une longue et unique Part). Mais, si vous Exporter un fichier MIDI n'ayant qu'une seule piste non fermée (Mute) un fichier MIDI du type 0 sera créé.

### **Importer des fichiers MIDI**

#### **1. Déroulez le menu File et sélectionnez Import MIDI File... (Importer fichier MIDI).**

Cubase VST reconnaît les fichiers comme étant des MIDI Files s'ils ont l'extension "MID" (extension standard des fichiers au format MIDI).

#### **2. Utilisez le dialogue qui apparaît pour décider si le fichier doit apparaître dans une nouvelle fenêtre d'Arrangement ou s'il doit être mélangé à l'Arrangement en cours.**

Si vous choisissez la dernière option, le fichier apparaîtra dans la fenêtre d'Arrangement, en commençant à la position du Locateur Gauche.

Le sélecteur de fichier apparaît.

#### **3. Repérez le fichier.**

Cliquez dessus dans la liste des fichiers.

#### **4. Cliquez sur OK.**

Lors de l'importation de fichiers MIDI, les données sont automatiquement scindées en segments (Parts) plus courts afin de simplifier l'édition de la musique dans la fenêtre d'Arrangement.

# Gestion des fichiers Audio

Les fichiers audio peuvent être importés et exportés de différentes façons :

- **Au moyen des commandes Import et Export du Pool.**  
Elles vous permettent également d'exporter un segment et d'en faire un fichier audio.
- **Dans la fenêtre d'Arrangement, au moyen des commandes Import et Export Audio File... (Exporter fichier audio) du menu File.**  
La commande Export Audio File... permet de mixer plusieurs pistes Audio en un seul fichier audio.
- **Vous pouvez également importer des fichiers audio directement dans l'éditeur Audio, grâce au Crayon.**

Toutes ces fonctions sont décrites en détails dans la documentation électronique.

## Archivez vos fichiers audio !

Inutile de dire qu'il est essentiel de faire régulièrement des copies de sécurité de vos données audio, de préférences sur un autre support de stockage. Il existe diverses fonctions destinées à faciliter la gestion des fichiers audio, elles sont décrites au chapitre Le Pool Audio dans la documentation électronique.

---

# **Index**

## A

Activité (colonne) 128  
Affichage des Parts 17  
Aftertouch (Pression par canal) 79, 165  
    Afficher 192  
    Créer 192  
    Editer 193  
Agrandissement 41  
Aide en ligne 12  
Ajouter (mode) 78  
Annuler (Undo)  
    A propos 44  
AQ (bouton) 205  
Arrangement  
    A propos 16  
    Créer 123  
    Edition 107  
    Fermer 125  
    Laisser de côté 125  
    Nommer 123  
    Ouvrir 231  
    Sauvegarder 227  
ASIO  
    Réglages 49  
Aspect des Parts 121  
Audio  
    A propos 14  
    Activer les entrées 58  
    Configuration 46  
    Enregistrement 69  
    Sélectionner les entrées 65  
    Voie 62  
Auto Pan 218  
Auto Quantisation 205  
Autosave 230  
Avance Rapide 99

## B

Baguette 181  
Bandes (Lanes) 152  
Bank Select 139  
Bloc de Commande 15  
    A propos 96  
    Cacher 96  
    Déplacer 96  
Boîte à Outils 36  
Bouton AQ 205  
Bouton Master 98  
Branchement  
    Audio 46  
    MIDI 51

## C

Canal MIDI  
    Dans l'Inspecteur 137, 139  
    Réglage pour l'enregistrement 73  
Carte Audio, Configuration 47  
Catégories de pistes 129  
    A propos 113  
    Changer 113  
Chan (paramètre) 139  
Changement de Programme 80  
Chn 130  
Chorus (Audio) 218  
Chorus (MIDI)  
    Niveau 223  
    Type 224  
Ciseaux 119  
Click (bouton) 60  
Collapse (Réduire) 144  
Colonne C 129  
Colonne M 128  
Colonnes de Piste 127  
    Ou Inspecteur 140  
Compress (Inspecteur MIDI) 139  
Configuration ASIO 50  
Console de mixage, externe 46  
Contrôleurs 79  
    Afficher 192  
    Créer 192  
    Créer une pente 193  
    Editer 193  
    Enregistrer 79  
Couleur (Parts) 122  
Crayon  
    Éditeur Audio 156  
    Éditeurs MIDI 179  
    Fenêtre d'Arrangement 115  
Créer  
    Événements Audio 156  
    Événements Continus 192  
    Notes 179  
    Parts 115  
    Pistes 108  
Curseur de Position 99  
Cycle  
    A propos 86  
    Enregistrement Audio 88  
    Enregistrer 87  
    Fonctions d'enregistrement 92  
    Lecture 86  
    Modes d'enregistrement 90  
    Réglage 86

## D

Def.All (Morceau par défaut) 230

Delay (Retard)

Effet Audio 218

Inspecteur 137, 139

Déplacer

Événements Audio 157

Notes 186

Parts 118

Documentation électronique 10

Dossier Fichiers Audio 65

Double Click Opens

(Double-clic ouvre) 168

Drum Map

Configurer 172

Ouvrir 172

Duplicer

Événements Audio 157

Événements MIDI 186

Parts 118

Pistes 111

Durée

Éditeur rythmique 181

En tics 38

## E

Écouter

Éditeur Audio 160

Pool 145

Écoute rapide 102

Écran de Contrôleur 188

Écrêtage

A propos 67

Indicateurs 209

Edit Solo 178

Éditeur Audio 162

Ligne d'Infos 162

Éditeur Clavier (Key)

A propos 164, 170

Écran de Contrôleur 188

Redimensionner les événements 180

Éditeur de Forme d'Onde 21

Éditeur de Partition

A propos 165, 176

Mode Page/Mode Edit 176

Éditeur en Liste

A propos 165, 175

Créer des événements 182

Redimensionner les événements 180

Éditeur GM/GS/XG

Contrôles 223

Ouvrir 220

Éditeur Rythmique (Drum)

A propos 171

Écran de Contrôleur 188

Éditeurs

A propos 164

Fermer en conservant les modifications 194

Éditeurs MIDI

Contrôleurs dans 187

Créer des Notes dans 179

Fermer 194

Manipuler des Notes dans 185

Ouvrir 168

Effacer

Dernière version 92

Événements Audio 161

Notes 187

Parts 120

Parts Audio 70

Pistes 112

Sous-piste 92

Effets

A propos 214

Départs 215

Edition 217

Effets Généraux 214

Effets Master 214

Effets Mixeur 214

Egaliseur 212

Enregistrement

Dans les Éditeurs 178

Multipiste 94

Vérifier les niveaux 67

Entrées

Sélectionner 65

Entrées audio

Activer 58

EQ (bouton) 212

Espacial 218

Événements

A propos 164

Duplicer 186

Effacer 187

Lecture dynamique 187

Redimensionner 180

Événements Audio

A propos 151

Chevauchement 156

Déplacement 157  
Dupliquer 157  
Effacer 161  
Expand (Étendre) 144  
Export MIDI File 232  
Extensions Multimédia 49

**F**  
Fenêtre d'Arrangement 16  
Fenêtre Master 209  
Fichiers Audio  
    Gestion 143, 234  
    Importer 148  
    Pool 144  
    Renommer 144  
    Sélectionner un dossier pour 65  
Fichiers MIDI  
    Exporter 232  
    Formats 233  
    Importer 233  
    Sauvegarder un Arrangement comme 232

Follow Song  
    (Suivre la Lecture) 178

Fonctions  
    A propos 197  
    Dans la Fenêtre d'Arrangement 198  
Freeze Play Parameters (Geler paramètres de lecture) 140  
Freeze Quantize (Geler la Quantisation) 205  
Fréquence d'échantillonnage 59  
Full Duplex 50  
Fuzz 218  
FX (bouton) 217

**G**  
General MIDI 224  
Global Disable Monitoring 66  
GM  
    A propos 14, 224  
    Activer 221

Gomme  
    Éditeur Audio 161  
    Éditeurs MIDI 187  
    Fenêtre d'Arrangement 120  
Groove Map 204  
GS 14  
    A propos 225  
    Réinitialiser 221

**H**  
Haut-Parleur (Icône)  
    Éditeurs MIDI 185

**I**  
Icône Haut-Parleur  
    Éditeur Audio 159  
Import MIDI File 233  
Importer Fichier Audio  
    Editeur Audio 156  
    Pool 149  
Inspecteur  
    A propos 132, 134, 135  
    Ou Colonnes de Piste 140  
    Ouvrir et fermer 133  
    Paramètres Audio 137  
    Paramètres dans 137  
    Paramètres MIDI 139  
Instrument (colonne) 131  
Internet 12

**K**  
Keep (garder)  
    Éditeurs 194  
Keep Appended Events (Garder les Événements ajoutés) 195  
Key Erase (Effacement par touche) 92

**L**  
Laisser de côté (Arrangement) 125  
Lanes (Bandes) 152  
Leave MIDI File Track Data as is (Laisser les données de piste du fichier MIDI telles que) 232  
Lecture dynamique  
    Événements 187  
Left Locator (Locateur Gauche) 69  
Length (Durée)  
    Inspecteur 139  
Ligne (Outil) 191, 193  
Ligne d'Infos  
    Éditeur Audio 162  
    Éditeurs MIDI 187  
    Montrer et Cacher 187  
Local On/Off 54  
Locateurs 103  
    Gauche et Droit 69  
    Préprogrammation 104  
Rappel des préprogrammations 104  
Réglage 69, 103, 104  
Réglage du Cycle 86

## Loupe

Arrangement 120  
Éditeur Audio 160  
Éditeurs MIDI 187

## M

Manuel en ligne 10  
Master (fenêtre) 209  
Menu local “To“ 198

## MIDI

A propos 14  
Canal 73  
Connexion 51  
Enregistrement 77  
Sélection de Programmes (Sons) 76

## MIDI File

Formats 233  
MIDI Mute (bouton) 212

## MIDI Thru

Réglage 54

## Mix (Mode) 90

Mixeur  
Audio (Monitor) 209

## Mixeur Monitor 209

## MME 49

## Modulation 165

## Monitoring 48, 66

## Mono

Fenêtre Master 211  
Piste audio 63

## Morceau de Démo 24

Multipiste  
Enregistrement 94

## Mute

Éditeur GM/GS/XG 223  
Fenêtre d’Arrangement 128  
Mixeur Audio Monitor 211

## N

## New Song (Nouveau morceau) 231

## Niveaux

Audio 208  
Automatisation 210  
MIDI 222

## Niveaux d’enregistrement

A propos 48  
Vérifier 67

## Niveaux d’entrée

A propos 48  
Vérifier 67

## Nommer

A propos 41  
Arrangement 123  
Parts 115  
Pistes 109  
Normal (Mode) 91  
Note (Outil) 183  
Note dans la Ligne d’Infos 187  
Note Off 79  
Note On 79  
Notes 79  
A propos 79  
Création 179  
Déplacer 186  
Éditer 164  
Effacer 187  
Redimensionner 186  
Nouvel Arrangement 123

## O

Outil Ligne 191, 193  
Outil Note 183  
Outils  
Sélectionner 37  
Output (Sortie)  
Colonnes de Piste 131

Ouvrir  
Arrangement 231  
Fichiers Audio 156  
Fichiers MIDI 233  
Song (fichier) 231  
Over Quantize 201

## Overdub

Audio 71

MIDI 78

Overdub (Mode Ajouter) 78

## P

Pan  
Inspecteur 139  
Panoramique  
Éditeur GM/GS/XG 222  
Mixeur Audio Monitor 210  
Part Appearance 121  
Part Color 122  
Parts  
A propos 115  
Aspect 121  
Audio-Chevauchement 71  
Créer 115

Déplacer 118  
Dupliquer 118  
Effacer 70, 120  
Joindre 119  
MIDI-Chevauchement 78  
Nommer 115  
Redimensionner 119  
Scinder 119  
Sélectionner 116  
Passages par Zéro 158  
Patch (Inspecteur) 139  
Pavé Numérique 97  
Pinceau 182  
Pistes  
    Active 109  
    A propos 107  
    Catégorie 129  
    Créer 108  
    Dupliquer 111  
    Éditer 169  
    Effacer 112  
    Modifier l'ordre 110  
    Nommer 109  
    Sélectionner 109  
Pistes Audio 114  
Pistes Bande 114  
Pistes d'Accord 114  
Pistes de Mixage 114  
Pistes de Style 114  
Pistes Groupe 114  
Pistes MIDI 114  
Pistes rythmiques 114  
Pitch Bend 79, 165  
    Afficher 192  
    Créer 192  
    Editer 193  
Points d'écoute (Cue)  
    Appel 102  
    Programmation 102  
Pool  
    A propos 143  
    Faire glisser des Segments à partir du 146  
    Importer fichiers 148  
Position 99  
    Modifications relatives 101  
Positions musicales 38  
Positions temporelles 105  
    A propos 38  
Program Change  
    A propos 80  
Éditeur GM/GS/XG 76

Éditeur GM/GS/XG 221  
Éditeurs MIDI 167  
Punch (Mode) 90  
Punch In  
    A propos 82  
    Automatique 82  
    Manuel 83  
Punch Out  
    A propos 82  
    Automatique 85  
    Manuel 85

**Q**

Quantisation  
    A propos 199  
    Annulation 205  
    Groove 204  
    Itérative 202  
    Over Quantize 201  
    Undo 205  
    Valeurs 200  
    Quantisation Automatique 205  
    Quantize Last Version (Quantiser la dernière version) 93  
Quick Start Song 24

**R**

Record Info (Inspecteur) 137  
Références de Début et de Fin  
    A propos 158  
    Modifier 158  
Réglage du Système Audio 49  
Rembobinage 99  
Repeat (Répéter) 118  
Replace (Mode Remplacer) 78  
Résolution (Snap) 99  
Retard  
    En monitoring 48  
Réverb (Audio) 218  
Réverb (MIDI)  
    Niveau 223  
    Temps 224  
    Type 224  
Right Locator (Locateur Droit) 69  
Roland GS 225

**S**

Sample Rate 59  
Sauvegarde automatique 230  
Sauvegarder 227  
Save Song  
    Automatique 230  
    Ou "Save As..." 229

Scinder des Parts 119

## Segments

Dans le Pool 145

Faire glisser dans l'Arrangement 147

Modifier les Références de Départ et de Fin 158

Segments audio 143

Sélection de banque 139

## Sélectionner

Notes 185

Parts 116

Pistes 109

Séparateur 42

Shuffle 203

Signature Rythmique 60, 98

Snap (Résolution) 99, 185

Snap To Zero 158

## Solo

Éditeurs MIDI 178

Fenêtre d'Arrangement 129

Mixeur Audio Monitor 211

Song

Créer 231

Ouvrir 231

Sauvegarder 227

## Sortie

Audio 208

Inspecteur 139

## Stéréo

Piste audio 63

Réglage de la fenêtre Master 211

Stereo Echo 218

## Système

Réglages 49

Système Exclusif (SysEx) 80

Édition 167

## T

Table de Percussion (Voir Drum Map) 172

Tempo 60, 98

Tête de Lecture 99

Thru 141

Audio 66

Réglage MIDI 54

Tics 38

Track (Piste)

Liste des Pistes 130

Transport

A l'aide du pavé numérique 97

Transposition 139

Tube de Colle 119

## U

Undo (Annuler)

A propos 44

Edition (Annuler) 194

Enregistrement Audio 70

Quantisation 205

## V

Valeurs 39

Valeurs de Quantisation 200

Vélocité

Créer une pente 191

Edition 189

Inspecteur 139

Verrouillage Temporel 130

View (menu local de l'éditeur Audio) 153

Voie Audio

Inspecteur 137

Mixeur Monitor 209

Réglage 62

Volume

Éditeur GM/GS/XG 222

Inspecteur 139

Mixeur Monitor 209

## W

World Wide Web 12

WunderVerb 3 218

## X

XG 14

A propos 225

Réinitialiser 221

## Y

Yamaha XG 225