



**Nouvelles fonctions dans Cubase 5.5**



**CUBASE 5**

Advanced Music Production System



Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer, Heike Schilling

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

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques déposées <sup>™</sup> ou <sup>®</sup> de leurs propriétaires respectifs. Windows XP est une marque déposée de Microsoft Corporation. Windows Vista est une marque déposée ou une marque commerciale de Microsoft Corporation aux USA et/ou dans les autres pays. Le logo Mac est une marque déposée utilisée sous licence. Macintosh et Power Macintosh sont des marques déposées. MP3SURROUND et le logo MP3SURROUND sont des marques déposées par Thomson SA aux États-Unis et dans d'autres pays. Elles ne peuvent être utilisées que sous licence de Thomson Licensing SAS.

Date de publication : 12 mai 2010

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2010.

Tous droits réservés.

## **Table des Matières**

<b>5</b>	<b>Introduction</b>
6	Bienvenue !
<b>7</b>	<b>Travailler avec les nouvelles fonctions</b>
8	La boîte de dialogue Assistant de Projet
9	Utiliser des modèles de projet
9	Améliorations générales relatives à l'édition
9	Modifications de l'interface utilisateur
10	Édition améliorée dans la fenêtre VST Connexions
12	Nouvelles fonctions et modifications relatives à l'automatisation
15	Améliorations de la boîte de dialogue Réglages de Synchronisation du Projet
15	Modifications de la boîte de dialogue Exporter Mixage Audio
16	Inverser le Gain pour l'égalisation d'une voie
16	Support des fréquences d'images HD
17	La fenêtre des Marqueurs
18	Améliorations dans la Control Room
18	Prise en charge du format de données Yamaha XF
18	Améliorations des Contrôles Instantanés
<b>19</b>	<b>La MediaBay</b>
20	Introduction
21	Utilisation de la MediaBay
22	La section Définir Lieux à Scanner
24	La section Lieux à scanner
24	La liste de Résultats
28	Pré-écoute des fichiers
31	La section Filtres
33	L'Inspecteur d'Attributs
37	Les fenêtres Explorateur de Boucles et Explorateur de Sons
38	Préférences
39	Raccourcis Clavier
39	Travailler avec les fenêtre associées à la MediaBay
<b>41</b>	<b>L'Éditeur d'Échantillons</b>
42	Présentation de la fenêtre
46	Opérations
52	Options et réglages
53	AudioWarp : Correspondance du Tempo et de l'audio
57	Warp Libre
59	Travailler avec des repères et des tranches
63	VariAudio
74	Gel du traitement en temps réel

<b>77</b>	<b>Vidéo</b>
78	Avant de commencer
80	Préparer un projet vidéo dans Cubase
80	Les fichiers vidéo dans la fenêtre Projet
82	Lecture d'une vidéo
84	Montage vidéo
84	Extraire l'audio d'un fichier vidéo
85	Remplacer l'audio d'un fichier vidéo
<b>86</b>	<b>Modifications de plug-ins</b>
87	AmpSimulator
87	Mise à jour Groove Agent ONE 1.1
88	Mise à jour LoopMash 1.2
89	Mise à jour de REVerence
89	Mise à jour du plug-in Studio EQ
<b>90</b>	<b>Index</b>

**1**

**Introduction**

## Bienvenue !

Bienvenue dans Cubase 5.5 ! Cette mise à jour gratuite de Cubase 5 est dotée de nouvelles fonctions et modifications dans divers endroits du programme. Le plupart d'entre elles fait partie du développement pour Nuendo 5 dont nous ne voulions pas priver les utilisateurs de Cubase 5 : l'introduction d'une MediaBay complètement restructurée ou le nouveau moteur vidéo supportant le OpenGL, pour n'en nommer que quelques-unes. Ce document regroupe et décrit toutes les fonctions ayant été ajoutées ou modifiées dans le programme depuis la version Cubase 5.0. Quelques chapitres faisant partie de la documentation précédente ont été complètement restructurés et sont alors inclus en entier dans ce document, par exemple le chapitre traitant l'Éditeur d'Échantillons, dans lequel beaucoup de détails se sont vus changer. Veuillez prendre le temps de lire toute cette documentation, afin d'être informé de tous les changements, pour tirer un parti optimal de Cubase 5.5.

Cette version est compatible avec Apple Mac OS X Snow Leopard (10.6) et Microsoft Windows 7.

## À propos des versions du programme

Cette documentation couvre deux systèmes d'exploitation ou "plates-formes" différents ; Windows et Mac OS X.

Certaines caractéristiques et réglages sont spécifiques à une seule des plates-formes. Cela sera clairement indiqué lorsque ce sera le cas. En d'autres termes :

⇒ Si rien n'est mentionné, toutes les descriptions et procédures de cette documentation sont valables à la fois pour Windows et Mac OS X.

## Conventions appliquées aux raccourcis clavier

La plupart des raccourcis clavier par défaut de Cubase utilisent des touches mortes, certaines sont différentes en fonction du système d'exploitation. Par exemple, le raccourcis clavier par défaut pour Annuler est [Ctrl]-[Z] sous Windows et [Commande]-[Z] sous Mac OS X.

Lorsque des raccourcis clavier employant des touches mortes sont mentionnés dans ce manuel, ils indiquent d'abord la touche morte Windows, selon la formule suivante :

[Touche morte Win]/[Touche morte Mac]-[Touche]

Par exemple, [Ctrl]/[Commande]-[Z] signifie "enfoncez la touche [Ctrl] sous Windows ou [Commande] sous Mac OS X, puis pressez [Z]".

De même, [Alt]/[Option]-[X] signifie "enfoncez la touche [Alt] sous Windows ou [Option] sous Mac OS X, puis pressez [X]".

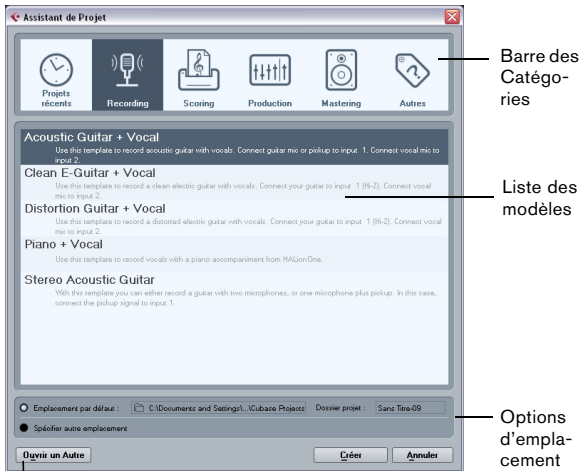
⇒ Il peut arriver que ce manuel fait référence au "clic droit", par ex. pour ouvrir des menus contextuels. Si vous utilisez un ordinateur Macintosh avec une souris à un seul bouton, maintenez [Ctrl] et cliquez.

**2**

**Travailler avec les nouvelles fonctions**

# La boîte de dialogue Assistant de Projet

Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue Assistant de Projet en sélectionnant Nouveau Projet dans le menu Fichier. Ce dialogue vous permet d'accéder à des projets récemment ouverts et de créer de nouveaux projets, soit vides ou basés sur des modèles.



Bouton Ouvrir un Autre

La boîte de dialogue Assistant de Projet s'ouvre également dans les cas suivants :

- Si vous lancez Cubase avec l'option "Montrer Assistant de Projet" sélectionnée dans le menu local "Action Initiale" des Préférences (page Général).
- Si vous maintenez enfoncée la touche [Ctrl]/[Commande] pendant le démarrage de Cubase.

## Ouvrir des projets récents

La catégorie Projets récents dans la barre des Catégories de la boîte de dialogue Assistant de Projet contient une liste des projets récemment ouverts. Lorsque vous sélectionnez un élément de cette catégorie, le bouton Créer devient "Ouvrir", ce qui vous permet d'ouvrir le projet correspondant. Cette liste est similaire à celle du sous-menu Projets Récents du menu Fichier.

## Choisir un modèle

Dans la barre des Catégories de la boîte de dialogue Assistant de Projet, les modèles d'usine disponibles sont triés selon des catégories prédéfinies Recording, Production, Scoring et Mastering. De plus, il y a une catégorie Autres qui contient le modèle de projet par défaut ainsi que tous les modèles qui ne sont assignés à aucune des autres catégories.

Lorsque vous cliquez sur une des options de catégorie, la liste située sous la barre des Catégories indique les modèles d'usine installés avec Cubase qui sont disponibles pour cette catégorie. Tout nouveau modèle créé par vous sera ajouté en haut de la liste correspondante pour un accès plus aisé.

- Pour créer un projet vide qui n'est pas basé sur un modèle sélectionnez l'option "Empty" dans la catégorie Autres et cliquez sur le bouton Créer.
- Un projet vide est aussi créé si vous ne sélectionnez aucun modèle dans la catégorie affichée.

- Vous pouvez renommer ou supprimer un modèle en faisant un clic droit dans la liste et sélectionnant l'option correspondante dans le menu contextuel.

## Choisir l'emplacement d'un projet

Les options situées dans la partie inférieure de la boîte de dialogue permettent de spécifier où le projet est mémorisé.

- Sélectionnez "Emplacement par défaut" afin de créer le projet dans l'emplacement de projet par défaut (affiché dans le champ de Chemin), puis cliquez sur Créer. Dans le champ "Dossier de projet" vous pouvez spécifier un nom pour le dossier de projet. Si vous ne spécifiez pas de dossier de projet ici, le projet résidera dans un dossier nommé "Sans Titre".

⇒ Pour modifier l'emplacement de projet par défaut, cliquez dans le champ de Chemin. Un sélecteur de fichier apparaît, permettant de choisir un nouvel emplacement par défaut.

- Sélectionnez "Spécifier autre emplacement" puis cliquez sur Continuer afin de créer le projet dans un autre emplacement. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, spécifiez un emplacement et un dossier de projet.



## Ouvrir un autre projet

Le bouton "Ouvrir un Autre" permet d'ouvrir tout fichier de projet se trouvant dans votre système. Cela revient à utiliser la commande Ouvrir du menu Fichier.

## Utiliser des modèles de projet

### Sauvegarder Modèles

La boîte de dialogue "Enregistrer comme Modèle" contient maintenant une section d'Inspecteur d'Attributs dans laquelle vous pouvez assigner le modèle à une des catégories de modèle affichées dans la boîte de dialogue Assistant de Projet et/ou entrer une description du modèle. Cette description est aussi affichée dans la boîte de dialogue Assistant de Projet.

- Sélectionnez simplement une Catégorie dans le menu local Template Category et/ou entrez une description dans le champ Content Summary.
- ⇒ Si vous ne choisissez pas d'attribut pour la catégorie de modèle, le nouveau modèle apparaît dans la catégorie Autres de la boîte de dialogue Assistant de Projet.

### Afficher les modèles et définir des attributs dans la MediaBay

Le nœud VST Sound dans la section "Définir Lieux à Scanner" désormais offre un raccourci aux modèles de projet inclus. Ceux-ci se trouvent dans le dossier Factory Content. Si vous sauvegardez vos propres modèles de projet via la boîte de dialogue "Enregistrer comme Modèle" ils sont affichés dans le nœud User Content.



Pour plus de détails sur les attributs, voir "L'Inspecteur d'Attributs" à la [page 33](#).

## Améliorations générales relatives à l'édition

### Nouvelle option de sélection d'événement

Le sous-menu Sélection du menu Édition contient la nouvelle option "Événements sous Curseur". Avec cette option, vous pouvez sélectionner tous les événements des pistes sélectionnées "touchés" par le curseur de projet.

### Zoom avec la molette de la souris

Vous pouvez maintenant presser [Ctrl]/[Commande] et utiliser la molette de la souris pour faire un zoom avant ou arrière à la position du pointeur de la souris.

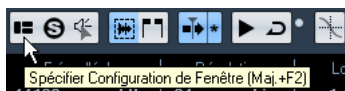
## Modifications de l'interface utilisateur

### Les barres d'outils

Les barres d'outils de la fenêtre Projet, de l'Éditeur d'Échantillons et des Éditeurs MIDI se sont vu être modifiés de façon à atteindre un "look" et une manipulation similaire. Quelques-uns des éléments ont été déplacés afin de les regrouper de manière plus intuitive.

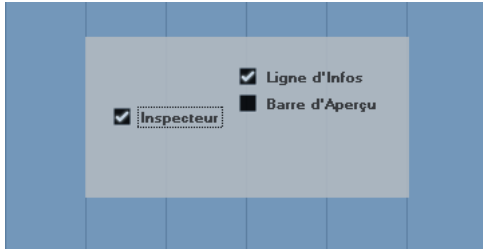
### Le bouton Spécifier Configuration de Fenêtre

Les barres d'outils contiennent le nouveau bouton "Spécifier Configuration de Fenêtre", qui vous permet d'afficher ou de cacher des sections des fenêtres, comme par exemple la ligne d'infos. Il n'y a plus de boutons séparés pour afficher/cacher ces éléments.



Si vous cliquez sur le bouton "Spécifier Configuration de Fenêtre", un panneau transparent apparaît par dessus la fenêtre. La zone située au centre regroupe des cases à

cocher qui correspondent aux différents éléments. Dans ce panneau, activez ou désactivez les éléments que vous désirez afficher ou cacher.



⇒ Dans l'Editeur Clavier et l'Éditeur de Rythme, ce bouton s'appelle "Afficher Ligne d'Infos". Cliquez dessus pour montrer ou afficher la ligne d'infos pour ces fenêtres.

### Le menu local Sélectionner Couleurs

Le sélecteur de couleur et le petit champ en-dessous de l'outil Couleur ont été regroupés dans un même menu local.

### Modifications dans les boîtes de dialogue "Ajouter une Piste"

La boîte de dialogue Ajouter une Piste ressemble maintenant à la MediaBay. Il est décrit en détails dans la section "[Travailler avec les fenêtres associées à la MediaBay](#)" à la page 39).

### Modifications de la ligne d'infos

L'apparence de la ligne d'infos de la fenêtre Projet et des éditeurs a été modifiée afin d'atteindre une meilleure lisibilité. Cependant, elle affiche toujours les mêmes informations.

### La boîte de dialogue Historique des Modifications

L'apparence de la boîte de dialogue Historique des Modifications a aussi été modifiée. Le fonctionnement est le même, sauf que la boîte de dialogue est maintenant réglée sur "Toujours Devant".

## Édition améliorée dans la fenêtre VST Connexions

Les divers onglets de la fenêtre VST Connexions comprennent des tableaux dans lesquels les bus ou canaux correspondants sont représentés sous forme d'arborescences dont les entrées peuvent être développées. Une fois que vous avez configuré tous les bus requis pour un projet, il peut s'avérer nécessaire de modifier leurs noms et/ou de changer leurs assignations de ports. Cubase est doté de plusieurs nouvelles fonctions qui facilitent ces tâches de configuration.

### Déterminer à combien de bus un port périphérique est connecté

Pour vous donner une idée du nombre de bus auxquels un port donné est déjà connecté, les bus vous sont indiqués entre crochets dans le menu local Port Périphérique, à droite du nom du port.

Il est possible d'afficher jusqu'à trois assignations de bus de cette manière. Si davantage de connexions ont été effectuées, ceci vous est indiqué par un numéro tout à droite.

Ainsi, si vous voyez les inscriptions suivantes :

Adat 1 [Stéréo1] [Stéréo2] [Stéréo3] (+2)...

cela signifie que le port Adat 1 est déjà assigné à trois bus stéréo, ainsi qu'à deux autres bus supplémentaires.

### Identification des assignations de ports exclusives

Dans certains cas (par exemple pour certains types de voie, comme les voies Studio) l'assignation de port est exclusive. Une fois qu'un port a été assigné à un bus ou une voie de ce type, il ne doit pas être assigné à un autre bus car cela annule l'assignation du premier bus.

Pour vous aider à identifier ces assignations de ports exclusives et vous éviter les réassignations accidentelles, ces ports sont inscrits en rouge dans le menu local Port Périphérique.

## Sélection/Désélection de plusieurs entrées

- Vous pouvez sélectionner ou désélectionner toutes les entrées de la colonne Nom de Bus à l'aide des raccourcis clavier [Ctrl]/[Commande]-[A] (Tout sélectionner) et [Maj]-[Ctrl]/[Commande]-[A] (Désélectionner).

Pour que ces raccourcis puissent fonctionner, le tableau de l'onglet ouvert doit être actif. Pour l'activer, il suffit de cliquer n'importe où dans l'arrière-plan de ce tableau.

- Si vous maintenez la touche [Maj] enfoncée, vous pouvez sélectionner plusieurs entrées à la fois dans la colonne Nom de Bus.

Ceci vous permet de renommer automatiquement les bus ou de changer plusieurs assignations de ports à la fois, voir plus bas.

⇒ Si vous sélectionnez une sous-entrée (par ex. le canal de haut-parleur d'un bus), son entrée supérieure est automatiquement sélectionnée.

## Sélection d'entrées par saisie de leurs noms

Dans la liste Nom de Bus, vous pouvez vous placer directement sur une entrée en saisissant la première lettre du nom de bus correspondant sur votre clavier.

△ Ceci ne fonctionne que quand le tableau est actif. Pour l'activer, il vous suffit de sélectionner une entrée dans la liste.

## Navigation dans la liste Nom de Bus à l'aide de la touche [Tab]

En appuyant sur la touche [Tab], vous pouvez passer directement à l'entrée suivante dans la liste Nom de Bus, et ainsi renommer rapidement vos bus. De même, quand vous appuyez sur [Maj]-[Tab], vous revenez à l'entrée précédente dans la liste.

## Renommer automatiquement les bus sélectionnés

Vous pouvez renommer tous les bus sélectionnés à la fois en leur attribuant une suite de numéros ou de lettres.

- Pour utiliser une suite de numéros croissants, sélectionnez les bus que vous désirez renommer et attribuez un nouveau nom suivi d'un numéro à l'un de ces bus.

Si par exemple vous souhaitez renommer vos huit entrées "Entrée 1, Entrée 2, ..., Entrée 8", sélectionnez tous les bus et entrez le nom "Entrée 1" pour le premier bus. Tous les autres bus sont automatiquement renommés.

- Pour utiliser des lettres, vous pouvez procéder de la même manière, si ce n'est qu'au lieu de saisir un numéro, vous devez saisir une lettre majuscule à la fin du nom.

Par exemple, si vous souhaitez nommer vos trois voies d'effets "FX A, FX B et FX C", il vous suffit de sélectionner toutes les voies et d'attribuer le nom "FX A" à la première. Toutes les autres voies sont automatiquement renommées. La dernière lettre pouvant être utilisée est le Z. Si vous avez sélectionné plus d'entrées qu'il n'y a de lettres dans l'alphabet, les dernières entrées sont ignorées.

△ Si vous utilisez des lettres plutôt que des numéros, il est important qu'elles soient précédées d'un espace. Si vous omettez de laisser un espace avant la lettre ou si vous n'entrez ni une lettre, ni un numéro, seul la première entrée sélectionnée est renommée.

⇒ Il n'est pas obligatoire de renommer les entrées sélectionnées en commençant par celle qui figure en haut de la liste. La suite de noms commencera à partir du bus dont vous avez édité le nom, elle se prolongera jusqu'en bas de la liste, puis continuera à partir du début, et ce jusqu'à ce que tous les bus sélectionnés aient été renommés.

## Changement de l'assignation de port de plusieurs bus

Pour changer l'assignation de port (ou le routage de la sortie s'il s'agit de voies de groupe ou d'effets) de plusieurs entrées de la colonne Nom de Bus à la fois, il vous faut tout d'abord sélectionner les bus en question.

- Pour assigner des ports différents aux bus sélectionnés, appuyez sur [Maj], ouvrez le menu local Port Périphérique de la première entrée sélectionnée (c'est-à-dire le bus le plus haut) et sélectionnez un port périphérique.

Tous les bus suivants sont automatiquement connectés au prochain port disponible.

△ Les ports exclusifs (c'est-à-dire les ports déjà assignés aux voies de la Control Room) sont ignorés !

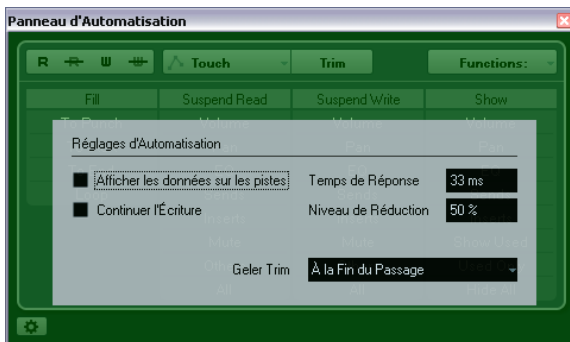
- Pour assigner le même port à tous les bus sélectionnés, appuyez sur [Maj]-[Alt]/[Option], ouvrez le menu local Port Périphérique de la première entrée sélectionnée (c'est-à-dire le bus le plus haut) et sélectionnez un port périphérique.

⇒ Cette procédure vous permet également de configurer tous les bus ou canaux sélectionnés sur "Non Connecté".

# Nouvelles fonctions et modifications relatives à l'automatisation



L'apparence et la taille du panneau d'automatisation ont été légèrement modifiées. Certaines fonctions ont été repositionnées dans la boîte de dialogue (par exemple le menu local Mode d'Automatisation Globale, le bouton Trim et le menu local Fonctions). Le réglage Temps de Réponse et Niveau de Réduction se trouvent maintenant dans les Préférences d'Automatisation, qui sont ouverts en cliquant sur le bouton correspondant dans le coin inférieur gauche du panneau. Ici, vous trouverez aussi les options "Afficher les données sur les pistes" et "Continuer l'Écriture" (appelée "Continuer l'écriture d'automatisation après saut à nouvelle position" dans les versions précédentes), qui avant, se trouvaient dans le menu local d'Options.



## Améliorations de la fonction Trim

Quand l'option Trim est activée dans le panneau d'Automatisation, une courbe trim est maintenant positionnée exactement au milieu de votre piste d'automatisation. Vous pouvez alors vous servir de cette courbe trim pour modifier la courbe d'automatisation. Il vous suffit de déplacer la courbe trim vers le haut ou le bas et d'y ajouter des événements d'automatisation. Ceux-ci vous permettront d'augmenter ou de diminuer les valeurs de la courbe d'automatisation, tout en préservant les données d'origine.

Vous pouvez maintenant geler automatiquement ou manuellement votre courbe trim et combiner toutes les données trim au sein d'une seule courbe d'automatisation.

Pour geler automatiquement votre courbe trim, ouvrez le menu local "Geler Trim" dans les Préférences d'Automatisation, puis sélectionnez une des options suivantes : pour geler les données dès la fin de l'opération d'écriture, sélectionnez "À la Fin du Passage" et pour geler les données trim quand le mode Trim est désactivé, sélectionnez "En quittant le mode Trim".

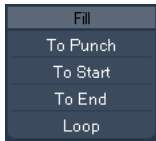


Pour geler manuellement votre courbe trim, sélectionnez Manuellement dans le menu local Geler Trim des Préférences d'Automatisation. Voici les différentes possibilités que vous avez pour geler manuellement vos données trim :

- Sur la piste d'automatisation, cliquez sur le nom du paramètre et sélectionnez l'option "Geler Trim" dans le menu local afin de geler un paramètre spécifique sur une piste.
- Ouvrez le menu local Fonctions du Panneau d'Automatisation et sélectionnez "Geler toute l'Automatisation Trim du Projet" afin de geler toutes les pistes du projet.
- Ouvrez le menu local Fonctions du Panneau d'Automatisation et sélectionnez "Geler l'Automatisation Trim des Pistes sélectionnées" pour geler toutes les pistes sélectionnées.

## Les options de Remplissage (Fill)

Le Panneau d'Automatisation vous propose maintenant une section additionnelle, appelée Fill.



Les options de remplissage déterminent comment remplir une section spécifique de votre projet quand vous désactivez l'enregistrement d'un passage d'automatisation en cours.

Les options de remplissage écrivent une valeur particulière sur une section définie de votre piste d'automatisation – toute donnée précédemment créée dans cette section est remplacée.

Voici les options de remplissage disponibles :

### To Punch

Supposons que vous fassiez défiler une scène en temps réel et qu'il faille que le volume de la scène suivante soit moins fort. Vous ne savez encore de combien diminuer ce volume, mais la différence entre la première et la seconde scène doit être nettement marquée.

1. Sélectionnez "Par Toucher" comme mode d'automatisation et cliquez sur le bouton "To Punch" comme option de remplissage (Fill).

Le bouton "To Punch" s'allume.

2. Commencez à faire défiler le projet à partir d'un point de la première scène et touchez le fader au moment où la scène change.

Le passage d'automatisation est démarré (punch-in).

3. Actionnez le fader jusqu'à ce que vous ayez trouvé le bon réglage de volume de la seconde scène, puis relâchez-le pour arrêter (punch out).

La courbe de volume sera définie entre le point de punch out et le précédent point de punch-in. Les valeurs écrites pendant que le fader a été actionné pour trouver le bon réglage seront effacées et le volume changera exactement au bon moment de la valeur réglée dans la première scène à la valeur trouvée pour la seconde scène.

### To Start

L'option "To Start" (du début) est identique à l'option "To Punch" à une différence près : lorsque "To Start" est sélectionné, l'arrêt (punch out) de l'automatisation remplit la piste d'automatisation entre le point de punch out et le début du projet.

### To End

Imaginez que vous automatisez le volume des pistes d'accompagnement d'une scène qui dure deux minutes. Plutôt que de tenir le fader pendant deux minutes, vous pouvez procéder comme ceci :

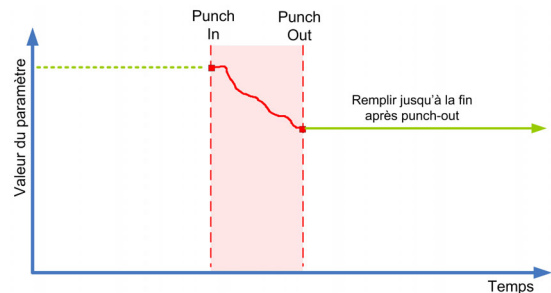
1. Sélectionnez "Par Toucher" comme mode d'automatisation et cliquez sur le bouton "To End" (jusqu'à la fin) comme option de remplissage (Fill).

Le bouton "To End" s'allume.

2. Commencez à faire défiler le projet et touchez la commande du paramètre pour démarrer (punch-in) le passage d'automatisation.

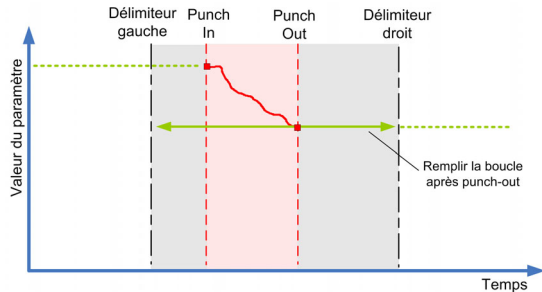
3. Actionnez le fader jusqu'à ce que vous ayez trouvé le bon réglage, puis relâchez-le.

Ceci arrêtera l'écriture des données d'automatisation (punch out). Dès que vous relâchez le fader, la courbe d'automatisation prendra la valeur du réglage entre le punch out et la fin du projet.



## Loop

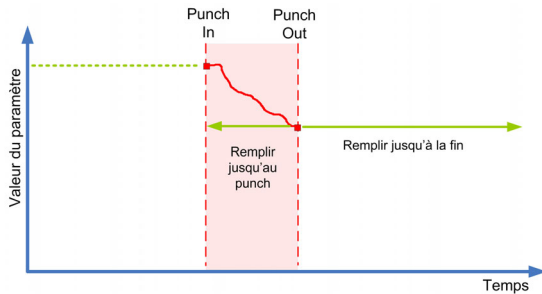
Pour utiliser l'option Loop (Boucle), il faut d'abord avoir défini une boucle à l'aide des délimiteurs gauche et droit. Lorsque vous sélectionnez Loop, le fait d'arrêter l'automatisation (punch out) paramètre la valeur trouvée dans l'intervalle situé entre les délimiteurs gauche et droit.



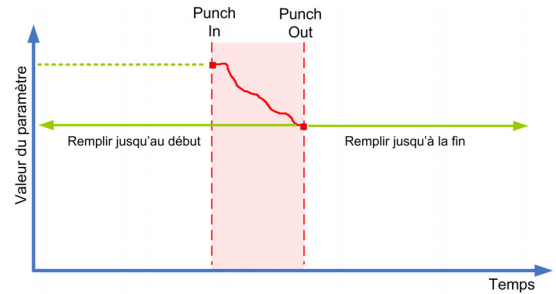
## Combinaisons de remplissage

Vous pouvez également combiner les diverses options de remplissage (Fill).

- Sélectionnez "To Punch" et "To End" si vous souhaitez remplir la piste d'automatisation depuis le punch in jusqu'à la fin du projet.



- Sélectionnez "To Start" et "To End" si vous souhaitez remplir la piste d'automatisation du début à la fin du projet.



## Remplissage "à l'unité" ou continu

Les options de remplissage peuvent être utilisées de deux manières différentes :

- Quand vous cliquez une première fois sur l'un des boutons de remplissage, celui-ci s'allume et reste actif pendant le prochain passage d'automatisation. Après quoi, l'option est désactivée.
- Quand vous cliquez une seconde fois sur un bouton de remplissage, un verrou apparaît sur le bouton allumé, ce qui indique que vous êtes en permanence en mode de remplissage "Fill to X" et que l'opération peut être répétée autant de fois que vous le désirez. Cliquez une troisième fois sur le bouton pour désactiver l'option de remplissage correspondante.

## Dessiner des courbes avec le remplissage activé

Vous pouvez utiliser les options de remplissage du panneau d'Automatisation en association avec le Crayon. Il s'agit d'un moyen très pratique d'écrire les données d'automatisation manuellement :

1. Ouvrez une piste d'automatisation et sélectionnez l'outil Crayon.
2. Dans le panneau d'Automatisation, sélectionnez "To End" dans la colonne Fill.
3. Cliquez et dessinez pour créer une courbe d'automatisation.
4. Relâchez le bouton de la souris.

Au moment où vous relâchez le bouton, un événement d'automatisation final est créé. La courbe d'automatisation est écrite à partir de ce dernier événement et jusqu'à la fin du projet.

Vous pouvez utiliser cette méthode avec toutes les options de remplissage.

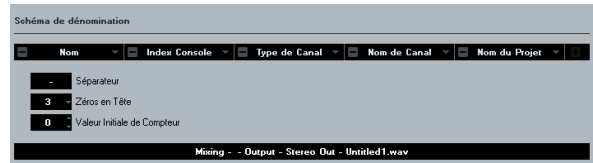
## Améliorations de la boîte de dialogue Réglages de Synchronisation du Projet

La boîte de dialogue Réglages de Synchronisation du Projet a été optimisée afin de mieux représenter les relations entre les éléments synchronisés. Les flèches indiquent clairement les sources et les destinations selon le flux d'informations et de signaux. De plus, quelques options se sont vu changer de nom afin d'arriver à une dénomination plus claire et compréhensible.

## Modifications de la boîte de dialogue Exporter Mixage Audio

### Nouvelles options d'attribution de nom

La boîte de dialogue Exporter Mixage Audio contient un bouton supplémentaire dans la section Location. Quand vous cliquez sur le bouton "Schéma de dénomination...", une autre fenêtre apparaît.



Vous pouvez y définir les divers éléments qui constitueront le nom des fichiers. En fonction des réglages dans la section "Sélection de Voies", les éléments suivants sont disponibles : Nom, Index Console, Type de Canal, Nom de Canal, et Nom du Projet.

Voici comment sont définis ces éléments :

Élément	Description
Nom	Le nom saisi dans le champ Nom (de la section Location).
Index Console	Le numéro de la voie sur la Console.
Type de Canal	Le type de voie relative à l'audio qui est exporté.
Nom de Canal	Le nom de la voie exportée.
Nom du Projet	Le nom du projet Cubase.

⇒ En combinant les éléments de nom qui sont à votre disposition, vous pourrez faire en sorte que chacun des fichiers de votre exportation multiple ait un nom différent. Si vous avez configuré un schéma de dénomination qui aboutit à la création de noms de fichier identiques, un message d'avertissement apparaît lorsque vous cliquez sur le bouton Exporter.

- Pour ajouter un élément, appuyez sur le bouton "+" situé tout à droite. Pour supprimer un élément du schéma de dénomination, cliquez sur le bouton "-" correspondant. Vous pouvez également supprimer un élément en le faisant glisser en dehors de la section Éléments.
- Pour réarranger l'ordre des éléments, il vous suffit de cliquer dessus et de les faire glisser à l'endroit voulu.

- Si vous souhaitez changer d'élément à une certaine place, cliquez sur le nom de l'élément en question et sélectionnez une autre entrée dans le menu local qui apparaît. Un élément ne peut être utilisé qu'une seule fois dans un schéma de dénomination. Par conséquent, le menu local vous propose uniquement les éléments restants.

Vous trouverez d'autres options sous la section **Éléments** :

Option	Description
Séparateur	Vous permet de saisir la suite de caractères qui sera utilisée en tant que séparateur entre les éléments des noms (un tiret entre deux espaces, par exemple).
Zéros en Tête	Ce paramètre détermine combien de zéros figureront avant les composants du Compteur et de l'Index Console. Par exemple, si vous configurez ce paramètre sur "2", les numéros allant de 1 à 10 seront écrits entre 001 et 010.
Valeur Initiale de Compteur	Vous pouvez saisir ici le nombre qui servira de valeur initiale pour le compteur.

⇒ Pour fermer la fenêtre Schéma de dénomination, il vous suffit de cliquer en dehors de cette fenêtre. Le nom configuré figurera également à droite du bouton "Schéma de dénomination...".

### La nouvelle option Canaux G/D

L'option "Canaux G/D" de la section Sortie Moteur Audio vous permet de n'exporter que les voies gauche et droite d'un bus multicanal dans un fichier stéréo.

⇒ L'option Actualiser l'Affichage se trouve maintenant en bas de la boîte de dialogue.

### Nouvelle option d'importation dans le projet

La section "Importer dans le Projet" contient diverses options qui s'appliquent à la réimportation des fichiers de mixage dans le projet d'origine ou dans un nouveau projet. Si vous cochez la case Bibliothèque, le fichier audio exporté sera automatiquement réimporté dans la Bibliothèque sous forme de clip.

Vous trouverez ici aussi le champ de texte "Dossier Bibliothèque", dans lequel vous pouvez spécifier dans quel dossier de la Bibliothèque le clip sera enregistré.

## Inverser le Gain pour l'égalisation d'une voie

Chaque module d'EQ (dans la fenêtre des Configurations de Voie ou dans l'Inspecteur) dispose maintenant d'un bouton avec lequel vous pouvez inverser la bande EQ correspondante (de façon à reproduire la courbe d'égalisation en miroir sur l'axe x). Ce bouton se trouve à droite des boutons Activer/Désactiver pour chaque module d'EQ. Il n'est pas visible quand le module correspondant est désactivé.

C'est très pratique pour éliminer les bruits indésirables. Lors de la recherche de la fréquence à supprimer, il peut s'avérer utile de d'abord l'intensifier (de régler le filtre sur une valeur de Gain positive). Si vous avez trouvé la fréquence, vous pouvez alors utiliser le bouton Inverser pour la supprimer.

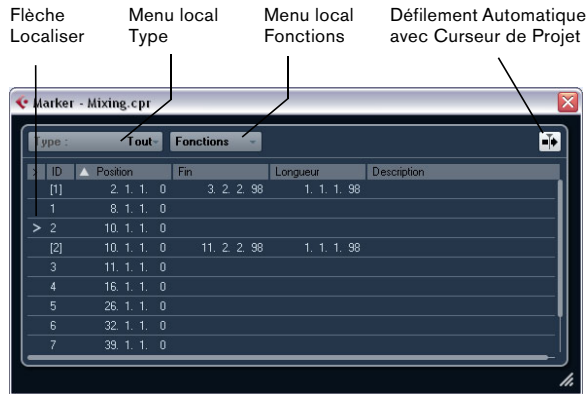
## Support des fréquences d'images HD

Cubase supporte maintenant la fréquence d'images 23.97 fps ainsi que d'autres fréquences d'images HD, ce qui vous permet de travailler avec des fichiers vidéo fournis dans des formats vidéo HD. Les nouvelles fréquences d'images de la boîte de dialogue Configuration du Projet sont 23.9 ips, 24.9 ips, 59.9 ips et 60 ips. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section "[Cadences d'image](#)" à la [page 79](#).



# La fenêtre des Marqueurs

L'affichage des marqueurs sur la piste Marqueur a été optimisé et la fenêtre des Marqueurs a été complètement remodelée :



La fenêtre des Marqueurs vous permet d'afficher et d'éditer les marqueurs. Les marqueurs de la piste Marqueur s'affichent dans la liste de marqueurs selon l'ordre dans lequel ils apparaissent dans le projet.

Voici les différents moyens qui existent pour ouvrir la fenêtre des Marqueurs :

- Ouvrez le menu Projet et sélectionnez "Marqueurs".
- Cliquez sur le bouton Show dans la section des marqueurs de la palette Transport.
- Servez-vous du raccourci clavier correspondant (par défaut [Ctrl]/[Commande]-[M]).

## Le menu local Type

- Quand vous sélectionnez une entrée du menu local Type, vous sélectionnez les marqueurs (marqueurs de position, marqueurs de cycle ou tous les marqueurs) qui seront affichés dans la liste de marqueurs.

## Ajout, déplacement et suppression des marqueurs

- Pour sélectionner un marqueur, cliquez dessus dans la fenêtre des Marqueurs.
- Pour éditer un marqueur sélectionné, cliquez dessus. Pour sélectionner plusieurs marqueurs faites un [Maj]-clic ou un [Ctrl]/[Commande]-clic sur les marqueurs voulus.

- Pour ajouter un marqueur de position, ouvrez le menu local Fonctions et sélectionnez l'option "Insérer un Marqueur".

Un marqueur de position est ajouté à l'emplacement du curseur de projet sur la piste Marqueur.

- Pour ajouter un marqueur de cycle, ouvrez le menu local Fonctions et sélectionnez l'option "Insérer Marqueur de Cycle".

Un marqueur de cycle est alors ajouté entre les délimiteurs gauche et droit sur la piste Marqueur.

- Pour déplacer un ou plusieurs marqueurs sur une position spécifique, placez le curseur de projet sur la position souhaitée, sélectionnez les marqueurs, puis sélectionnez l'option "Déplacer marqueurs au Curseur" dans le menu local Fonctions.

Vous pouvez également déplacer des marqueurs en saisissant les coordonnées numériques de la position souhaitée dans la colonne Position. Quand c'est un marqueur de cycle qui a été sélectionné, l'opération Déplacer change sa position de départ.

- Pour supprimer un marqueur, sélectionnez-le, puis sélectionnez l'option "Supprimer un Marqueur" dans le menu local Fonctions.

## Défilement Automatique avec Curseur de Projet

Cette option vous permet de savoir où se trouve la flèche Localiser quand vos projets contiennent un grand nombre de marqueurs. Quand cette option est activée, la fenêtre défile automatiquement de manière à ce que la flèche Localiser reste visible.

## Naviguer dans la liste de marqueurs

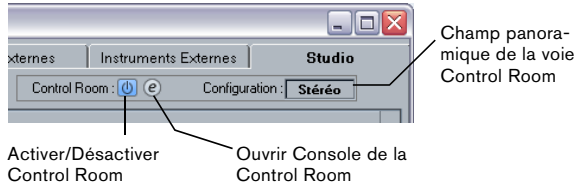
Vous pouvez naviguer dans la liste de marqueurs à l'aide du clavier de votre ordinateur et sélectionner des entrées en appuyant sur [Entrée]. Il s'agit d'un moyen rapide et pratique de passer d'un marqueur à l'autre lors de la lecture ou de l'enregistrement :

- Pour passer au marqueur précédent/suivant dans la liste, appuyez sur [Flèche Haut]/[Flèche Bas].
- Pour vous placer directement sur le premier/dernier marqueur, appuyez sur [PagePréc.]/[PageSuiv.].

## Améliorations dans la Control Room

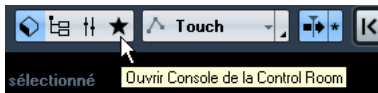
### L'onglet Studio de la fenêtre VST Connexions

Sur l'onglet Studio de la fenêtre VST Connexions, vous trouverez quelques modifications discrètes. Le champ Configuration indique le champ panoramique de la voie Control Room.



### Nouveau bouton pour ouvrir la Console de la Control Room

La Console de la Control Room peut maintenant être ouverte depuis la fenêtre VST Connexions (onglet Studio) ou en cliquant sur le bouton Ouvrir Console de la Control Room dans la barre d'outils de la fenêtre Projet.



⇒ Si ce bouton n'est pas visible sur la barre d'outils, ouvrez le menu contextuel et activez l'option "Boutons des Fenêtres de Média et de Console".

### Ports Périphérique Exclusifs pour les Canaux Moniteur

Dans le dialogue des Préférences (page VST-Control Room) se trouve une nouvelle option, nommée "Ports Périphérique Exclusifs pour les Canaux Moniteur". Quand cette option est activée, l'assignation des ports des canaux moniteur est exclusive. Si vous n'avez pas besoin d'assigner de ports à plusieurs canaux moniteur, il est recommandé d'activer cette option. De cette manière, vous ne risquez pas d'assigner involontairement les mêmes ports aux entrées/sorties et aux canaux moniteur.

⇒ Le paramétrage de cette option s'enregistre avec les préférences Control Room, et non avec les préférences de Préférences.

## Prise en charge du format de données Yamaha XF

Cubase est dorénavant compatible avec le format Yamaha XF. XF est une extension du format de fichier MIDI standard. Il permet d'enregistrer des données spécifiques au morceau dans un fichier MIDI de type 0.

Quand vous importez un fichier MIDI contenant des données XF, ces données sont intégrées à des conteneurs placés sur plusieurs pistes qui sont nommées "Données XF", "Données d'Accord" ou "Données SysEx". Vous pouvez éditer ces conteneurs dans l'Éditeur en Liste (pour ajouter ou modifier des paroles, par exemple).

⚠ À moins de posséder une connaissance approfondie des données XF, il est recommandé de ne pas modifier l'ordre des événements au sein des données XF, ni les données des événements eux-mêmes.

Cubase permet également d'exporter des données XF au sein d'un fichier MIDI de type 0. Si vous ne souhaitez pas exporter les données XF en même temps que les données MIDI, veillez à rendre muet ou à supprimer la ou les pistes qui contiennent des données XF.

## Améliorations des Contrôles Instantanés

Les Contrôles Instantanés de piste sont maintenant disponibles pour les voies audio, d'instrument, MIDI, de groupe, FX, d'entrée et de sortie.

**3**

**La MediaBay**

# Introduction

Un des plus gros défis des environnements de production musicale typiques basés sur ordinateur est la gestion d'un nombre toujours plus grand de plug-ins, d'instruments, de préréglages, etc. provenant de multiples sources. Cubase intègre une importante base de données dédiée à la gestion des fichiers de média. Cette base de données vous permettra de gérer tous les fichiers de média au sein de votre séquenceur logiciel.



La MediaBay regroupe plusieurs sections :

- Définir Lieux à Scanner – cette section vous permet d'enregistrer dans des "préréglages" les emplacements de votre système qui doivent être scannés afin de trouver les fichiers de média, voir "Définir Lieux à Scanner" à la page 23.
- Lieux à scanner – cette section vous permet d'alterner entre les Lieux à scanner définis précédemment.
- Filtres – cette section vous permet d'appliquer un filtre logique ou un filtre d'attributs à la liste de Résultats, voir "La section Filtres" à la page 31.
- Résultats – c'est dans cette section que sont affichés tous les fichiers de média trouvés. Vous pouvez également filtrer la liste et procéder à des recherches de texte, voir "La liste de Résultats" à la page 24.
- Pré-écoute – cette section vous permet de pré-écouter les fichiers qui figurent dans la liste de Résultats, voir "Pré-écoute des fichiers" à la page 28.
- Inspecteur d'Attributs – dans cette section, vous pouvez afficher, éditer et ajouter des attributs de fichiers de média (ou des balises), voir "L'Inspecteur d'Attributs" à la page 33.

## Informations importantes pour la mise à niveau vers Cubase 5.5

- ⚠ Lors de la mise à niveau vers Cubase 5.5 à partir des versions 4.x, 5.0.x ou 5.1 du programme, veuillez noter que les fichiers anciens de base de données de la MediaBay ne seront plus supportés. Afin de créer une nouvelle base de données, Cubase 5.5 doit rescanner votre système pour des fichiers média.

## Accès à la MediaBay

Pour ouvrir la MediaBay, sélectionnez la commande MediaBay dans le menu Média. Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier correspondant (F5, par défaut).

## Configuration de la fenêtre MediaBay

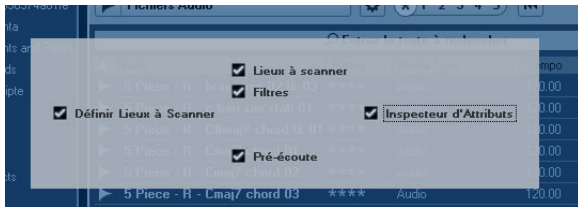
Il est possible d'afficher ou de masquer les différentes sections de la MediaBay (à l'exception de la liste de Résultats). Vous pourrez ainsi optimiser l'espace à l'écran et afficher uniquement les informations dont vous avez besoin pour travailler.

Procédez comme ceci :

1. Cliquez sur le bouton "Spécifier Configuration de Fenêtre" dans le coin inférieur gauche de la fenêtre MediaBay.



Un panneau transparent apparaît par dessus la fenêtre. La zone située au centre regroupe des cases à cocher qui correspondent aux différentes sections.



2. Décochez les cases des sections que vous souhaitez masquer.

Les modifications que vous apportez dans cette zone sont directement percutées dans la fenêtre MediaBay. À noter qu'il est impossible de masquer la liste de Résultats.

⇒ Vous pouvez également vous servir de raccourcis clavier : les flèches haut/bas et gauche/droite du clavier vous permettent de passer d'une case à l'autre et vous pouvez appuyer sur la barre [Espace] pour activer/désactiver les cases souhaitées.

3. Une fois que vous avez terminé, cliquez en dehors de la zone grise afin de quitter le mode Configuration.

Vous pouvez également attendre quelques secondes et le panneau disparaîtra automatiquement.

- Par ailleurs, il est possible de redimensionner les différentes sections de la MediaBay en faisant glisser les lignes de séparation se trouvant entre elles.

## Utilisation de la MediaBay

Lorsqu'on travaille avec de nombreux fichiers de média, il est important de pouvoir retrouver rapidement et facilement les contenus recherchés. La MediaBay vous aidera à retrouver et organiser efficacement vos contenus. Quand les dossiers que vous avez activés pour le scan ont été scannés (ce qui peut prendre un certain temps), tous les fichiers trouvés vous sont présentés et vous pouvez les parcourir, les baliser ou les modifier.

Au début, tous les fichiers de média des formats pris en charge sont affichés dans la section Résultats. Ces fichiers sont bien trop nombreux pour que vous puissiez en avoir une vue d'ensemble. En utilisant les techniques de recherche et de filtrage, vous trouverez très rapidement les résultats que vous recherchez.

La première chose à faire consiste à configurer les "Lieux à scanner", c'est-à-dire les dossiers ou répertoires dans lesquels se trouvent les fichiers de média sur votre système. Généralement, les fichiers sont organisés d'une façon spécifique sur votre ordinateur. Par exemple, certains dossiers contiendront exclusivement des éléments audio, d'autres des effets, d'autres encore les combinaisons de sons qui constituent les ambiances sonores dont vous avez besoin pour une certaine prise vidéo, etc. Il est possible de répartir tout cela dans les différents Lieux à scanner de la MediaBay. Vous pourrez ainsi limiter en fonction du contexte le nombre de fichiers affichés dans la liste de Résultats.

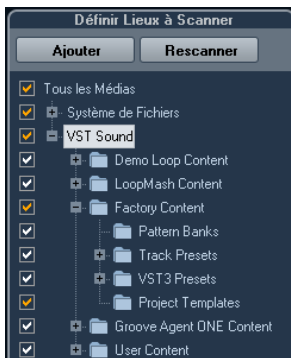
Si vous étendez votre système informatique (par exemple en y ajoutant des disques durs ou un volume externe contenant les fichiers de média avec lesquels vous souhaitez travailler), vous devriez prendre l'habitude d'enregistrer les nouveaux volumes en tant que Lieux à scanner ou de les ajouter à vos Lieux à scanner déjà paramétrés. Après quoi, vous pourrez masquer la section Définir Lieux à Scanner de la fenêtre. Ainsi, la MediaBay occupera moins d'espace à l'écran et vous pourrez vous concentrer sur ce qui compte le plus : la liste de Résultats.

Il est possible de paramétrer les types de fichiers affichés dans cette liste, voir "[Filtrage en fonction du type de média](#)" à la [page 25](#). S'il reste encore un trop grand nombre de fichiers à l'écran, vous pouvez affiner vos résultats à l'aide de la fonction de recherche de texte, voir "[Déroulement d'une recherche de texte](#)" à la [page 26](#). Cela suffit souvent pour afficher les informations souhaitées et vous

pouvez alors pré-écouter les fichiers avant de les insérer dans votre projet (voir [“Pré-écoute des fichiers”](#) à la [page 28](#)). Toutefois, s’il vous faut des filtres plus complexes et détaillés, vous pourrez recourir au filtrage par attributs ou au filtrage logique, voir [“La section Filtres”](#) à la [page 31](#). Que ce soit pour le filtrage ou la recherche, il est recommandé d’utiliser des attributs : en affectant des valeurs d’attributs spécifiques à vos fichiers (en les classant dans des catégories telles que sons de production, bruitages, effets spéciaux, etc.), vous accélérerez considérablement le processus de recherche, voir [“L’Inspecteur d’Attributs”](#) à la [page 33](#).

Enfin, pour insérer les fichiers dans le projet, il vous suffira de les glisser-déposer, de double-cliquer dessus ou d’utiliser les options du menu contextuel, voir [“Insertion des fichiers dans le projet”](#) à la [page 27](#).

## La section Définir Lieux à Scanner



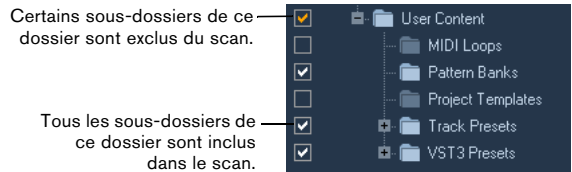
La première fois que vous ouvrez la MediaBay, les fichiers de média sont recherchés sur votre système grâce à un scan. Pour définir les dossiers ou répertoires à inclure dans ce scan, cochez/décochez les cases qui correspondent aux différents dossiers dans la section “Définir Lieux à Scanner”. Selon la quantité de fichiers de média présents sur votre ordinateur, cette exploration peut prendre un certain temps. Tous les fichiers qui seront détectés dans les dossiers définis s’afficheront dans la liste de Résultats.

- Pour inclure un dossier dans le scan, cochez la case correspondante.
- Pour exclure un dossier du scan, décochez la case correspondante.

- Pour restreindre la recherche à certains sous-dossiers particuliers, cochez-décochez les cases correspondantes.

La couleur de la coche vous indique quels dossiers et sous-dossiers sont scannés :

- Quand la coche est blanche, tous les sous-dossiers sont scannés.
- Quand la coche est orange, c’est qu’au moins un sous-dossier a été exclu du scan.



- Pour inclure à nouveau un dossier dans son entier (avec tous ses sous-dossiers), cliquez sur une coche orange. Cette coche devient alors blanche, ce qui signifie que tous les dossiers seront désormais scannés.

Le statut de scan des différents dossiers est indiqué par la couleur des icônes de ces dossiers :

- Une icône rouge signifie que ce dossier est en train d’être analysé.
- Une icône bleu clair signifie que ce dossier a été scanné.
- Une icône bleu foncé indique que les dossiers sont exclus du scan.
- Une icône orange signifie que le processus de scan du dossier a été interrompu.
- Une icône jaune est affichée pour les dossiers qui n’ont pas encore été scannés.

Les résultats de ce scan sont enregistrés dans un fichier de base de données. Quand vous décochez la case d’un dossier qui a été scanné, un message vous propose de conserver les données de scan dans ce fichier de base de données ou de supprimer toutes les données de ce dossier du fichier de base de données. Sélectionnez Garder si vous souhaitez conserver les entrées de la base de données, mais exclure le dossier du scan (quand vous lancez un nouveau scan, par exemple). Sélectionnez Supprimer si vous ne souhaitez pas utiliser le contenu de ce dossier dans vos projets.

- Si vous sélectionnez l'option "Ne plus demander", aucun message d'avertissement n'apparaîtra plus quand vous décochez les autres cases, et ce tant que le programme sera en cours d'exécution.

Si vous quittez puis relancez Cubase, ces messages d'avertissement s'afficheront à nouveau.

## Le module VST Sound

La section Définir Lieux à Scanner offre un raccourci vers les contenus utilisateur et les fichiers d'usine, notamment vers les dossiers de préréglages. Il s'agit du nœud VST Sound.

- Les dossiers qui figurent dans le nœud VST Sound correspondent aux répertoires dans lesquels sont stockés par défaut les fichiers de contenu, les préréglages de piste, les préréglages VST, etc.

Pour déterminer l'emplacement "réel" d'un fichier, faites un clic droit sur le nom de ce fichier dans la liste de Résultats, puis sélectionnez "Ouvrir dans l'Explorateur (Win)/le Finder (Mac)". Vous ouvrez alors une fenêtre Explorateur/Finder dans laquelle le fichier correspondant apparaît en surbrillance. À noter que cette fonction n'est pas disponible pour les fichiers qui font partie d'une archive VST Sound.

## Mise à jour de l'affichage

Vous avez deux possibilités pour mettre à jour l'affichage : en procédant à un nouveau scan ou en rafraîchissant l'affichage.

## Rescanner

Lorsque vous cliquez sur le bouton Rescanner, le dossier sélectionné est scanné à nouveau. Quand les dossiers contiennent un grand nombre de fichiers de média, le processus de scan peut prendre un certain temps. Recourez à cette fonction si vous souhaitez scanner à nouveau les dossiers de fichiers de média dont vous avez modifié le contenu.



⇒ Vous pouvez également rescanner le dossier sélectionné en faisant un clic droit sur ce dossier, puis en sélectionnant Rescanner Disque dans le menu contextuel.

## Rafraîchir

En plus de l'option Rescanner Disque, le menu contextuel du nœud ou du dossier sélectionné dans la section "Définir Lieux à Scanner" contient également une option Actualiser Affichages. Celle-ci permet de rafraîchir l'affichage de cet emplacement sans avoir à rescanner les fichiers de média correspondants.

Ceci peut s'avérer utile dans les cas suivants :

- Si vous avez modifié des valeurs d'attribut (voir "Édition des attributs (balisage)" à la page 34) et que vous souhaitez mettre à jour la liste de Résultats de manière à afficher ces valeurs pour les fichiers correspondants.
- Si vous avez assigné un nouveau lecteur réseau, par exemple, et souhaitez que celui-ci s'affiche sous forme de nœud dans la section "Définir Lieux à Scanner". Il vous suffit de sélectionner l'option Actualiser Affichages pour le nœud parent et le nouveau lecteur apparaîtra dans la section "Définir Lieux à Scanner" (prêt pour le scan).

## Définir Lieux à Scanner

Après avoir configuré la section Définir Lieux à Scanner selon vos préférences et scanné le contenu, vous pouvez paramétrer l'affichage de manière à y voir plus clair. Pour ce faire, définissez les emplacements à scanner, c'est-à-dire les raccourcis vers les dossiers avec lesquels vous allez travailler. Ainsi, ceux-ci seront facilement accessibles depuis la section Lieux à scanner.

Pour définir un emplacement, procédez comme suit :

1. Dans la liste affichée à gauche, sélectionnez le dossier souhaité.
2. Cliquez sur le bouton Ajouter.  
Apparaît alors une boîte de dialogue permettant d'attribuer un nom au nouvel emplacement.
3. Acceptez le nom par défaut ou saisissez un nouveau nom.
4. Cliquez sur OK.

Le nouveau lieu est ajouté au menu local dans la section Lieux à scanner (voir ci-dessous).

5. Reprenez ces étapes de manière à ajouter tous les emplacements dont vous avez besoin.

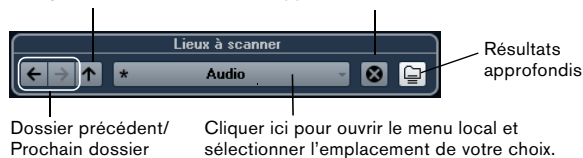
Après avoir configuré vos emplacements, vous pourrez masquer la section Définir Lieux à Scanner de la fenêtre (voir ["Configuration de la fenêtre MediaBay"](#) à la [page 21](#)) afin d'optimiser l'espace à l'écran.

⇒ Certains préréglages d'emplacements à scanner vous sont proposés par défaut. Les voici : "Tous les Médias" (le nœud le plus haut de la section Définir Lieux à Scanner), "Disques durs locaux" (les disques durs locaux de votre système informatique) et "VST Sound" (le dossier dans lequel les fichiers audio, les boucles et les préréglages Steinberg sont stockés par défaut).

## La section Lieux à scanner

Quand vous ouvrez le menu local Lieux à scanner et sélectionnez un emplacement, les fichiers de média situés à cet emplacement s'affichent dans la liste de Résultats. En alternant entre les emplacements que vous avez définis, vous pourrez accéder rapidement aux fichiers recherchés.

Naviguer dossier contenu    Supprimer Définition de Lieu à scanner



- Pour changer de dossier, il vous suffit de sélectionner un autre emplacement dans le menu local.  
Si les Lieux à scanner proposés n'offrent pas les résultats souhaités ou si le dossier que vous souhaitez scanner ne figure pas dans ces emplacements, vous pouvez définir un nouvel emplacement dans la section "Définir Lieux à Scanner".
- Pour sélectionner le dossier précédent ou suivant dans une suite de dossiers sélectionnés, servez-vous des boutons "Dossier précédent/Prochain dossier".  
Ces chemins d'accès seront supprimés quand vous fermerez la MediaBay.
- Pour sélectionner le dossier parent du dossier sélectionné, cliquez sur le bouton "Naviguer dossier contenu".
- Pour supprimer un emplacement du menu local, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton "Supprimer Définition de Lieu à scanner".

- Pour afficher les fichiers contenus dans le dossier sélectionné et dans ses sous-dossiers (sans afficher ces sous-dossiers), activez le bouton Résultats approfondis. Si ce bouton est désactivé, seuls les dossiers et fichiers contenus dans le dossier sélectionné sont affichés.

## La liste de Résultats

La liste de Résultats est la principale section de la MediaBay. C'est dans cette section que se trouvent tous les fichiers détectés dans l'emplacement sélectionné.



Comme vous risquez d'obtenir un très grand nombre de fichiers (le champ d'informations situé dans le coin supérieur droit de la section de Résultats vous indique combien de fichiers ont été trouvés en fonction des paramètres de filtrage configurés), peut-être souhaitez-vous affiner cette liste grâce aux options de filtrage et de recherche de la MediaBay. Nous allons voir ici les options qui vous sont proposées.

⇒ Il est possible de définir le nombre maximum de fichiers affichés dans la liste de Résultats en changeant la valeur "Nombre maximum d'éléments dans la liste des Résultats" dans les Préférences (voir ["Préférences"](#) à la [page 38](#)).



## Filtrage en fonction du type de média

Vous pouvez paramétrer la liste de Résultats pour qu'elle affiche exclusivement un type de média particulier ou une combinaison de types de médias.

- Cliquez dans le champ où figurent les types de médias actuellement affichés (par défaut "Tous Types de Média") afin d'ouvrir la boîte de dialogue "Afficher Types de Média". Vous pouvez ici définir les types de médias que vous souhaitez afficher dans la liste de Résultats.



Sélectionnez cette option pour afficher tous les types.

Ici figurent les quatre derniers types de médias que vous avez sélectionnés.

Les types de médias que vous activez ici seront affichés dans la liste de Résultats.

Option	Description
Banques de Patterns	Lorsque cette option est activée, la liste montre toutes les banques de patterns (extension de nom de fichier .patternbank). Les banques de patterns sont générées par le plug-in MIDI Beat Designer. Pour de plus amples informations, voir "Pré-écoute des banques de patterns" à la page 30 et le document PDF séparé "Référence des Plug-ins".
Préréglages de piste	Lorsque cette option est activée, la liste montre tous les préréglages des pistes audio, MIDI et d'instrument (extension de nom de fichier .trackpreset). Les préréglages de piste sont une combinaison de réglages de piste, de réglages d'effets et de console pouvant être appliqués à des pistes de divers types. Pour de plus amples informations, voir le chapitre "Travailler avec des préréglages de piste" dans le Mode d'Emploi.
Préréglages de Plug-in	Lorsque cette option est activée, la liste montre tous les préréglages VST des plug-ins d'instruments et d'effets. Ces préréglages contiennent tous les paramètres configurés pour un plug-in particulier. Ils peuvent permettre d'appliquer des sons à des pistes d'instrument et des effets à des pistes audio. Pour de plus amples informations, voir le chapitre "Travailler avec des préréglages de piste" dans le Mode d'Emploi.
Fichiers vidéo	Lorsque cette option est activée, la liste montre tous les fichiers vidéo.
Projets	Lorsque cette option est activée, la liste montre tous les fichiers de projet (de Cubase, Nuendo et Sequel) : .cpr, .npr, .steinberg-project.

Quand vous filtrez la liste de manière à afficher une type de média particulier, ceci vous est indiqué par l'icône qui correspond au type en question (à gauche du champ des types de médias). Si vous avez sélectionné plusieurs types de médias, c'est l'icône Type de média combiné qui s'affiche.

### Les types de médias

La boîte de dialogue "Afficher Types de Média" vous permet d'activer les types de médias que vous souhaitez afficher dans la liste de Résultats. Les options suivantes sont disponibles :

Option	Description
Fichiers Audio	Lorsque cette option est activée, la liste affiche tous les fichiers audio. Les format pris en charge sont .wav, .w64, .aiff, .aifc, .rex, .rx2, .mp3, .mp2, .ogg, .sd2, .wma (Windows uniquement).
Fichiers MIDI	Lorsque cette option est activée, la liste montre tous les fichiers MIDI (extension de nom de fichier .mid).
Boucles MIDI	Lorsque cette option est activée, la liste montre toutes les boucles MIDI (extension de nom de fichier .midiloop).

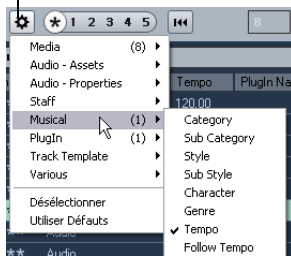
## Configuration des colonnes de la liste de résultats

Pour chaque type de média, ou pour les combinaisons de types de média, vous pouvez paramétrer les colonnes d'attributs qui figurent dans la liste de Résultats. La plupart du temps, vous souhaiterez sans doute n'afficher que quelques attributs dans la liste de Résultats et vous servir de l'Inspecteur d'Attributs pour accéder à la liste complète des valeurs d'attributs des fichiers.

Procédez comme ceci :

1. Sélectionnez le type de média (ou la combinaison de types de média) que vous souhaitez paramétrer.
2. Cliquez sur le bouton "Configurer Colonnes de la liste des Résultats" et activez ou désactivez les options des sous-menus.

Cliquer ici pour ouvrir le menu local.

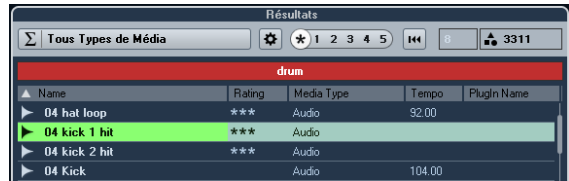


Activez les attributs que vous souhaitez voir apparaître dans la liste de Résultats.

- ⇒ Si vous désirez qu'aucun attribut d'une certaine catégorie ne soit affiché, utilisez l'option "Désélectionner" dans le sous-menu correspondant.
- ⇒ Quand l'option "Permettre l'Édition dans la Liste des Résultats" a été activée dans la boîte de dialogue Préférences, vous pouvez également éditer les attributs dans la liste de Résultats. Quand cette option est désactivée, ceci est uniquement possible dans l'Inspecteur d'Attributs.

## Déroulement d'une recherche de texte

Vous pouvez limiter le nombre de résultats de la liste de Résultats en utilisant les fonctions de recherche textuelle. Quand vous saisissez du texte dans le champ de recherche de texte, seuls les fichiers de média dont les attributs correspondent au texte saisi s'affichent.



Si par exemple vous cherchez toutes les boucles audio de percussion, simplement entrez "drum" dans le champ de recherche. Seules les boucles portant des noms tels que "Drums 01", "Drumloop", "Snare Drum", etc. apparaîtront dans les résultats de la recherche. Vous obtiendrez également tous les fichiers de média qui possèdent l'attribut de Catégorie Drum&Percussion, ou tout autre attribut contenant le mot "drum".

Quand vous saisissez du texte dans le champ de recherche, son arrière-plan devient rouge afin d'indiquer qu'un filtre de texte a été activé pour cette liste. Pour réinitialiser le filtre de texte, il vous suffit de supprimer le texte saisi.

## Recherche textuelle à l'aide d'opérateurs booléens

Il est aussi possible de lancer des recherches avancées grâce à des opérateurs booléens ou des caractères de remplacement. Voici les éléments que vous pouvez utiliser :

Option	Description
And [+]	[a et b] – quand vous saisissez des chaînes séparées par "and" (ou par un signe plus), tous les fichiers qui contiennent à la fois a et b sont détectés. [And] est l'opérateur paramétré par défaut quand aucun opérateur n'est utilisé. C'est-à-dire qu'en saisissant [a b], vous obtiendrez les mêmes résultats.
Or [,]	[a ou b] – quand vous saisissez des chaînes séparées par "or" (ou par une virgule), les fichiers détectés contiennent soit a, soit b, soit les deux.
Not [-]	[pas b] – quand vous saisissez du texte en le précédant de "not" (ou d'un signe moins), seuls les fichiers ne contenant pas b sont détectés.
Parenthèses [( )]	[(a ou b) + c] – grâce aux parenthèses, vous pouvez grouper des chaînes de texte. Dans cet exemple, en plus de c, les fichiers détectés contiennent soit a, soit b.

Option	Description
Guillemets [" " ]	["texte d'exemple"] – les guillemets vous permettent de définir des suites de mots. Seuls les fichiers contenant cette suite de mots seront détectés.

⚠ Si vous devez rechercher des fichiers dont le nom contient un tiret, inscrivez le texte de recherche entre guillemets. Faute de quoi, le programme interprétera le tiret comme un opérateur booléen "not".

⇒ Les opérateurs peuvent également être utilisés pour le filtrage logique, à condition de sélectionner la condition "correspond à", voir ["Application d'un filtre logique"](#) à la page 31.

## Le curseur Rating



Avec ce réglage, vous n'affichez que les fichiers dont la note d'évaluation (rating) est au moins 2.

En vous servant du curseur Rating situé au dessus de la liste de Résultats, vous pouvez définir un critère d'évaluation de vos fichiers, les notes allant de 1 à 5. Ceci vous permet d'exclure certains fichiers de la recherche en fonction de leur qualité.

Quand vous déplacez le curseur Rating, le filtre de rating actif devient rouge. La liste affiche uniquement les fichiers qui correspondent à ce niveau d'évaluation.

## L'indicateur de recherche en cours

En haut à droite de la liste de Résultats, un témoin vous indique quand la MediaBay est en train de procéder à une recherche de fichiers.



— Lorsque ce témoin est visible, une recherche de média est en cours.

## Réinitialisation de la liste

Après avoir configuré des filtres pour la liste de Résultats, vous pouvez reconfigurer tous les paramètres par défaut en cliquant sur le bouton situé à droite du curseur Rating : Réinitialiser Filtres de la Liste des Résultats.



Tout texte saisi dans le champ de recherche de texte sera effacé, le curseur Rating sera paramétré pour afficher tous les fichiers et tous les filtres de type de média seront désactivés.

## Insertion des fichiers dans le projet

Pour insérer des fichiers dans le projet, faites un clic droit sur ces fichiers et sélectionnez l'une des options "Insérer dans le Projet" dans le menu contextuel. Vous pouvez également double-cliquer sur les fichiers souhaités. Le mode d'insertion dépend du type de piste :

Il est possible d'insérer les fichiers audio, les boucles MIDI et les fichiers MIDI en double-cliquant sur ces types de fichiers dans la liste de Résultats. Ils sont alors insérés sur la piste active si celle-ci correspond au type du fichier ou sur une nouvelle piste si aucune piste active ne correspond à ce type de fichier. Ces fichiers sont placés à la position actuelle du curseur de projet.

De même, si vous double-cliquez sur un préréglage de piste, celui-ci s'applique à la piste active, à condition que le type de cette piste corresponde au préréglage de piste. Dans le cas contraire, une nouvelle piste est insérée afin de recevoir les paramètres du préréglage de piste.

Si vous double-cliquez sur un préréglage VST, une piste d'instrument est ajoutée au projet. Celle-ci contient une instance de l'instrument correspondant. Avec certains préréglages VST, tous les paramètres, programmes, etc. de l'instrument sont chargés. Pour d'autres, seul un programme est chargé, voir ["Application de préréglages d'instruments"](#) à la page 40.

Quand vous double-cliquez sur une banque de patterns, une nouvelle piste MIDI est créée dans la fenêtre Projet. Cette piste contient une instance du plug-in Beat Designer en tant qu'effet d'insert. C'est ce plug-in qui utilisera le pattern inséré.

## Gestion des fichiers dans la liste de Résultats

▪ Vous pouvez déplacer/copier un fichier depuis la liste de Résultats vers un autre emplacement en cliquant sur ce fichier, puis en le faisant glisser vers un autre dossier dans la section “Définir Lieux à Scanner”.

Il vous sera demandé si vous souhaitez copier ou déplacer ce fichiers dans le nouvel emplacement.

▪ Vous pouvez changer l'ordre d'affichage de la liste de Résultats en cliquant sur l'en-tête d'une colonne et en faisant glisser cet en-tête vers un autre endroit de l'écran.

▪ Pour supprimer un fichier, faites un clic droit dessus dans la liste et sélectionnez Supprimer dans le menu contextuel. Un message d'avertissement apparaît alors, pour vous demander de confirmer que vous désirez réellement placer ce dossier dans la corbeille du système d'exploitation. Les données que vous supprimez ici seront définitivement supprimées de votre ordinateur. Par conséquent, veillez à ne supprimer que les fichiers dont vous êtes sûr de ne plus avoir besoin.

⚠ Quand vous supprimez un fichier dans l'explorateur ou le Finder, ce fichier reste affiché dans la liste de Résultats, bien que le programme ne puisse plus y accéder. Pour résoudre ce problème, il vous faut scanner à nouveau le dossier correspondant.

## Pré-écoute des fichiers

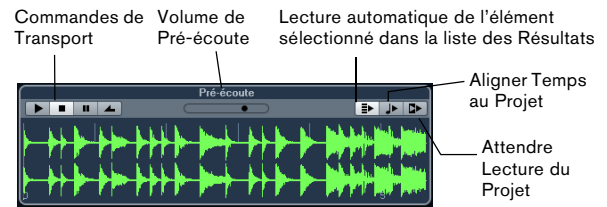
Une fois que vous aurez suffisamment affiné votre liste de fichiers, il vous faudra sans doute pré-écouter certains fichiers afin de choisir ceux que vous allez utiliser dans votre projet. C'est ce que vous permet de faire la section Pré-écoute.

À noter que certaines préférences spécifiques à la MediaBay ont une incidence sur la lecture des fichiers de média, voir “Préférences” à la [page 38](#).

Les éléments affichés dans cette section et leurs fonctions changent selon le type du fichier de média.

⚠ La section Pré-écoute n'est pas disponible pour les fichiers vidéo, ni pour les fichiers de projet ou les préréglages de piste audio.

## Pré-écoute des fichiers audio



Pour pré-écouter un fichier audio, il suffit de cliquer sur le bouton Lecture. Le mode de pré-écoute est alors déterminé en fonction des paramètres suivants :

▪ Quand l'option “Lecture automatique de l'élément sélectionné dans la liste des Résultats” est activée, tous les fichiers que vous sélectionnez dans la liste de Résultats sont automatiquement lus.

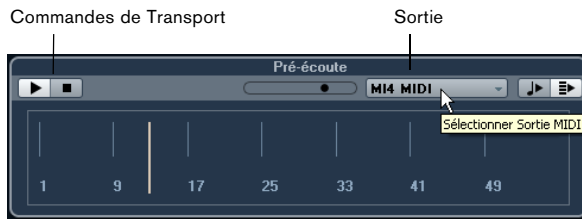
▪ Quand l'option “Aligner Temps au Projet” est activée, le fichier que vous avez sélectionné en pré-écoute dans la liste de Résultats est lu en synchronisation avec le projet, ce dernier commençant au niveau du curseur de projet. Dans ce cas, une modification de la durée est appliquée en temps réel à votre fichier audio.

Quand vous importez un fichier audio dans votre projet en activant l'option “Aligner Temps au Projet” dans la section Pré-écoute, le Mode Musical est automatiquement activé sur la piste correspondante.

▪ Quand l'option “Attendre Lecture du Projet” est activée, les fonctions Lecture et Arrêter de la palette Transport sont synchronisées avec les boutons Lecture et Arrêter de la section Pré-écoute.

Cette option est très utile pour pré-écouter les boucles audio. Pour l'utiliser au mieux, placez le délimiteur gauche au commencement d'une mesure et lancez la lecture du projet à l'aide de la palette Transport. Les boucles que vous sélectionnez dans la liste de Résultats commenceront en même temps que le projet et seront parfaitement synchronisées avec celui-ci. Vous pouvez également utiliser les commandes Lecture et Arrêter de la section Pré-écoute si vous le souhaitez.

## Pré-écoute des fichiers MIDI



Pour pré-écouter un fichier MIDI (.mid), il vous faut d'abord sélectionner un périphérique de sortie dans le menu local Sortie.

- Les fonctions “Lecture automatique de l'élément sélectionné dans la liste des Résultats” et “Aligner Temps au Projet” fonctionnent de la même manière que pour les fichiers audio, voir plus haut.

Si vous utilisez de longs fichiers MIDI, vous pouvez cliquer dans l'échelle de temps afin de naviguer vers cette position dans le fichier.

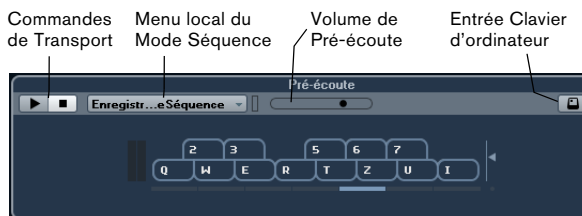
## Pré-écoute de boucles MIDI

Pour pré-écouter un fichier de boucle MIDI, cliquez sur le bouton Lecture.

- La fonction “Lecture automatique de l'élément sélectionné dans la liste des Résultats” fonctionne de la même manière que pour les fichiers audio, voir plus haut. Les boucles MIDI sont toujours lues en synchronisation avec le projet.

## Pré-écoute des préréglages VST et des préréglages de piste pour les pistes MIDI et les pistes d'instrument

⇒ Les préréglages des pistes audio ne peuvent être pré-écoutés que dans l'Explorateur de préréglages, voir le chapitre “Travailler avec des préréglages de piste” dans le Mode d'Emploi.



Pour pré-écouter les préréglages des pistes MIDI ou d'instrument, ainsi que les préréglages VST, il faut des notes MIDI. Voici les moyens qui peuvent être employés pour transmettre des notes à un préréglage de piste :

- Via l'Entrée MIDI
- Via un fichier MIDI
- À l'aide de l'Enregistreur de Séquence
- Via le clavier de l'ordinateur

Nous allons voir ces différents moyens dans les sections suivantes.

## Pré-écoute des préréglages via l'Entrée MIDI

L'entrée MIDI reste active en permanence : quand un clavier MIDI est connecté à votre ordinateur (et correctement configuré), vous pouvez commencer immédiatement à jouer des notes afin de pré-écouter le préréglage sélectionné.

## Pré-écoute de préréglages à l'aide d'un fichier MIDI

Procédez comme ceci :

1. Dans le menu local du Mode Séquence, sélectionnez “Charger Fichier MIDI”.
2. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, accédez au fichier MIDI souhaité et cliquez sur Ouvrir. Le nom du fichier MIDI est affiché dans le menu local.
3. Cliquez sur le bouton Lecture situé à gauche du menu local.

Les notes transmises par le fichier MIDI sont maintenant lues avec les paramètres du préréglage de piste appliqué.

⇒ Les fichiers MIDI utilisés en dernier sont conservés dans le menu, afin de vous permettre d'y accéder rapidement. Pour supprimer une entrée de cette liste, sélectionnez-la dans le menu, puis sélectionnez “Supprimer Fichier MIDI”.

## Pré-écoute de prééglages à l'aide de l'Enregistreur de Séquence

La fonction Enregistreur de Séquence permet de répéter en boucle une suite de notes.

Voici comment utiliser l'Enregistreur de Séquence :

1. Dans le menu local Mode Séquence, sélectionnez Enregistreur de Séquence.

2. Jouez des notes sur votre clavier MIDI ou sur celui de votre ordinateur.

Le bouton Lecture s'activera automatiquement et vous entendrez instantanément les notes que vous jouez avec les paramètres de prééglage appliqués.

▪ Attendez 2 secondes après avoir cessé de jouer et vous entendrez se lire en boucle la suite de notes que vous venez de jouer.

Pour utiliser une autre séquence, il vous suffit de recommencer à jouer des notes.

⇒ Vous ne pouvez pas recourir à l'Enregistreur de Séquence pour pré-écouter des prééglages via un fichier MIDI.

## Pré-écoute de prééglages via le clavier de l'ordinateur

Procédez comme ceci :

1. Activez le bouton "Entrée via le clavier d'ordinateur".

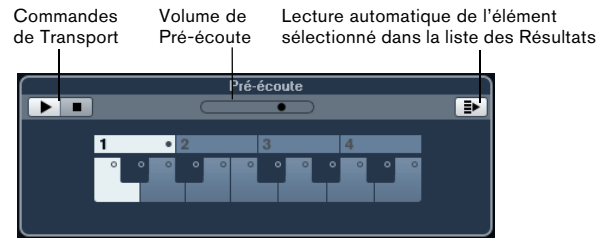
Le clavier représenté dans la section Pré-écoute fonctionne de la même manière que le Clavier Virtuel, voir le chapitre "Lecture et palette Transport" dans le Mode d'Emploi.

⚠ Quand vous activez le bouton "Entrée via le clavier d'ordinateur", le clavier de votre ordinateur ne sert plus que pour les sections de Pré-écoute, c'est-à-dire que vous ne pouvez plus utiliser les raccourcis clavier. Il y a cependant des exceptions : [Ctrl]/[Commande]-[S] (Enregistrer), Num [\*] (Lancer/Stopper l'enregistrement), [Espace] (Lancer/Stopper la lecture), Num [1] (Aller au délimiteur gauche), [Suppr] ou [Arrière] (Supprimer), Num [/] (Activer/Désactiver la lecture en boucle) et [F2] (Afficher/Masquer la palette Transport).

2. Jouez les notes de votre choix en appuyant sur les touches correspondantes sur le clavier de votre ordinateur.

## Pré-écoute des banques de patterns

Il est possible de créer des banques de patterns contenant des motifs rythmiques grâce au plug-in MIDI Beat Designer. Des informations détaillées sur le plug-in Beat Designer et ses fonctions se trouvent dans le chapitre "Effets MIDI" dans le document PDF séparé "Référence des Plug-ins". Une banque de patterns contient 4 sous-banques contenant à leur tour 12 motifs chacune. Dans la section Pré-écoute des fichiers de banque de patterns, un clavier de type piano vous permet de sélectionner une sous-banque (cliquez sur l'un des numéros affichés plus haut) et un pattern (cliquez sur une touche).



▪ Pour pré-écouter un pattern, sélectionnez la banque de patterns dans la liste de Résultats. Dans la section Pré-écoute, choisissez une sous-banque et un pattern. Cliquez sur le bouton de lecture.

À noter que les sous-banques peuvent contenir des patterns vides. Si vous sélectionnez un pattern vide dans la section Pré-écoute, il ne se passe rien. Quand des patterns contiennent des données, ceci vous est indiqué par un petit cercle en haut de la touche correspondante sur le clavier.

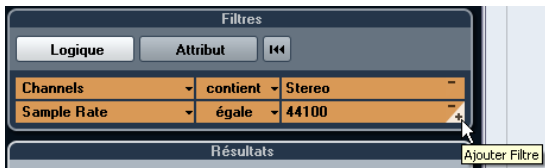
▪ La fonction "Lecture automatique de l'élément sélectionné dans la liste des Résultats" fonctionne de la même manière que pour les fichiers audio, voir plus haut.

## La section Filtres

La MediaBay vous permet de procéder à des recherches très approfondies. Vous avez deux possibilités : filtrage logique ou filtrage par attributs.

### Application d'un filtre logique

Le filtrage logique fonctionne de la même manière que l'Éditeur Logique, voir le chapitre "L'Éditeur Logique, l'effet "Transformer" et le Transformateur d'Entrée" dans le Mode d'Emploi.



En cliquant sur le bouton Logique dans la section Filtres, vous pourrez configurer des conditions complexes. Seuls les fichiers répondant à ces conditions seront alors détectés. Vous pouvez par exemple rechercher uniquement les fichiers qui possèdent une valeur d'attribut spécifique.

Procédez comme ceci :

1. Dans la section Lieux à scanner, sélectionnez l'emplacement dans lequel vous souhaitez rechercher des fichiers.
2. Activez le mode de recherche Logique en cliquant sur le bouton Logique dans la section Filtres. Une ligne de condition apparaît.
3. Cliquez sur le champ le plus à gauche afin d'ouvrir la boîte de dialogue Sélectionner Attributs de Filtre. Cette boîte de dialogue vous présente une liste d'attributs de fichiers classés par ordre alphabétique. En tête de liste, la MediaBay maintient une liste générée de façon automatique. Cette liste regroupe les 5 derniers attributs sélectionnés lors des précédentes recherches.
4. Sélectionnez le ou les attributs que vous souhaitez employer, puis cliquez sur OK.
  - À noter qu'il est possible de sélectionner plus d'un attribut à la fois. Ceci revient à créer une condition OR : les fichiers seront détectés en fonction de l'un ou l'autre des attributs.
5. Cliquez sur OK pour configurer le ou les attributs à rechercher.

6. Dans le menu local Condition situé à côté du menu local Attribut, sélectionnez l'option souhaitée.

Les options suivantes sont disponibles :

Option	Description
contient	Le résultat de la recherche doit contenir le texte ou le nombre spécifié dans le champ de texte de droite.
ne contient pas	Le résultat de la recherche ne doit pas contenir le texte ou le nombre spécifié dans le champ de texte de droite.
est égal à	Le résultat de la recherche doit correspondre exactement au texte ou au nombre spécifié dans le champ de texte de droite. Ceci s'applique également à l'extension fichier. Les recherches textuelles ne sont pas sensibles à la casse.
>=	Le résultat de la recherche doit être supérieur ou égal au nombre spécifié dans le champ de droite.
<=	Le résultat de la recherche doit être inférieur ou égal au nombre spécifié dans le champ de droite.
est vide	Cette option vous permet de trouver les fichiers pour lesquels certains attributs n'ont pas encore été définis.
correspond à	Le résultat de la recherche doit contenir le texte ou le nombre saisi dans le champ de texte de droite. Vous pouvez également employer des opérateurs booléens. Ceci vous permettra de procéder à des recherches textuelles très approfondies, voir "Déroulement d'une recherche de texte" à la page 26.
Sélection	Lorsque cette option est sélectionnée, vous pouvez spécifier dans les champs à droite une limite inférieure et supérieure pour le résultat de la recherche.

7. Saisissez le texte ou le nombre que vous recherchez dans le champ de droite.

La liste de Résultats est automatiquement mise à jour et elle affiche uniquement les fichiers qui répondent à vos conditions de recherche.

⇒ Pour toutes les conditions sauf "Sélection", vous pouvez saisir plus d'une chaîne dans ce champ de texte (en séparant les différentes chaînes de recherche par des espaces). Ces chaînes engendreront une condition AND, c'est-à-dire que les fichiers détectés correspondront à toutes les chaînes saisies dans ce champ.

- Pour ajouter une ligne de filtre, cliquez sur le bouton "+" situé à droite du champ de texte.

Vous pouvez ainsi créer jusqu'à cinq lignes de filtrage supplémentaires, ce qui permet de définir de nouvelles conditions de recherche. Notez que deux lignes de filtrage, ou davantage, forment une condition AND – autrement dit, les fichiers recherchés doivent correspondre aux conditions définies dans toutes les lignes. Pour supprimer une ligne, cliquez sur son bouton "-".

- Pour réinitialiser tous les champs de recherche à leurs paramètres par défaut, cliquez sur le bouton Initialiser filtre situé dans le coin supérieur droit de la section Filtres.



## Recherche de texte avancée

Les opérateurs booléens vous permettent de procéder à des recherches très approfondies. Procédez comme ceci :

1. Sélectionnez l'emplacement de votre choix.
2. Activez le filtrage logique en cliquant sur le bouton Logique en haut de la section Filtres. Une ligne de condition apparaît.
3. Sélectionnez l'attribut souhaité dans le menu local Attributs ou laissez ce paramètre réglé sur "N'importe quel attribut".
4. Assurez-vous que la condition est bien paramétrée sur "correspond à".
5. Saisissez le texte souhaité dans le champ de droite en vous servant des opérateurs booléens.

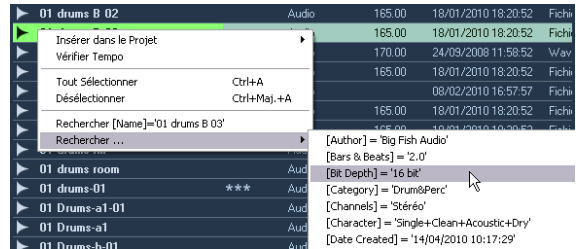
Les options qui vous sont proposées sont décrites dans la section "Déroulement d'une recherche de texte" à la page 26.

## Procéder à une recherche par menu contextuel

Si dans la liste de Résultats ou dans l'Inspecteur d'Attributs vous avez sélectionné un fichier contenant un attribut qui vous intéresse, il existe un moyen très rapide de rechercher d'autres fichiers en fonction de cet attribut.

Faites un clic droit sur le fichier sélectionné afin d'ouvrir le menu contextuel, puis sélectionnez la valeur d'attribut dans le sous-menu "Rechercher...". Vous pourrez ainsi trouver facilement tous les fichiers qui partagent cette valeur, ce qui peut s'avérer utile pour par exemple accéder à tous les fichiers créés un même jour.

⇒ Ceci revient à définir une chaîne de recherche logique, voir plus haut. Quand vous sélectionnez des options dans le sous-menu "Rechercher...", la section Filtres passe automatiquement en filtrage Logique et la ligne de condition de filtrage correspondante apparaît. Pour revenir aux paramètres précédents, cliquez sur le bouton En arrière dans la section Filtres.



## Application d'un filtre d'attribut



La MediaBay vous permet d'afficher et d'éditer certains attributs standard de fichiers informatiques courants, mais elle offre également des attributs préconfigurés, c'est-à-dire des "balises", que vous pouvez utiliser pour organiser vos fichiers de média, voir "L'Inspecteur d'Attributs" à la page 33.

Si vous cliquez sur le bouton Attribut, la section Filtres affichera toutes les valeurs d'un attribut spécifique. Quand vous sélectionnez l'une de ces valeurs, vous obtenez la liste de tous les fichiers qui comportent cet attribut particulier. Par exemple, vous pouvez prendre en compte les fréquences d'échantillonnage, et choisir la valeur 44,1 kHz : la liste rassemblera tous les fichiers possédant cette valeur particulière.

Vous pourrez tirer pleinement parti des avantages offerts par les attributs si vous devez rechercher un fichier spécifique dans une importante base de données sans connaître le nom de ce fichier.



Quand vous activez le filtrage par attributs, la section Filtres affiche des colonnes d'attributs, dont chacune regroupe une liste spécifique de valeurs d'attribut. Si la largeur des colonnes le permet, le nombre de fichiers correspondant à ce critère est indiqué à droite du nom du filtre.

Pour définir un filtre d'attribut, cliquez sur les valeurs d'une colonne d'attribut : la liste de Résultats affichera uniquement les fichiers qui répondront aux valeurs d'attribut sélectionnées. Vous pouvez sélectionner des valeurs d'attribut dans les autres colonnes afin d'affiner votre filtrage.

⚠ Certains attributs sont directement liés entre eux (c'est-à-dire que les différentes valeurs de Catégorie intègrent certaines valeurs de Sous-Catégorie). Quand vous modifiez la valeur de l'une de ces colonnes d'attribut, vous obtenez des valeurs différentes dans les autres colonnes !

⚠ Les colonnes d'attribut affichent uniquement les valeurs d'attribut qui ont été détectées dans l'emplacement sélectionné ! Par conséquent, quand vous sélectionnez un autre emplacement, vous pouvez très bien obtenir des attributs différents.

- Les valeurs d'attribut sélectionnées dans une même colonne constituent une condition OR.

Ce qui signifie que les fichiers doivent être taggés en fonction de l'une ou l'autre des valeurs d'attribut pour s'afficher dans la liste de Résultats.

Category	Sub Category
Brass	Asian
Chromatic Perc	Bass
Drum&Perc	Bassoon
Ethnic	Beats
Guitar/Plucked	Beeps&Blips

⇒ À noter que ceci ne s'applique pas à l'attribut Character, car celui-ci forme toujours une condition AND, voir ci-après.

- Les valeurs d'attribut des différentes colonnes constituent une condition AND.

Autrement dit, les fichiers doivent être taggés en fonction de toutes ces valeurs d'attribut pour s'afficher dans la liste de Résultats.

Style	Sub Style
None	80's Pop
Pop	Chart Dance
Rock/Metal	Disco
Urban (Hip-Hop / F)	Pop/Rock
World/Ethnic	Teen Pop

Vous aurez davantage de facilité à organiser vos fichiers de média si vous leur affectez des valeurs d'attribut. Ceci est décrit en détails dans la section "[L'Inspecteur d'Attributs](#)" à la [page 33](#).

⇒ Vous pouvez également créer des attributs d'utilisateur (voir "[Définition des attributs d'utilisateur](#)" à la [page 37](#)) afin de concevoir vos propres catégories.

### Autres options de recherche par attributs

- Vous pouvez modifier le type d'attribut affiché dans chaque colonne en cliquant sur l'en-tête d'une colonne, puis en sélectionnant un autre attribut dans le menu contextuel.

- Vous pouvez sélectionner une valeur d'attribut simplement en cliquant dessus. Pour la désélectionner, cliquez de nouveau dessus.

Notez que vous pouvez sélectionner plus d'une valeur dans chaque colonne d'attribut.

- Pour effacer tous les réglages effectués dans les colonnes d'attribut, cliquez sur le bouton Initialiser Filtre situé en haut à droite de la section Filtres.

En cliquant sur ce bouton, vous réinitialiserez également la liste de Résultats.

## L'Inspecteur d'Attributs

Les attributs (ou "balises") des fichiers de média sont des ensembles de métadonnées qui contiennent des informations supplémentaires sur un fichier.

Quand vous sélectionnez un ou plusieurs fichiers dans la liste de Résultats, l'Inspecteur d'Attributs affiche une liste en deux colonnes qui regroupe les attributs et leurs valeurs. Cette liste vous permet de voir rapidement les détails du fichier sélectionné (par exemple quand vous passez d'un fichier à l'autre dans la liste de Résultats).

Les différents types de fichiers de média ne possèdent pas tous les mêmes attributs : par exemple, les fichiers audio .wav comportent des attributs tels que le nom, la durée, la taille, la fréquence d'échantillonnage, etc., tandis que les fichiers .mp3 intègrent des attributs supplémentaires comme l'artiste ou le genre.

Dans cette section, vous pouvez également éditer les valeurs d'attribut des fichiers ou en saisir de nouvelles, voir ci-après.

Attribute	Value
<b>Media</b>	
Name	2 Outskirts Of Town 1 R
Media Type	Audio
Path	C:\my projects\Nuendo 5\Audio
File Type	AIFF File
Date Created	2/15/2010 5:20:44 PM
Date Modified	2/15/2010 5:20:47 PM
Size	35.67 MB

Les attributs disponibles sont répartis en plusieurs groupes (Media, Audio, Staff, etc.) afin que la liste reste lisible et pour vous aider à retrouver rapidement les éléments recherchés.

Vous avez accès aux attributs standard, mais également à des attributs préconfigurés qui sont fournis avec Cubase. Qui plus est, vous pouvez définir vos propres attributs afin de les ajouter à vos fichiers.

Il existe deux façons d'afficher les attributs dans l'Inspecteur d'Attributs :

- Cliquez sur le bouton Dynamique pour afficher toutes les valeurs d'attribut disponibles.

Cette liste est générée de façon automatique par Cubase. Vous pouvez vous servir de cet affichage si vous souhaitez voir les attributs qui ont déjà été affectés aux fichiers sélectionnés.

- Cliquez sur le bouton Défini pour afficher un ensemble d'attributs préconfiguré pour le type de média sélectionné. Dans ce mode, vous pouvez choisir les attributs qui seront affichés (même si les valeurs correspondantes ne sont pas disponibles pour les fichiers sélectionnés). Pour de plus amples informations sur le paramétrage de la liste d'attributs affichés, voir "[Gestion des listes d'attributs](#)" à la [page 36](#).

## Édition des attributs (balisage)

Les fonctions de recherche, et notamment le filtrage par attributs, deviennent de puissants outils de gestion des médias quand vous balisez correctement vos fichiers en leur ajoutant des attributs ou en modifiant ces attributs.

Normalement, les fichiers de média sont organisés dans des structures de dossiers complexes, afin de guider l'utilisateur vers les fichiers désirés d'une manière logique et compréhensible : des dossiers et/ou des noms des fichiers indiquant l'instrument, le style, le tempo etc.

Trouver un son ou un fichier de boucle (Loop) particulier dans une telle structure peut devenir très fastidieux – la solution est l'utilisation d'attributs !

## Édition des attributs dans l'Inspecteur d'Attributs

L'Inspecteur d'Attributs vous permet d'éditer les valeurs d'attribut des divers fichiers de média. Il est possible de choisir ces valeurs d'attribut dans des listes locales, de les saisir sous forme de texte ou de chiffres, ou encore de les paramétrer sur Oui ou sur Non.

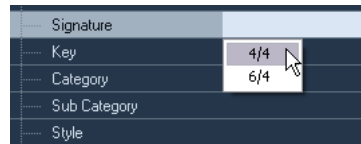
⇒ Notez bien que si vous changez la valeur d'un attribut dans l'Inspecteur d'Attributs, le fichier correspondant sera définitivement modifié (à moins qu'il n'ait été protégé en écriture ou qu'il fasse partie d'une archive VST Sound).

Voici comment vous pouvez procéder pour éditer les attributs :

1. Sélectionnez le fichier dont vous souhaitez modifier les paramètres dans la liste de Résultats.

Les valeurs d'attribut correspondantes s'affichent dans l'Inspecteur d'Attributs.

2. Cliquez sur la colonne Valeur de l'attribut.



En fonction de l'attribut sélectionné, voici ce qui se passe :

- Pour la plupart des attributs, un menu local apparaît et vous pouvez y choisir une valeur. Il peut s'agir d'un nom, d'un nombre et du statut actif/inactif. C'est par exemple le cas des attributs Name (nom), Family Name (nom de famille) ou Author (auteur).

Certain menus locaux comportent également une entrée "plus...". Celle-ci vous permet d'accéder à une fenêtre dans laquelle vous pouvez choisir d'autres valeurs d'attribut. Ces fenêtres de sélection d'attributs sont également dotées d'un bouton de recherche de texte qui vous permet de rechercher plus rapidement des valeurs spécifiques.

- Pour l'attribut Rating (évaluation), vous pouvez cliquer dans la colonne Valeur et la faire glisser vers la gauche ou la droite afin de modifier son paramétrage.

- Pour l'attribut Character (groupe Musical), la boîte de dialogue Éditer Caractère apparaît.

Cliquez sur les boutons radio situés de part et d'autre, puis cliquez sur OK afin de définir ces valeurs pour l'attribut Character.

### 3. Réglez l'attribut sur la valeur désirée.

- Il est possible d'éditer de nombreuses valeurs en double-cliquant dans la colonne Valeur de l'Inspecteur d'Attributs.

Il suffit d'entrer ou de modifier le texte ou les chiffres dans le champ affiché pour la valeur.

- Pour supprimer la valeur d'attribut des fichiers sélectionnés, faites un clic droit dans la colonne Valeur correspondante et sélectionnez "Supprimer Attribut" dans le menu contextuel.

- Il est impossible d'éditer les attributs en "Affichage uniquement".

Souvent, c'est que le format de fichier ne permet pas de changer cette valeur ou qu'il ne sert simplement à rien de la modifier (par exemple, vous ne pouvez pas changer la taille d'un fichier dans la MediaBay).

⇒ Vous pouvez également sélectionner plusieurs fichiers afin de les paramétrer tous en même temps (sauf pour ce qui est du nom, car celui-ci doit être propre à chaque fichier).

## À propos du système de couleurs utilisé dans l'Inspecteur d'Attributs

Voici la signification des différentes couleurs d'affichage des valeurs dans l'Inspecteur d'Attributs :

Couleur	Description
Blanc	Couleur d'un attribut "normal" : un ou plusieurs fichiers ont été sélectionnés dans la liste de Résultats et ils possèdent les mêmes valeurs.
Jaune	La couleur jaune signale un attribut "ambigu" : plusieurs fichiers ont été sélectionnés dans la liste de Résultats et leurs valeurs sont différentes.
Orange	Cette couleur indique qu'un attribut statique est ambigu : plusieurs fichiers ont été sélectionnés dans la liste de Résultats, leurs valeurs diffèrent et vous ne pouvez pas les éditer.
Rouge	Les valeurs affichées en rouge correspondent à un "attribut statique" : un ou plusieurs fichiers ont été sélectionnés dans la liste de Résultats et leurs valeurs ne peuvent pas être éditées.



Vous pouvez également obtenir des informations sur la signification des couleurs utilisées dans l'Inspecteur d'Attributs en consultant l'info-bulle qui apparaît quand vous survolez l'une des icônes de couleur qui figurent sous l'Inspecteur d'Attributs.

## Édition des attributs dans la liste de Résultats

Il est également possible d'éditer les attributs directement dans la liste de Résultats. Vous pourrez ainsi affecter des balises à une librairie de boucles, par exemple.

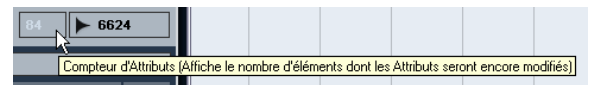
⚠ Ceci n'est possible que quand l'option "Permettre l'Édition dans la Liste des Résultats" est activée, voir "Préférences" à la page 38.

Procédez comme ceci :

1. Dans la liste de Résultats, sélectionnez le ou les fichiers dont vous souhaitez modifier une valeur d'attribut.
2. Cliquez dans la colonne de la valeur que vous désirez modifier, puis apportez les changements voulus. Comme dans l'Inspecteur d'Attributs, vous pouvez choisir une valeur dans un menu local, saisir directement une nouvelle valeur, etc.

## Édition simultanée des attributs de plusieurs fichiers

Il n'y a pas de limites au nombre de fichiers pouvant être "taggés" en même temps, mais le faire sur un grand nombre de fichiers simultanément peut prendre un certain temps. Cette opération sera exécutée en tâche de fond, afin que vous puissiez continuer à travailler normalement. En observant le Compteur d'attributs qui figure au-dessus de la liste de Résultats, vous pourrez voir combien de fichiers doivent encore être mis à jour.



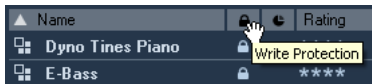
- Si vous fermez Cubase avant que le Compteur d'attributs ne soit revenu à zéro, une boîte de dialogue avec une barre de progression s'affiche afin d'indiquer combien de temps prendra le processus de mise à jour. Il est possible d'annuler ce traitement.

Le cas échéant, seuls les fichiers qui ont été mis à jour avant que vous ayez cliqué sur "Arrêter" seront dotés de nouvelles valeurs d'attribut.

## Édition des attributs des fichiers protégé en écriture

Pour plusieurs raisons, il arrive que les fichiers de média soient protégés en écriture : il peut par exemple s'agir de contenus fournis par quelqu'un qui a protégé les fichiers en écriture. Vous avez la possibilité de protéger vous-même des fichiers, afin d'éviter toute modification accidentelle. Le format de certains fichiers ne permet pas les opérations d'écriture dans la MediaBay.

Dans la MediaBay, le statut de protection contre l'écriture est indiqué par un attribut dans l'Inspecteur d'Attributs et dans la colonne de protection contre l'écriture (Write Protection) de la liste de Résultats.



Il peut néanmoins arriver que vous ayez besoin de définir les attributs de fichiers protégé en écriture. Par exemple, si vous souhaitez appliquer des attributs aux fichiers de contenus fournis avec Cubase ou modifier des fichiers protégés sur lesquels vous travaillez en collaboration avec plusieurs personnes. Dans ces cas de figure, vous appréciez probablement de pouvoir rechercher rapidement des fichiers et d'améliorer votre mode de travail.

C'est la raison pour laquelle la MediaBay vous permet de modifier les valeurs d'attribut des fichiers protégés en écriture. Toutefois, ces modifications ne seront pas inscrites sur le disque et s'appliqueront uniquement à la MediaBay.

- Quand vous changez les valeurs d'attribut d'un fichier qui est protégé en écriture, ces changements sont indiqués dans la colonne des attributs en attente (Pending Tags) qui se trouve à côté de la colonne de protection contre l'écriture dans la liste de Résultats.

Notez que si vous rescannez le contenu de la MediaBay et qu'un fichier de média sur votre disque dur a été changé depuis le dernier scan, tous les attributs en attente pour ce fichier seront perdus.

- Si un fichier comporte des attributs en attente, et que vous désirez écrire les attributs correspondant dans ce fichier, il faudra d'abord supprimer la protection contre l'écriture, puis sélectionner la commande "Écrire Tags dans le Fichier" dans le menu contextuel.

⇒ Si la colonne de protection contre l'écriture et/ou des attributs en attente ne sont pas visibles, activez les attributs correspondants au type de fichier en question dans l'Inspecteur d'Attributs.

- Vous ne pourrez modifier le statut de protection en écriture de vos fichiers de média que si le type de fichier accepte les opérations d'écriture et si vous disposez des autorisations adéquates sur le système d'exploitation utilisé : pour activer ou supprimer le statut de protection en écriture d'un fichier, il vous suffit de le sélectionner dans la liste de Résultats, puis de sélectionner "Activer/Enlever Protection en Écriture" dans le menu contextuel.

⇒ Si vous utilisez des programmes autres que Cubase pour changer l'état de la protection contre l'écriture d'un fichier, ceci ne sera pas reflété dans la MediaBay tant que vous n'aurez pas rescanné les fichiers !

## Gestion des listes d'attributs

Dans l'Inspecteur d'Attributs, vous pouvez choisir les attributs qui figureront dans la liste de Résultats et dans l'Inspecteur d'Attributs lui-même. Il est possible de configurer des "jeux d'attributs" pour chacun des types de média.

Procédez comme ceci :

1. Dans l'Inspecteur d'Attributs, cliquez sur le bouton Défini.

2. Cliquez sur le bouton "Configurer Attributs définis" situé à droite du bouton Défini.

Plusieurs commandes apparaissent.

3. Cliquez sur le bouton le plus à gauche sous les boutons Défini/Dynamique afin d'ouvrir la boîte de dialogue "Sélectionner Types de Média", puis activez un ou plusieurs types de média et cliquez sur OK.

L'Inspecteur d'Attributs montre maintenant la liste de tous les attributs disponibles pour ces types de média.

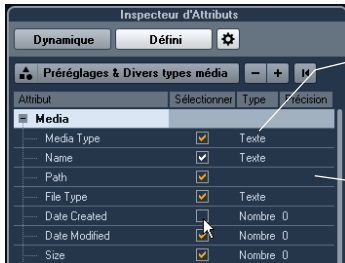
- Si vous avez activé plus d'un type de média, vos réglages s'appliqueront à tous les types sélectionnés.

Une coche orange indique que les paramètres d'affichage d'un attribut sont différents pour les types de média sélectionnés.

- Les paramètres d'affichage configurés pour l'option Divers types média s'appliquent chaque fois que vous sélectionnez différents types de fichiers de média (des fichiers audio et MIDI, par exemple) dans la liste de Résultats ou dans l'Inspecteur d'Attributs.

4. Pour sélectionner un attribut particulier, cochez la case correspondante.

- Vous pouvez également sélectionner plusieurs attributs et cocher/décocher les cases correspondantes.



La colonne Type vous indique si la valeur d'un attribut est un nombre, un texte ou un commutateur Oui/Non.

La colonne Précision indique le nombre de décimales affichées pour les attributs de nombre.

- Pour réinitialiser les paramètres d'affichage que vous avez configurés, cliquez sur le bouton "Initialiser" situé dans le coin supérieur droit. Les paramètres d'affichage seront réinitialisés à leurs valeurs par défaut pour tous les types de média.

⇒ Si vous souhaitez paramétrer un autre type de média, veillez à ne sélectionner que ce type dans la liste de la boîte de dialogue.

5. Quand vous avez terminé de configurer les attributs de tous les types de média avec lesquels vous travaillez, quittez le mode Configuration en cliquant à nouveau sur le bouton "Configurer Attributs définis".

## Définition des attributs d'utilisateur

Si vous estimez que les attributs disponibles ne suffisent pas, vous pouvez définir vos propres attributs et les enregistrer dans la base de données de la MediaBay, ainsi que dans les fichiers de média correspondants.

Procédez comme ceci :

1. Dans l'Inspecteur d'Attributs, activez le bouton Défini et cliquez sur le bouton "Configurer Attributs définis" afin de passer en mode Configuration. Plusieurs commandes apparaissent.
2. Cliquez sur le bouton "Ajouter Attribut d'Utilisateur" (le signe "+"). Une boîte de dialogue s'ouvre.

3. Définissez le type de votre attribut.

Les types d'attributs disponibles sont "Texte", "Nombre" ou commutateur "Oui/Non". Pour les attributs "Nombre", vous pouvez définir le nombre de décimales qui seront affichées en saisissant la valeur souhaitée dans le champ Précision.

4. Dans le champ de texte situé en-dessous, saisissez le nom de votre nouvel attribut.

C'est sous ce nom que l'attribut apparaîtra dans le programme. Sous le champ de texte, vous pourrez voir le nom tel qu'il sera utilisé en interne (c'est-à-dire dans la base de données de la MediaBay). Ainsi, vous verrez immédiatement si un nom n'est pas valide ou inutilisable.

5. Cliquez sur OK.

Le nouvel attribut est ajouté à la liste d'attributs disponibles. Il s'affichera dans l'Inspecteur d'Attributs, ainsi que dans la liste de Résultats.

- Pour supprimer un attribut d'utilisateur, sélectionnez-le dans la liste d'attributs, puis cliquez sur le bouton "Supprimer Attribut d'Utilisateur" (le signe "-"). L'attribut est supprimé de toutes les listes d'attributs.

- Cubase reconnaît tous les attributs d'utilisateur qui sont inclus dans les fichiers de média. Si par exemple vous chargez le contenu provenant d'un autre utilisateur qui aurait assigné ses propres attributs d'utilisateur à ses fichiers, ces attributs seront également affichés dans la MediaBay.

## Les fenêtres Explorateur de Boucles et Explorateur de Sons

Les options Explorateur de Boucles et Explorateur de Sons du menu Média ouvrent deux "vues" différentes de la MediaBay. L'Explorateur de Boucles est configuré pour une recherche rapide des fichiers audio, boucles MIDI et banques de patterns. Le lieu à scanner par défaut est le nœud VST Sound. De même, l'Explorateur de Sons vous permet de naviguer de façon rapide vers le son nécessaire, sans avoir à configurer la fenêtre. Par défaut, il affiche les préréglages de piste et les préréglages de plug-in. Le lieu à scanner par défaut est le nœud VST Sound.

L'Explorateur de Boucles et l'Explorateur de Sons offrent les mêmes fonctionnalités que la MediaBay, c'est-à-dire que vous pouvez spécifier le lieu à scanner, définir des recherches, configurer les sections de la fenêtre selon vos besoins, etc., comme décrit précédemment dans ce chapitre.

# Préférences

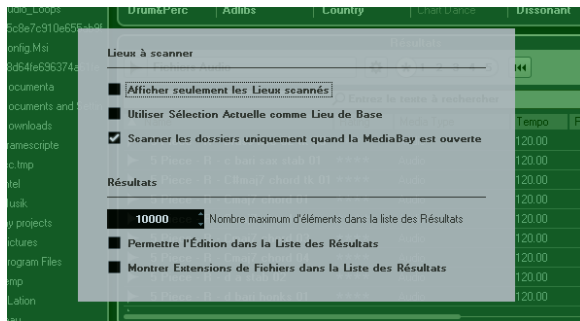
La boîte de dialogue Préférences de Cubase regroupe des options et des paramètres qui déterminent le comportement global du programme. Cette boîte de dialogue comprend une page entièrement dédiée à la MediaBay. Les paramètres que vous pouvez y trouver sont également accessibles depuis la MediaBay elle-même.

Pour ouvrir le panneau des Préférences de la MediaBay, procédez comme suit :

1. Cliquez sur le bouton Préférences de la MediaBay qui est situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre.



- Un panneau transparent apparaît par dessus la fenêtre. En son centre, vous pourrez voir une zone grise qui regroupe les préférences de la section Lieux à scanner et de la liste de Résultats.



2. Configurez la MediaBay à votre convenance en activant/désactivant les différentes options.

Voici les options disponibles dans la section Lieux à scanner :

Option	Description
Afficher seulement les Lieux scannés	Activez cette option afin de masquer tous les dossiers qui ne sont pas scannés. Vous allégerez ainsi l'arborescence de la section Définir Lieux à Scannés.
Utiliser Sélection Actuelle comme Lieu de Base	Activez cette option pour afficher uniquement le dossier sélectionné et ses sous-dossiers. Pour que tous les dossiers apparaissent à nouveau, il vous suffit de désactiver cette option.

Option	Description
Scanner les dossiers uniquement quand la MediaBay est ouverte	Lorsque cette option est activée, Cubase n'analyse les fichiers de média que quand la fenêtre de la MediaBay est ouverte. Si cette option est désactivée, les dossiers continueront à être analysés en tâche de fond, même si la fenêtre de la MediaBay n'est plus ouverte. Toutefois, Cubase n'analyse jamais les dossiers lors de la lecture ou de l'enregistrement.

Voici les options disponibles dans la section Résultats :

Option	Description
Nombre maximum d'éléments dans la liste des Résultats	Utilisez ce paramètre pour définir le nombre maximum de fichiers à afficher dans la liste des Résultats. Vous éviterez ainsi d'avoir à gérer de trop longues listes de fichiers. À noter que la MediaBay ne vous avertit pas quand le nombre maximum de fichiers a été atteint. Il peut arriver que le fichier recherché ne soit pas détecté parce que le nombre maximum de fichiers a été atteint.
Permettre l'Édition dans la Liste des Résultats	Lorsque cette option est activée, vous pouvez également éditer les attributs dans la liste des Résultats. Quand cette option est désactivée, l'édition ne peut être effectuée que dans l'Inspecteur d'Attributs.
Montrer Extensions de Fichiers dans la Liste des Résultats	Lorsque cette option est activée, les extensions des noms de fichiers (.wav ou .cpr, par exemple) sont affichées dans la liste des Résultats.

## Raccourcis Clavier

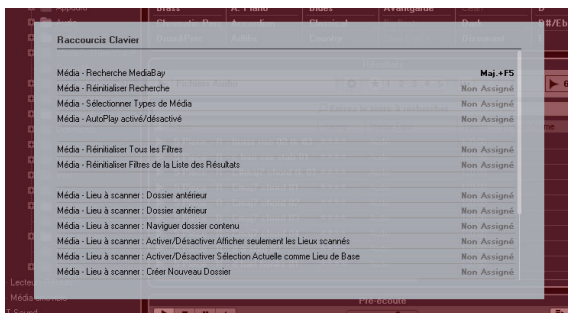
Vous pouvez afficher les raccourcis clavier de la Media-Bay depuis la fenêtre MediaBay elle-même. Ceci vous permettra d'obtenir rapidement la liste des raccourcis clavier affectés et disponibles pour la MediaBay.

Voici comment procéder pour ouvrir le panneau des raccourcis clavier :

1. Cliquez sur le bouton Raccourcis Clavier situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre.



Un panneau transparent apparaît par dessus la fenêtre. En son centre, une zone grise regroupe les raccourcis clavier disponibles.



- Si vous souhaitez simplement obtenir un bref aperçu des raccourcis clavier, vous pouvez quitter ce panneau en cliquant sur son fond (en dehors de la zone grise).
- Si vous désirez affecter ou modifier des raccourcis clavier, cliquez sur la zone grise.

La boîte de dialogue des Raccourcis Clavier apparaît et vous pouvez y configurer ou éditer les raccourcis clavier, voir le chapitre "Commandes clavier" dans le Mode d'Emploi.

## Travailler avec les fenêtres associées à la MediaBay

Le concept de la MediaBay se retrouve partout dans le programme, comme par exemple quand vous ajoutez des pistes ou choisissez des préréglages d'instruments ou d'effets VST. Toutes les fenêtres associées à la MediaBay fonctionnent de la même manière que la MediaBay elle-même. Voici quelques exemples.

### Ajout de pistes

Quand vous sélectionnez l'une des options Ajouter une Piste dans le menu Projet, la boîte de dialogue suivante apparaît :



La boîte de dialogue Ajouter une Piste pour les pistes audio

Cliquez sur le bouton Naviguer afin que la boîte de dialogue s'agrandisse et montre la liste de Résultats (laquelle se présente de la même manière que dans la MediaBay). Seuls les types de fichiers pouvant être utilisés dans ce contexte s'affichent.



Vous pouvez également appliquer des préréglages de piste aux pistes existantes. La boîte de dialogue qui s'ouvre alors est la même que plus haut.





## Application de préréglages d'effets

Après avoir ajouté un effet d'insert, vous pouvez faire votre choix dans une liste de préréglages via le menu local des préréglages de la tranche d'effet.

L'Explorateur de préréglages s'ouvre :



paramètres d'une seule case de son). Dans la MediaBay, ces groupes sont représentés par des icônes différentes. Vous pouvez ainsi voir immédiatement si un préréglage VST contient un seul son ou s'il en contient plusieurs.

icône	Description
	Ce préréglage contient les paramètres de tous les programmes chargés.
	Ce programme contient uniquement les paramètres de la première case d'instrument ou de celle qui est sélectionnée.

## Application de préréglages d'instruments

Si vous travaillez avec des instruments VST, vous pourrez faire votre choix dans une liste de préréglages via le menu local des préréglages.

L'Explorateur de préréglages s'ouvre :



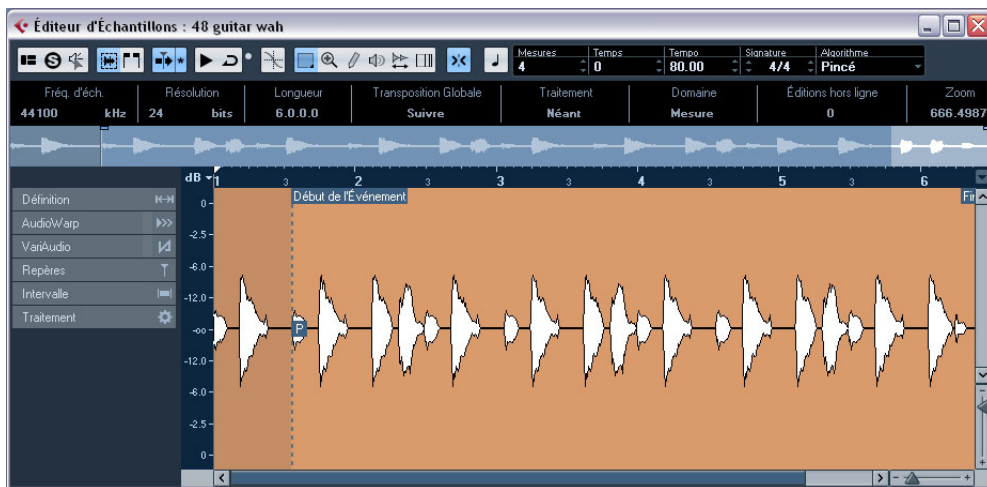
Les préréglages VST des instruments sont parfois répartis en deux groupes : le groupe "préréglages" contient les paramètres qui s'appliquent à tout le plug-in (pour les instruments multitimbraux, il s'agit des paramètres de toutes les cases de son et des paramètres globaux) et le groupe "programmes" intègre uniquement les paramètres d'un seul programme (pour les instruments multitimbraux, il s'agit des



**4**

**L'Éditeur d'Échantillons**

## Présentation de la fenêtre



L'Éditeur d'Échantillons permet de voir et de manipuler l'audio, en coupant, collant, supprimant ou en dessinant des données audio, ou encore par traitement ou application d'effets. Cette édition peut être qualifiée de "non-destructive" car le fichier lui-même (qu'il ait été créé ou importé) reste intact et vous pouvez annuler toutes les modifications effectuées afin de revenir aux réglages d'origine à tout moment grâce à l'Historique des Traitements Hors Ligne. Pour de plus amples informations, voir le chapitre "Traitements et Fonctions Audio" dans le Mode d'Emploi.

L'Éditeur d'Échantillons intègre également la plupart des fonctions associées à l'AudioWarp, celles qui permettent de modifier la durée en temps réel et de corriger la hauteur dans Cubase. Celles-ci serviront à faire correspondre le tempo des boucles audio au tempo du projet (voir "[AudioWarp : Correspondance du Tempo et de l'audio](#)" à la [page 53](#)).

Autre caractéristique spécial de l'Éditeur d'Échantillons est la détection des repères. Grâce aux repères, vous pouvez créer des "tranches" et ainsi modifier le tempo sans affecter la hauteur, par exemple (voir "[Travailler avec des repères et des tranches](#)" à la [page 59](#)).

La fonction VariAudio vous donne la possibilité d'éditer la hauteur et la durée des enregistrements de voix monophoniques aussi facilement que vous pratiquez l'édition MIDI dans l'Éditeur Clavier. Lors de ces modifications de hauteur en temps réel, les transitions sont conservées afin de préserver le naturel du son. La détection et la correction de hauteur sont "non-destructives", c'est-à-dire que vous pouvez toujours annuler vos modifications afin de revenir au son d'origine, voir "[VariAudio](#)" à la [page 63](#) pour de plus amples détails.

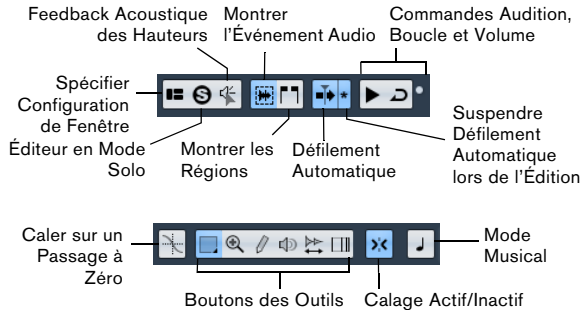
⇒ Dans ce chapitre et dans ce contexte en général, le terme "boucle" fait référence à un fichier audio qui possède une base musicale. Autrement dit, la durée de la boucle représente un certain nombre de mesures et de temps, qui sont lus à un certain tempo. Lire ce fichier en boucle de la durée correspondante, au tempo approprié, donne un son ininterrompu et en mesure, sans aucun trou ni rupture rythmique.

### Ouvrir l'Éditeur d'Échantillons

Pour ouvrir l'Éditeur d'Échantillons, double-cliquez sur un événement audio dans la fenêtre Projet ou dans l'Éditeur de Conteneurs Audio, ou double-cliquez sur un clip audio dans la Bibliothèque. Il peut y avoir plusieurs fenêtres d'Éditeur d'Échantillons ouverts en même temps.

⇒ Quand vous double-cliquez sur un conteneur audio dans la fenêtre Projet, l'Éditeur de Conteneurs Audio apparaît, même si le conteneur ne contient qu'un seul événement audio. Pour de plus amples informations, voir le chapitre "L'Éditeur de Conteneurs Audio" dans le Mode d'Emploi.

## La barre d'outils



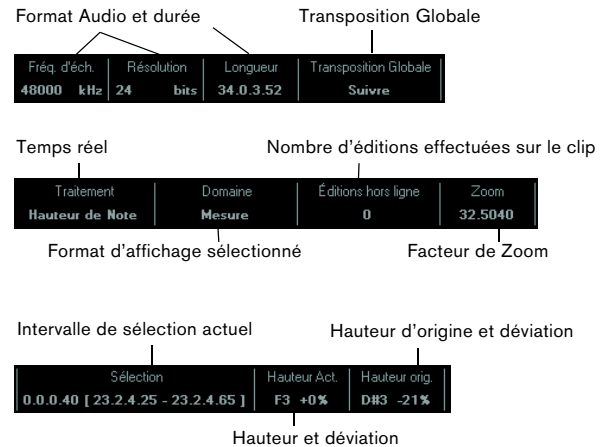
À droite des outils, vous pouvez voir la durée estimée de votre fichier audio en mesures et temps (PPO), ainsi que le tempo et la mesure estimés. Si vous désirez utiliser le mode Musical, vous devez toujours vérifier que la durée en mesures correspond bien à celle du fichier audio que vous avez importé. Si nécessaire, écoutez l'audio et entrez la durée en mesures correcte. Le menu local Algorithme vous permet de sélectionner un algorithme pour la modification de la durée en temps réel (voir "Sélection d'un algorithme pour la mise à plat" à la page 75).

Mesures	Temps	Tempo	Signature	Algorithme
4	0	80.00	4/4	Pincé

Pour personnaliser la barre d'outils, faites un clic droit dessus puis utilisez le menu local pour choisir les éléments à afficher ou cacher. Pour de plus amples informations sur la configuration de la barre d'outils, voir le chapitre "Personnaliser" dans le Mode d'Emploi.

## La ligne d'infos

La ligne d'infos figure sous la barre d'outils. Elle vous fournit des informations sur le clip audio :



Au départ, les valeurs de durée et de position sont affichées dans le format choisi dans la boîte de dialogue Configuration du Projet. Pour de plus amples informations sur la configuration de la ligne d'infos, voir le chapitre "Personnaliser" dans le Mode d'Emploi.

- Pour masquer ou afficher la ligne d'infos, cliquez sur le bouton "Spécifier Configuration de Fenêtre" dans la barre d'outils et activez ou désactivez l'option Ligne d'Infos.

## L'Inspecteur de l'Éditeur d'Échantillons

Sur la gauche de l'Éditeur d'Échantillons se trouve l'Inspecteur de l'Éditeur d'Échantillons. Il contient les outils et fonctions nécessaires pour travailler dans l'Éditeur d'Échantillons.

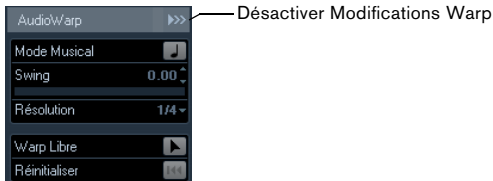
Pour de plus amples informations sur les onglets de l'Inspecteur, reportez-vous au chapitre "La fenêtre Projet" dans le Mode d'Emploi.

## L'onglet Définition



L'onglet Définition vous aidera à ajuster la grille audio et à définir le contexte musical du signal audio. Ceci vous sera utile si vous devez aligner une boucle ou un fichier audio sur le tempo du projet, voir ["AudioWarp : Correspondance du Tempo et de l'audio"](#) à la page 53. Quand l'onglet Définition est ouvert, une seconde règle s'affiche et montre la structure musicale de vos données audio.

## L'onglet AudioWarp

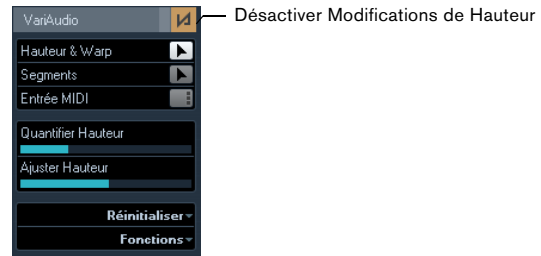


L'onglet AudioWarp vous permet de procéder à des réglages de timing de l'audio. Vous pouvez ainsi appliquer un swing et modifier manuellement le rythme des données audio en faisant glisser les temps sur les positions temporelles de la grille (voir ["Warp Libre"](#) à la page 57).

- Si vous cliquez sur le bouton "Désactiver Modifications Warp", toutes les modifications Warp que vous avez apportées sont désactivées afin de vous permettre de comparer le son modifié et le son d'origine.

Toutefois, l'affichage reste inchangé. La modification de la durée appliquée par le Mode Musical n'est pas désactivée. La fonction "Désactiver Modifications Warp" est désactivée quand vous réinitialisez votre opérations de Warp et quand vous fermez l'Éditeur d'Échantillons. Elle ne sera pas réactivée si vous rouvrez l'Éditeur d'Échantillons.

## L'onglet VariAudio



Dans cet onglet vous pouvez éditer les notes du fichier audio une à une et modifier leur hauteur et/ou leur timing, d'une manière similaire à l'édition des notes MIDI (voir ["Comprendre l'affichage de la forme d'onde dans VariAudio"](#) à la page 63). De plus, vous pouvez extraire des données MIDI de votre audio (voir ["Fonctions – Extraire MIDI..."](#) à la page 73).

- Si vous cliquez sur le bouton "Désactiver Modifications de Hauteur", toutes les modifications de hauteur que vous avez effectuées sont désactivées afin de vous permettre de comparer le son modifié et le son d'origine.

Toutefois, l'affichage reste inchangé. La fonction "Désactiver Modifications de Hauteur" est désactivée quand vous réinitialisez votre opérations de Warp ou de correction de hauteur et quand vous fermez l'Éditeur d'Échantillons. Elle ne sera pas réactivée si vous rouvrez l'Éditeur d'Échantillons.

## L'onglet Repères



Dans cet onglet, les transitoires ou les repères de l'audio peuvent être marqués et édités (voir ["Travailler avec des repères et des tranches"](#) à la page 59). Les repères permettent de découper des tranches d'audio, et de créer des tables de quantification de groove à partir de l'audio. Vous pouvez également créer des marqueurs, des régions et des événements basés sur des repères.

## L'onglet Intervalle



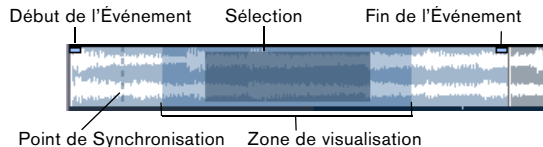
Dans cet onglet, vous trouverez des fonctions qui vous permettent de travailler avec les intervalles et les sélections (voir ["Faire des sélections"](#) à la [page 48](#)).

## L'onglet Traitement



Cet onglet regroupe les commandes d'édition audio les plus importantes des menus Audio et Édition. Pour de plus amples informations sur les options des menus Sélectionner un Traitement et Sélectionner un Plug-in, voir le chapitre "Traitements et fonctions audio" dans le Mode d'Emploi.

## La barre d'aperçu



La barre d'aperçu affiche le clip dans son entier. La section dont la forme d'onde est affichée dans l'écran principal de l'Éditeur d'Échantillons (la zone de visualisation) est représentée par un rectangle dans la barre d'aperçu. L'intervalle de sélection actuel est également affiché. Quand le bouton "Montrer l'Événement Audio" est activé dans la barre d'outils, le début et la fin de l'événement ainsi que le point de synchronisation sont également affichés dans la barre d'aperçu.

- Pour visualiser les autres sections du clip, déplacez la zone de visualisation sur la barre d'aperçu. Cliquez dans la moitié inférieure de la zone de visualisation et faites-la glisser vers la gauche ou la droite.

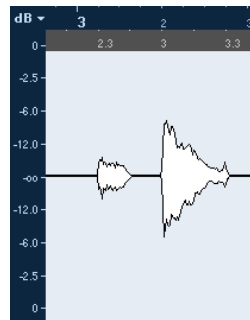
- Pour zoomer en avant ou en arrière dans le sens horizontal, redimensionnez la zone de visualisation en faisant glisser son bord gauche ou droit.
- Pour définir une nouvelle zone de visualisation, cliquez dans la moitié supérieure de la barre d'aperçu et tracez un rectangle.

## La règle

La règle de l'Éditeur d'Échantillons se trouve entre la barre d'aperçu et l'affichage de forme d'onde. La règle est décrite en détails dans le chapitre "La fenêtre Projet" dans le Mode d'Emploi. Lorsque l'onglet Définition est ouvert, une règle supplémentaire indique la structure musicale du fichier audio.

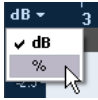


## L'affichage de la forme d'onde et l'échelle de niveau

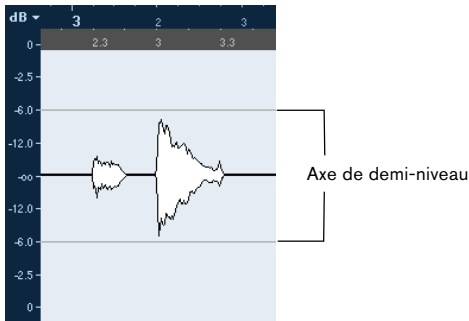


L'affichage de forme d'onde présente une image de la forme d'onde du clip audio édité. Cet affichage tient compte du style d'image de forme d'onde défini dans la boîte de dialogue des Préférences (page Affichage d'Événements–Audio), voir le chapitre "La fenêtre Projet" dans le Mode d'Emploi. À gauche se trouve une échelle de niveaux indiquant l'amplitude de l'audio.

- Vous pouvez choisir d'afficher ce niveau en pourcentage ou en dB. Pour ce faire, ouvrez le menu local de l'échelle de niveau situé en haut de l'échelle de niveau et sélectionnez l'une des options proposées.



- Sélectionnez l'option "Afficher Axes des Demi-Niveaux" dans le menu contextuel de l'affichage de forme d'onde si vous désirez afficher les axes de niveau médian.



## Opérations

### Zoomer

Le zoom dans l'Éditeur d'Échantillons suit la procédure de zoom standard, mais avec quelques nuances dont il vous faut tenir compte :

- Le curseur de zoom vertical change l'échelle verticale relativement à la hauteur de la fenêtre de l'éditeur, d'une façon similaire au Zoom sur la forme d'onde dans la fenêtre Projet (voir le chapitre "La fenêtre Projet" dans le Mode d'Emploi).

Le zoom vertical sera également affecté si la préférence "Outil Zoom en Mode Standard : Zoom Horizontal Uniquement" (page Édition–Outils) est désactivée et que vous tracez un rectangle avec l'outil Zoom.

Les options suivantes, concernant l'Éditeur d'Échantillons, sont disponibles dans le sous-menu Zoom du menu Édition et du menu contextuel :

Option	Description
Zoom Avant	Zoom avant d'un cran, centré sur la position du curseur.

Option	Description
Zoom Arrière	Zoom arrière d'un cran, centré sur la position du curseur.
Zoom Arrière Complet	Zoom arrière afin que tout le clip soit visible dans l'éditeur.
Zoomer sur la Sélection	Zoom avant horizontal de façon à ce que la sélection occupe tout l'écran.
Zoomer sur la Sélection (horiz.)	Zoom avant horizontal de façon à ce que la sélection occupe tout l'écran.
Zoom sur l'Événement	Zooms avant de façon à ce que l'éditeur affiche la section du clip correspondant à l'événement audio édité. Cette option n'est pas disponible si vous avez ouvert l'Éditeur d'Échantillons depuis la Bibliothèque (auquel cas tout le clip sera ouvert pour être édité, et non pas un événement).
Zoom Avant/Arrière Vertical	Identique, mais en utilisant le curseur de zoom vertical (voir-ci-dessus).
Annuler/Rétablir Zoom	Ces options permettent d'annuler ou de refaire la dernière opération de zoom.

- Quand l'onglet VariAudio est activé (voir "VariAudio" à la page 63), vous pouvez également zoomer en maintenant [Alt]/[Option] et en délimitant un rectangle de sélection autour des segments sur lesquels vous désirez zoomer. Vous pouvez faire un zoom arrière en maintenant [Alt]/[Option] et en cliquant dans une zone vide de la forme d'onde.

- Le réglage de zoom actuel est indiqué dans la ligne d'infos, sous la forme d'une valeur en "échantillons par pixel".

⇒ Vous pouvez faire un zoom avant horizontal jusqu'à une échelle inférieure à un échantillon par pixel ! C'est nécessaire pour dessiner à l'aide du Crayon, voir "Dessiner dans l'Éditeur d'Échantillons" à la page 52.

- Si vous avez fait un zoom avant jusqu'à un échantillon par pixel ou moins, l'aspect des échantillons dépendra de l'option "Interpoler les Images Audio" dans la boîte de dialogue Préférences (page Affichage d'Événements–Audio). Si l'option est désactivée, les valeurs d'échantillons seront dessinées comme des "marches". Si elle est activée, elles seront interpolées de façon à former des "courbes".

## Écoute

Bien que vous puissiez utiliser les commandes de lecture habituelles pour relire de l'audio alors que l'Éditeur d'Échantillons est ouvert, il est souvent pratique de pouvoir écouter uniquement l'audio édité.

⇒ Lors de l'écoute, l'audio est directement routé vers la Control Room (si celle-ci est activée) ou vers le bus de Mixage principal (le bus de sortie par défaut).



Le fait de cliquer sur l'outil Audition de la barre d'outils relit l'audio édité, en respectant les règles suivantes :

- Si vous avez fait une sélection, celle-ci sera relue.
- En l'absence de sélection et quand l'option "Afficher événement" est désactivée, la lecture débute à l'emplacement actuel du curseur.
- Si le bouton Audition de la Boucle est activé, la lecture continuera de manière répétitive jusqu'à ce que vous le désactiviez. Sinon, la section n'est relue qu'une seule fois.

⇒ Un bouton Jouer distinct a été prévu pour l'écoute des régions, voir "[Écouter des régions](#)" à la [page 51](#).

### Au moyen de l'outil Haut-Parleur

Si vous cliquez quelque part dans l'affichage de forme d'onde avec l'outil Haut-Parleur ("Lecture") en maintenant le bouton de la souris enfoncé, le clip sera lu à partir de l'endroit où vous avez cliqué. La lecture continuera jusqu'au relâchement du bouton.

### Au moyen de Feedback Acoustique



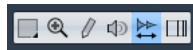
Si vous activez le bouton "Feedback Acoustique des Hauts" dans la barre d'outils, les données audio seront lues quand vous les éditez verticalement, c'est-à-dire quand vous modifiez la hauteur. Vous pouvez ainsi entendre facilement vos modifications.

## À l'aide des raccourcis clavier

Si vous activez l'option "[Espace] déclenche la pré-écoute locale" dans la boîte de dialogue Préférences (page Transport), vous pouvez utiliser la barre [Espace] pour l'écoute. Cela revient à cliquer sur l'icône Audition de la barre d'outils.

⇒ Les raccourcis clavier "Déclencher Pré-écoute" et "Arrêter Pré-écoute" de la catégorie Média dans la boîte de dialogue Raccourcis Clavier sont également pris en charge par l'Éditeur d'Échantillons. Ces raccourcis clavier permettent de stopper la lecture en cours, que vous soyez en mode de lecture normale ou en mode d'écoute.

## Écoute dynamique (Scrub)



L'outil Scrub (Écoute dynamique) vous permet de vous repérer dans l'audio en le lisant vers l'avant ou l'arrière à n'importe quelle vitesse :

1. Sélectionnez l'outil Scrub.
2. Cliquez dans l'affichage de forme d'onde et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Le curseur de projet vient se placer à l'endroit où vous avez cliqué.
3. Faites glisser vers la gauche ou la droite.

Les données audio sont lues. La vitesse de lecture (et donc la hauteur du son restitué) dépend de la rapidité à laquelle vous faites glisser le pointeur.

## Réglage du point de synchro

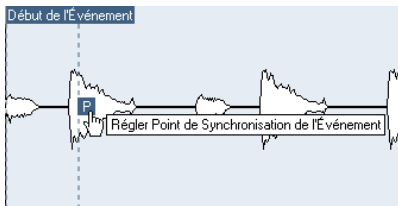
Le point de synchronisation est un marqueur situé dans un événement audio. Il sert de position de référence lorsque vous déplacez des événements avec le Calage activé, afin que ce point de synchro soit "magnétique" en fonction de la valeur de calage choisie.

Par défaut, le point de synchro est placé au début de l'événement audio, mais il est souvent utile de le placer à un endroit "significatif" de l'événement, comme un temps fort par exemple.

Pour régler le point de synchronisation, procédez ainsi :

1. Activez l'option "Montrer l'Événement Audio" de la barre d'outils, afin que l'événement soit affiché dans l'éditeur.
2. Si nécessaire, défiler jusqu'à ce que l'événement soit visible, puis repérez l'étiquette "P" dans l'événement. Si vous n'avez pas encore réglé le point de synchro, celui-ci est placé au début de l'événement.
3. Cliquez sur le fanion "P" et déplacez-le à l'endroit désiré.

Vous pouvez également régler le point de synchro en plaçant le curseur de projet à l'endroit souhaité, puis en sélectionnant "Point de Synchronisation au Curseur" dans le menu Audio.



Le point de synchro sera alors placé là où se trouve le curseur de projet. Cette méthode peut également être utilisée dans la fenêtre Projet et l'Éditeur de Conteneurs Audio.

Il est également possible de définir un point de synchro pour un clip (pour lequel il n'existe encore aucun événement).

- ⚠ Lorsque vous définissez le départ de la grille dans l'onglet Définition, le point de synchro est placé sur le départ de la grille (voir "Réglage manuel" à la page 54).

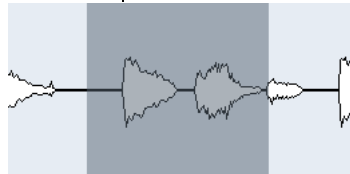
Pour ouvrir un clip dans l'Éditeur d'Échantillons, double-cliquez dessus dans la Bibliothèque. Après avoir défini le point de synchronisation, vous pouvez insérer le clip dans le projet à partir de la Bibliothèque ou de l'Éditeur d'Échantillons. Ce clip reprendra le point de synchronisation défini.

- ⚠ Les événements et les clips peuvent avoir différents points de synchronisation. Si vous ouvrez un clip depuis la Bibliothèque, vous pouvez éditer le point de synchro du clip. Si vous ouvrez un clip depuis la fenêtre Projet, vous pouvez éditer le point de synchro de l'événement. Le point de synchronisation du clip est utilisé comme modèle pour le point de synchronisation des événements. Toutefois, c'est le point de synchronisation des événements qui est pris en compte lors du calage.

## Faire des sélections

Pour sélectionner une partie de l'audio dans l'Éditeur d'Échantillons, cliquez et faites glisser le pointeur avec l'outil de Sélection d'Intervalle.

Un intervalle sélectionné



- Si l'option "Caler sur un Passage à Zéro" a été activée dans la barre d'outils, le début et la fin de la sélection seront toujours placés sur des points de passage à zéro.
- Vous pouvez redimensionner la sélection en faisant glisser son bord gauche ou droit ou en cliquant avec la touche [Maj] enfoncée.
- La sélection actuelle est indiquée dans les champs correspondants de l'onglet Intervalle dans l'Inspecteur de l'Éditeur d'Échantillons.

Vous pouvez régler la sélection avec précision en modifiant ces valeurs. Notez que les valeurs sont relatives au point de départ du clip, et non à l'échelle temporelle du projet.

### Au moyen du sous-menu Sélectionner

Voici les options que vous pouvez trouver dans le menu Sélectionner de l'onglet Intervalle et dans le sous-menu Sélectionner du menu Édition :

Option	Description
Tout Sélectionner	Sélectionne le clip entier.
Désélectionner	Rien n'est sélectionné (la durée de sélection est à "0").



Option	Description
Sélectionner la Boucle	Sélectionne tout l'audio situé entre les délimiteurs gauche et droit.
Sélectionner l'Événement	Sélectionne uniquement l'audio dans l'événement édité. Cette option est affichée en gris si vous avez ouvert l'Éditeur d'Échantillons depuis la Bibliothèque (auquel cas tout le clip sera ouvert pour être édité, et non pas un événement). Si l'onglet VariAudio est ouvert et que votre fichier audio est divisé en plusieurs segments distincts (voir "Mode Segments" à la page 66), tous les segments seront sélectionnés.
Délimiteurs à la sélection (onglet Intervalle uniquement)	Place les délimiteurs afin d'englober la sélection actuelle. Cette fonction est disponible si vous avez sélectionné un ou plusieurs événements ou défini un intervalle de sélection.
Se Caler sur la sélection (onglet Intervalle uniquement)	Place le curseur de projet au début ou à la fin de la sélection actuelle. Pour que cette option soit disponible, il faut avoir sélectionné un ou plusieurs événements ou un intervalle.
Jouer en boucle (onglet Intervalle uniquement)	Active la lecture depuis le début de la sélection actuelle et reprend au début à chaque fois que la fin de la sélection est atteinte.
Du Début jusqu'au Curseur (menu Édition uniquement)	Sélectionne tout l'audio situé entre le début du clip et le curseur de projet.
Du Curseur jusqu'à la Fin (menu Édition uniquement)	Sélectionne tout l'audio situé entre le curseur de projet et la fin du clip. Pour cela il faut que le curseur de projet soit placé dans les limites du clip.
Hauteur égale - toutes les Octaves/même Octave	Pour que cette fonction puisse s'appliquer, l'événement audio doit avoir été analysé à l'aide des fonctions VariAudio et une ou plusieurs notes doivent être sélectionnées. Ces options permettent de sélectionner toutes les notes de cet événement possédant la même hauteur que les notes sélectionnées (dans la même octave ou dans n'importe quelle autre).
Du Bord Gauche de la Sélection jusqu'au Curseur (menu Édition uniquement)	Déplace le bord gauche de l'intervalle de sélection en cours jusqu'à la position du curseur de projet. Pour cela il faut que le curseur soit placé dans les limites du clip. Cette fonction n'est pas utilisable sur tous les segments VariAudio.
Du Bord Droit de la Sélection jusqu'au Curseur (menu Édition uniquement)	Déplace le bord droit de l'intervalle de sélection actuel jusqu'au curseur de projet ou jusqu'à la fin du clip (si le curseur se trouve à la droite du clip). Cette fonction n'est pas utilisable sur tous les segments VariAudio.

## Édition des intervalles de Sélection

Les sélections dans l'Éditeur d'Échantillons peuvent être manipulées de plusieurs manières.

Si vous tentez d'éditer un événement qui est en copie partagée (c'est-à-dire un événement faisant référence à un clip utilisé dans d'autres événements du projet), il vous sera demandé si vous voulez créer une nouvelle version du clip.

- Sélectionnez "Nouvelle Version" si vous désirez que l'édition n'affecte que l'événement sélectionné. Sélectionnez "Continuer" pour que l'édition affecte toutes les copies partagées.

⇒ Si vous activez l'option "Ne plus afficher ce message" dans la boîte de dialogue, toutes les éditions ultérieures seront effectuées conformément à la méthode sélectionnée ("Continuer" ou "Nouvelle Version"). Vous pouvez modifier ce réglage à tout moment via le menu local "En cas de Traitement de Clips Partagés" dans la boîte de dialogue Préférences (page Édition-Audio).

- Toutes les modifications apportées au clip apparaissent dans l'Historique des Traitements Hors Ligne, ce qui vous permet de les annuler par la suite (voir le chapitre "Traitements et fonctions audio" dans le Mode d'Emploi).

### Couper, Copier et Coller

Les commandes Couper, Copier et Coller (dans le menu Édition situé dans l'onglet Traitement de l'Inspecteur de l'Éditeur d'Échantillons ou dans le menu Édition général) fonctionnent selon les règles suivantes :

- Sélectionner Copier copie la sélection dans le presse-papiers.
- Sélectionner Couper supprime la sélection du clip et la place dans le presse-papiers.  
Si des données à droite de la sélection sera déplacée vers la gauche afin de remplir le vide.
- Quand vous sélectionnez Coller, les données du presse-papiers sont collées dans le clip.  
Si des données sont sélectionnées dans l'éditeur, celles-ci sont remplacées par les données collées. S'il n'y a pas de sélection, les données collées sont insérées à partir du curseur de projet. La partie située à droite de cette ligne est déplacée afin de faire de la place aux données collées.

## Supprimer

Si vous sélectionnez Supprimer (dans le menu Édition de l'onglet Traitement de l'Inspecteur de l'Éditeur d'Échantillons ou dans le menu Édition général), la sélection du clip sera supprimée. La partie située à droite de la sélection sera déplacée vers la gauche afin de remplir le vide.

## Insérer un Silence

Quand vous sélectionnez "Insérer un Silence" (dans le menu Édition de l'onglet Traitement de l'Inspecteur de l'Éditeur d'Échantillons ou dans le sous-menu Intervalle du menu Édition général) un silence de la même durée que la sélection actuelle est inséré au début de la sélection.

- La sélection n'est pas remplacée, mais déplacée vers la droite pour faire de la place.

Pour remplacer la sélection, utilisez la fonction "Silence" (voir le chapitre "Traitements et fonctions audio" dans le Mode d'Emploi).

## Traitement

Les fonctions de Traitement (du menu Sélectionner un Traitement dans l'onglet Traitement de l'Inspecteur de l'Éditeur d'Échantillons ou du sous-menu Traitement dans le menu Audio) peuvent être appliquées aux sélections dans l'Éditeur d'Échantillons, tout comme les effets (du menu Sélectionner un Plug-in de l'onglet Traitement dans l'Inspecteur de l'Éditeur d'Échantillons ou du sous-menu Plug-ins dans le menu Audio). Pour de plus amples informations, voir le chapitre "Traitements et Fonctions Audio" dans le Mode d'Emploi.

## Créer un nouvel événement à partir de la sélection à l'aide du glisser-déposer

Pour créer un nouvel événement qui lira uniquement l'intervalle sélectionné, procédez ainsi :

1. Définissez un intervalle de sélection.
2. Faites glisser l'intervalle de sélection sur une piste audio de la fenêtre Projet.

## Créer un nouveau clip ou fichier audio à partir de la sélection

Pour extraire une sélection d'un événement et créer un nouveau clip ou un nouveau fichier audio, procédez de la manière suivante :

1. Définissez un intervalle de sélection.
2. Ouvrez le menu contextuel et sélectionnez "Convertir la Sélection en Fichier" dans le sous-menu Audio.

Un nouveau clip est créé et ajouté à la Bibliothèque, et une autre fenêtre de l'Éditeur d'Échantillons s'ouvre avec le nouveau clip. Ce clip fera référence au même fichier audio que le clip d'origine, mais il ne contiendra que l'audio correspondant à l'intervalle de sélection.


## Travail sur les régions

Les régions sont des sections à l'intérieur d'un clip. Le principal intérêt des régions est l'enregistrement en Cycle, dans lequel différentes "prises" sont mémorisées sous forme de régions (voir le chapitre "Enregistrement" dans le Mode d'Emploi). Vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour marquer des sections importantes dans le clip audio. Vous pouvez faire glisser les régions dans la fenêtre Projet depuis l'éditeur ou la Bibliothèque, afin de créer de nouveaux événements audio.

Le meilleur moyen de créer, éditer et gérer les régions est de recourir à l'Éditeur d'Échantillons.

## Création et suppression de régions

1. Sélectionnez l'intervalle à convertir en région.
2. Cliquez sur le bouton "Spécifier Configuration de Fenêtre" et activez l'option Régions.  
La liste des régions est affichée à droite.



Description	Début	Fin	Point de Synchronisation
Région 1	2.01.01.058	2.03.01.010	2.01.01.058
Région 2	2.04.02.081	3.01.04.085	2.04.02.081
Région 3	3.02.04.027	3.04.01.004	3.02.04.027

3. Cliquez sur le bouton Ajouter Région situé au-dessus de la liste des régions (ou sélectionnez "Événement ou Sélection comme Régions" dans le sous-menu Avancé du menu Audio).

Une région sera créée, correspondant à l'intervalle sélectionné.

4. Pour nommer la région, double-cliquez dessus dans la liste et tapez un nouveau nom.

Grâce à cette procédure, il est possible de renommer les régions à tout moment.

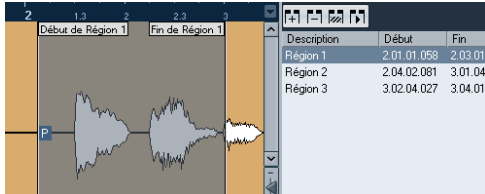
- Lorsque vous cliquez sur une région dans la liste de régions, cette région s'affiche instantanément dans l'Éditeur d'Échantillons.
- Pour supprimer une région d'un clip, sélectionnez-la dans la liste et cliquez sur le bouton Supprimer Région, au-dessus de la liste.

### Créer des régions à partir des repères

Si l'événement audio contient des repères calculés, vous pouvez choisir de créer des régions automatiquement à partir de ces repères. Cela peut s'avérer utile pour isoler des sons enregistrés. Pour de plus amples informations sur les repères, voir "[Travailler avec des repères et des tranches](#)" à la [page 59](#).

### Édition des régions

La région sélectionnée dans la liste est affichée en gris dans l'affichage de forme d'onde et dans la barre d'aperçu.



Il y a deux moyens d'éditer les positions de début et de fin d'une région :

- Cliquer et faire glisser les poignées de début et de fin de la région dans l'affichage de forme d'onde (avec n'importe quel outil).  
Lorsque vous survolez les poignées avec le pointeur, celui-ci se transforme automatiquement afin de vous indiquer que vous pouvez déplacer les poignées.
- Éditer les positions de début et de fin dans les champs correspondants de la liste des régions.  
Les positions sont affichées dans le format d'affichage configuré pour la règle et la ligne d'infos, mais elles sont relatives au point de départ du clip audio, et non à l'échelle temporelle du projet.

### Écouter des régions

Vous pouvez écouter une région en la sélectionnant dans la liste et en cliquant sur le bouton Relire Région au-dessus de la liste. Les régions seront relues une fois ou en boucle, en fonction du réglage de l'outil Boucler de la barre d'outils.

Vous pouvez également écouter une région en la sélectionnant dans la liste et en cliquant sur l'icône Audition dans la barre d'outils. De cette manière, vous pouvez pré-écouter séparément différentes régions en cliquant dessus dans la liste ou en les sélectionnant avec les touches fléchées haut/bas sur le clavier de votre ordinateur.

### Faire des sélections à partir des régions

Si vous sélectionnez une région dans la liste et cliquez sur le bouton Sélectionner Région (au-dessus de la liste), la section correspondante du clip audio sera sélectionnée (comme si vous l'aviez sélectionnée avec l'outil de Sélection d'Intervalle) et zoomée. C'est très pratique si vous voulez appliquer un traitement uniquement à une région, etc.

⇒ Vous pouvez également double-cliquer sur une région dans la Bibliothèque, afin que le clip audio correspondant s'ouvre dans l'Éditeur d'Échantillons, avec la zone de la région automatiquement sélectionnée.

### Créer de nouveaux événements audio à partir de régions

Pour créer de nouveaux événements audio à partir de régions en employant le glisser-déposer, procédez ainsi :

1. Dans la liste, cliquez sur la région et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
2. Faites glisser la région jusqu'à la position désirée dans le projet puis relâchez le bouton de la souris.  
Un nouvel événement est créé.

- Vous pouvez aussi utiliser la fonction "Convertir les Régions en Événements" du menu Audio (sous-menu Avancé), voir le chapitre "La fenêtre Projet" dans le Mode d'Emploi.

### Exporter des régions sous forme de fichiers audio

Si vous créez une région dans l'Éditeur d'Échantillons, la région peut ensuite être exportée sur le disque sous forme d'un nouveau fichier audio. Ceci est effectué dans la Bibliothèque, voir le chapitre "La Bibliothèque" dans le Mode d'Emploi.

## Dessiner dans l'Éditeur d'Échantillons

Il est possible d'éditer le clip audio au niveau de l'échantillon, en dessinant à l'aide de l'outil Crayon. Ceci peut être utile pour éditer manuellement un défaut ou un clic, etc.

Procédez comme ceci :

1. Faites un Zoom avant jusqu'à avoir une valeur de Zoom inférieure à 1.

Cela signifie qu'il y aura plus d'un pixel par échantillon.

2. Sélectionnez l'outil Crayon.

3. Cliquez et dessinez à la position désirée dans l'affichage de forme d'onde.

Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la section éditée est automatiquement sélectionnée.

⇒ L'outil Crayon ne peut pas être utilisé quand l'onglet VariAudio est ouvert.

## Options et réglages

### Montrer l'Événement Audio



Lorsque le bouton "Montrer l'Événement Audio" est activé dans la barre d'outils, la section qui correspond à l'événement édité est mise en surbrillance dans l'affichage de forme d'onde et dans la barre d'aperçu. Les sections du clip audio qui sont "en dehors" de l'événement sont affichées sur un fond gris.

- Dans ce mode, vous pouvez régler le début et la fin de l'événement dans le clip, en faisant glisser des poignées de l'événement dans l'affichage de forme d'onde.

⚠ Ce bouton est uniquement disponible si vous avez ouvert l'Éditeur d'Échantillons en double-cliquant sur un événement audio dans la fenêtre Projet ou dans l'Éditeur de Conteneurs Audio. Il n'est pas disponible si vous avez ouvert l'événement audio depuis la Bibliothèque.

## Calage



Lors de l'édition dans l'Éditeur d'Échantillons, la fonction Calage vous aide à trouver les positions exactes en restreignant tout mouvement ou positionnement horizontal à certaines positions de la grille. Pour activer/désactiver la fonction Calage, il suffit de cliquer sur l'icône Calage dans la barre d'outils de l'Éditeur d'Échantillons.

⇒ La fonction de Calage de l'Éditeur d'Échantillons est indépendante du réglage de Calage dans la barre d'outils de la fenêtre Projet ou des autres éditeurs. Elle n'a aucun effet en dehors de l'Éditeur d'Échantillons.

### Caler sur un Passage à Zéro



Lorsque cette option est activée, toutes les éditions s'effectuent sur des points de passage à zéro (positions dans l'audio où l'amplitude est à zéro). Vous évitez ainsi toute apparition de clics et autres parasites audio qui pourraient survenir en cas de changements d'amplitude trop brusques.

⇒ Si des repères ont été calculés, ils seront également calés sur des passages à zéro.

⇒ La fonction "Caler sur un Passage à Zéro" de l'Éditeur d'Échantillons est indépendante de la même fonction dans la barre d'outils de la fenêtre Projet ou dans les autres éditeurs. Elle n'a aucun effet en dehors de l'Éditeur d'Échantillons.

### Défilement Automatique



Lorsque l'option de Défilement Automatique est activée dans la barre d'outils de l'Éditeur d'Échantillons, l'affichage de forme d'onde défile pendant la lecture, afin que le curseur de projet reste toujours visible dans l'éditeur.

⇒ Ce réglage est indépendant du réglage de Défilement Automatique de la barre d'outils de la fenêtre Projet ou des autres éditeurs.

# AudioWarp : Correspondance du Tempo et de l'audio

L'AudioWarp regroupe les fonctions de modification de la durée en temps réel de Cubase. Les principales fonctions AudioWarp permettent d'adapter le tempo de toute boucle audio au tempo du projet et d'aligner sur un tempo fixe un clip audio dont le tempo est fluctuant.

## Mode Musical

Pour adapter le tempo d'une boucle audio à celui du projet, vous devez normalement travailler avec des boucles dont les temps sont réguliers. Quand c'est le cas, il vous suffit d'activer le mode Musical dans la barre d'outils.

Le mode Musical est une des fonctions AudioWarp essentielles. Il vous permet de verrouiller les clips audio sur le tempo du projet au moyen de la modification de durée en temps réel. C'est très utile si vous souhaitez utiliser des boucles dans votre projet sans vous soucier du timing.

Lorsque le mode Musical est activé, les événements audio s'adaptent aux changements de tempo de Cubase, tout comme s'il s'agissait d'événements MIDI.



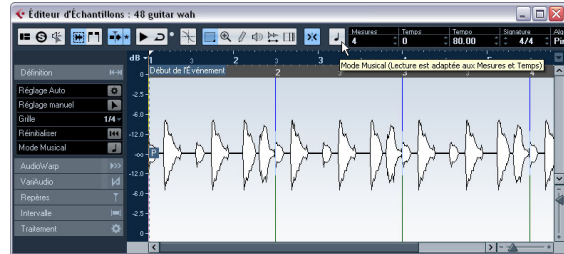
Measures	Tempo	Tempo	Signature	Algorithm
6	0	86.01	4/4	Solo

Vous pouvez activer le mode Musical à partir de l'onglet AudioWarp, de l'onglet Définition et de la barre d'outils.

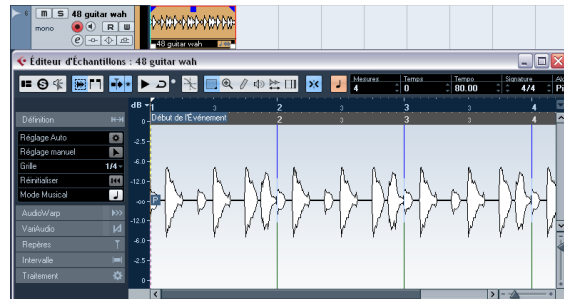
Il est également possible d'activer/désactiver le mode Musical depuis la Bibliothèque en cliquant dans la case adéquate de la colonne Mode Musical.

Procédez comme ceci pour aligner une boucle audio sur le tempo du projet :

1. Importez la boucle dans le projet et double-cliquez dessus pour ouvrir l'Éditeur d'Échantillons. Si vous ouvrez l'onglet Définition et observez les règles, vous verrez que la grille de tempo du projet (la règle du haut) et la grille de vos données audio (la règle du dessous) ne sont pas alignées.



2. Activez le bouton Mode Musical de la barre d'outils. Votre clip est automatiquement "warpé" et étiré pour s'adapter au tempo du projet. Les règles reflètent ce changement.



Dans la fenêtre Projet, l'événement audio est à présent accompagné d'un symbole de note et une double flèche affichée dans le coin inférieur droit vous indique que le Mode Musical est activé.

L'état du Mode Musical s'enregistre avec le projet. Ceci vous permet d'importer des fichiers dans le projet avec le mode Musical déjà activé. Le tempo est également sauvegardé lors de l'exportation des fichiers.

⚠ Cubase est compatible avec les boucles ACID®. Ces boucles sont des fichiers audio standard, mais intégrant des informations de tempo/durée. Lorsque vous importez des fichiers au format ACID® dans Cubase, le mode Musical est automatiquement activé et les boucles s'adaptent d'elles-mêmes au tempo du projet.

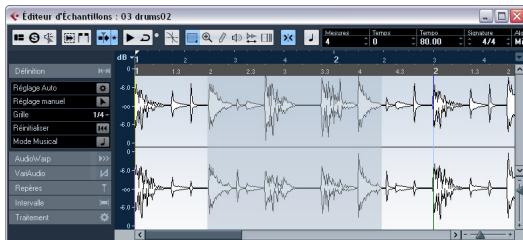
## Réglage Auto

Si vous désirez utiliser un fichier audio dont vous ne connaissez pas le tempo ou si le rythme de votre boucle n'est pas régulier, il vous faudra d'abord changer la "définition" de ce fichier audio. Pour ce faire, vous pouvez vous servir de la fonction Réglage Auto de l'onglet Définition dans l'Inspecteur de l'Éditeur d'Échantillons.

La fonction Réglage Auto quantifie automatiquement vos données audio, c'est-à-dire que les transitoires sont placés exactement sur les valeurs de notes de la grille audio.

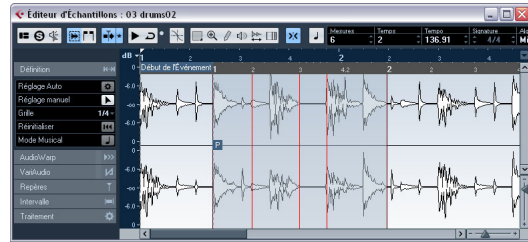
Procédez comme ceci :

1. Ouvrez l'Éditeur d'Échantillons et définissez un intervalle de sélection pour votre clip audio.  
Pour ce faire, vous pouvez également définir un intervalle en configurant le départ et la fin de l'événement audio.



2. Ouvrez l'onglet Définition et cliquez sur le bouton Réglage Auto.

Les transitoires sont placés exactement sur les valeurs de notes de la grille audio.



3. Activez le bouton Mode Musical de la barre d'outils. Votre clip est automatiquement "warpé" et étiré pour s'adapter au tempo du projet. Les règles reflètent ce changement.

Vous pouvez voir que le point de synchronisation des événements a été placé au début de l'intervalle sélectionné. Si vous observez la règle du bas, vous verrez des lignes rouges verticales. Celles-ci indiquent que vos données audio ont été alignées sur les mesures et les temps.

## Réglage manuel

Si votre boucle possède un rythme très inhabituel, il est possible que la fonction automatique n'offre pas de très bons résultats. Le cas échéant, il est préférable d'ajuster manuellement la grille et le tempo de votre fichier audio. Procédez comme ceci :

1. Ouvrez l'onglet Définition dans l'Inspecteur de l'Éditeur d'Échantillons et activez l'outil Réglage Manuel.

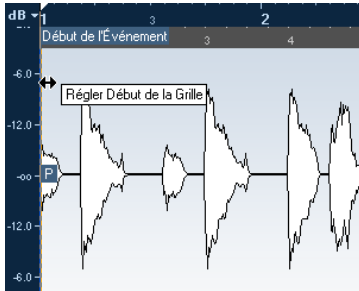
2. Sélectionnez une valeur adéquate dans le menu local Grille.

Celui-ci détermine la résolution de la grille pour vos données audio. Les lignes verticales de la grille représentent les positions des mesures et les lignes verticales rouges les positions des temps.



**3.** Déplacez le pointeur de la souris vers le début du fichier audio jusqu'à ce que l'info-bulle "Régler Début de la Grille" apparaisse.

Le pointeur de la souris se transforme en double flèche afin de vous indiquer que vous pouvez éditer la grille temporelle du fichier audio.



**4.** Cliquez et faites glisser le pointeur vers la droite afin de fixer le début de la grille au premier temps fort, puis relâchez le bouton.

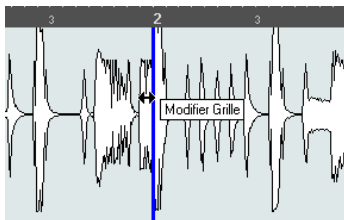
La règle de bas (celle de l'audio) change d'affichage en fonction de vos éditions.

**5.** Écoutez le fichier afin de déterminer où doit commencer la seconde mesure de l'échantillon.

**6.** Dans la partie supérieure de la forme d'onde, placez le pointeur de la souris sur la ligne verticale la plus proche de la seconde mesure, de manière à afficher l'info-bulle "Modifier Grille" et une ligne verticale de couleur bleue. La fonctionnalité de l'outil Réglage manuel change en fonction de sa position : si vous l'appliquez à une ligne verticale de la partie inférieure de la forme d'onde, elle permet de définir la position de la mesure, voir plus bas.

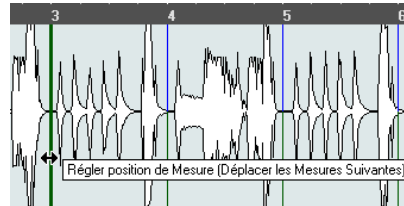
**7.** Cliquez et faites glisser la ligne verticale bleue vers la gauche ou la droite, jusqu'à atteindre la position du premier temps fort de la seconde mesure, puis relâchez le bouton de la souris.

Le commencement de la mesure suivante est fixé et toutes les mesures qui suivent sont étirées ou compressées selon la même ampleur.



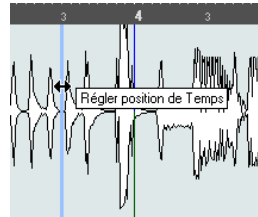
**8.** Vérifiez la position des mesures suivantes et, si nécessaire, placez le pointeur de la souris sur les lignes de la grille dans la partie inférieure de la forme d'onde, de manière à faire apparaître l'info-bulle "Régler position de Mesure (Déplacer les Mesures Suivantes)" et une ligne verticale verte.

Vous pourrez ainsi définir les positions des mesures. Lorsque vous faites glisser le pointeur de la souris, le début de la mesure suivante se règle et le tempo de la mesure précédente est modifié.



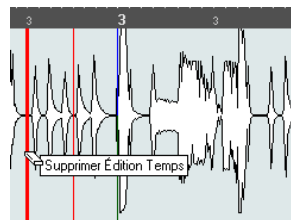
**9.** Occupez-vous maintenant des temps compris à l'intérieur des mesures et, si nécessaire, placez le pointeur de la souris sur ces temps de manière à corriger leurs positions.

La fonction Régler position de Temps est représentée par une ligne bleu clair. Faites-la glisser jusqu'à ce que la position du temps soit alignée sur la forme d'onde, puis relâchez le bouton de la souris.



▪ Si vous n'êtes pas satisfait d'une édition, vous pouvez maintenir une touche morte enfoncée et cliquer sur une ligne de la grille ajustée (mesure ou temps).

L'outil Gomme apparaît accompagné d'une info-bulle vous indiquant que vous pouvez supprimer votre édition.





Quand vous avez terminé, vous pouvez activer le Mode Musical pour aligner votre boucle audio sur le tempo du projet.

## Application du swing

Si vous trouvez que la rythmique de vos données audio est trop rigide, ce qui est souvent le cas quand on quantifie les données à l'aide de la fonction Réglage Auto, vous pouvez lui appliquer du "swing". Procédez comme ceci :

1. Activez le Mode Musical.
2. Dans l'onglet AudioWarp, sélectionnez la résolution de grille qui vous convient dans le menu local Résolution. Cette résolution détermine les positions auxquelles le swing sera appliqué. Si vous sélectionnez 1/2, le swing sera appliqué par intervalles de blanches, si vous sélectionnez 1/4, il sera appliqué par intervalles de noires, etc.

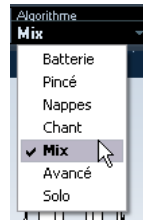


3. Déplacez le fader de Swing vers la droite pour décaler toutes les secondes positions sur la grille. Vous obtiendrez une sensation de swing ou de flottement.

Selon la distance de laquelle vous déplacez le fader vers la droite et en fonction de la résolution définie pour la grille, cette fonction vous permet de paramétrer un swing allant de la blanche à la quadruple croche.

## Sélectionner un algorithme pour la lecture en temps réel

Dans le menu local Algorithme de la barre d'outils, vous pouvez sélectionner le préréglage d'algorithme qui sera appliqué à la lecture en temps réel. Ce paramètre influe sur les changements de Warp en Mode Musical, sur le Warp Libre, sur le Swing, ainsi que sur le Warp et la modification de hauteur VariAudio (seul le préréglage Solo peut être utilisé).



Dans ce menu local se trouvent les diverses options qui agissent sur la qualité audio de la modification de durée en temps réel. Les préréglages suivants vous permettent de définir manuellement les paramètres de Warp :

Option	Description
Batterie	Ce mode convient aux sons de percussion, car il ne changera pas le timing de l'audio. Utiliser cette option pour de l'audio modulé en hauteur conduirait à des effets indésirables. Dans ce cas, vous pouvez essayer le mode Mix.
Pincé	À utiliser pour l'audio avec des transitoires et un spectre sonore relativement stable (par ex. instruments à cordes pincées).
Nappes	Utilisez ce mode pour de l'audio modulé en hauteur avec une rythmique lente et un spectre sonore stable. Les effets indésirables seront limités, mais le signal perdra en précision rythmique.
Chant	Ce mode a été prévu pour les signaux lents avec des transitoires et un caractère sonore bien marqué (comme les voix).
Mix	Ce mode préserve le rythme et réduit les effets indésirables de l'audio modulé en hauteur qui ne correspondent pas aux critères précédents (c'est-à-dire ayant un caractère sonore moins homogène). Option sélectionnée par défaut pour les signaux audio non classés.
Avancé	Permet un ajustement manuel des paramètres de modification de la durée. Par défaut, les réglages qui sont affichés lorsque vous ouvrez cette boîte de dialogue sont ceux utilisés par le dernier préréglage (sauf si le mode Solo a été sélectionné, voir ci-dessous). Les réglages Avancé sont décrits en détails à la suite de ce tableau.
Solo	Ce mode préserve le timbre du signal audio. Il ne doit être utilisé que pour les enregistrements monophoniques (solo d'instruments à vent/bois/cuivre ou solo vocaux, synthés monophoniques ou instruments à cordes ne jouant pas d'harmonies).



Si vous avez sélectionné l'option Avancé, Une boîte de dialogue s'ouvre, dans lequel vous pouvez régler manuellement les trois paramètres qui agissent sur la qualité sonore de la modification de hauteur :

Paramètre	Description
Granulation	L'algorithme de modification de durée en temps réel scinde l'audio en petits morceaux appelés "grains". Ce paramètre détermine la taille des grains. Si les données audio comportent de nombreux transitoires, vous devrez réduire la valeur de Granulation pour obtenir de meilleurs résultats.
Chevauchement	Le chevauchement est le pourcentage des grains qui se superposent aux autres grains. Utiliser des valeurs élevées pour l'audio ayant un caractère sonore stable.
Variance	La variance est également un pourcentage de la durée totale des grains qui définit une variation de positionnement afin que la surface de chevauchement sonne de manière régulière. Un réglage de Variance de 0 offre un son qui ressemble au time-stretch utilisé dans les premiers échantillonneurs, alors que des valeurs plus élevées produisent des effets plus diffus (rythmiques) mais avec moins de parasites audio.

## Warp Libre

L'outil Warp Libre vous permet de créer des onglets Warp. Les onglets Warp (Warp Tabs) sont une sorte de marqueur, de point d'ancrage, qu'on peut placer aux emplacements temporels musicalement significatifs dans un événement audio, par exemple le premier temps de chaque mesure. Si vous faites glisser des onglets Warp sur certains emplacements temporels dans le projet, l'audio sera étiré en conséquence.



⚠ Quand l'onglet VariAudio est ouvert, seules les poignées de Warp sont affichées.

Vous pouvez également utiliser les onglets Warp pour effectuer d'autres "ajustements" après avoir activé le mode Musical.

⚠ Lorsque vous activez ou désactivez le Mode Musical ou quand vous sélectionnez une autre valeur de Résolution, toutes vos modifications Warp sont perdues.

## Utilisation de l'outil Warp Libre

Les onglets Warp sont créés au moyen de l'outil Warp Libre dans l'onglet AudioWarp de l'Éditeur d'Échantillons, mais peuvent aussi provenir de repères (voir "[Créer des onglets Warp à partir de repères](#)" à la page 59). Dans cet exemple, nous allons montrer comment recalculer un fichier dont le tempo varie légèrement sur un tempo régulier, en utilisant les onglets Warp. Cet exemple couvre les principales méthodes d'utilisation des onglets Warp et de l'outil Warp Libre. Mais vous pouvez bien sûr utiliser les onglets Warp pour d'autres opérations que l'alignement de premiers temps sur des emplacements de grille. L'outil Warp Libre vous permet de littéralement "mettre aux dimensions" n'importe quelle région à l'intérieur d'un échantillon, à n'importe quel emplacement !

Procédez comme ceci :

1. Ouvrez dans l'Éditeur d'Échantillons un fichier que vous désirez traiter.
  2. Activez le bouton Caler sur un Passage à Zéro dans la barre d'outils de l'Éditeur d'Échantillons. Lorsque vous activez ce bouton, les onglets warp se calent sur les points de passage à zéro et sur les repères (s'ils sont affichés).
  3. Dans l'onglet Définition, cliquez sur le bouton Réglage Auto.
  4. Aligned le fichier audio de façon à ce que le premier temps de la première mesure (dans l'événement audio) démarre sur le premier temps d'une mesure dans le projet.
    - Si le fichier audio ne commence pas sur un temps fort, déplacez la poignée de début d'événement dans l'Éditeur d'Échantillons pour modifier sa position dans la fenêtre Projet, de façon à ce que le premier temps fort de l'échantillon soit aligné sur le premier temps d'une mesure de la grille.
- À présent, le premier temps musical est aligné sur le premier temps d'une mesure du projet.

L'étape suivante consiste à déterminer à quel endroit il est nécessaire d'ajouter le premier onglet Warp. Activez le clic du métronome sur la palette Transport et lisez votre clip audio afin de déterminer à quels moments son tempo s'écarte de celui du projet.

5. Lisez le fichier audio et cherchez à déterminer à quel moment le premier temps d'une mesure de l'événement audio ne correspond pas à la position adéquate sur la règle du projet.

Si vous avez des difficultés à repérer précisément l'emplacement dans l'événement audio, vous pouvez utiliser l'outil Scrub et/ou zoomer sur l'affichage.

6. Dans l'onglet AudioWarp, sélectionnez l'outil Warp Libre, placez le pointeur sur la position du temps que vous désirez régler, cliquez et maintenez le bouton enfoncé.

Lorsque vous survolez l'affichage de la forme d'onde avec le pointeur de la souris, celui-ci se transforme en horloge, avec des flèches de chaque côté et une ligne verticale au milieu.

7. Le bouton de la souris étant toujours enfoncé, faites glisser l'onglet Warp à la position désirée sur la règle, puis relâchez le bouton de la souris.

Un onglet Warp est ajouté et votre temps doit maintenant être parfaitement aligné sur la position correspondante dans le projet. Si vous n'avez pas cliqué exactement sur la bonne position, vous pouvez la régler en faisant glisser la poignée.

⇒ Si vous préférez, vous pouvez ajouter d'abord les onglets aux emplacements musicaux désirés, puis modifier leurs emplacements ultérieurement – voir ["Édition des onglets Warp"](#) à la [page 58](#).

À côté de la poignée de l'onglet Warp, un numéro apparaît dans la règle. Il indique le facteur de Warp, autrement dit l'intensité de la modification de la durée. Des valeurs supérieures à 1,0 indiquent que la région audio située avant l'onglet est "dilatée", tandis que des valeurs inférieures à 1,0 indiquent une "compression".

8. Reprenez cette procédure pour aligner le premier temps de chaque mesure sur l'emplacement correspondant dans la règle.

⇒ Il n'est nécessaire d'ajouter des onglets Warp qu'aux endroits où les premiers temps dérivent dans le temps par rapport aux emplacements dans la règle, et/ou si vous voulez fixer un onglet Warp de façon à ce qu'il ne soit pas déplacé lors de l'édition d'autres points.

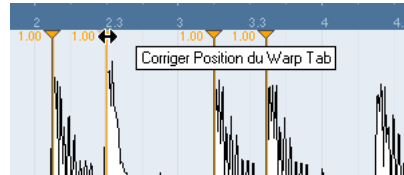
## Édition des onglets Warp

### Déplacer l'emplacement de destination des onglets Warp existants

Pour déplacer la position de destination d'un onglet Warp (et donc étirer ou compresser l'audio), sélectionnez l'outil Warp Libre, placez le pointeur sur la ligne Warp dans la forme d'onde, puis cliquez et faites glisser cette ligne.

### Déplacer l'emplacement source des onglets Warp existants

Si vous désirez changer la position d'insertion d'un onglet Warp dans l'audio, cliquez sur la poignée de l'onglet Warp dans la règle, puis faites-la glisser. Ceci changera le warping.



### Désactivation des onglets Warp

Vous pouvez désactiver toutes les modifications Warp en activant le bouton "Désactiver Modifications Warp" dans l'onglet AudioWarp ou en configurant et utilisant le raccourci clavier "VariAudio - Désactiver Modifications Warp" dans la boîte de dialogue des Raccourcis Clavier, catégorie Éditeur d'Échantillons (voir le chapitre "Commandes clavier" dans le Mode d'Emploi).

### Supprimer des onglets Warp

Pour supprimer un onglet Warp, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée afin que le pointeur prenne la forme d'une gomme, puis cliquez sur l'onglet Warp. Pour supprimer plusieurs onglets Warp, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée tout en dessinant un rectangle de sélection.

## Réinitialiser les modifications Warp

Pour réinitialiser tous les changements effectués avec l'outil Warp Libre, cliquez sur le bouton Réinitialiser dans l'onglet AudioWarp. Ce faisant, vous réinitialiserez également le bouton "Désactiver Modifications Warp" dans le même onglet.

⇒ Si le Mode Musical est activé, seules les éditions effectuées avec l'outil Warp Libre seront réinitialisées.

## Créer des onglets Warp à partir de repères

Vous pouvez également créer des onglets Warp à partir de repères en sélectionnant "Créer Warp Tabs à partir des Repères" dans le sous-menu Traitement Temps Réel du menu Audio.

## Travailler avec des repères et des tranches

La détection de repères est une fonction spécifique de l'Éditeur d'Échantillons. Elle permet de détecter les attaques des transitoires dans un fichier audio et d'attacher un marqueur spécifique, un "repère", à chacun de ces transitoires. Ces repères permettent ensuite de créer des "tranches", chacune représentant, en théorie, un son séparé ou un "temps" dans une boucle (de batterie ou toute autre boucle rythmique, le type de son sur lequel cette fonction donne les meilleurs résultats). Une fois que vous avez découpé avec succès les tranches de son, vous pouvez accéder à toute une série de fonctions utiles :

- Changer le tempo sans modifier la hauteur.
- Extraire le timing (une sorte de "table de Quantification Groove") d'une boucle de batterie. Vous pouvez ensuite appliquer la table de Quantification Groove pour quantifier d'autres événements.
- Remplacer tel ou tel son isolé dans une boucle de batterie.
- Modifier le jeu d'une boucle de batterie sans pour autant modifier le feeling de base.
- Extraire des sons d'une boucle.

Vous pouvez encore modifier ces tranches dans l'Éditeur de Conteneurs Audio. Vous pouvez par exemple :

- Supprimer ou rendre muettes des tranches.
- Modifier la boucle en réorganisant les tranches, en remplaçant certaines ou en les quantifiant.
- Appliquer certains traitements ou effets à des tranches.

- Créer de nouveaux fichiers à partir de tranches séparées, en utilisant la fonction "Convertir sélection en fichier" du menu Audio.
- Transposer la hauteur des tranches en temps réel et modifier leur durée.
- Éditer les enveloppes des tranches.

⇒ Les repères ne s'affichent dans la forme d'onde que si l'onglet Repères est ouvert.

## Utilisation des repères

Le principal intérêt d'utiliser des repères pour découper une boucle est de pouvoir ensuite l'adapter au tempo d'un morceau, ou encore pour créer une situation permettant de modifier le tempo du morceau tout en respectant le timing d'une boucle audio rythmique, exactement comme quand on utilise des fichiers MIDI.

### De quels fichiers audio peut-on partir ?

Voici quelques indications concernant les types de fichiers audio pouvant convenir à la pose de repères :

- Chaque son séparé dans la boucle doit posséder une attaque assez marquée.

Les attaques lentes, les passages joués en legato, etc. peuvent ne pas donner les résultats désirés.

- Un fichier audio mal enregistré peut se révéler difficile à découper correctement.

Dans ce cas, essayez de normaliser le fichier ou de supprimer la Composante DC.

- Si les sons sont "noyés" dans des effets (par ex. délai ou écho), des problèmes peuvent apparaître.

### Calculer des repères et trancher une boucle

Avant de continuer, vérifiez si votre fichier audio peut être tranché à l'aide de repères, voir plus haut. Procédez comme ceci :

1. Ouvrez l'onglet Repères et sélectionnez une option dans le menu local Utiliser.

Le menu local "Utiliser" de l'onglet Repères détermine quels repères seront visibles, c'est un outil pratique pour supprimer des repères inutiles. Les options suivantes sont disponibles :

Option	Description
Tout	Tous les repères seront visibles (en prenant en compte le réglage du curseur Sensibilité).

Option	Description
1/4, 1/8, 1/16, 1/32	Seuls les repères qui sont proches des positions des valeurs de note sélectionnées dans la boucle seront affichés (par exemple proches des positions exactes des doubles-croches). Là aussi, le curseur Sensibilité est pris en compte.
Biais (métrique)	Comme le mode "Tout", mais tous les repères qui sont proches des divisions métriques paires (noires, croches, doubles-croches, etc.) ont un "regain de sensibilité" – ils sont visibles même avec des réglages faibles du curseur de sensibilité. C'est pratique si vous travaillez sur un enregistrement dense ou complexe avec beaucoup de repères, tout en sachant qu'il est basé sur une métrique stricte. Si vous sélectionnez le mode Biais (métrique), il sera plus facile de trouver des repères proches des positions métriques (tout en gardant les autres repères disponibles, avec des réglages de sensibilité plus élevés).

⇒ Si vous sélectionnez l'une des options du menu local Utiliser (à l'exception de "Tout"), une seconde règle affichant la structure musicale du fichier audio apparaîtra sous la règle normale.

**2.** Déplacez le curseur de Sensibilité vers la droite pour ajouter des repères ou vers la gauche pour supprimer des repères inutiles jusqu'à ce qu'un son unique soit joué entre deux repères.

Si le but de ce découpage est de changer le tempo, vous aurez généralement besoin d'avoir autant de tranches que possible, mais jamais plus d'une par "frappe" dans la boucle. Si vous désirez créer un groove, essayez de fixer à peu près une tranche par croche, par double-croche ou selon l'intervalle adapté à la boucle, quel qu'il soit (voir "[Créer des tables de Quantification Groove](#)" à la page 62).

L'étape suivante consiste à adapter la boucle au tempo du projet réglé dans Cubase.

**3.** Dans l'onglet Repères, cliquez sur le bouton Créer Tranches ou sélectionnez "Créer Tranches Audio à partir des Repères" dans le sous-menu Repères du menu Audio.

Il se produit ceci :

- L'Éditeur d'Échantillons se referme.
- L'événement Audio est "tranché" afin que les sections comprises entre les repères deviennent des événements séparés, se référant tous au même fichier d'origine.
- L'événement audio est remplacé par un conteneur audio, contenant les tranches (double-cliquez sur le conteneur pour visualiser les tranches dans l'Éditeur de Conteneurs Audio).

⚠ Lorsque vous créez des tranches, tous les événements faisant référence au clip édité sont également remplacés.

- La boucle est automatiquement adaptée au tempo du projet. La durée de boucle définie est prise en compte. Si par exemple la boucle durait une mesure, le conteneur sera redimensionné de façon à ce que sa durée corresponde exactement à celle d'une mesure, conformément au tempo défini dans Cubase. Pour ce faire, les tranches sont déplacées, mais elles restent à la même distance les unes des autres dans le conteneur.
- Dans la Bibliothèque, le clip tranché sera affiché avec une icône différente. Si vous faites glisser le clip tranché de la Bibliothèque vers une piste audio, un conteneur audio sera créé et les tranches de ce conteneur seront alignées sur le tempo du projet, comme ci-dessus.

**4.** Activez la lecture en boucle dans la palette Transport. La boucle sera désormais relue de manière régulière au tempo réglé dans le projet !

## Repères et réglages de tempo

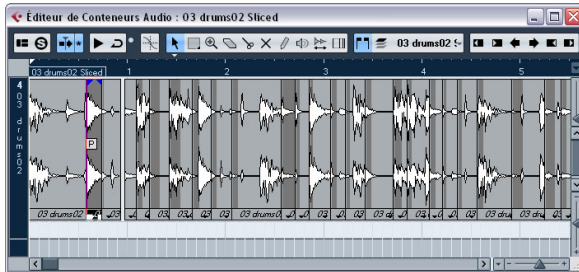
Le paramètre de base musicale et le tempo du projet déterminent comment vos boucles sont lues.

- Vérifiez que le bouton "Base Musicale" de la liste des pistes ou de l'Inspecteur est bien activé (le bouton doit afficher un symbole de note – voir le chapitre "La fenêtre Projet" dans le Mode d'Emploi). Ainsi la boucle suivra tous les changements de tempo éventuels.

- Si le tempo du projet est plus lent que le tempo d'origine de la boucle, vous entendrez peut-être de courts silences entre les événements de tranche du conteneur. Pour y remédier, il vous faut utiliser la fonction Réduire les Espaces Vides dans le sous-menu Avancé du menu Audio, voir "[Réduire les Espaces Vides](#)" à la page 62. Vous pouvez également activer des fondus auto sur la piste audio correspondante. En paramétrant des fondus de sortie d'environ 10ms, vous pourrez éliminer les clics entre les tranches lors de la lecture du conteneur. Pour de plus amples informations, voir le chapitre "Fondus, fondus enchaînés et enveloppes" dans le Mode d'Emploi.

- Si le tempo du projet est plus élevé que le tempo d'origine de la boucle, vous pouvez activer le fondu enchaîné automatique pour la piste.

Vous pouvez aussi utiliser la fonction Réduire les Espaces Vides dans ce cas, voir "Réduire les Espaces Vides" à la page 62.



Les tranches dans l'Éditeur de Conteneurs Audio. Ici, le tempo du projet était plus élevé que le tempo d'origine de la boucle – c'est pourquoi les tranches se superposent.

### Poser des repères manuellement

Si vous n'arrivez pas à obtenir le résultat désiré en réglant la sensibilité, essayez de régler et d'éditer les repères manuellement.

Procédez comme ceci :

1. Zoomez dans la forme d'onde à l'endroit où vous désirez ajouter un repère.
2. Écoutez cette région avec l'outil d'édition des repères, afin de vérifier que le début du son se trouve dans la vue.
3. Activez "Caler sur un Passage à Zéro" dans la barre d'outils de l'Éditeur d'Échantillons.

En trouvant des points de passage à zéro dans la forme d'onde (endroits où l'amplitude est proche de zéro), l'ajout manuel de tranches n'engendrera aucun bruit parasite. Tous les repères calculés par le programme sont automatiquement placés sur des points de passage par zéro.

⚠ "Caler sur un Passage à Zéro" peut altérer le timing. Dans certains cas, il est préférable de désactiver cette option, en particulier si vous souhaitez simplement générer une table de quantification groove. Néanmoins, si vous créez des tranches par la suite, il sera nécessaire de recourir à des fondus auto.

4. Pressez [Alt]/[Option] afin que le pointeur de la souris devienne un Crayon puis cliquez juste avant le début du son.

Un nouveau repère apparaît. Les repères ajoutés manuellement sont verrouillés par défaut.

- Si vous constatez qu'un repère a été placé trop loin du début du son ou trop loin dans le son, vous pouvez le déplacer en le faisant glisser à la position désirée.

5. Écoutez les tranches en pointant dessus et en cliquant.

Le pointeur se change en icône de haut-parleur et la tranche correspondante est lue du début à la fin.

- Si vous entendez un seul son découpé en deux tranches, vous pouvez désactiver l'une des tranches en cliquant sur la poignée du repère correspondant.

La poignée du repère est alors réduite, et sa ligne verticale disparaît pour indiquer que le repère est désactivé. Pour réactiver un repère désactivé, cliquez à nouveau sur sa poignée.

- Si vous entendez des "doubles frappes" (par ex. une frappe de caisse claire suivie de près par une frappe de Charley dans une même tranche) vous pouvez ajouter manuellement d'autres repères ou déplacer le curseur de Sensibilité vers la droite afin d'afficher le repère, puis verrouiller ce repère en maintenant la touche [Ctrl]/[Commande] ou [Maj] enfoncée et en cliquant sur sa poignée. Les repères verrouillés sont affichés en couleur sombre. Après avoir verrouillé le repère vous pouvez ramener le curseur de Sensibilité à son réglage d'origine et le repère verrouillé restera visible. Vous pouvez déverrouiller un repère verrouillé en cliquant sur sa poignée.

- Si vous désirez supprimer un repère, maintenez la touche [Ctrl]/[Commande] enfoncée et cliquez dessus. Si vous désirez supprimer plusieurs repères, maintenez la touche [Ctrl]/[Commande] enfoncée et délimitez un rectangle de sélection.

Vous pouvez également maintenir la touche [Maj] enfoncée et cliquer pour supprimer des repères.

## Créer des tables de Quantification Groove

Vous pouvez générer des tables de Quantification Groove à partir des repères que vous avez créés dans l'Éditeur d'Échantillons. Cette quantification de Groove n'est pas destinée à corriger des erreurs, mais à "prendre l'empreinte" d'un feeling rythmique. Pour cela, cette fonction compare les données musicales que vous avez enregistrées avec un "groove" (une sorte de "grille temporelle" générée d'après le fichier), puis déplace, dans votre musique, les notes appropriées de façon à faire correspondre leur timing à celui du groove. Autrement dit, vous pouvez extraire le timing d'une boucle audio et l'utiliser pour quantifier des conteneurs MIDI (ou d'autres boucles audio, après les avoir découpées).

Procédez comme ceci :

1. Vérifiez le tempo audio et définissez la grille audio.

2. Créez et modifiez les repères comme décrit précédemment dans ce chapitre.

Essayez de délimiter à peu près une tranche par croche, par double-croche ou selon l'intervalle adapté à la boucle. Vous pouvez vous aider des options de valeurs de notes du menu local Utiliser (voir "[Calculer des repères et trancher une boucle](#)" à la [page 59](#)).

⇒ Vous n'avez pas besoin de créer des tranches – il suffit de définir des repères.

3. Une fois que vous avez terminé de paramétrer les repères, cliquez sur le bouton Créer Groove dans l'onglet Repères ou sélectionnez "Créer Quantification Groove à partir des Repères" dans le sous-menu Repères du menu Audio.

Le groove est alors extrait.

4. Si vous déroulez à présent le menu local Type de Quantification dans la fenêtre Projet, vous trouverez en bas de la liste une option supplémentaire portant le même nom que le fichier dont vous avez extrait le groove.

Ce groove peut à présent être sélectionné comme base de quantification, comme toute autre valeur de quantification, voir le chapitre "Traitement et quantification MIDI" dans le Mode d'Emploi.

5. Si vous voulez sauvegarder ce Groove, ouvrez la boîte de dialogue Réglage de la Quantification et sauvegardez-le sous forme de pré-réglage.

⇒ Vous pouvez également créer des Grooves à partir d'un conteneur MIDI en le faisant glisser sur la grille située au milieu de la boîte de dialogue Réglage de la Quantification ou en sélectionnant "Conteneur vers Groove" dans le sous-menu Quantification Avancée du menu MIDI.

## Autres fonctions concernant les repères

Dans l'onglet Repères de l'Inspecteur dans l'Éditeur d'Échantillons et dans les divers sous-menus du menu Audio, vous trouverez également les fonctions suivantes :

### Créer Marqueurs

Si un événement audio contient des repères calculés, vous pouvez cliquer sur le bouton Créer Marqueurs dans l'onglet Repères afin d'ajouter un marqueur pour chaque repère. Si votre projet ne contient pas de piste Marqueur, une piste de ce type sera automatiquement ajoutée et activée (voir le chapitre "La fenêtre Projet" dans le Mode d'Emploi). Les marqueurs peuvent vous servir à vous caler sur des repères, par ex. pour employer l'outil Time Warp (voir le chapitre "Édition du Tempo et de la Mesure" dans le Mode d'Emploi).

### Créer Régions

Si un événement audio contient des repères calculés, vous pouvez cliquer sur le bouton Créer Régions dans l'onglet Repères afin de créer automatiquement des régions à partir des repères. Cela peut s'avérer utile pour isoler des sons enregistrés.

### Créer Événements

Si vous désirez simplement créer des événements séparés en fonction des repères, il vous suffit de cliquer sur le bouton "Créer événements" dans l'onglet Repères et de recourir à la méthode de votre choix pour définir les repères.

⇒ Les tranches ainsi créées apparaîtront sous forme d'événements séparés dans la fenêtre Projet.

### Réduire les Espaces Vides

Cette fonction du sous-menu Avancé du menu Audio vous sera utile si vous avez tranché une boucle en vue d'en modifier le tempo et que vous avez modifié le tempo du projet. Si vous réglez le projet à un tempo inférieur à celui de la boucle d'origine, des espaces vides apparaîtront entre les tranches – plus le tempo sera lent, plus les

espaces seront importants. Si vous réglez le tempo du projet à une valeur supérieure au tempo d'origine de la boucle, les tranches seront compressées par la fonction de modification de la durée et elles se chevaucheront. Dans un cas comme dans l'autre, vous pouvez utiliser la fonction Réduire les Espaces Vides.

Procédez comme ceci :

1. Réglez le tempo désiré.
2. Dans la fenêtre Projet, sélectionnez le conteneur qui contient les tranches.
3. Dans le sous-menu Avancé du menu Audio, sélectionnez "Réduire les Espaces Vides".

Une modification temporelle est alors appliquée à chaque tranche de façon à combler les trous apparus suite au ralentissement du tempo. Selon la durée du conteneur et l'algorithme choisi dans la boîte de dialogue Préférences (page Édition-Audio), ce processus peut prendre un certain temps.

4. La forme d'onde est redessinée, et les trous sont à présent comblés !

Si vous ouvrez la Bibliothèque, vous verrez qu'un clip a été créé pour chaque tranche.

Si vous décidez de changer à nouveau de tempo après avoir utilisé la fonction "Réduire les Espaces Vides", annulez cette opération et recommencez en utilisant le fichier d'origine non modifié.

⇒ Vous pouvez également utiliser la fonction Réduire les Espaces Vides sur les événements audio dans l'Éditeur de Conteneurs Audio ou dans la fenêtre Projet. Les événements audio seront étirés jusqu'à la position de départ de l'événement suivant.

## VariAudio

Grâce aux caractéristiques AudioWarp, l'édition du timing Audio s'est grandement simplifiée. Toutefois, l'édition de la hauteur était jusqu'alors limitée à de simples valeurs de "transposition" numériques appliquées aux événements ou aux conteneurs.

La fonction intégrée VariAudio a été conçue pour l'édition des voix. En quelques clics, elle vous permet de modifier individuellement la hauteur de chaque note sur les enregistrements de voix monophoniques et de corriger les problèmes d'intonation et de timing. Cette fonction a été développée et optimisée spécifiquement pour être utilisée

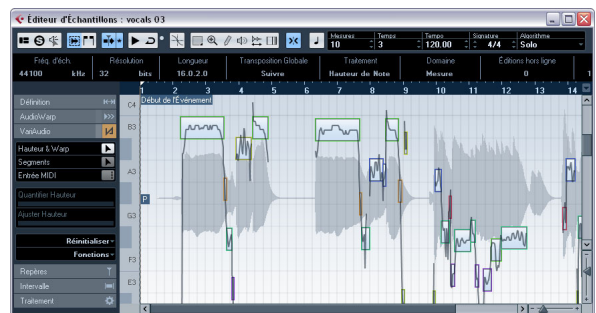
avec des enregistrements de voix monophoniques. Bien que la détection et l'étirement de notes d'autres enregistrements audio monophoniques, tels que celles d'un saxophone, puissent très bien fonctionner, la qualité du résultat final dépend grandement de la condition et de la structure générale de la texture de l'enregistrement.

Mais comment ça marche ? Tout d'abord, la ligne vocale est analysée et scindée en segments affichés selon une représentation graphique des notes chantées. Une fois le processus de détection terminé, les notes reconnues peuvent être modifiées de façon entièrement "non-destructive" et chaque modification apportée aux données audio peut être annulée.

VariAudio permet de modifier l'audio selon un axe vertical (voir "Changer la hauteur" à la page 68) et horizontal (voir "Warp de segments" à la page 71).

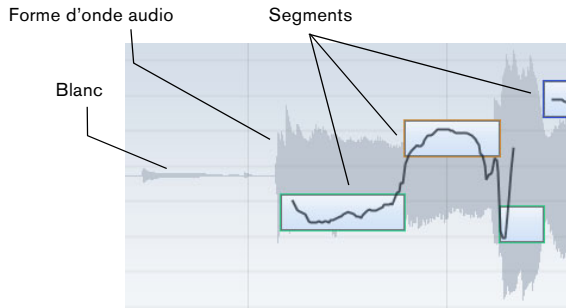
## Comprendre l'affichage de la forme d'onde dans VariAudio

Lorsque vous ouvrez des enregistrements de voix monophoniques dans l'Éditeur d'Échantillons et que vous activez l'outil Segments ou Hauteur & Warp de l'onglet VariAudio, votre signal audio est analysé et segmenté afin d'afficher ses portions tonales, c'est-à-dire les notes chantées ou jouées. Ce traitement est appelé segmentation. La segmentation permet d'associer facilement l'audio aux paroles et d'introduire des changements de hauteur et de timing.





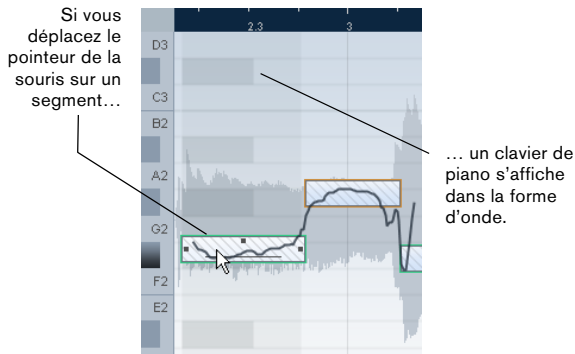
Entre les différents segments il peut y avoir des “blancs” dans lesquels des portions non-tonales ont été détectées : Ces “blancs” peuvent être causés par des sons de respiration, par exemple.



Au début de la forme d'onde, vous pouvez voir un “blanc” sans aucun segment.

⇒ La forme d'onde audio de l'onglet VariAudio est toujours affichée en mono, même si vous avez ouvert un fichier stéréo ou multicanal.

La position verticale d'un segment indique sa hauteur moyenne. Si l'outil Hauteur & Warp est activé et que vous survolez un segment avec le pointeur de la souris, un clavier de piano s'affiche et montre les hauteurs détectées.



... un clavier de piano s'affiche dans la forme d'onde.

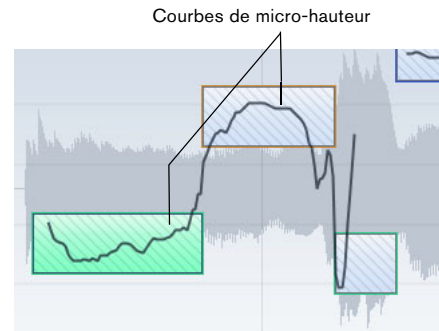
De plus, si vous déplacez le pointeur de la souris sur un segment et que le facteur de zoom est suffisamment élevé, la hauteur moyenne – le nom de la note et son accord précis en centièmes (centièmes de demi-ton) – sera indiquée en haut du segment. Quand vous sélectionnez un segment, celui-ci s'affiche également dans la ligne d'infos.



Les hauteurs de note représentent la fréquence fondamentale perçue d'un son. La note La4 (A4) est perçue comme étant de la même hauteur qu'une onde sinus de 440Hz. La notation des hauteurs est une échelle de fréquence logarithmique. Le tableau ci-dessous montre la relation entre hauteur (nom de la note) et fréquence en Hz :

Do4	Do#4/ Réb4	Ré4	Ré#4/ Mib4	Mi4	Fa4	Fa#4/ Solb4
261.63	277.18	293.66	311.13	329.63	349.23	369.99
Sol4	Sol#4/ Ab4	La4	La#4/ Sib4	Si4	Do5)	
392.00	415.30	440.00	466.16	493.88	523.25	

La hauteur moyenne d'un segment est calculée à partir de sa courbe de micro-hauteur. Les courbes de micro-hauteur représentent la progression de la hauteur de la portion tonale de l'audio.



La position horizontale d'un segment indique sa position temporelle et sa durée.



Vous pouvez naviguer d'un segment à un autre à l'aide des touches fléchées gauche/droite de votre clavier d'ordinateur.

Vous pouvez faire un zoom avant sur les segments que vous désirez éditer en maintenant [Alt]/[Option] tout en dessinant un rectangle de sélection. Pour faire un zoom arrière, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée et cliquez dans une zone vide de la forme d'onde. Si vous maintenez [Alt]/[Option] et faites un double-clic dans une zone vide, l'affichage fera un zoom arrière afin de montrer tous les segments.

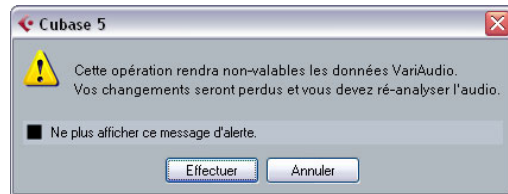
## Appliquer l'édition, traitements hors ligne et VariAudio

Les éditions et traitements hors ligne suivants affectent la durée du fichier audio et peuvent amener à une ré-analyse des données audio :

- Les options du menu Sélectionner traitement de l'onglet Traitement de l'Inspecteur de l'Éditeur d'Échantillons (ou du sous-menu Traitement du menu Audio) pouvant être appliquées aux sélections.
- Les traitements d'effet à l'aide des options du menu Sélectionner plug-in de l'onglet Traitement de l'Inspecteur de l'Éditeur d'Échantillons (ou du sous-menu Plug-ins du menu Audio), voir le chapitre "Traitements et fonctions audio" dans le Mode d'Emploi.
- Couper, coller, supprimer (voir "Édition des intervalles de Sélection" à la page 49) ou dessiner des notes (voir "Dessiner dans l'Éditeur d'Échantillons" à la page 52).

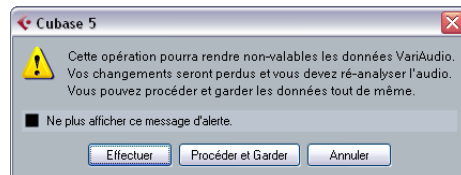
⚠ En raison de la ré-analyse, toutes les données VariAudio présentes deviennent non valides. Il faut donc toujours appliquer un traitement ou des éditions hors ligne avant d'utiliser les fonctions VariAudio.

Quand vous appliquez une édition qui affecte l'audio lui-même (en coupant des parties, etc.) à un fichier contenant déjà des données VariAudio, le message d'avertissement suivant apparaît :



- Si vous cliquez sur "Effectuer", vos éditions s'appliqueront et vous perdrez vos données VariAudio. Cliquez sur "Annuler" pour revenir à votre fichier audio sans appliquer les changements.

Si vous appliquez un traitement hors ligne à un fichier contenant des données VariAudio, le message d'avertissement suivant s'affichera :



- Si vous cliquez sur "Effectuer", vos éditions s'appliqueront et vous perdrez vos données VariAudio. Cliquez sur "Annuler" pour revenir à votre fichier audio sans appliquer les changements.
- Si vous cliquez sur "Procéder et Garder", vos éditions seront appliquées. Toutes les données VariAudio du fichier audio seront conservées.

Les traitements hors ligne qui n'affectent pas nécessairement les données VariAudio existantes sont les suivants : Enveloppe, Fondu d'Entrée/Sortie, Normaliser et Silence.

- Si vous activez l'option "Ne plus afficher ce message" dans l'une ou l'autre de ces boîtes de dialogue d'avertissement avant de continuer, Cubase utilisera toujours l'option sélectionnée.

Vous pouvez réactiver ces messages d'avertissement en désactivant les options "Ne pas montrer de message d'alerte lors de l'édition de l'échantillon" ou "Ne pas montrer de message d'alerte lors du traitement hors ligne" dans la boîte de dialogue des Préférences (page VariAudio).

## Mode Segments

Si vous activez le mode Segments dans l'onglet VariAudio, votre fichier audio sera analysé et divisé en plusieurs segments.

⚠ Du fait des données qui sont ajoutées pendant ce processus, la taille de l'audio, et donc celle de votre projet, peut augmenter. De plus, l'analyse des longs fichiers audio peut prendre un certain temps.

Lorsque vous désirez modifier la hauteur de l'audio incluant des portions non-tonales, par ex. des résonances ou des effets sonores tels que la réverbération, il vous faudra peut-être éditer la segmentation afin d'inclure ces portions non-tonales dans les segments. Faute de quoi, les modifications de hauteur affecteront uniquement les portions tonales.

L'édition de la segmentation implique de changer la position de départ et de fin d'un segment, de couper ou de coller des segments et de les déplacer ou de les supprimer. Il suffit de sélectionner la section du fichier à modifier, d'activer le mode Segments, et d'éditer la segmentation de la section voulue. Si vous n'êtes pas satisfait de ces changements, vous pouvez revenir en arrière à la segmentation d'origine (voir "Réinitialiser" à la [page 73](#)).

⚠ L'édition la segmentation implique toujours un recalcul de la hauteur des segments. Il est donc recommandé d'éditer la segmentation avant de modifier la hauteur.

⇒ En mode Segments, les segments sont affichés sur un fond hachuré. Vous pouvez alterner entre le mode "Hauteur & Warp" et le mode "Segments" (voir "Outil Hauteur & Warp" à la [page 68](#)) en appuyant sur la touche [Tab].

Les paragraphes suivants dressent la liste des corrections pouvant être effectuées lorsque le mode Segments est activé.

## Changer le point départ ou de fin de la note

Si vous trouvez qu'une note commence ou se termine trop tôt ou trop tard, pas ex. lorsque la Reverb d'une note ou d'une résonance n'est pas comprise dans le segment, procédez comme ceci :

1. Activez le mode Segments dans l'onglet VariAudio.
2. Pour changer la durée d'un segment, déplacez le pointeur de la souris sur le début ou la fin du segment. Le pointeur de la souris devient une double flèche.



3. Cliquez et faites glisser le début ou la fin du segment vers la gauche ou la droite.

La durée des segments change en conséquence. Comme la hauteur moyenne est recalculée, le segment peut sauter vers le haut ou vers le bas. Le calage ne sera pas pris en compte.

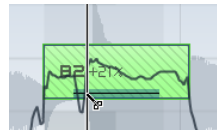
⚠ Si la hauteur obtenue sur le segment ne peut pas être calculée à cause d'une augmentation des données non-tonales, le segment sera supprimé.

⇒ Vous ne pouvez faire glisser le début ou la fin du segment que jusqu'au début ou à la fin du segment suivant. Les segments ne peuvent pas se chevaucher.

## Couper un segment

Si vous constatez qu'un segment comporte plusieurs notes, procédez comme ceci :

1. Activez le mode Segments dans l'onglet VariAudio.
2. Déplacez le pointeur de la souris sur le bord inférieur du segment que vous désirez couper. Le pointeur de la souris devient une paire de ciseaux.



3. Cliquez sur la position désirée pour couper le segment. Le segment est coupé en fonction du Calage.

⚠ Si la hauteur de segment résultante ne peut pas être calculée à cause d'une augmentation des données non-tonales, le segment est supprimé.

⇒ Il y a une taille minimale pour les segments. De très courts segments ne peuvent pas être coupés.

### Coller des segments

⚠ Nous vous recommandons de corriger la segmentation avant le calcul de la hauteur. Si vous collez ensemble des segments après avoir changé leur hauteur (ce qui inclut les modifications manuelles de hauteur, Quantifier Hauteur et Ajuster Hauteur), vos modifications seront réinitialisées et les segments retrouveront leur hauteur d'origine.

Si vous constatez qu'une note s'étale sur deux segments, procédez comme ceci :

1. Activez le mode Segments dans l'onglet VariAudio.
2. Maintenez [Alt]/[Option] et déplacez le pointeur de la souris sur le segment que vous désirez coller au suivant. Le pointeur de la souris devient un tube de colle.



3. Cliquez pour coller ensemble le segment actif au suivant.

Si plusieurs segments sont sélectionnés, ils seront tous collés ensemble. Le calage n'est pas pris en compte.

⚠ Si la hauteur obtenue sur le segment ne peut pas être calculée à cause d'une augmentation des données non-tonales, le segment sera supprimé.

### Déplacer des segments horizontalement

Après la coupure d'un segment, il peut s'avérer nécessaire de déplacer les segments horizontalement, par exemple si vous constatez qu'une note n'est pas à la bonne position. Procédez comme ceci :

1. Activez le mode Segments dans l'onglet VariAudio.
2. Survolez le bord supérieur du segment avec le pointeur de la souris. Le pointeur de la souris devient une double flèche.



3. Cliquez et faites glisser le segment vers la gauche ou la droite.

Le segment est déplacé en conséquence. Si plusieurs segments sont sélectionnés, ils seront tous déplacés ensemble. Le calage n'est pas pris en compte.

⚠ Si la hauteur obtenue sur le segment ne peut pas être calculée à cause d'une augmentation des données non-tonales, le segment sera supprimé.

⇒ Vous ne pouvez faire glisser le début ou la fin du segment que jusqu'au début ou à la fin du segment suivant. Les segments ne peuvent pas se chevaucher.

### Supprimer des segments

Parfois il peut s'avérer utile de supprimer des segments. C'est le cas lorsque vous désirez que l'audio d'origine soit lu, par ex. pour les portions non-tonales ou les résonances.

- Vous pouvez supprimer des segments en les sélectionnant en mode Segments, puis en appuyant sur [Arrière].

### Sauvegarder la segmentation

La segmentation corrigée est sauvegardée avec le projet, aucune autre sauvegarde n'est nécessaire.

## Outil Hauteur & Warp

Si vous activez le mode Hauteur & Warp dans l'onglet VariAudio, vous pourrez changer la hauteur et le timing de l'audio.

⚠ Avant de changer la hauteur ou le timing de vos segments, assurez-vous que les segments devant être modifiés sont corrects (voir ["Appliquer l'édition, traitements hors ligne et VariAudio"](#) à la page 65).

Vous pouvez éditer la hauteur et le timing des segments audio afin de les corriger, mais également dans un but créatif. VariAudio vous permet de changer la hauteur des notes en toute liberté, et ainsi de modifier la mélodie en préservant ou non le naturel du son. Par ailleurs, vous pouvez changer le timing des données audio.

⇒ En mode Hauteur & Warp, les segments sont affichés sur un fond uni. Vous pouvez alterner entre le mode "Hauteur & Warp" et le mode "Segments" en appuyant sur la touche [Tab].

⇒ Il existe certaines restrictions concernant la hauteur de note la plus haute ou la plus basse possible. Vous ne pouvez pas choisir des hauteurs de note supérieures à DO5 (C5) et inférieures à Mi0 (E0).

### Changer la hauteur

Si vous désirez éditer la hauteur d'un segment, procédez comme ceci :

1. Activez l'outil Hauteur & Warp dans l'onglet VariAudio.
2. Déplacez le pointeur de la souris sur le segment.

Le pointeur de la souris devient un symbole de main pour indiquer que vous pouvez changer la hauteur du segment. Quand le facteur de zoom est suffisamment élevé, une info-bulle indique la hauteur de note détectée et le pourcentage d'écart du segment par rapport à cette hauteur.



Il existe trois modes permettant de déterminer comment les notes se caleront sur une certaine hauteur. Pour les activer, servez-vous des touches mortes suivantes :

Option	Description	Touche morte par défaut
Calage à une grille absolue	Cale la hauteur du segment sur le demi-ton suivant.	Néant

Option	Description	Touche morte par défaut
Calage à une grille relative	Cale le segment par rapport à sa déviation actuelle par centièmes : si la hauteur du segment est Do3 (C3), sa déviation 22% et que vous le déplacez d'un demi-ton vers le haut, sa nouvelle hauteur sera Do#3 (C#3) et il conservera sa déviation de 22%.	[Ctrl]/[Commande]
Pas de Calage	Vous permet d'éditer librement la hauteur.	[Maj]

⇒ Il est possible de changer la touche morte par défaut dans la boîte de dialogue des Préférences (page Édition-Touches Mortes Outils).

3. Faites glisser le segment vers le haut ou le bas à la hauteur désirée puis relâchez la souris. Toutefois, faites attention : plus la hauteur dévie de la hauteur d'origine, moins vos données audio sonneront d'une façon naturelle. Si l'algorithme Solo n'est pas déjà activé, un avertissement apparaît vous informant que Cubase l'a automatiquement sélectionné. La hauteur du segment est modifiée en conséquence. Pendant que vous faites glisser, la micro-courbe de hauteur d'origine du segment apparaît en orange. Si plusieurs segments sont sélectionnés, ils seront tous modifiés.

Vous pouvez également utiliser les touches fléchées haut/bas du clavier de l'ordinateur pour éditer les hauteurs de note.

Procédez comme ceci :

- Utilisez les touches fléchées haut/bas pour changer la hauteur par pas d'un demi-ton.
- Maintenez [Maj] tout en utilisant les touches fléchées haut/bas pour changer la hauteur par pas d'un centième.

⚠ Si vous corrigez la hauteur d'événements audio avec les options de Transposition (voir le chapitre "Les fonctions de transposition" dans le Mode d'Emploi), la transposition sera ajoutée aux modifications de hauteur que vous aurez effectuées grâce à l'outil Hauteur & Warp, même si cela n'est pas visible dans l'affichage de la segmentation.

## Quantifier Hauteur

Vous pouvez également quantifier la hauteur audio vers l'aigu ou le grave afin de réduire itérativement la Déviation à partir de la position la plus proche du demi-ton.

Procédez comme ceci :

1. Sélectionnez les segments que vous désirez quantifier.
2. Déplacez le curseur Quantifier Hauteur vers la droite. Les segments sélectionnés sont quantifiés de manière itérative.

Vous pouvez assigner un raccourci clavier pour la fonction Quantifier Hauteur dans la catégorie Éditeur d'Échantillons de la boîte de dialogue Raccourcis Clavier (voir le chapitre "Commandes clavier" dans le Mode d'Emploi). Lorsque vous utilisez ce raccourci clavier, les segments sont directement quantifiés à la position du demi-ton suivant.

## Agir sur la micro-courbe de hauteur

Il arrive parfois que changer la hauteur de tout un segment de note ne soit pas suffisant. Dans ce cas, vous devrez modifier la façon dont la hauteur change à l'intérieur du segment. Ceci est indiqué sur la micro-courbe de hauteur (voir "[Comprendre l'affichage de la forme d'onde dans VariAudio](#)" à la [page 63](#)).

⚠ La micro-courbe de hauteur affiche la progression de la hauteur pour la portion tonale du segment. Pour les portions non-tonales de l'audio, les courbes de micro-hauteur ne peuvent pas être affichées.

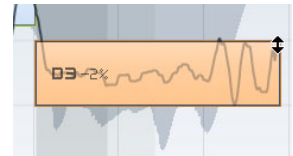
Procédez comme ceci :

1. Activez l'outil Hauteur & Warp dans l'onglet VariAudio.
2. Pour changer la micro-hauteur d'un segment, déplacez le pointeur de la souris sur le coin supérieur gauche/droit du segment. Le pointeur de la souris devient une flèche haut/bas.

3. Faites glisser vers le haut ou le bas avec la souris pour modifier la micro-courbe de hauteur.



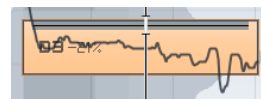
Si la hauteur tombe à la fin du segment...



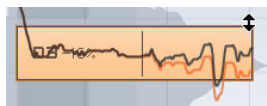
...activez l'outil Hauteur & Warp, pointez sur le coin supérieur droit et faites glisser vers le haut.

Si vous désirez changer uniquement la modulation de hauteur au début ou à la fin du segment, vous pouvez placer un "point d'ancrage" afin de spécifier quelle partie du segment sera affectée. Procédez comme ceci :

1. Placez le pointeur de la souris sur le bord supérieur du segment. Le pointeur de la souris devient symbole en forme de I.
2. Cliquez sur à la position à laquelle vous désirez placer le point d'ancrage. Une ligne verticale apparaît là où vous avez cliqué. Un segment ne peut avoir qu'un seul point d'ancrage.
3. Déplacez le pointeur de la souris sur le coin supérieur gauche/droit du segment et faites glisser vers le haut ou le bas afin de modifier la micro-courbe de hauteur. La courbe de modulation changera uniquement entre le bord du segment et le point d'ancrage.

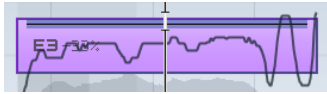


Déplacez le pointeur de la souris sur le bord supérieur bord et cliquez pour placer un



...si vous désirez uniquement compenser la chute de hauteur à la fin du segment.

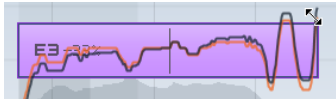
- Si vous appuyez sur [Alt]/[Option] tout en faisant glisser vers le haut ou le bas, le point d'ancrage sert d'axe autour duquel la micro-courbe de hauteur peut pivoter.



Si vous placez un point d'ancrage...



... et appuyez sur [Alt]/[Option], le pointeur de la souris se change en

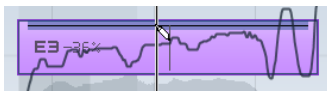


... afin de vous indiquer que vous pouvez faire tourner la courbe de

4. Répétez les étapes ci-dessus pour placer des points d'ancrage et modifiez la micro-courbe de hauteur jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat.

- Si vous désirez supprimer un point d'ancrage d'un segment, maintenez [Alt]/[Option], placez le pointeur de la souris sur le bord supérieur du segment jusqu'à ce qu'il se change en tube de colle, puis cliquez.

Le point d'ancrage est supprimé.



## Ajuster Hauteur

Si vous désirez compenser la montée ou la descente de certaines notes, c'est-à-dire la déviation de la micro-courbe de hauteur par rapport à la hauteur représentative, vous pouvez utiliser le curseur Ajuster Hauteur. Cette correction est très pratique lorsqu'une note est jouée avec un dièse (montée de la hauteur) ou un bémol (la hauteur descend) à la fin. Procédez comme ceci :

1. Sélectionnez les segments dont vous désirez corriger la hauteur.
2. Déplacez le curseur Ajuster Hauteur vers la droite. La hauteur des segments sélectionnés sera ajustée.



Cette micro-hauteur semble un peu bizarre. En déplaçant le curseur Ajuster Hauteur vers la droite...



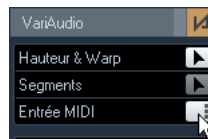
...la micro-courbe de hauteur est ajustée.

## Entrée MIDI

Vous pouvez modifier la hauteur à la volée en sélectionnant le segment que vous désirez modifier et en appuyant sur une touche de votre clavier MIDI ou du Clavier Virtuel (voir le chapitre "Lecture et palette Transport" dans le Mode d'Emploi).

Procédez comme ceci :

1. Après avoir corrigé la segmentation, sélectionnez le segment dont vous désirez changer la hauteur.
2. Activez l'outil Hauteur & Warp et cliquez sur le bouton Entrée MIDI.




3. Pressez une touche de votre clavier MIDI ou utilisez le Clavier Virtuel pour changer la hauteur du segment. La hauteur du segment change selon la note que vous jouez.

La fonction Entrée MIDI peut être utilisée dans deux modes : mode Pause et mode Step. Pour passer de l'un à l'autre, faites un [Alt]/[Option]-clic sur le bouton Entrée MIDI :

- En mode Pause vous pouvez sélectionner des segments séparés en cliquant dessus puis changer leur hauteur en pressant une touche MIDI. Vous pouvez également sélectionner plusieurs segments et appuyer sur une touche MIDI afin de changer la hauteur de plusieurs segments simultanément. Le premier segment sélectionné adoptera la hauteur de la note MIDI que vous avez jouée. Les hauteurs des autres segments sélectionnés seront modifiées selon le même écart.

Entrée MIDI  Le mode Pause est activé pour l'Entrée MIDI.

- En mode Step vous pouvez passer d'un segment à l'autre en sélectionnant le premier segment que vous désirez modifier et en pressant une touche MIDI. Le segment suivant sera alors automatiquement sélectionné. Ceci vous permet de travailler d'une manière plus créative et de développer par ex. des lignes mélodiques entièrement nouvelles en MIDI.

Entrée MIDI  Le mode Step est activé pour l'Entrée MIDI.

4. Lorsque vous avez terminé, désactivez le bouton Entrée MIDI.

⇒ Les données de contrôleur MIDI telles que le Pitchbend ou la Modulation seront ignorées.

### Warp de segments

⚠ Toute correction apportée à la segmentation doit être appliquée avant le Warping de segments.

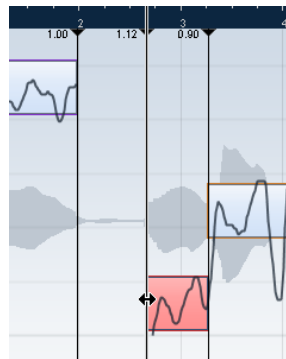
La correction temporelle, c'est-à-dire le warping au niveau du segment, vous permet d'aligner un accent musical sur une certaine position, ou encore, de modifier ou quantifier le timing de segments isolés sur des enregistrements de voix monophoniques. Lors du warping de segments audio, des onglets Warp sont créés. Ceux-ci sont affichés dans les

onglets VariAudio et AudioWarp de l'Inspecteur de l'Éditeur d'Échantillons. (Pour de plus amples informations sur le warping de fichiers audio complets, voir ["Warp Libre"](#) à la page 57.)

Pour "warper" un segment, procédez comme ceci :

1. Activez l'outil Hauteur & Warp dans l'onglet VariAudio.
2. Pour changer la durée d'un segment, déplacez le pointeur de la souris sur le début ou la fin du segment. Le pointeur de la souris devient une double flèche et des onglets Warp sont affichés dans la règle.
3. Faites glisser le début ou la fin du segment à la position désirée.

Si le bouton Calage est activé, le bord du segment se calera sur la grille. Lorsque vous faites glisser le bord du segment, des onglets Warp apparaissent sur le bord de ce segment, mais également sur les bords du segment adjacent afin d'indiquer quelles parties de l'audio ont été étirées/affectées.



⇒ Le Warping d'un segment changera également le timing des segments adjacents.

⇒ Les modifications de timing introduites de cette manière ne sont pas une adaptation au tempo du projet. Si c'est ce que vous souhaitez faire, utilisez le mode Musical (voir ["AudioWarp : Correspondance du Tempo et de l'audio"](#) à la page 53).

- Pour changer la position d'insertion d'un onglet Warp dans l'audio, cliquez sur la poignée de cet onglet Warp dans la règle et faites glisser cette poignée. Ceci changera le warping (voir ["Édition des onglets Warp"](#) à la page 72).

- Maintenez la touche [Maj] (par défaut) enfoncée pour supprimer les onglets Warp. Pour supprimer un onglet Warp, maintenez la touche morte d'outil enfoncée de manière à ce que le pointeur se transforme en gomme, puis cliquez sur la poignée Warp.
- Si vous n'êtes pas satisfait de vos changements, vous pouvez revenir au timing des segments sélectionnés en choisissant l'option "Changements Warp" dans le menu local Réinitialiser (voir "Réinitialiser" à la page 73).

### Édition des onglets Warp

Dans certains cas, le début de la forme d'onde ne correspond pas au début d'un segment, par ex. lorsque l'audio commence par des portions non-tonales comme des sons de souffle (voir "Comprendre l'affichage de la forme d'onde dans VariAudio" à la page 63). Mais lorsqu'il s'agit de warping, tout changement que vous désirez faire doit affecter la forme d'onde dans son ensemble.

Vous pourriez bien sûr changer la segmentation pour arriver à cela, mais si vous désirez modifier la hauteur de l'audio après coup, ceci affecterait également toutes portions non-tonales de l'audio. Si ce n'est pas ce que vous désirez, procédez comme ceci :

1. Activez l'outil Hauteur & Warp et cliquez sur le bouton Calage.



Dans cet exemple le début du segment ne correspond pas au début de la forme d'onde.

2. Déplacez le pointeur de la souris sur le début du segment afin qu'il devienne une double flèche et faites glisser le début du segment sur le début de la mesure. Le bord du segment se cale sur la grille à la position exacte de la mesure.

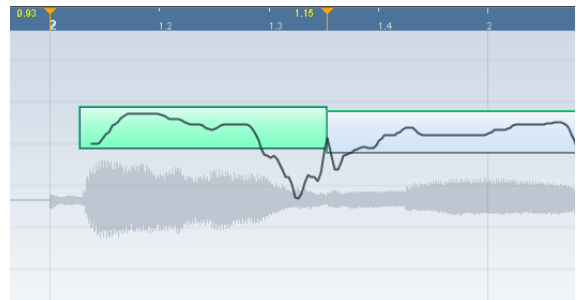


Maintenant le début du segment correspond au début de la mesure, mais nous voulons aussi que le début de la forme d'onde corresponde au début de la mesure :

3. Survolez la poignée Warp dans la règle avec le pointeur de la souris afin qu'il se transforme en double flèche, puis faites-le glisser sur le début de la forme d'onde. Le fond est affiché en orange pour indiquer quelle partie de la forme d'onde est affectée par le changement.



Maintenant le début de la forme d'onde correspond à la position de la mesure désirée.





Il peut également s'avérer utile d'éditer les onglets Warp quand vous modifiez la durée d'un segment qui a déjà subi un warping. Dans ce cas, l'édition des onglets Warp peut vous aider à synchroniser à nouveau l'audio.

## Réinitialiser

Ce menu local situé en bas de l'onglet VariAudio vous permet de réinitialiser les modifications effectuées à l'aide de l'outil Hauteur & Warp. Il vous permet également de réinitialiser les changements que vous avez effectués en mode Segments en réanalysant l'audio et en revenant à la segmentation d'origine. Les options suivantes sont disponibles :

Fonction	Description
Changements de Hauteur	Si vous sélectionnez cette option, les changements de hauteur, et notamment les modifications de micro-hauteur effectuées avec l'outil Incliner Micro-Hauteurs, sont réinitialisés soit pour les segments sélectionnés (s'il y en a), soit pour tout le fichier.
Changements Warp	Si vous sélectionnez cette option, les changements Warp seront réinitialisés.
Changements Hauteur + Warp	Si vous sélectionnez cette option, les changements de hauteur, de micro-hauteur et Warp sont réinitialisés soit pour les segments sélectionnés (s'il y en a), soit pour tout le fichier.
Réanalyser l'audio	Si vous sélectionnez cette option, l'audio est réanalysé et tous vos changements de segmentation sont réinitialisés.

⇒ Vous pouvez assigner des raccourcis clavier pour les fonctions Réinitialiser et Réanalyser dans la catégorie Éditeur d'Échantillons de la boîte de dialogue Raccourcis Clavier (voir le chapitre "Commandes clavier" dans le Mode d'Emploi).

## Écouter vos modifications

Vous pouvez écouter les résultats de vos modifications à l'aide des méthodes suivantes :

- En activant Feedback Acoustique sur la barre d'outils. Les segments sont lus de manière à ce que vous puissiez écouter facilement vos modifications de hauteur pendant l'édition.
- En utilisant l'outil Lecture de la barre d'outils.
- En utilisant les outils "Audition" et "Audition de la Boucle" de la barre d'outils.
- En utilisant la lecture en boucle de la fenêtre Projet.

Si vous désirez comparer le signal audio d'origine et modifié (c'est-à-dire entendre l'audio sans les modifications de hauteur ou Warp), vous avez les possibilités suivantes :

- Vous pouvez désactiver vos modifications de hauteur en cliquant sur le bouton Désactiver Modifications de Hauteur sur l'onglet VariAudio ou en configurant et utilisant le raccourci clavier "VariAudio - Désactiver Modifications de Hauteur" dans la boîte de dialogue Raccourcis Clavier, catégorie Éditeur d'Échantillons (voir le chapitre "Commandes clavier" dans le Mode d'Emploi).
- Vous pouvez désactiver vos modifications Warp en activant le bouton "Désactiver Modifications Warp" dans l'onglet AudioWarp ou en configurant et utilisant le raccourci clavier "VariAudio - Désactiver Réglages Warp" dans la boîte de dialogue Raccourcis Clavier, catégorie Éditeur d'Échantillons (voir le chapitre "Commandes clavier" dans le Mode d'Emploi).

## Fonctions – Extraire MIDI...

Cette fonction vous permet d'extraire un conteneur MIDI à partir de vos données audio. Elle vous sera très utile si vous souhaitez doubler une voix incluse dans un événement audio avec un instrument MIDI. Le conteneur MIDI extrait peut ensuite être utilisé pour imprimer les notes de la mélodie grâce à l'Éditeur de Partition ou pour exporter cette mélodie sous forme de fichier MIDI (voir le chapitre "Gestion des fichiers" dans le Mode d'Emploi).

⇒ Avant d'extraire les données MIDI de vos données audio, veillez à corriger la segmentation. Faute de quoi, vous pourriez ensuite avoir à corriger d'éventuelles erreurs de segmentation dans le conteneur MIDI. Les changements de transition ou de courbe de micro-hauteur et les quantifications ou corrections de hauteur sont également pris en compte.

Le résultat dépend fortement de la qualité et des caractéristiques de l'audio.

Procédez comme ceci :

1. Ouvrez l'onglet VariAudio.
2. Ouvrez le menu local Fonctions et sélectionnez "Extraire MIDI...".

La boîte de dialogue "Extraire MIDI" s'ouvre.

3. Sélectionnez un mode d'extraction dans le menu local correspondant afin d'inclure ou d'exclure les événements de Pitchbend.

Les événements de Pitchbend sont des données de contrôleur MIDI qui s'enregistrent dans les fichiers MIDI. Ils créent des transitions de hauteur entre les notes MIDI. Les options suivantes sont disponibles :

Option	Description
Seulement Notes et pas de données Pitchbend	Si vous sélectionnez cette option, seules les notes seront incluses dans le conteneur MIDI.
Notes et Données Statiques Pitchbend	Si vous sélectionnez cette option, un événement de Pitchbend sera créé pour chaque segment. Sélectionnez une valeur de Pitchbend comprise entre 1 et 24 dans le champ Intervalle Pitchbend. Lorsque vous travaillez avec un contrôleur MIDI externe, il peut s'avérer nécessaire de le régler sur la même valeur.
Notes et Données Continues Pitchbend	Si vous sélectionnez cette option, des événements de Pitchbend correspondant à la courbe de micro-hauteur seront créés. Sélectionnez une valeur de Pitchbend comprise entre 1 et 24 dans le champ Intervalle Pitchbend. Ce réglage doit correspondre au même paramètre sur votre contrôleur MIDI ou sur l'instrument VST connecté. Bien que la représentation graphique de la courbe de pitchbend soit régulière, toutes les données de pitchbend sont bien présentes sur cette courbe.

4. Ouvrez le menu local Destination et sélectionnez une option pour déterminer où le conteneur MIDI sera placé. Les options suivantes sont disponibles :

Option	Description
Première Piste Sélectionnée	Si vous sélectionnez cette option, le conteneur MIDI sera placé sur la première piste MIDI ou d'instrument sélectionnée. Notez que tout conteneur MIDI provenant des extractions précédentes et se trouvant sur cette piste sera supprimé.
Nouvelle Piste MIDI	Si vous sélectionnez cette option, une nouvelle piste MIDI sera créée pour le conteneur MIDI.
Presse-Papiers du Projet	Si vous sélectionnez cette option, le conteneur MIDI sera copié dans le presse-papiers afin que vous puissiez l'insérer à la position désirée sur une piste MIDI ou d'instrument dans la fenêtre Projet.

⇒ Si vous avez ouvert l'Éditeur d'Échantillons depuis la Bibliothèque et que le fichier audio ne fait pas partie de votre projet, le conteneur MIDI sera inséré au début du projet.

5. Cliquez sur OK.  
Un conteneur MIDI sera créé.

⇒ Si votre événement audio fait référence à une seule section du clip audio, seul cette section sera extraite.

Vous pouvez également utiliser une commande clavier pour extraire l'audio sous forme de données MIDI. Dans ce cas aucune boîte de dialogue n'apparaît et les réglages qui ont servi pour l'extraction précédente sont utilisés. Pour de plus amples informations sur la configuration de raccourcis clavier, voir le chapitre "Commandes clavier" dans le Mode d'Emploi.

## Gel du traitement en temps réel

Vous pouvez à tout moment "mettre à plat" tout traitement en temps réel. Il peut y avoir deux buts à cela : économiser de la puissance de calcul et optimiser la qualité sonore du traitement. La fonction Mettre à plat prend en compte ce qui suit :

- Modifications Warp (voir "[Warp Libre](#)" à la [page 57](#) et "[Warp de segments](#)" à la [page 71](#)), même si Contourner (Bypass) est activé. Après une mise à plat, vos onglets Warp seront perdus. Toutefois, vous pouvez annuler cette fonction comme d'habitude.
  - Les modifications de hauteur VariAudio (voir "[Changer la hauteur](#)" à la [page 68](#)), même si Contourner (Bypass) est activé. Dans ce cas, l'algorithme Realtime (préréglage Solo) sera utilisé. Après une mise à plat, vos données VariAudio seront perdues. Toutefois, vous pouvez annuler cette opération.
  - La transposition d'événements (voir le chapitre "Les fonctions de transposition" dans le Mode d'Emploi).
  - Sélectionnez le ou les événements audio à traiter, puis sélectionnez "Mettre à Plat" dans le sous-menu Traitement Temps Réel du menu Audio.
- Utilisez également cette fonction avant d'appliquer un traitement hors ligne. Si vous appliquez la fonction Mettre à Plat, le logiciel crée automatiquement une copie du fichier d'origine dans la Bibliothèque, ce qui vous permet toujours de retrouver si désiré l'état antérieur du clip audio.

## Sélection d'un algorithme pour la mise à plat

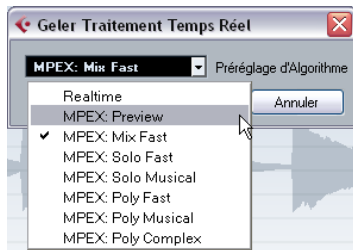
- ⚠ Dans la Bibliothèque, vous pouvez sélectionner un algorithme pour plusieurs clips sélectionnés en même temps.
- ⚠ Si vous travaillez avec la correction de hauteur VariAudio, l'algorithme temps réel (préréglage Solo) sera automatiquement utilisé.

Si vous aplatissez le traitement, vous pouvez utiliser l'algorithme MPEX 4 pour traiter les données audio, qui donne souvent une meilleure qualité audio que le traitement en temps réel. En dehors du traitement hors ligne, c'est la seule façon d'obtenir un formant polyphonique qui conserve la correction de hauteur.

Procédez comme ceci :

1. Sélectionnez le ou les événement(s) audio à traiter.
2. Sélectionnez "Mettre à plat" dans le sous-menu Traitement Temps Réel du menu Audio ou utilisez le bouton correspondant dans l'onglet Traitement.

Si vous n'avez effectué aucune modification de hauteur, une boîte de dialogue apparaît dans laquelle vous pouvez sélectionner un algorithme pour ce traitement. Vous pouvez choisir soit l'algorithme MPEX 4, qui donne la meilleure qualité audio possible, soit l'algorithme Realtime, beaucoup plus rapide et économe en ressources processeur, mais d'une qualité audio moindre (et qui réduira la Charge CPU).



⇒ Cette boîte de dialogue ne s'ouvrira pas si le facteur de modification de la durée n'est pas compris entre 0,5 et 2 ou si vous avez effectué des modifications de hauteur VariAudio. Dans tous ces cas, l'algorithme Realtime sera utilisé.

Pour l'algorithme MPEX 4, voici les paramètres de qualité dont vous disposez :

Option	Description
Preview	N'utilisez ce mode que pour la pré-écoute.
Mix Fast	Mode très rapide pour la pré-écoute. Fonctionne bien pour des signaux musicaux mono ou stéréo composites.
Solo Fast	Utiliser ce mode pour des instruments solo (en mono) et pour la voix.
Solo Musical	Comme ci-dessus mais de meilleure qualité.
Poly Fast	Utilisez ce mode pour traiter des enregistrements mono et polyphoniques. C'est le réglage le plus rapide donnant de très bons résultats. Utilisez-le pour les boucles de batterie, les mixages, les accords.
Poly Musical	Utilisez ce mode pour traiter des enregistrements mono et polyphoniques. Qualité de réglage par défaut recommandée par MPEX. Utilisez-le pour les boucles de batterie, les mixages, les accords.
Poly Complex	Réglage de haute qualité nécessitant une grande puissance de calcul, à réserver pour traiter les cas les plus difficiles ou pour des facteurs d'étirement au-delà de 1,3.

Les préréglages Realtime peuvent être sélectionnés dans le menu local Algorithme de la barre d'outils Éditeur d'Échantillons, voir "[Sélectionner un algorithme pour la lecture en temps réel](#)" à la page 56.

3. Sélectionnez un préréglage d'algorithme, puis cliquez sur OK.

Une fois le traitement appliqué, toute boucle dont la durée a été modifiée en temps réel ou transposée sera lue exactement de la même façon, mais le mode Musical sera désactivé, et la correction de hauteur en temps réel sera réglée sur 0.

Le clip audio est à présent redevenu comme tout autre clip audio avant application du traitement en temps réel. Autrement dit, il ne suit plus les changements de tempo. La fonction de mise à plat est très utile une fois que vous avez déterminé le tempo ou la tonalité d'un projet, mais vous pouvez bien sûr toujours adapter les données audio à une nouvelle tonalité ou à un nouveau tempo, si jamais vous changez d'avis après coup. Si c'est le cas, il vaut toujours mieux revenir au clip audio d'origine plutôt que de relancer un traitement sur le fichier déjà traité.

## Déstretcher des fichiers audio

En sélectionnant "Audio non stretché" depuis le sous-menu Traitement Temps Réel du menu Audio, vous pouvez supprimer toute modification de durée temps réel (obtenue par redimensionnement ou par onglets Warp).

⇒ Notez que la transposition en temps réel (dans la ligne d'infos) et le mode Musical ne sont pas supprimés par cela.

Vous pouvez sélectionner l'option de menu "Audio non stretché" selon que vous avez appliqué la modification de durée au niveau de l'événement ou du clip :

- Si vous avez redimensionné un événement audio dans la fenêtre Projet en utilisant "Changement de Taille avec Modification de la Durée", vous pouvez annuler la modification de durée en sélectionnant l'événement dans la fenêtre Projet, puis en appliquant la fonction "Audio non stretché".

Vous supprimerez ainsi toute modification de durée et tous les onglets Warp.

- Si vous avez saisi un tempo et/ou une durée dans la barre d'outils, ces informations seront enregistrées pour le clip source.

Auquel cas, les changements ne pourront pas être annulés grâce à l'option "Audio non stretché".

**5**

**Vidéo**

## Avant de commencer

Quand vous devez travailler sur un projet qui contient un fichier vidéo, il vous faut avant tout configurer votre système en fonction de vos équipements et de vos besoins. Les sections suivantes vous fourniront des informations d'ordre général sur les formats de fichiers vidéo, les fréquences d'images et les périphériques de sortie vidéo.

⚠ Comme Cubase 5.5 utilise un moteur vidéo entièrement nouveau, QuickTime 7.1 et une carte vidéo supportant OpenGL 1.2 (OpenGL 2.0 recommandé) sont requis pour la lecture vidéo !

### Compatibilité des fichiers vidéo

Comme il existe de nombreux types de fichiers vidéo, il est parfois difficile de déterminer lesquels fonctionneront sur votre système. Vous avez deux moyens de savoir si Cubase pourra lire un fichier vidéo :

- Ouvrir le fichier vidéo avec QuickTime 7.1 ou supérieur, car Cubase utilise QuickTime pour la lecture des fichiers vidéo.
- Consulter les informations du fichier vidéo dans la Bibliothèque. Si vous lisez "Fichier non valide ou non supporté !", c'est que le fichier vidéo est corrompu ou que son format n'est pas pris en charge par les codecs disponibles.

⚠ Si vous ne parvenez pas à charger un fichier vidéo, il vous faudra recourir à une application externe pour convertir ce fichier dans un format compatible, ou encore, installer le codec requis. Pour de plus amples informations sur les codecs, consultez la section "[Codecs](#)" à la [page 78](#).

### Formats des containers vidéo

Les fichiers vidéo et autres fichiers multimedia ont un format de type container. Ce container intègre plusieurs flux d'informations, notamment des données vidéo et audio, mais également des métadonnées, comme par exemple les informations de synchronisation qui permettent de caler l'audio sur la vidéo. Le format container peut également intégrer des données telles que la date de création, l'auteur, les marques de chapitres, etc.

Voici les formats container pris en charge par Cubase :

Format	Description
MOV	Il s'agit du format de film QuickTime.
QT	Ce format est également un format de film QuickTime, mais celui-ci n'est utilisé que sous Windows.
MPEG-1	Première norme du Moving Picture Experts Group pour la vidéo et la compression audio, ce format est utilisé pour créer des CD vidéo. Les fichiers de ce format container peuvent porter l'extension ".mpg" ou ".mpeg".
MPEG-2	Ce format container est utilisé pour la création de DVD. Il peut également intégrer de l'audio multicanal AC3. Son extension de fichier est ".m2v".
MPEG-4	Ce format est basé sur la norme de film QuickTime. Il peut intégrer diverses métadonnées pour le streaming, l'édition, la lecture locale et l'échange de contenus. Son extension de fichier est ".mp4".
AVI	Format container multimédia créé par Microsoft.
DV	Format vidéo utilisé par les caméscopes.

Cubase prend en charge tous ces formats container, mais il peut arriver que l'ordinateur ne soit pas doté des logiciels adéquats pour décoder les vidéos compressées et les flux audio du fichier container, ce qui peut donner lieu à des problèmes. Par ailleurs, vous devez connaître le type de codec qui a été utilisé pour créer le fichier vidéo.

### Codecs

Les codecs sont des algorithmes de compression de données servant à réduire la taille des fichiers vidéo (et audio) et les rendre plus faciles à gérer par les ordinateurs. Pour pouvoir lire un fichier vidéo, votre ordinateur doit être équipé du codec adéquat. Celui-ci doit être installé dans le système d'exploitation afin de permettre le décodage du flux vidéo.

⚠ Les noms des codecs et des formats container peuvent sembler compliqués. Comme de nombreux formats container portent les mêmes noms que les codecs employés dans le fichier, veillez à bien différencier le format container ou le type de fichier (par ex. .mov, .dv) du codec utilisé par celui-ci.

Si vous ne parvenez pas à charger un fichier vidéo, c'est probablement que le codec requis n'est pas installé sur votre ordinateur. Le cas échéant, vous pouvez rechercher ce codec vidéo sur Internet (notamment sur les sites Web de Microsoft ou d'Apple).

## Cadences d'image

Cubase vous permet de travailler avec différents types de vidéos et de fréquences d'images. Dans Cubase, les valeurs de cadence d'image suivantes sont disponibles :

- 23,9ips

Cette fréquence d'images est utilisée pour la conversion de films au format vidéo NTSC. Elle doit être ralentie pour une conversion télécinéma en 2:3 pull-down. De plus, cette fréquence d'images est utilisée pour le type vidéo HD "24p".

- 24ips

Il s'agit là de la vitesse réelle des caméras de cinéma standard.

- 24,9ips

Cette fréquence d'images est couramment utilisée pour faciliter la conversion entre vidéo PAL/NTSC et film. Elle est normalement utilisée pour corriger certaines erreurs.

- 25ips

Il s'agit de la fréquence d'images de la vidéo PAL.

- 29,97ips

Il s'agit de la fréquence d'images de la vidéo NTSC. Ce format peut être exprimé en non-drop-frame (NDF) ou en drop-frame (DF).

- 30ips

Cette fréquence d'images n'est plus utilisée en tant que norme vidéo, mais elle reste répandue dans le domaine de l'enregistrement musical. Il y a de nombreuses années, elle était utilisée pour la diffusion NTSC en noir et blanc. Elle correspond à une vidéo NTSC ayant subi une conversion télécinématique 2-3 pull-up pour atteindre la vitesse du film.

- 59,98ips

Cette fréquence est également appelée "60p". Un grand nombre de caméras HD professionnelles permettent d'enregistrer avec une cadence de 59.98fps. Même si la fréquence d'images 60p pourrait exister en théorie, aucune caméra vidéo HD n'enregistre actuellement à cette fréquence.

## Périphériques de Sortie Vidéo

Cubase offre plusieurs moyens de lire les fichiers vidéo. Si la fenêtre Lecteur Vidéo suffit à afficher les fichiers vidéo à l'écran pour de nombreuses applications, il est souvent nécessaire de visualiser la vidéo dans un plus grand format, afin de bien voir de petits détails ou pour pouvoir montrer l'image à plusieurs personnes lors d'une session. C'est la raison pour laquelle Cubase vous permet d'utiliser plusieurs types de périphériques de sortie vidéo.

## Cartes graphiques multi-écrans

L'une des méthodes les plus courantes consiste à installer une carte graphique multi-écrans sur l'ordinateur. Les cartes graphiques multi-écrans vous permettent de connecter jusqu'à quatre moniteurs sur votre ordinateur. Si vous transmettez la sortie vidéo de Cubase vers l'une de ces sorties, le fichier vidéo s'affichera en mode plein écran sur le moniteur d'ordinateur ou l'écran de télévision HD.

⇒ Il est également possible d'utiliser plusieurs cartes graphiques pour arriver au même résultat. L'usage de deux cartes graphiques doubles sur un même système (pour un total de quatre moniteurs) est une configuration très répandue dans les systèmes de post-production cinématographiques. L'une des sorties est dédiée à la vidéo et les trois autres peuvent être utilisées pour Cubase ou pour d'autres applications.

Les diverses cartes graphiques supportent différents types de sorties dont les standards VGA, DVI, S-Video, HDMI et vidéo composite. Ces options permettent de choisir le type de moniteur employé pour la vidéo. Les télévisions HD et les projecteurs numériques offrent de plus grands écrans mais un moniteur d'ordinateur ordinaire peut tout aussi bien convenir.

## Cartes vidéo dédiées

Il est également possible d'utiliser une carte graphique dédiée dans Cubase. Ces cartes sont normalement utilisées dans les systèmes de montage vidéo pour capturer la vidéo sur disque et l'afficher tout en faisant le montage. Elles ont habituellement une haute résolution mais sont gourmandes en puissance de calcul car les processus de compression et décompression vidéo sont gérés par la carte.

⇒ Les cartes Decklink de Blackmagic Design sont automatiquement reconnues par Cubase. La vidéo sera directement envoyée à sa sortie.

## Sortie DV FireWire

Vous avez la possibilité d'utiliser les ports FireWire de votre ordinateur pour restituer les flux vidéo DV sur des convertisseurs externes tels que des caméscopes ou des unités de conversion FireWire/DV dédiées. Ces unités peuvent être connectées à un poste de télévision ou à un projecteur pour un plus grand confort de visualisation. Conçu pour transmettre des données en haut débit, le protocole FireWire est la norme la plus utilisée pour la communication avec les équipements périphériques vidéo.

⚠ Sous Windows, il est important de connecter le périphérique au port FireWire avant de lancer Cubase. Faute de quoi, ce périphérique risque de ne pas être correctement détecté par Cubase.

## Préparer un projet vidéo dans Cubase

Les sections suivantes décrivent les opérations de base à effectuer pour préparer un projet Cubase comportant des données vidéo. Il est recommandé de stocker les fichiers vidéo sur un autre disque dur que celui des fichiers audio. Vous éviterez ainsi les problèmes de streaming qui peuvent survenir quand on utilise de la vidéo haute résolution avec de nombreuses pistes audio.

### Importation de fichiers vidéo

Si vous disposez d'un fichier vidéo compatible, il sera très simple de l'importer dans votre projet.

Les fichiers vidéo s'importent de la même façon que les fichiers audio.

- Dans le menu Fichier, en choisissant Importer–Fichier Vidéo.

Dans la boîte de dialogue Importer une Vidéo, vous pouvez activer l'option "Extraire l'Audio de la Vidéo". Les flux audio intégrés dans la vidéo seront importés sur une nouvelle piste audio qui sera créée sous la piste vidéo. La nouvelle piste et le clip respectif auront le nom du fichier vidéo. Le nouvel événement audio commencera au même moment que l'événement vidéo, afin d'être synchronisé. Si le fichier container ne comporte pas de flux audio, vous recevrez le message d'erreur suivant : "Aucun flux audio compatible trouvé dans le fichier". Cliquez sur OK et le flux vidéo continuera à être importé.

⇒ Si vous tentez d'importer un fichier vidéo non pris en charge avec l'option Importer une Vidéo, la boîte de dialogue Importer une Vidéo indiquera "Fichier non valide ou non supporté !".

- En important dans un premier temps le fichier dans la Bibliothèque puis en le faisant glisser vers la fenêtre Projet (voir le chapitre "La Bibliothèque" dans le Mode d'Emploi).

- Par glisser-déposer depuis l'Explorateur Windows/le Finder Mac OS, la Bibliothèque ou la MediaBay.

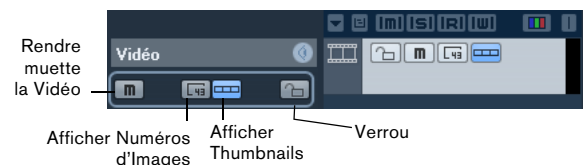
⇒ Quand vous importez des fichiers vidéo via la Bibliothèque ou en glisser-déposer, Cubase peut extraire automatiquement l'audio de ces fichiers vidéo. Pour cela, il vous faut paramétrer l'option "Extraire l'Audio lors de l'import d'un Fichier Vidéo" dans la boîte de dialogue Préférences (page Vidéo). Pour de plus amples informations sur l'extraction des données audio d'un fichier vidéo, voir "Extraire l'audio d'un fichier vidéo" à la page 84.

⇒ Quand vous importez une vidéo, Cubase crée automatiquement un fichier de vignette en cache. Ce fichier est enregistré dans le même dossier que le fichier vidéo et il porte le même nom, mais avec le suffixe ".vcache".

⚠ Dans Cubase, il est possible d'intégrer sur une même piste vidéo des fichiers vidéo dont les fréquences d'images et les formats sont différents. À condition d'avoir installé les bons codecs, vous pourrez lire tous les fichiers vidéo au sein d'un même projet. Néanmoins, pour que les événements audio et vidéo soient correctement synchronisés, il faut que la fréquence d'images du fichier vidéo corresponde à celle du projet (voir ci-dessous).

## Les fichiers vidéo dans la fenêtre Projet

Sur une piste vidéo, les fichiers vidéo se présentent sous forme d'événements/clips, avec des vignettes correspondant aux images du film.





Dans la liste des pistes et dans l'Inspecteur, voici les boutons que vous pourrez trouver :

Bouton	Description
Rendre muette la Vidéo	Lorsque ce bouton est activé, la lecture vidéo est désactivée, mais la lecture des autres événements du projet continue. Ceci permet d'augmenter les performances de Cubase quand vous procédez à des opérations pour lesquelles il n'est pas nécessaire d'afficher la vidéo.
Afficher Numéros d'Images	Si ce bouton est activé, chaque vignette sera affichée avec le numéro d'image (frame) vidéo correspondant.
Afficher Thumbnails	Ce bouton vous permet d'activer et de désactiver les vignettes sur une piste vidéo.
Verrou	Si cette option est activée, l'événement vidéo sera verrouillé. Pour de plus amples informations sur le verrouillage d'événements, voir le chapitre "La fenêtre Projet" dans le Mode d'Emploi.

⇒ Il est possible que certains de ces boutons ne soient pas visibles sur la liste des pistes. La boîte de dialogue Contrôles Piste vous permet de déterminer quels boutons seront affichés dans la liste des pistes. Pour de plus amples informations sur la configuration des contrôles piste, voir le chapitre "Personnaliser" dans le Mode d'Emploi.

## À propos des vignettes

Chaque image thumbnail (ou vignette) est exactement positionnée au commencement de l'image correspondante. Quand vous faites un zoom avant et qu'il y a suffisamment de place entre les images, la vignette est reproduite autant de fois qu'il y a d'espace disponible. Ainsi, vous pouvez voir la vignette en permanence, quelle que soit l'ampleur du zoom.

### Taille du Cache de la Mémoire Thumbnail

Dans la page Vidéo de la boîte de dialogue Préférences, vous pouvez saisir une valeur de "Taille du Cache de la Mémoire Thumbnail". Ce paramètre détermine la quantité de mémoire allouée à l'affichage "réel" des vignettes. L'image qui est affichée est en fait stockée dans le cache de la mémoire dédiée aux vignettes. Si vous passez à une autre image et qu'il ne reste plus de mémoire disponible, l'image la plus ancienne du cache est remplacée par l'image actuelle. Si vous travaillez sur de longs clips vidéo et/ou avec un important facteur de zoom, il vous faudra peut-être augmenter la valeur "Taille du Cache de la Mémoire Thumbnail".

## À propos des fichiers cache de vignettes

Quand vous importez une vidéo, Cubase crée automatiquement un fichier de vignette en cache. Le fichier cache est employé lorsque la charge du processeur devient trop forte et que le retraçage correct ou le calcul en temps réel des vignettes risque d'accaparer les ressources système nécessaires à l'édition ou au traitement. Quand vous faites un zoom avant sur les vignettes, vous pouvez voir qu'elles sont en basse résolution, c'est-à-dire que les images ne sont pas d'aussi bonne qualité que quand elles sont calculées. Dès que les calculs qui occupent l'unité centrale de l'ordinateur sont terminés, les images sont automatiquement recalculées. Le programme bascule automatiquement du calcul en temps réel des images à l'usage du fichier cache.

⇒ Dans certaines situations, il est impossible de générer des fichiers cache de vignettes. C'est notamment le cas quand vous importez un fichier vidéo à partir d'un dossier protégé en écriture. Si vous avez accès au dossier hôte par la suite, vous pourrez générer manuellement un fichier cache de vignette.

### Génération manuelle de fichiers cache de vignettes

S'il n'a pas été possible de générer de fichier cache de vignette lors de l'importation ou s'il vous faut "rafraîchir" le fichier cache de vignette d'une vidéo parce que celle-ci a été éditée à l'aide d'une application d'édition externe, vous pouvez générer manuellement le fichier cache de vignette.

Pour créer manuellement un fichier cache de vignette, vous avez les possibilités suivantes :

- Dans la Bibliothèque, faites un clic droit sur le fichier vidéo pour lequel vous souhaitez créer un fichier cache de vignette, puis sélectionnez l'option "Générer Fichier Cache des Vignettes" dans le menu contextuel. Un fichier cache de vignette est alors créé. S'il existait déjà un fichier cache de vignette pour ce fichier vidéo, celui-ci est actualisé.
- Dans la Fenêtre Projet, ouvrez le menu contextuel pour l'événement vidéo et sélectionnez "Générer Fichier Cache des Vignettes" dans le sous-menu Média.
- Déroulez le menu Média et sélectionnez "Générer Fichier Cache des Vignettes".

⇒ Il n'est possible d'actualiser un fichier cache de vignette déjà créé qu'à partir de la Bibliothèque.

⇒ Comme le fichier cache de vignette est généré en tâche de fond, vous pouvez continuer à travailler avec Cubase pendant ce temps.

## Lecture d'une vidéo

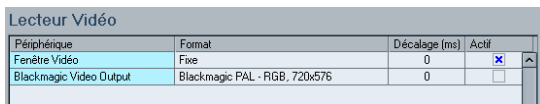
⚠ Pour pouvoir lire les fichiers vidéo, il faut que vous ayez installé QuickTime 7.1 ou supérieur sur votre ordinateur. Le programme existe en version gratuite et en version "pro". Cette dernière offre davantage d'options de conversion vidéo. La méthode de lecture est identique dans les deux versions. Il n'est donc pas nécessaire, pour une simple lecture vidéo dans Cubase, d'acheter la version "pro".

Pour déterminer si votre équipement vidéo est capable de lire une vidéo dans Cubase, ouvrez la page Lecteur Vidéo dans la boîte de dialogue Configuration des Périphériques. Si votre système n'offre pas la configuration vidéo requise, vous recevrez un message vous en informant. Pour de plus amples informations sur la boîte de dialogue Configuration des Périphériques, voir ci-après.

La vidéo est lue en même temps que toutes les données audio et MIDI. Elle obéit aux commandes de Transport.

### Paramètres vidéo de la boîte de dialogue Configuration des Périphériques

La boîte de dialogue Configuration des Périphériques vous permet de choisir le périphérique qui servira à la lecture des fichiers vidéo. Il est possible de changer de périphérique de sortie pendant la lecture.



Périphérique	Format	Décalage (ms)	Actif
Fenêtre Vidéo	Fixe	0	<input checked="" type="checkbox"/>
Blackmagic Video Output	Blackmagic PAL - RGB, 720x576	0	<input type="checkbox"/>

La page Lecteur Vidéo de la boîte de dialogue Configuration des Périphériques

Voici comment procéder pour configurer un périphérique de sortie vidéo :

1. Déroulez le menu Périphériques et sélectionnez "Configuration des Périphériques..." afin d'accéder à la boîte de dialogue Configuration des Périphériques, puis sélectionnez la page Lecteur Vidéo.

2. Dans la colonne Actif, cochez la case du périphérique que vous souhaitez utiliser pour la lecture vidéo.

Tous les périphériques capables de lire des données vidéo dans votre système sont regroupés ici. Le périphérique Fenêtre Vidéo sert à la lecture des fichiers vidéo sur votre écran d'ordinateur. Pour de plus amples informations sur les périphériques de sortie, voir la section "Périphériques de Sortie Vidéo" à la page 79.

3. Sélectionnez un format de sortie dans le menu local de la colonne Format.

Pour la sortie de la Fenêtre Vidéo, il n'y a qu'un seul format "fixe". Pour les autres périphériques de sortie, vous avez le choix entre différents formats de sortie pour la lecture. Tout dépend du périphérique sélectionné.

4. Vous pouvez régler le paramètre Décalage afin de compenser les retards dus au traitement.

À cause des retards engendrés par le traitement vidéo, il est possible que l'image vidéo ne soit pas alignée sur le signal audio dans Cubase. Le paramètre Décalage vous permet de compenser ces retards. La valeur de Décalage correspond au nombre de millisecondes que la vidéo a d'avance sur l'audio pour compenser la durée de traitement des données vidéo. À chaque appareil correspond une valeur différente : il faut donc en essayer quelques-unes avant de trouver la plus appropriée.

⇒ Il est possible de configurer une valeur de Décalage différente pour chacun des périphériques de sortie. Celle-ci est enregistrée en global pour chacun des périphériques de sortie, indépendamment du projet.

⇒ Le décalage ne sert que lors de la lecture. Il est désactivé à l'arrêt et en mode scrub, afin que vous puissiez voir en permanence la bonne image vidéo.

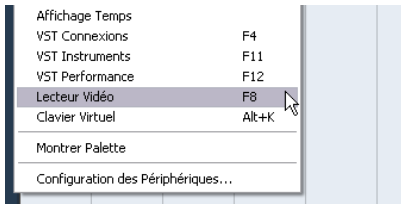
▪ Si la qualité de l'image vidéo n'est pas un critère déterminant pour vous ou si vous rencontrez des problèmes de performances, vous pouvez essayer de diminuer la valeur dans le menu local Qualité Vidéo.

Avec des paramètres de qualité élevés, l'image vidéo sera plus nette et fluide, mais le processeur sera davantage sollicité.

## Lecture de la vidéo sur l'écran de l'ordinateur

La fenêtre Lecteur Vidéo vous permet de lire la vidéo sur l'écran de votre ordinateur.

- Pour ouvrir la fenêtre Lecteur Vidéo, déroulez le menu Périphériques et sélectionnez "Lecteur Vidéo".



### Définition de la taille de la fenêtre et de la qualité vidéo

Pour redimensionner la fenêtre Lecteur Vidéo et/ou changer la qualité de lecture de la vidéo, sélectionnez l'option correspondante dans le menu contextuel de la fenêtre Lecteur Vidéo.



Les options suivantes sont disponibles :

Option	Description
Mode Plein Écran	La vidéo occupe tout l'espace à l'écran (de l'ordinateur). Si vous travaillez sur plusieurs moniteurs, vous pourrez placer la fenêtre Lecteur Vidéo sur un autre moniteur. Ceci vous permettra d'utiliser Cubase sur un moniteur, tout en affichant la vidéo sur un autre moniteur. Pour quitter le mode plein écran, vous pouvez utiliser le menu contextuel de cette fenêtre ou appuyer sur la touche [Échap] du clavier de votre ordinateur.
Quart de Taille	La fenêtre est réduite au quart de sa taille réelle.
Demie Taille	La fenêtre est réduite à la moitié de sa taille réelle.
Taille Réelle	La taille de la fenêtre correspond à la taille de la vidéo.

Option	Description
Taille Double	La fenêtre fait deux fois la taille réelle de la vidéo.
Qualité Vidéo	Ce sous-menu vous permet de changer la qualité de l'image vidéo. Avec des paramètres élevés, l'image vidéo sera plus nette et fluide, mais le processeur sera davantage sollicité.

- Faites glisser les bordures, tout comme pour redimensionner les autres fenêtres.

⇒ Plus la résolution est élevée, plus la lecture demande de puissance de traitement. Si vous devez alléger la charge imposée au processeur, vous pouvez diminuer la taille de la fenêtre Lecteur Vidéo ou réduire la valeur du sous-menu Qualité Vidéo.

### Définition du rapport largeur/hauteur

Quand vous redimensionnez la fenêtre Lecteur Vidéo en faisant glisser ses bordures, il est possible que l'image soit déformée. Afin d'éviter ce problème, vous pouvez définir un rapport largeur/hauteur pour la lecture vidéo.

- Dans le sous-menu Rapport Largeur/Hauteur du menu contextuel Lecteur Vidéo, sélectionnez l'une des options suivantes :

Option	Description
Néant	Le rapport largeur/hauteur de la vidéo n'est pas conservé quand vous redimensionnez la fenêtre. L'image est élargie ou réduite de manière à occuper toute la fenêtre Lecteur Vidéo.
Internal (interne)	Vous pouvez redimensionner la fenêtre Lecteur Vidéo à votre convenance, le rapport largeur/hauteur de la vidéo sera conservé et des bandes noires rempliront le reste de la fenêtre autour de l'image vidéo.
Externes	Le redimensionnement de la fenêtre Lecteur Vidéo est restreint par le rapport largeur/hauteur de l'image vidéo : l'image vidéo remplit toujours la fenêtre et son rapport largeur/hauteur est conservé.

⇒ Quand la vidéo est lue en mode plein écran, le rapport largeur/hauteur de la vidéo est toujours conservé.

### Scrub vidéo

Il est possible de lire les événements vidéo en mode scrub (lecture dynamique), c'est-à-dire en avant ou en arrière, et ce à n'importe quelle vitesse. Pour ce faire, il vous suffit de cliquer dans la fenêtre Lecteur Vidéo et de déplacer la souris vers la gauche ou la droite.

Vous pouvez également utiliser les commandes Scrub de la palette Transport ou la molette jog d'une télécommande pour lire les événements vidéo en mode scrub. Pour de plus amples informations sur les contrôles jog et scrub, voir le chapitre "Lecture et palette Transport" dans le Mode d'Emploi.

## Montage vidéo

À l'instar des clips audio, les clips vidéo se lisent par événements. Vous pouvez utiliser toutes les opérations d'édition de base sur les événements vidéo, comme avec les événements audio. Il est possible de copier un événement en plusieurs exemplaires afin de créer des variations dans un mixage. Vous pouvez également tronquer un événement vidéo à l'aide des poignées d'événement, afin de supprimer un décompte, par exemple. De plus, il est possible de verrouiller les événements vidéo tout comme les autres événements de la fenêtre Projet et vous pouvez éditer les clips vidéo dans la Bibliothèque.

Il n'est pas possible de faire des fondus, ni des fondus-enchaînés sur les événements vidéo. D'autre part, vous ne pourrez pas utiliser les outils Crayon, Coller Ensemble et Muet avec des événements vidéo.

⇒ Windows uniquement : si vous ne parvenez pas à éditer un fichier vidéo copié à partir d'un CD, peut-être est-ce dû au fait que les fichiers copiés du CD sont protégés en écriture par défaut. Pour supprimer la protection en écriture, dans l'Explorateur Windows, ouvrez la boîte de dialogue Propriétés et désactivez l'option "Lecture seule".

## Extraire l'audio d'un fichier vidéo

Si le fichier vidéo contient une partie audio, il est possible d'extraire ce flux audio. Comme chaque fois que vous importez des données audio, une boîte de dialogue vous proposant différentes options d'importation apparaît (voir le chapitre "La fenêtre Projet" dans le Mode d'Emploi). Le flux audio extrait est inséré sur une nouvelle piste audio dans le projet. Vous pouvez éditer ce flux comme toutes les données audio.

Il y a plusieurs manières d'extraire l'audio d'un fichier vidéo :

- En activant l'option Extraire l'Audio de la Vidéo dans la boîte de dialogue Importer une Vidéo (voir la section "[Importation de fichiers vidéo](#)" à la [page 80](#)).

- En utilisant l'option "L'Audio d'une Vidéo" dans le sous-menu Importer du menu Fichier.


Un événement audio est ajouté à la position du curseur de projet sur la piste audio sélectionnée. Si aucune piste audio n'est sélectionnée, une nouvelle piste est créée.

- En activant l'option "Extraire l'Audio lors de l'import d'un Fichier Vidéo" dans la boîte de dialogue Préférences (page Vidéo).

Le flux audio sera automatiquement extrait du fichier vidéo lors de l'importation.

- En utilisant l'option "Extraire l'Audio de la Vidéo" dans le menu Média.

Ceci crée un clip audio dans la Bibliothèque, mais n'ajoute aucun événement dans la fenêtre Projet.

 Ces fonctions ne sont pas disponibles pour les fichiers vidéo MPEG-1 et MPEG-2.

## Remplacer l'audio d'un fichier vidéo

Après avoir adapté toutes les données audio et MIDI à la vidéo et créé un mixage final, vous devrez réintégrer l'audio dans la vidéo. Pour ce faire, il vous faut intégrer l'audio dans un autre flux au sein du fichier container vidéo.

Voici comment procéder pour remplacer le flux audio dans un fichier vidéo :

**1.** Placez le délimiteur gauche au début du fichier vidéo dans Cubase. De cette manière, les flux audio et vidéo seront synchronisés.

**2.** Déroulez le menu Fichier et sélectionnez l'option Mixage Audio dans le sous-menu Exporter, afin d'exporter le fichier audio que vous souhaitez insérer dans le fichier container vidéo (pour de plus amples informations sur cette fonction, voir le chapitre "Exporter un mixage audio" dans le Mode d'Emploi).

**3.** Dans le menu Fichier, sélectionnez "Remplacer l'Audio d'une vidéo...".

La boîte de dialogue qui apparaît vous invite à localiser le fichier vidéo.

**4.** Sélectionnez le fichier vidéo de votre choix, puis cliquez sur Ouvrir.

Après quoi, vous devrez localiser le fichier audio correspondant. Il s'agit de celui que vous avez créé plus haut.

**5.** Sélectionnez le fichier audio, puis cliquez sur Ouvrir. L'audio est ajouté au fichier vidéo, remplaçant le flux audio actuel.

Une fois le processus terminé, ouvrez le fichier vidéo dans un lecteur de média natif pour vérifier la synchronisation.

**6**

**Modifications de plug-ins**

## AmpSimulator

L'interface graphique de l'effet AmpSimulator a été retravaillé. Cependant, les paramètres sont restés les mêmes.



AmpSimulator est un effet de distorsion, imitant le son de diverses combinaisons d'amplis de guitare et de haut-parleurs de différents types. Une large sélection d'amplis et d'enceintes est disponible.

Les paramètres suivants sont disponibles :

Paramètre	Description
Drive	Contrôle la quantité de distorsion de l'amplificateur.
Bass	Contrôle de la sonorité des fréquences basses.
Middle	Contrôle de la sonorité des fréquences moyennes.
Treble	Contrôle de la sonorité des fréquences aiguës.
Presence	Accentue ou atténue les fréquences les plus aiguës.
Volume	Contrôle le niveau de sortie global.
Menu local Amplifier	Ce menu local est ouvert en cliquant sur le nom d'amplificateur en haut de la section amplificateur. Il permet de sélectionner un modèle d'amplificateur. La section amplificateur peut être contournée en sélectionnant "No Amp".
Menu local Cabinet	Ce menu local est ouvert en cliquant sur le nom en haut de la section cabinet. Il permet de sélectionner un modèle de haut-parleur cabinet. Cette section peut être contournée en sélectionnant "No Speaker".
Damping Lo/Hi	Contrôles supplémentaires de sonorité permettant de modeler le son de l'enceinte sélectionnée. Cliquez sur une valeur, entrez-en une nouvelle et pressez la touche [Entrée].

## Mise à jour Groove Agent ONE 1.1

### Remplacement d'échantillons particuliers

Vous avez maintenant la possibilité de remplacer des échantillons particuliers associés aux pads de Groove Agent ONE.

- Pour remplacer un échantillon associé à un pad avec un autre échantillon, faites glisser le nouvel échantillon vers ce pad, pressez la touche [Alt]/[Option] et déposez-le.
- Pour remplacer un échantillon faisant partie d'une couche d'échantillons sur un même pad, faites glisser cet échantillon sur l'indicateur de couche (Layer), pressez [Alt]/[Option] et déposez-le sur la couche désirée.

### Retrouver les fichiers manquants

Lorsqu'un échantillon appartenant à un préréglage est introuvable, Groove Agent ONE affiche un message d'avertissement, vous demandant de repérer les fichiers manquants. Cliquez sur Ignorer pour ignorer le message d'avertissement, cliquez sur Localiser Fichier pour naviguer vers un dossier particulier/spécifique qui contient les fichiers ou cliquez sur Chercher dans le Répertoire afin d'explorer un dossier spécifique et tous ses sous-dossiers pour repérer les fichiers manquants.

### Enregistrer et charger les archives GAK

Vous pouvez maintenant enregistrer tous vos réglages de Groove Agent ONE, ainsi que les fichiers d'échantillons associés à la configuration actuelle sous forme de "kit" Groove Agent ONE. L'extension de nom de fichier de ces types de fichier est ".gak".

Pour enregistrer une archive GAK, procédez comme ceci :

1. Configurez Groove Agent ONE selon vos besoins.
2. Dans la section Exchange, cliquez sur le bouton Export.

Une boîte de dialogue apparaît, dans laquelle vous pouvez spécifier un nom et un endroit pour le nouveau fichier d'archive.

3. Cliquez sur Enregistrer.

Le fichier d'archive est créé et la boîte de dialogue est fermée.

⇒ Un préréglage de plug-in est créé en même temps que le fichier GAK. Ce préréglage contient les références aux fichiers d'échantillons qui se trouvent dans l'archive GAK. Il apparaît dans la MediaBay, ce qui vous permet d'accéder à tous vos réglages de Groove Agent ONE (y compris tous les échantillons) à partir de Cubase.

Pour charger une archive GAK, procédez comme ceci :

1. Dans la section Exchange, cliquez sur le bouton Import.
2. Naviguez vers le fichier GAK, puis cliquez sur Ouvrir. Les réglages et tous les échantillons sont importés dans Groove Agent ONE.

### Le paramètre Polyphony

Le nouveau paramètre Polyphony de l'écran LCD à gauche du panneau affiche le nombre de pads actuellement joués.

### Les nouveaux repères de début et de fin dans l'affichage de la forme d'onde

Vous pouvez régler les points de début (s) et de fin (e) de l'échantillon en faisant glisser les repères s et e dans la forme d'onde de l'écran LCD. Lorsque vous cliquez sur un des repères et pressez la touche [Ctrl], un zoom avant est effectué sur la forme d'onde et l'affichage est centré sur ce repère. Notez que les repères seront automatiquement calés sur les passages à zéro.

### Augmenter/Diminuer les valeurs de paramètres avec la molette de la souris

Comme dans autres sections de Cubase, vous pouvez maintenant augmenter et diminuer les valeurs des paramètres affichées au-dessus de la forme d'onde dans l'écran LCD en cliquant, puis utilisant la molette de la souris.



Repères de début et de fin

Ces paramètres peuvent être modifiés avec la molette de la souris.

## Mise à jour LoopMash 1.2

### Contrôles de volume de piste et VU-mètres

Vous avez maintenant la possibilité de modifier le volume relatif de vos pistes à l'aide des contrôles de volume qui se trouvent à droite de chaque piste. Ceci est pratique pour ajuster les niveaux entre les pistes.

Le VU-mètre à gauche du contrôle de volume vous donne un aperçu du volume actuel de la piste.

### Régler le seuil de similitude

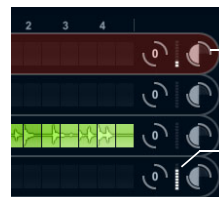
Faites glisser le contrôle de seuil de similitude (la ligne aux poignées qui traverse les curseurs de similitude de haut en bas) vers la gauche ou la droite afin de définir une similitude minimale.

Les tranches ayant une similitude en-dessous de ce seuil (le curseur de similitude se trouve à gauche du contrôle du seuil) ne seront pas considérées pour la lecture.

### Nouvelle règle au format "mesures et temps"

En haut de la section des pistes se trouve une règle affichant les mesures et les temps (selon la signature rythmique du projet).

Contrôle de seuil de similitude Règle



Volume de piste

Vu-mètre



## Mise à jour de REVerence

Le bouton "Smooth Parameter Changes" a été ajouté au panneau de contrôle du plug-in REVerence. Vous le trouvez en haut à droite, entre les cases de programme et les boutons Store/Recall/Erase. Si ce bouton est activé, un fondu enchaîné est effectué lorsque vous passez d'un programme vers un autre. Laissez ce bouton désactivé pendant que vous cherchez le programme à utiliser ou le réglage adéquat pour une réponse d'impulsion. Une fois la matrice de programme configurée, activez ce bouton pour éviter d'entendre des parasites audio lors du passage entre programmes.



### True stereo

Les réponses d'impulsion qui ont été enregistrés comme fichiers "true stereo" vous permettent de créer une impression très réaliste de la pièce correspondante. REVerence ne peut utiliser que les fichiers "true stereo" ayant la configuration de canal suivante (exactement dans cet ordre) : LL, LR, RL, RR.

Voici comment sont définis les canaux :

Canal	Le signal de cette source...	...a été enregistré avec ces microphones
LL	gauche	gauche
LR	gauche	droit
RL	droite	gauche
RR	droite	droit

⇒ Si vos réponses d'impulsion "true stereo" sont uniquement disponibles sous forme de fichiers mono séparés, vous pouvez utiliser la fonction Exporter Mixage Audio de Cubase pour créer des fichiers entrelacés supporté par REVerence (voir le chapitre "Exporter un mixage audio" dans le Mode d'Emploi).

Par défaut, REVerence passe automatiquement en mode "true stereo" lorsque le plug-in est inséré sur une piste stéréo et qu'une réponse d'impulsion à 4 canaux est chargée.

Par conséquent, si vous travaillez avec des fichiers surround, c'est-à-dire des réponses d'impulsion à 4 canaux ayant été enregistrés dans une configuration Quadro (L/R, LS/RS), vous devez insérer le plug-in sur une piste audio dotée d'une configuration 4.0. Sur une piste stéréo, ces fichiers seront également traités en mode "true stereo".

Comment alors empêcher REVerence de traiter les fichiers surround en mode "true stereo" où cela n'est pas voulu ? La solution consiste en un attribut "Recording Method" (méthode d'enregistrement) pouvant être écrit dans les informations iXML du fichier de réponse d'impulsion correspondant. Chaque fois que vous chargez une réponse d'impulsion ayant une configuration de 4 canaux sur une piste stéréo, REVerence cherche dans les informations iXML du fichier. Si le plug-in trouve l'attribut "Recording Method", voici ce qui se passe :

- Si l'attribut est réglé sur "TrueStereo", le plug-in opérera en mode "true stereo".
- Si l'attribut est réglé sur "A/B" ou "Quadro", le plug-in opérera en mode stéréo normal et ne traite que les canaux gauche et droit (L/R) du fichier surround.

⇒ Dans l'Inspecteur d'Attributs de la MediaBay, vous pouvez définir l'attribut "Recording Method" pour vos propres fichiers de réponse d'impulsion. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au chapitre "[La MediaBay](#)" à la page 19.

## Mise à jour du plug-in Studio EQ

Chaque bande d'EQ dispose maintenant d'un bouton avec lequel vous pouvez invertir la bande d'EQ (de façon à reproduire la courbe d'égalisation en miroir sur l'axe x). Ce bouton se trouve en bas à droite du contrôle de Gain.



C'est très pratique pour éliminer les bruits indésirables. Lors de la recherche de la fréquence à supprimer, il peut s'avérer utile de d'abord l'intensifier (régler le filtre sur une valeur de Gain positive). Si vous avez trouvé cette fréquence, vous pouvez alors utiliser le bouton Inv pour la supprimer.

**Index**

- A**
- ACID® (Boucles) [54](#)
  - Affichage de forme d'onde
    - Éditeur d'Échantillons [45](#)
  - Agir sur la micro-courbe de hauteur [69](#)
  - Ajuster Hauteur (VariAudio) [70](#)
  - Algorithme
    - Éditeur d'Échantillons [56](#)
  - Attributs
    - À propos [33](#)
    - Définir [37](#)
    - Édition dans la MediaBay [34](#)
    - Gestion des listes [36](#)
  - Audio aligné sur le tempo [53](#)
  - Audio en MIDI [73](#)
  - AudioWarp
    - À propos [53](#)
    - Déstretcher l'audio [76](#)
    - Mode Musical [53](#)
    - Onglet [44](#)
  - AVI (format vidéo) [78](#)
- B**
- Banques de patterns
    - Pré-écoute dans la MediaBay [30](#)
  - Barre d'outils
    - Éditeur d'Échantillons [43](#)
  - Biais (métrique)
    - Repères [60](#)
  - Boucles audio
    - Alignement sur le tempo [54](#)
- C**
- Calage
    - Éditeur d'Échantillons [52](#)
  - Caler sur un Passage à Zéro
    - Éditeur d'Échantillons [52](#)
  - Contourner
    - AudioWarp [73](#)
    - Changements de hauteur [73](#)
  - Convertir en MIDI [74](#)
  - Convertir la Sélection en Fichier
    - Éditeur d'Échantillons [50](#)
- D**
- Défilement Automatique
    - Éditeur d'Échantillons [52](#)
  - Désactiver Modifications de Hauteur [73](#)
  - Désactiver Modifications Warp [58](#)
  - Dessiner
    - Dans l'Éditeur d'Échantillons [52](#)
    - Repères [61](#)
  - Déstretcher l'audio [76](#)
  - DV (format vidéo) [78](#)
- E**
- Échelle de niveau
    - Axe de demi-niveau [45](#)
    - Éditeur d'Échantillons [45](#)
  - Écoute
    - À l'aide des raccourcis clavier [47](#)
    - Éditeur d'Échantillons [47](#)
    - Feedback Acoustique [47](#)
    - Outil Haut-Parleur [47](#)
  - Écoute dynamique (Scrub)
    - Événements dans l'Éditeur d'Échantillons [47](#)
  - Éditeur d'Échantillons
    - Audition [47](#)
    - Barre d'outils [43](#)
    - Entrée MIDI [70](#)
    - Informations sur le Clip Audio [43](#)
    - Inspecteur [43](#)
    - Ligne d'infos [43](#)
    - Onglet AudioWarp [44](#)
    - Onglet Définition [44](#)
    - Onglet Intervalle [45](#)
    - Onglet Repères [44](#)
    - Onglet Traitement [45](#)
    - Onglet VariAudio [44](#)
    - Opérations générales [46](#)
    - Options et réglages [52](#)
    - Ouvrir [42](#)
    - Présentation [45](#)
    - Régions [50](#)
    - Règle [45](#)
    - Warp Libre [57](#)
    - Zoomer [46](#)
  - Entrée MIDI
    - Éditeur d'Échantillons [70](#)
- Événements**
- Créer à partir des repères [62](#)
- Événements Audio**
- Afficher dans l'Éditeur d'Échantillons [52](#)
  - Coller une sélection [49](#)
  - Copier une sélection [49](#)
  - Couper une sélection [49](#)
  - Créer à partir des régions [51](#)
  - Créer des tranches [60](#)
  - Édition dans l'Éditeur d'Échantillons [42](#)
  - Édition des sélections [49](#)
  - Faire des sélections [48](#)
  - Extraire l'audio de la vidéo [84](#)
  - Extraire MIDI (VariAudio) [73](#), [74](#)
- F**
- Feedback Acoustique
    - Éditeur d'Échantillons [47](#)
    - VariAudio [73](#)
  - Fenêtre des Marqueurs
    - Menu local Type [17](#)
  - Fenêtre Lecteur Vidéo [83](#)
    - Définition de la qualité vidéo [83](#)
    - Rapport Largeur/Hauteur [83](#)
    - Régler la taille de la fenêtre [83](#)
- H**
- Hauteur & Warp
    - Changer la hauteur [68](#)
    - Onglet VariAudio [68](#)
- I**
- Importer
    - Fichiers vidéo [80](#)
  - Insérer un Silence
    - Éditeur d'Échantillons [50](#)
  - Interpoler les Images Audio [46](#)

- L**
- Lecture d'une vidéo [82](#)
    - Sur l'écran de l'ordinateur [83](#)
    - Sur un périphérique de sortie externe [82](#)
  - Ligne d'infos
    - Éditeur d'Échantillons [43](#)
  - Liste de marqueurs
    - Navigation [17](#)
- M**
- Marqueurs
    - Ajouter dans la fenêtre des Marqueurs [17](#)
    - Créer à partir des repères [62](#)
    - Déplacer [17](#)
    - Fenêtre des Marqueurs [17](#)
    - Filtrage [17](#)
    - Supprimer [17](#)
  - Marqueurs de Cycle
    - Ajouter dans la fenêtre des Marqueurs [17](#)
  - MediaBay
    - À propos [20](#)
    - Afficher/Masquer des sections [21](#)
    - Définir Lieux à Scanner [22](#), [23](#)
    - Définition des attributs d'utilisateur [37](#)
    - Disposition de la fenêtre [21](#)
    - Édition des attributs [34](#)
    - Filtrage d'attributs [32](#)
    - Filtrage logique [31](#)
    - Inspecteur d'Attributs [33](#)
    - Module VST Sound [23](#)
    - Opérations de Scanning [22](#)
    - Préférences [38](#)
    - Raccourcis Clavier [39](#)
    - Recherche textuelle à l'aide d'opérateurs booléens [26](#)
    - Section Filtre [31](#)
    - Section Lieux à scanner [24](#)
    - Section Pré-écoute [28](#)
    - Section Résultats [24](#)
    - Sections [20](#)
  - MIDI
    - Extraire de l'Audio [73](#)
- Mode Musical**
- Bibliothèque [53](#)
  - Éditeur d'Échantillons [53](#)
  - Montrer l'Évènement Audio [52](#)
  - MOV (format vidéo) [78](#)
  - MPEG-1 (format vidéo) [78](#)
  - MPEG-2 (format vidéo) [78](#)
  - MPEG-4 (format vidéo) [78](#)
- N**
- Navigation
    - Liste de marqueurs [17](#)
- O**
- Onglet Définition
    - Éditeur d'Échantillons [44](#)
  - Onglet Intervalle
    - Éditeur d'Échantillons [45](#)
  - Onglet Traitement
    - Éditeur d'Échantillons [45](#)
  - Onglet VariAudio
    - Éditeur d'Échantillons [44](#)
  - Onglets Warp
    - Créer à partir des repères [59](#)
    - Déplacement de position d'insertion [58](#)
    - Déplacer [58](#)
    - Édition [58](#)
    - Réinitialiser [59](#)
    - Supprimer [58](#)
  - Outil Haut-Parleur
    - Éditeur d'Échantillons [47](#)
- P**
- Point de Synchronisation
    - Régler dans l'Éditeur d'Échantillons [47](#)
- Q**
- QT (format vidéo) [78](#)
  - Quantification Groove
    - De l'Audio [62](#)
  - Quantifier
    - Créer des grooves à partir de l'Audio [62](#)
    - Hauteur (VariAudio) [69](#)
- R**
- Rapport Largeur/Hauteur
    - Fenêtre Lecteur Vidéo [83](#)
  - Réduire les Espaces Vides
    - Éditeur d'Échantillons [62](#)
  - Régions
    - À propos [50](#)
    - Créer [50](#)
    - Créer à partir des repères [51](#), [62](#)
    - Écoute [51](#)
    - Édition [51](#)
    - Exporter sous forme de fichiers audio [51](#)
    - Supprimer [50](#)
  - Réglage Auto
    - Éditeur d'Échantillons [54](#)
  - Réglage manuel
    - Éditeur d'Échantillons [54](#)
  - Règle
    - Éditeur d'Échantillons [45](#)
  - Réinitialiser (VariAudio) [73](#)
  - Remplacer l'Audio du Fichier Vidéo [85](#)
  - Repères
    - À propos [59](#)
    - Biais (métrique) [60](#)
    - Calculer [59](#)
    - Créer des régions [51](#), [62](#)
    - Créer événements [62](#)
    - Créer marqueurs [62](#)
    - Édition manuelle [61](#)
    - Et réglages de tempo [60](#)
    - Menu local Utiliser [59](#)
    - Onglet [44](#)
    - Réduire les Espaces Vides [62](#)

## S

### Segments

- Changer le point de départ/fin de la note [66](#)
- Coller [67](#)
- Couper des segments [66](#)
- Déplacement horizontal [67](#)
- Sauvegarder la segmentation [67](#)
- Supprimer [67](#)
- VariAudio [66](#)

### Sortie DV FireWire [80](#)

### Swing

- Éditeur d'Échantillons [56](#)

## T

### Traitement hors-ligne

- VariAudio [65](#)

### Tranches

- À propos [59](#)
- Créer [59](#), [60](#)

## V

### VariAudio

- À propos [63](#)
- Affichage de forme d'onde [63](#)
- Ajuster Hauteur [70](#)
- Appliquer l'édition [65](#)
- Audition [73](#)
- Changer la hauteur [68](#)
- Contourner [73](#)
- Éditer des segments [66](#)
- Édition de Hauteur/Warp [68](#)
- Extraire MIDI [73](#)
- Modification du timing [71](#)
- Quantifier Hauteur [69](#)
- Réinitialiser [73](#)
- Segments [63](#)

## Vidéo

- Afficher Numéros d'Images [81](#)
- Afficher Thumbnails [81](#)
- Codecs [78](#)
- Compatibilité des fichiers [78](#)
- Configuration des Périphériques [82](#)
- Écoute dynamique (Scrub) [83](#)
- Édition [84](#)
- Extraire l'Audio [84](#)
- Formats container [78](#)
- Importer [80](#)
- Lecture [82](#)
- Périphériques de sortie [79](#)
- Pistes [80](#)
- Rapport Largeur/Hauteur [83](#)
- Remplacer l'Audio [85](#)
- Rendre muet [81](#)
- Vignettes [81](#)

### Vignettes

- À propos [81](#)
- Fichiers cache de vignettes [81](#)
- Génération manuelle de fichiers cache de vignettes [81](#)
- Taille du Cache de la Mémoire Thumbnail [81](#)

## W

### Warp de segments

- VariAudio [71](#)

### Warp Libre

- À propos [57](#)
- Utilisation de l'outil Warp Libre [57](#)

## Z

### Zoomer

- Éditeur d'Échantillons [46](#)