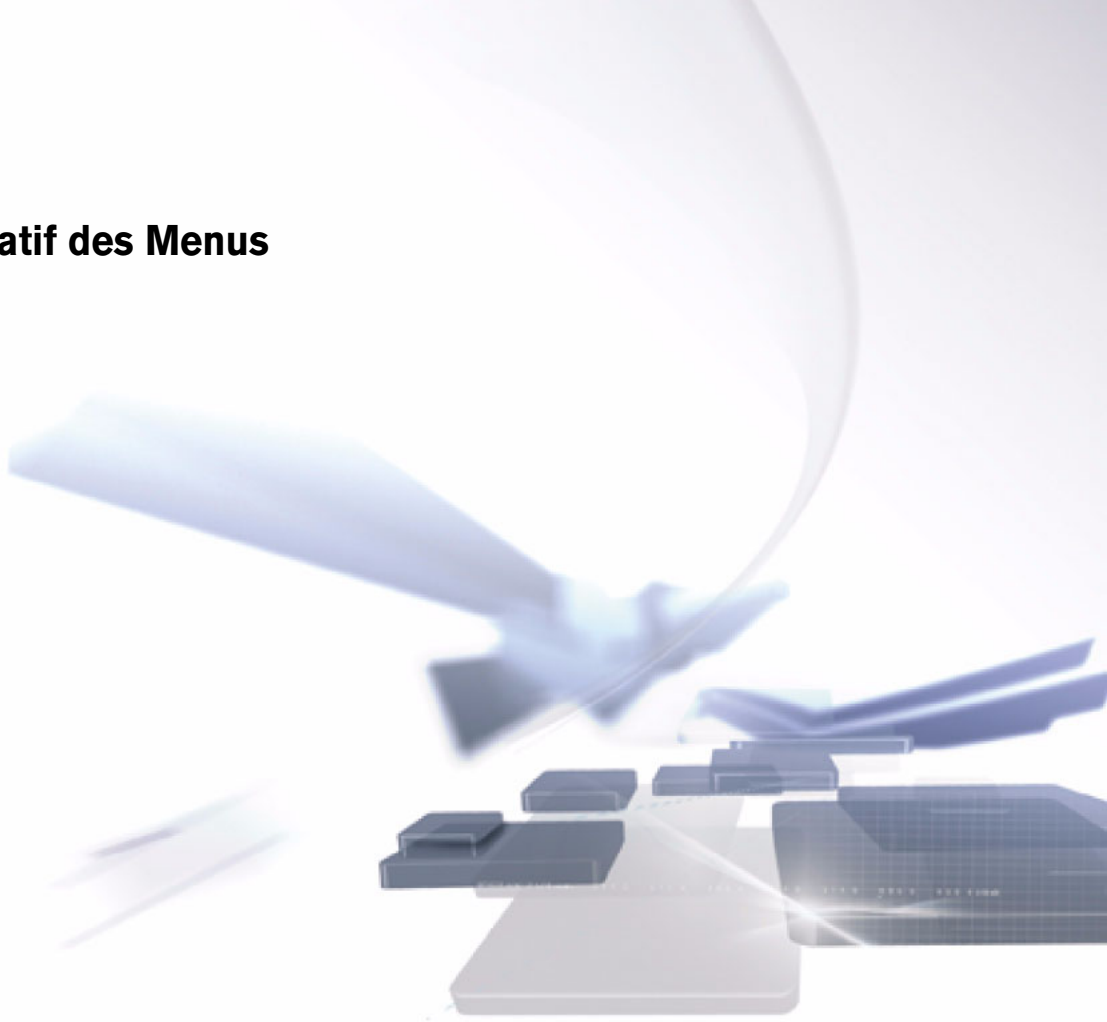


Récapitulatif des Menus



 **CUBASE STUDIO 5**
Music Production System



Révision et Contrôle Qualité :

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer

Traduction : C.I.N.C

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

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques déposées [™] ou [®] 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.

Date de publication : 7 Janvier, 2009

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2009.

Tous droits réservés.

Récapitulatif des Menus

Introduction

Ce document regroupe toutes les options des principaux menus de Cubase et de Cubase Studio, pour une consultation rapide. Pour plus d'informations, reportez-vous au Mode d'Emploi.

Menu Cubase (Mac OS X uniquement)

À propos de Cubase

Ouvre une fenêtre contenant des informations à propos du numéro de version Cubase, etc.

Préférences...

Le dialogue des Préférences contient divers réglages et options. Ce dialogue comporte plusieurs pages, auxquelles vous accédez en sélectionnant des options dans la liste de gauche, semblable au Finder. Pour faire des réglages sans refermer le dialogue, utilisez le bouton Appliquer.

Utilisez le bouton Aide du dialogue pour avoir des informations sur les options se trouvant sur la page sélectionnée.

Quitter

Pour quitter le programme. Si des modifications n'ont pas été sauvegardées dans un projet ouvert, vous aurez la possibilité de conserver ces changements ou de les ignorer avant de quitter le programme.

Menu Fichier

Nouveau Projet

Cette commande permet de créer un nouveau projet sans titre. Une liste est affichée permettant de sélectionner un modèle ou un projet vide. Les modèles "d'usine" sont des configurations préétablies correspondant à différents types de projets. Un projet peut être sauvegardé sous forme de modèle, qui apparaîtra ensuite dans cette liste.

Après avoir choisi, un sélecteur de fichier apparaît, permettant de sélectionner un dossier dans lequel seront stockés tous les fichiers relatifs au nouveau Projet. Choisissez un dossier de projet existant ou cliquez sur le bouton Créer pour créer un nouveau dossier.

Nouvelle Librairie... (Cubase uniquement)

Permet de créer une librairie – c'est-à-dire un fichier de bibliothèque indépendant, qui n'est associé à aucun projet. Il vous sera demandé de choisir un dossier de projet (dans lequel seront stockés tous les fichiers de la librairie). Les librairies sont un excellent moyen de stocker des fichiers auxquels vous désirez accéder à partir de projets différents (collections d'effets sonores, etc.).

Ouvrir...

Cette commande ouvre un sélecteur de fichier permettant de repérer et d'ouvrir un des fichiers de projet sauvegardés. Les fichiers Projet Cubase ont comme extension ".cpr". Plusieurs projets peuvent être ouverts en même temps, mais un seul peut être actif. Le Projet actif est indiqué par un bouton bleu dans le coin en haut à gauche de la fenêtre Projet.

Charger une Librairie... (Cubase uniquement)

Permet d'ouvrir un fichier de librairie (extension ".npl"). Les librairies sont des fichiers de bibliothèque indépendants qui ne sont associés à aucun projet. Lorsque vous ouvrez une librairie, elle apparaît dans une autre fenêtre Bibliothèque séparée. Pour ajouter des fichiers de la librairie à votre projet, faites-le par glisser-déposer.

Fermer

Referme la fenêtre active. Si une fenêtre Projet est active, c'est le projet correspondant qui sera fermé.

Enregistrer

Sauvegarde toutes les modifications apportées à un projet depuis la dernière sauvegarde. Cette commande mémorise le Projet sous son nom et à son emplacement actuel.

Enregistrer Sous...

Enregistrer Sous permet de donner un nouveau nom et un nouveau dossier au projet.

Copie de Sauvegarde du Projet

Cette option permet de sauvegarder le projet dans un nouveau dossier. Il dispose de quelques fonctions supplémentaires, destinées à l'archivage.

Lorsqu'un nouveau dossier vide a été sélectionné, un dialogue apparaît dans lequel vous pouvez changer le nom du projet et régler les options suivantes :

- Par défaut, le projet d'origine reste le Projet Actif après avoir cliqué sur OK. Ainsi vous pouvez créer instantanément une copie de sauvegarde de votre projet sans avoir à revenir au projet d'origine. Toutefois, vous pouvez également choisir de faire une nouvelle copie du Projet Actif.

- Vous pouvez choisir de minimiser les fichiers audio. Ceci optimise les fichiers basés sur les clips audio référencés dans le projet. Comme les clips utilisés dans le projet peuvent faire référence à des fichiers audio beaucoup plus gros que ce qui est réellement utilisé, cette option peut réduire la taille du projet de manière significative.

- Vous pouvez geler les modifications. Ceci rendra permanents tous les traitements et effets appliqués aux clips.

- Vous pouvez choisir de ne pas inclure les fichiers vidéo dans la version archivée du projet.

- Vous pouvez choisir d'effacer les fichiers inutilisés.

Lorsque vous sauvegardez un projet dans un nouveau dossier, tous les fichiers relatifs seront sauvegardés avec lui, en fonction des options choisies dans ce dialogue. Le contenu du dossier d'origine du projet reste intact. Si vous êtes absolument certain que vous n'aurez plus besoin des fichiers inutilisés ni des fichiers vidéo du projet d'origine, vous pouvez les exclure de la version archivée.

Enregistrer comme Modèle...

Vous pouvez sauvegarder n'importe quel projet comme modèle. Lorsque vous créez un nouveau projet, les modèles disponibles sont affichés, ce qui vous permet de choisir un de ces modèles comme base de votre nouveau projet.

Les modèles sauvegardés contiennent tout ce qui était dans le projet d'origine, dont les clips et les événements.

Enregistrer la Librairie... (Cubase uniquement)

Sauvegarde la librairie active actuellement ouverte. Les fichiers Librairie ont comme extension ".npl".

Retourner à la Version Précédente

Cette option de menu permet de revenir à la dernière version sauvegardée du projet. Si vous avez enregistré de nouveaux fichiers audio depuis la dernière sauvegarde, vous aurez la possibilité de les conserver ou les effacer.

Configuration de l'Imprimante...

Cette option ouvre le dialogue de mise en page standard, servant à choisir les formats de papier etc., avant l'impression d'une partition. Cette option n'est disponible que si l'Éditeur de Partition est ouvert.

Imprimer...

Ouvre le dialogue d'Impression standard, permettant de sélectionner quelles pages seront imprimées, le nombre d'exemplaires de chacune, etc. Cette option n'est disponible que si l'Éditeur de Partition est ouvert.

Importer

Option	Description
Fichier Audio...	Cette commande permet d'importer des fichiers audio directement dans un projet. Le fichier importé sera placé à la position actuelle du curseur dans la piste audio sélectionnée.
L'audio d'un CD-Audio...	Ouvre le dialogue Importer du CD-Audio à partir duquel vous pouvez importer l'audio d'un CD. Pour les détails à propos de ce dialogue, utilisez la fonction d'Aide du dialogue.
Fichier Vidéo...	Ouvre un sélecteur de fichier permettant d'importer un fichier vidéo sur la piste vidéo. Vous n'avez pas besoin de créer une piste vidéo avant l'importation, elle sera créée automatiquement. La vidéo importée sera placée à la position actuelle du curseur.
L'audio d'une Vidéo...	Permet d'extraire l'audio d'un fichier vidéo présent sur le disque. L'audio du fichier vidéo sélectionné est extrait puis converti en un fichier Wave, placé dans le dossier Audio du projet.
Fichier MIDI...	Vous pouvez importer des fichiers MIDI Standard (SMF) de Type "0" (toutes les données sur une seule piste) ou "1" (données sur plusieurs pistes). Lors de l'importation, vous pouvez soit importer le fichier dans le projet en cours, ou créer un nouveau projet.
Archive de Piste... (Cubase uniquement)	La fonction Importer Archive de Piste permet d'importer une piste exportée d'un autre projet (ou Nuendo).

Option	Description
Piste Tempo...	Les informations de piste Tempo (dont les événements de mesure ou signature rythmique) peuvent être exportées dans un fichier xml spécial (extension ".smt"). Cette option de menu vous permet d'importer un tel fichier de piste Tempo ayant été exporté d'un autre Projet. Ceci remplacera toutes les données de piste Tempo dans le projet en cours (toutefois l'opération peut être annulée en cas de besoin).
MusicXML...	Permet d'importer des fichiers MusicXML version 1.1. Cela vous permet de représenter des partitions dans Cubase. Notez qu'il y a des restrictions concernant les paramètres supportés par Cubase.
OMF... (Cubase uniquement)	Permet d'ouvrir un fichier OMF (Open Media Framework Interchange) et de le convertir en un projet Cubase.

Exporter

Option	Description
Fichier MIDI...	Permet d'exporter vos pistes MIDI sous forme d'un fichier MIDI Standard (SMF).
Boucle MIDI...	Permet d'exporter des boucles MIDI (extension de fichier "midloop") dans Cubase. Des boucles MIDI contiennent des informations sur le conteneur MIDI ainsi que tous les réglages sauvegardés dans les préréglages de piste d'instrument.
Mixage Audio...	Permet de faire un mixage et d'exporter ce qui est restitué par un bus de sortie. Dans Cubase, vous pouvez aussi exporter une voie de piste audio ou toutes sorties de voies audio de la console (dont les voies d'instrument VST, de retour d'effet, de Groupe et ReWire). Le mixage résultant est sauvegardé dans un fichier sur votre disque dur, au complet avec les effets, l'automatisation, l'EQ, etc., dans un des divers formats de fichier.
Pistes Sélectionnées... (Cubase uniquement)	Permet d'exporter les pistes sélectionnées dans le projet actuel, au complet avec leur contenu, les réglages de console, d'automatisation, d'effets, etc. Les pistes exportées peuvent ensuite être importées dans d'autres projets Cubase en sélectionnant "Archive de Piste..." dans le sous-menu Importer.
Piste Tempo...	Les informations de piste Tempo (dont les événements de mesure ou signature rythmique) peuvent être exportées dans un fichier xml spécial (extension ".smt"), qui pourra ensuite être importé dans un autre projet.
Partitions...	Vous permet d'exporter une partition (en mode Page) comme image, par ex. comme fichier Bitmap.
MusicXML...	Permet d'exporter des fichiers MusicXML. Notez qu'il y a des restrictions concernant les paramètres supportés par Cubase.
OMF... (Cubase uniquement)	Sauvegarde le projet actif sous forme d'un fichier OMF (Open Media Framework Interchange).

Remplacer l'Audio du Fichier Vidéo...

Permet d'insérer de l'audio dans un fichier vidéo. Si le fichier vidéo contient déjà une piste audio, celle-ci sera remplacée.

Nettoyage...

La fonction Nettoyage vous aide à libérer de l'espace mémoire sur votre disque dur en repérant les fichiers audio qui ne sont pas utilisés dans les dossiers de Projet de votre disque et en les effaçant, si vous le souhaitez.

Préférences...

⇒ Sous Mac OS X, cette option se trouve dans le menu Cubase.

Le dialogue des Préférences contient divers réglages et options. Ce dialogue comporte plusieurs pages, auxquelles vous accédez en sélectionnant des options dans la liste de gauche, ressemblant à l'Explorateur. Pour faire des réglages sans refermer le dialogue, utilisez le bouton Appliquer.

Utilisez le bouton Aide du dialogue pour avoir des informations sur les options se trouvant sur la page sélectionnée.

Raccourcis Clavier...

Le dialogue des Raccourcis Clavier permet d'attribuer des commandes clavier à pratiquement toutes les fonctions de Cubase, il sert aussi à adapter les raccourcis clavier existants à vos besoins. Utilisez le bouton Aide de ce dialogue pour obtenir des informations sur ses différentes options.

Projets Récents

Ce sous-menu rassemble des raccourcis vers les projets les plus récents sur lesquels vous avez travaillé. Cette liste est chronologique, avec le projet le plus récent en haut de la liste.

Quitter

⇒ Sous Mac OS X, cette option se trouve dans le menu Cubase.

Pour quitter le programme. Si des modifications n'ont pas été sauvegardées dans un projet ouvert, vous aurez la possibilité de conserver ces changements ou de les ignorer avant de quitter le programme.

Menu Édition

Annuler/Rétablir

Cubase offre plusieurs niveaux d'annulation dans un spectre très large, permettant d'annuler pratiquement toute manipulation effectuée.

- Pour annuler la dernière manipulation effectuée, sélectionnez Annuler dans le menu Édition, ou utilisez le raccourci clavier correspondant (par défaut [Ctrl]/[Commande]-[Z]).

Si vous sélectionnez "Annuler" une deuxième fois, c'est l'opération effectuée juste avant qui sera à son tour annulée, et ainsi de suite.

- Pour rétablir la dernière manipulation effectuée, sélectionnez Rétablir dans le menu Édition, ou d'utiliser le raccourci clavier correspondant (par défaut [Ctrl]/[Commande]-[Maj]-[Z]).

Les manipulations annulées seront alors rétablies. Ce rétablissement est possible jusqu'à ce que vous effectuiez une autre manipulation : dès lors, la pile de rétablissement est remise à jour – voir "Historique", ci-dessous.

⚠ Le nombre d'annulations disponibles est fonction de la valeur du paramètre "Nombre Maximum d'Annulations" spécifiée dans la page "Général" du dialogue "Préférences".

Historique...

La fenêtre Historique des Modifications contient une représentation graphique de la pile d'annulation (autrement dit, une liste de toutes les manipulations effectuées, la plus récente se trouvant au sommet de la pile) et de la liste des manipulations déjà annulées, la plus récente se trouvant en bas de la pile. Ces deux listes étant séparées par une ligne bleue (ligne de séparation).

Le dialogue Historique des Modifications permet d'annuler ou de rétablir d'un seul coup plusieurs actions, en déplaçant la ligne séparant la pile d'annulation de la pile de rétablissement (ce qui revient, en fait, à transférer des actions de la pile d'annulation dans la pile de rétablissement, ou vice versa).

Couper/Copier/Coller

Vous pouvez couper ou copier les événements sélectionnés (ou des intervalles de sélection) et les coller à l'emplacement actuel du curseur sur la ou les piste(s) d'origine.

Coller à l'Origine

Colle un événement à sa position d'origine, c'est-à-dire là où il a été coupé ou copié.

Supprimer

Supprime les événements sélectionnés.

Couper au Curseur

Scinde les événements sélectionnés à l'emplacement actuel du curseur. Si aucun événement n'est sélectionné, tous les événements de toutes les pistes ayant une intersection avec le curseur seront scindés.

Couper aux Délimiteurs

Découpe tous les événements aux positions des délimiteurs gauche et droit.

Intervalle

Les options du sous-menu Intervalle ont les fonctions suivantes :

Option	Description
Copie Globale	Copie tout ce qui se trouve dans l'intervalle de sélection.
Copier et Supprimer l'Intervalle	Coupe les données correspondant à l'intervalle de sélection et les place dans le presse-papiers. Les événements se trouvant à droite de l'intervalle coupé sont déplacés pour combler le blanc.
Supprimer l'Intervalle	L'intervalle de sélection est supprimé et les événements se trouvant à droite sont déplacés vers la gauche pour combler le blanc.
Coller avec Décalage	Colle les données contenues dans le presse-papiers à la position de début de la sélection et sur la piste sélectionnée. Les événements existants sont déplacés pour faire de la place aux données collées.
Coller avec Décalage à l'Origine	Colle les données contenues dans le presse-papiers à leur position d'origine. Les événements existants sont déplacés pour faire de la place aux données collées.
Scinder	Découpe tous les événements ou conteneurs traversés par l'intervalle de sélection, aux positions des extrémités de l'intervalle de sélection.

Option	Description
Tronquer	Les sections situées à l'extérieur de l'intervalle de sélection sont supprimées en ne laissant que les événements se trouvant entièrement à l'intérieur ou à l'extérieur de l'intervalle de sélection.
Insérer un Silence	Insère un espace vierge sur la piste à partir du début de l'intervalle de sélection ; la durée de cet espace vierge correspond à celle de l'intervalle de sélection. Les événements situés à la droite de l'intervalle de sélection sont décalés vers la droite pour "faire de la place". Les événements traversés par le début de l'intervalle de sélection sont découpés, et la section de droite est déplacée vers la droite.

Sélectionner

Les options de ce sous-menu ont des fonctions différentes, selon l'outil de sélection employé : outil Flèche ou Sélection d'Intervalle :

Sélection d'événements

Option	Description
Tout	Sélectionne tous les événements de la fenêtre.
Néant	Désélectionne tous les événements.
Inverser	Inverse la sélection, c.-à-d. tous les événements sélectionnés ne le sont plus et ceux qui ne l'étaient pas le sont.
Le Contenu de la Boucle	Sélectionne tous les événements partiellement ou entièrement situés entre les délimiteurs gauche et droit.
Du Début jusqu'au Curseur	Sélectionne tous les événements commençant à gauche du curseur de projet.
Du Curseur jusqu'à la Fin	Sélectionne tous les événements se terminant à droite du curseur de projet.
Hauteur égale – toutes les Octaves	Sélectionne toutes les notes MIDI (dans les éditeurs MIDI uniquement) ayant la même hauteur que la note sélectionnée (quelle que soit l'octave).
Hauteur égale – même Octave	Sélectionne toutes les notes MIDI (dans les éditeurs MIDI uniquement) ayant la même hauteur que la note sélectionnée (dans la même octave).
Sélectionner Contrôleurs dans Plage de Note	Sélectionne tous les contrôleurs MIDI qui se trouvent dans l'intervalle des notes sélectionnées.
Tout sur les Pistes Sélectionnées	Sélectionne tous les événements se trouvant sur la piste sélectionnée.

Sélection d'intervalle

Option	Description
Tout	Dans la fenêtre Projet, cela effectue une sélection englobant toutes les pistes, du début à la fin du projet. Dans l'Éditeur d'Echantillons, cette option sélectionne tout le clip.
Néant	Supprime l'intervalle de sélection en cours.
Le Contenu de la Boucle	Sélectionne toutes les notes situées partiellement ou complètement entre les délimiteurs gauche et droit. Dans la fenêtre Projet, la sélection s'étend sur toutes les pistes.
Du Début jusqu'au Curseur	Effectue une sélection depuis le début du Projet jusqu'au curseur de Projet. Dans la fenêtre Projet, la sélection s'étend sur toutes les pistes.
Du Curseur jusqu'à la Fin	Effectue une sélection depuis le curseur de Projet jusqu'à la fin du Projet. Dans la fenêtre Projet, la sélection s'étend sur toutes les pistes.
Sélectionner l'Événement	Cette option (disponible seulement dans l'Éditeur d'Echantillons) sélectionne l'audio inclus dans l'événement édité uniquement.
Tout sur les Pistes Sélectionnées	Sélectionne tous les événements se trouvant sur la piste sélectionnée.
Du Bord Gauche de la Sélection jusqu'au Curseur	Déplace le bord gauche de l'intervalle de sélection en cours jusqu'à la position du curseur de projet.
Du Bord Droit de la Sélection jusqu'au Curseur	Déplace le bord droit de l'intervalle de sélection en cours jusqu'à la position du curseur de projet.

Dupliquer/Répéter...

- Dupliquer crée une copie de l'événement sélectionné, qui se voit placée directement après l'événement d'origine. Si plusieurs événements sont sélectionnés, ils sont tous copiés "d'un seul bloc", en maintenant leurs espacements relatifs.

- Sélectionner "Répéter..." dans le menu Édition ouvre un dialogue permettant de créer un certain nombre de copies ("normales" ou partagées) de(s) événements sélectionné(s).

Cette fonction travaille exactement comme la fonction Dupliquer, à part qu'on peut spécifier le nombre de copies désiré.

Remplir la Boucle

Crée le nombre de copies suffisant pour aller du Délimiteur gauche au Délimiteur droit. La dernière copie est automatiquement raccourcie pour se terminer exactement à l'emplacement du délimiteur droit.

Déplacer

Les options suivantes sont disponibles dans ce sous-menu :

Option	Description
Curseur	Envoie l'événement sélectionné à la position où se trouve le curseur de projet. S'il y a plusieurs événements sélectionnés sur la même piste, le premier événement commencera là où se trouve le Curseur, et les autres prendront place, l'un derrière l'autre, après le premier.
Origine	Place les événements à leurs positions d'origine : autrement dit, les endroits où ils ont été enregistrés.
En Avant-plan/ En Arrière-plan	Cette fonction ne modifie pas la position des événements, mais fait passer l'événement sélectionné à l'avant-plan ou à l'arrière-plan. Cette fonction est très utile lorsque les événements se superposent, car elle permet de visualiser sans problème ceux qui sont "masqués" par un autre. Dans le cas des événements audio, cette fonction est extrêmement importante, puisque seules les sections visibles d'un événement sont lues. Par conséquent, faire passer un événement audio en avant-plan (ou faire passer en arrière-plan celui qui est placé devant lui) permet d'écouter tout l'événement en lecture. Notez qu'il est également possible, d'utiliser la fonction "En Avant" du menu contextuel d'événement (bien que le fonctionnement soit différent).

Convertir en Copie Réelle

Crée une nouvelle version du clip (éditable indépendamment) et l'ajoute à la Bibliothèque.

Grouper/Dégrouper

Vous pouvez grouper plusieurs événements afin de les traiter comme une seule entité. Ainsi, si vous éditez un des événements du groupe, tous les autres événements de ce groupe seront affectés également (si applicable).

De même, pour dissocier des événements groupés, vous pouvez sélectionner "Dégrouper".

Verrouiller.../Déverrouiller

Si vous désirez être sûr de ne pas modifier ou déplacer un événement accidentellement, vous pouvez le verrouiller. Le verrouillage peut affecter l'une des propriétés suivantes (ou n'importe quelle combinaison) :

Option	Description
Position	Si cette propriété est verrouillée, l'événement ne peut plus être déplacé.

Option	Description
Taille	Si cette propriété est verrouillée, l'événement ne peut plus être redimensionné.
Autres	Si cette propriété est verrouillée, aucune autre édition de l'événement n'est possible. Ce qui inclut les réglages de fondus et de volume de l'événement, le traitement, etc.

Pour indiquer lesquelles de ces propriétés seront affectées par la fonction de Verrou, utilisez le menu local "Attributs verrouillés" du dialogue Préférences (page Édition).

Sélectionnez des événements verrouillés, puis choisissez "Déverrouiller..." pour les déverrouiller.

Rendre Muet/Enlever Rendre Muet

Pour rendre muets des événements, sélectionnez-les puis choisissez "Rendre Muet".

De même, pour rendre non muets des événements muets, sélectionnez-les puis choisissez "Enlever Rendre Muet".

Éditeur Logique de Projet...

Ouvre l'Éditeur Logique de Projet dans lequel vous pouvez réaliser des opérations de "chercher et remplacer" au niveau du projet.

Préréglages d'Éditeur Logique de Projet

Ce sous-menu contient différents préréglages pour l'Éditeur Logique de Projet.

Automatisation suit Événements

Cette option peut aussi être activée dans le dialogue des Préférences (page Édition). Mais elle est aussi disponible dans le menu Édition pour une activation et désactivation rapide. Si elle est cochée, les événements d'automatisation suivront automatiquement lorsque vous déplacerez un événement ou un conteneur sur la piste. Ainsi les événements d'automatisation qui affectent un événement bougeront avec lui au lieu de rester à une position spécifique dans le projet.

Sélection Automatique des Événements sous le Curseur

Cette option peut aussi être activée dans le dialogue des Préférences (page Édition). Mais elle est aussi disponible dans le menu Édition pour une activation et désactivation rapide. Si elle est activée, tous les événements “touchés” par le curseur de Projet sur la ou les piste(s) sélectionné(s) seront automatiquement sélectionnés.

Élargir la Piste sélectionnée

Cette option est aussi disponible dans le dialogue Préférences (page Édition-Projet & Console). Si elle est activée, les pistes sélectionnées dans la fenêtre Projet seront automatiquement élargies.

Zoom

Le sous-menu Zoom du menu Édition propose les options suivantes :

Option	Description
Zoom Avant	Zoom avant d'un cran, centré sur la position du curseur.
Zoom Arrière	Zoom arrière d'un cran, centré sur la position du curseur.
Zoom Arrière Complet	Zoom arrière de plusieurs crans, de façon à faire apparaître la totalité du projet. Les mots "totalité du Projet" signifient l'échelle de temps complète depuis le début du Projet jusqu'à la durée définie dans le dialogue Configuration du Projet.
Zoomer sur la Sélection	Zoom avant horizontal et vertical de façon à ce que la sélection occupe tout l'écran.
Zoomer sur la Sélection (horiz.)	Zoom avant horizontal de façon à ce que la sélection occupe tout l'écran.
Zoom sur l'Événement	Cette option n'est disponible que dans l'Éditeur d'Échantillons.
Zoom Avant Vertical	Zoom avant vertical d'un cran.
Zoom Arrière Vertical	Zoom arrière vertical d'un cran.
Zoom Avant sur les Pistes	Zoom avant vertical d'un cran sur les pistes sélectionnées.
Zoom Arrière sur les Pistes	Zoom arrière vertical d'un cran sur les pistes sélectionnées.

Option	Description
Zoomer les Pistes sélectionnées	Zoom avant vertical sur la ou les pistes sélectionnée(s), ce qui réduit la hauteur des autres pistes.
Annuler/Rétablir Zoom	Annuler permet d'annuler la dernière action de zoom effectuée, et Rétablir de refaire la dernière action de zoom annulée. Le nombre de niveaux d'annulation pour les actions de zoom est le même que pour les annulations "normales", défini dans le dialogue Préférences (page Général).

Macros

Si vous avez créé des Macros, celles-ci sont disponibles dans le sous-menu Macros. Une Macro est une combinaison de plusieurs fonctions ou commandes, à effectuer en une seule fois. Les macros se définissent dans le dialogue des Raccourcis Clavier.

Menu Projet

Ajouter une Piste

Sélectionnez un type de piste du sous-menu “Ajouter une Piste” pour ajouter une nouvelle piste à la fenêtre Projet. L'option “Chercher Sons...” ouvre un dialogue dans lequel vous pouvez localiser des préréglages de piste (track presets) ou des préréglages VST (VST presets).

Dupliquer pistes

Cette commande créera un duplicata (une copie) de la piste sélectionnée.

Supprimer les Pistes Sélectionnées

Supprime toutes les pistes sélectionnées et tous les conteurs ou événements qui s'y trouvent de la fenêtre Projet.

Supprimer Pistes Vides

Supprime toutes les pistes qui ne contiennent aucun événement.

Pliage des Pistes (Cubase uniquement)

Cette option vous permet de montrer, cacher ou intervertir rapidement ce qui est affiché dans l’affichage des événements de la fenêtre Projet. Ceci vous permet par exemple de plier (cacher) les pistes d’automatisation. Les options suivantes sont disponibles :

Option	Description
Plier/Déplier piste sélectionnée	Lorsque vous sélectionnez cette option de menu, l’état (plié ou déplié) de la piste sélectionnée est interverti, par ex. si la piste était pliée (ses éléments (sous-pistes) étaient cachés), elle est alors dépliée (toutes les sous-pistes sont affichées) et vice versa.
Plier Pistes	Sélectionnez cette option de menu pour replier toutes les pistes Répertoire ouvertes dans la fenêtre Projet. Le comportement exact de cette fonction dépend du réglage “Le Pliage affecte tous les niveaux subordonnés” dans le dialogue Préférences.
Déplier Pistes	Sélectionnez cette option de menu pour déplier toutes les pistes Répertoire dans la fenêtre Projet. Le comportement exact de cette fonction dépend du réglage “Le Pliage affecte tous les niveaux subordonnés” dans le dialogue Préférences.
Inverser le Pliage actuel	Sélectionnez cette option de menu pour inverser l’état “plié” ou “déplié” des pistes dans la fenêtre Projet. Cela signifie que toutes les pistes qui étaient repliées seront dépliées et celles qui étaient dépliées seront pliées.
Montrer toute l’Automatisation utilisée	Ouvre toutes les sous-pistes d’automatisation utilisées de toutes les pistes.
Cacher toute l’Automatisation	Referme toutes les sous-pistes d’automatisation ouvertes.

Bibliothèque

Ouvre la Bibliothèque audio, qui contient tous les clips (audio et vidéo) appartenant au projet.

Marqueurs

Ouvre la fenêtre des Marqueurs. Les Marqueurs mémorisent les positions afin de faciliter la navigation vers des endroits importants dans un projet.

Piste Tempo

Cette option de menu ouvre l’Éditeur de Piste Tempo. Pour les pistes basées sur le tempo, leur tempo peut suivre celui de la piste Tempo (activée à l’aide du bouton Master de la palette Transport), pouvant contenir des changements de tempo.

Explorateur

Ouvre la fenêtre de l’Explorateur de Projet qui est une représentation sous forme de liste du projet. Vous pouvez ainsi voir et éditer tous les événements sur toutes les pistes en employant les méthodes d’édition habituelles dans une liste.

Panneau d’Automatisation

Ouvre le panneau d’automatisation, une fenêtre flottante qui vous donne accès à toutes les options d’automatisation de Cubase.

Calculatrice de Tempo...

Ouvre la fenêtre de la Calculatrice de Tempo. C’est un outil permettant de calculer le tempo de l’audio ou des données MIDI enregistrés.

Régler Timecode au Curseur

Permet de régler la position de départ du projet sur la position du curseur. Si Cubase est synchronisé à des appareils externes, tels que des magnétoscopes par exemple, la position de départ indique quelle frame du timecode sur l’appareil externe doit correspondre au début du projet.

Ceci peut également être réglé dans le dialogue Configuration du Projet. Toutefois, si vous savez qu’une certaine position dans votre projet peut coïncider avec une certaine position de timecode dans l’appareil externe, il est préférable d’utiliser cette option de menu. Placez le curseur de Projet sur la position souhaitée, sélectionnez “Régler le Timecode au Curseur” et spécifiez la position de timecode correspondante dans le dialogue qui apparaît – la valeur de Début sera ajustée en conséquence.

Bloc-notes

Ouvre un bloc-notes standard.

Configuration du Projet...

Ce dialogue contient les réglages globaux d’un projet. Voir l’aide du dialogue pour les spécificités.

Configuration des Fondus Automatiques...

Ouvre le dialogue Fondus Automatiques, dans lequel vous pouvez régler diverses options de fondus. Utilisez le bouton Aide du dialogue pour les détails.

Menu Audio

Traitement

À la base, pour appliquer un traitement, il faut effectuer une sélection, et choisir une fonction dans le sous-menu Traitement. Pour les détails concernant les fonctions et les paramètres des différents dialogues de traitement, utilisez le bouton Aide du dialogue correspondant.

Option	Description
Enveloppe	La fonction Enveloppe permet d'appliquer une enveloppe de volume à l'audio sélectionné.
Fondu d'Entrée/de Sortie	Permet de créer des fondus d'entrée/de sortie.
Gain	Permet de changer le gain (niveau) de l'audio sélectionné.
Fusion avec le Presse-Papiers	Cette fonction permet de mélanger les données audio se trouvant dans le Presse-Papiers avec les données audio sélectionnées pour traitement, à partir du début de la sélection. Pour que cette fonction soit disponible, il faut au préalable avoir copié ou coupé des données audio dans l'Éditeur d'Échantillons.
Porte de Bruit	Examine les données audio et y recherche les portions où le niveau est plus faible que la valeur de seuil spécifiée, afin de les remplacer par du silence.
Normaliser	La fonction Normaliser permet de spécifier le niveau audio maximal désiré. Elle analyse ensuite les données audio sélectionnées, et y repère le niveau maximal. Finalement, elle soustrait cette valeur du niveau audio maximal spécifié et amplifie alors les données audio de la valeur ainsi calculée (si le niveau maximal spécifié est inférieur au niveau maximal existant, le gain sera négatif). La fonction Normaliser sert le plus souvent à augmenter le niveau de données audio enregistrées à un niveau trop faible.
Inverser la Phase	Inverse la phase des données audio sélectionnées, ce qui "retourne" la forme d'onde.
Correction de Hauteur	Cette fonction permet de modifier la hauteur d'un son sans modifier pour autant sa durée. Vous pouvez également créer des "harmonies" en spécifiant plusieurs hauteurs, ou appliquer une Correction de Hauteur basée sur une courbe d'enveloppe définie par l'utilisateur.
Supprimer la Composante Continue	Cette fonction permet de supprimer toute composante continue dans la sélection audio. La composante continue est une partie indésirable du signal, qui se traduit parfois par une asymétrie du signal par rapport à l'axe zéro horizontal. La composante continue n'affecte pas le contenu audible du signal, mais interfère avec la détection automatique de passages par zéro et certains traitements – il est donc recommandé de l'éliminer. Appliquez cette fonction à des clips audio entiers, la composante continue étant généralement présente sur tout l'enregistrement.

Option	Description
Rééchantillonnage	Cette fonction modifie la durée, le tempo et la hauteur de l'audio en le rééchantillonnant à une fréquence plus élevée ou plus faible.
Inversion	Inverse temporellement la sélection audio, comme si vous lisiez une bande à l'envers.
Silence	Remplace la sélection par du silence.
Permutation Stéréo	Cette fonction n'est applicable qu'à des sélections audio stéréo. Elle permet de manipuler de diverses façons les canaux gauche et droit.
Modification de la Durée	Cette fonction permet de modifier la durée et le "tempo" de l'audio sélectionné, sans changer la hauteur.

Plug-ins (Cubase uniquement)

Tous les plug-ins d'effets installés sont disponibles séparément dans le menu Audio. Vous pouvez ainsi appliquer des traitements d'effets à un ou plusieurs événements sélectionnés.

Analyse de Spectre (Cubase uniquement)

Cette fonction permet d'analyser l'audio sélectionné, en faisant apparaître son spectre (distribution des niveaux en fonction des fréquences), qui apparaît sous forme d'une représentation en deux dimensions : les fréquences sur l'axe des x (horizontal), le niveau sur l'axe des y (vertical).

Statistiques (Cubase uniquement)

La fonction Statistiques analyse les données audio sélectionnées (événements, clips ou intervalles de sélection), et fait apparaître une fenêtre contenant diverses informations. Utilisez le bouton Aide du dialogue pour les détails.

Repères

Ce sous-menu rassemble les fonctions spéciales de détection de repères de Cubase. Il s'agit d'une fonction permettant de détecter les transitoires d'attaques de l'audio et d'ajouter un certain type de marqueur, appelé "repère" sur chaque attaque. Une fois les repères correctement posés, vous pouvez découper le fichier, ce qui permet entre autres de modifier le tempo sans affecter la hauteur.

Ce sous-menu contient les options suivantes :

Option	Description
Calculer Repères	Déclenche le calcul des repères dans l'Éditeur d'Échantillons.
Créer Tranches Audio à partir des Repères	Découpe l'événement en fonction des repères et règle le tempo de la boucle selon le tempo du projet.
Créer Quantification Groove à partir des Repères	Crée une nouvelle table de quantification groove en fonction des repères placés dans l'événement.
Créer Marqueurs à partir des Repères	Crée des marqueurs (sur la piste Marqueur) en fonction des repères.
Diviser Événements Audio aux Repères	Scinde l'événement en plusieurs événements, en fonction des repères.
Supprimer Repères	Supprime tous les repères.

Traitement Temps Réel

Les options de ce sous-menu rassemblent les fonctions de traitement temps réel de Cubase.

Ce sous-menu contient les options suivantes :

Option	Description
Créer Warp Tabs à partir des Repères	Crée des onglets Warp à partir des repères calculés. Vous pouvez le faire soit en sélectionnant directement cette option sans avoir créé de repères au préalable, ou en créant et éditant d'abord des repères et en sélectionnant ensuite cette option.
Quantifier Audio	Permet de quantifier l'audio en fonction de la résolution de quantification choisie pour le Projet.
Mettre à plat	Permet de geler le traitement temps réel afin d'économiser de la puissance de calcul.
Audio non stretché	Permet d'annuler le traitement de stretching temps réel. Un événement audio devra être ouvert dans l'Éditeur d'Échantillons pour que cette option soit disponible.

Avancé

Le sous-menu Avancé contient les options suivantes :

Option	Description
Détecter les Silences	La fonction Détecter les Silences recherche les parties silencieuses d'un événement, puis découpe cet événement, en supprimant les parties silencieuses du projet, ou en créant des régions correspondant aux sections non silencieuses.
Événement ou Sélection comme Région	Cette fonction est disponible si un ou plusieurs événements audio sont sélectionnés ou si un intervalle de sélection englobe un ou plusieurs événements audio. Elle crée une région dans le clip correspondant, selon les principes suivants : <ul style="list-style-type: none"> ▪ S'il n'existe aucun intervalle de sélection ou repère, les positions de départ et de fin de la région seront déterminées par celles de l'événement à l'intérieur du clip. ▪ S'il existe un intervalle de sélection dans l'événement, il sera utilisé. ▪ S'il existe des repères dans l'événement, des régions seront créées entre ces repères.
Convertir les Régions en Événements	Cette fonction est disponible si vous avez sélectionné un événement audio dont le clip contient des régions comprises dans les limites de l'événement. Cette fonction supprime l'événement d'origine et le remplace par un ou plusieurs événement(s) positionnés et dimensionnés en fonction de la ou des région(s).
Utiliser Tempo de l'Événement	Règle le tempo du projet sur celui détecté dans la boucle éditée.
Réduire les Espaces Vides	Applique une modification temporelle de façon à combler les trous (typiquement lorsque le tempo du projet est inférieur à celui de la boucle).
Modification de la Durée	Applique un timestretch aux événements sélectionnés, afin qu'ils s'adaptent au tempo du projet (il faut avoir calculé les repères pour ces événements).
Supprimer les Recouvrements	Sert en mode d'enregistrement en cycle "Empilé". Dans ce mode, chaque prise aboutit sur une bande différente de la piste dans la fenêtre Projet. Après édition des prises (pour composer par ex. une "prise parfaite"), vous pouvez sélectionner "Supprimer les recouvrements" pour rassembler les différentes prises en une seule bande et supprimer tout ce qui se superpose – ainsi seul ce qui sera lu sera visible dans la fenêtre Projet.

Convertir les Événements en Conteneurs

Permet de créer un conteneur à partir des événements audio sélectionnés.

Dissoudre les Conteneurs

Cette option dissout le conteneur audio sélectionné et fait apparaître à nouveau les événements qu'il contenait sous forme d'objets indépendants sur la piste.

Point de Synchronisation au Curseur

Permet de régler le point de synchronisation sur la position actuelle du curseur.

Convertir la Sélection en Fichier

Permet de créer soit un nouveau clip soit un nouveau fichier audio à partir d'une sélection.

Chercher les Événements sélectionnés dans la Bibliothèque

Sert à trouver rapidement des clips dans la Bibliothèque pour les événements sélectionnés dans la fenêtre Projet. Si cette option est sélectionnée, la Bibliothèque s'ouvre avec le ou les clip(s) correspondant(s) mis en évidence.

Mettre à Jour l'Origine

La position de départ d'origine du clip, lors de son enregistrement dans le projet, est affichée dans la colonne "Heure d'Origine" de la Bibliothèque. Comme cette valeur peut être utilisée comme référence pour l'option "Insérer dans le Projet" du menu Média (et d'autres fonctions), vous pouvez la modifier si nécessaire. Ceci s'effectue en sélectionnant le clip correspondant dans la Bibliothèque, en déplaçant le curseur de Projet à la nouvelle position et en sélectionnant cette option de menu.

Fondu Enchaîné

Permet de créer un fondu enchaîné entre deux événements audio consécutifs sélectionnés.

- Si les événements se chevauchent, un fondu enchaîné est créé dans cette zone de chevauchement.

- S'ils ne se recouvrent pas mais se suivent bout à bout (alors que leurs clips audio respectifs se recouvrent), ces événements sont redimensionnés et un fondu enchaîné est appliqué sur cette zone de chevauchement.

Supprimer les Fondus

Supprime tous les fondus et fondus-enchaînés de l'événement sélectionné.

Ouvrir les Éditeurs de Fondu d'Entrée et de Sortie

Ouvre le dialogue de Fondu pour l'événement sélectionné. Notez que deux dialogues s'ouvriront si l'événement dispose à la fois de courbes de fondu d'entrée et de sortie.

Ajuster les Fondus à la Sélection

Permet d'adapter la zone de fondu à l'intervalle de la sélection.

Fondu d'Entrée au Curseur (Cubase uniquement)

Applique un fondu d'entrée linéaire à partir du début du ou de(s) événement(s) sélectionné(s) jusqu'à la position du curseur de Projet.

Fondu de Sortie au Curseur (Cubase uniquement)

Applique un fondu de sortie linéaire à partir de la fin du ou de(s) événement(s) sélectionné(s) jusqu'à la position du curseur de Projet.

Supprimer Courbe de Volume

Supprime toute courbe d'enveloppe des événements sélectionnés.

Historique des Traitements Hors Ligne...

Ouvre le dialogue Historique des Traitements Hors Ligne, dans lequel vous pouvez supprimer certains (ou tous les) traitements appliqués à un clip. Voir l'aide du dialogue pour les détails.

Geler les Modifications...

Permet de rendre définitifs les divers traitements et/ou effets appliqués à un clip.

Menu MIDI

Ouvrir Éditeur Clavier

Ouvre l'Éditeur Clavier pour le(s) conteneur(s) ou piste(s) MIDI sélectionné(s). Cet éditeur comporte une interface graphique de type piano mécanique, les notes étant représentées par des cases dans une grille.

Ouvrir Éditeur de Partitions

Ouvre l'Éditeur de Partitions où les données MIDI sont interprétées sous forme de partition musicale.

Ouvrir Éditeur de Rythme

Ouvre l'Éditeur de Rythme spécialement conçu pour l'édition des pistes rythmiques et de percussion.

Ouvrir Éditeur en Liste

Ouvre l'Éditeur en Liste, dans lequel les notes, contrôleurs MIDI et autres événements sont affichés sous forme de liste.

Ouvrir Éditeur Sur Place

Cette fonction permet de modifier des événements et des conteneurs directement dans la fenêtre Projet, dans le contexte des autres pistes. C'est très proche de l'Éditeur Clavier.

Quantifier

La Quantification est une fonction qui remplace automatiquement les notes enregistrées sur des positions de valeurs de note exactes. Elle recale les conteneurs ou notes MIDI sélectionnés, en fonction du réglage actuel du menu local Quantifier.

Quantification Itérative

Plutôt que de déplacer une note à la position de quantification la plus proche sur la grille, la Quantification Itérative ne la déplace qu'en partie. Dans le dialogue Configurer la Quantification, vous pouvez spécifier le niveau de déplacement souhaité pour les notes à l'intérieur de la grille.

Configuration de la Quantification...

Dans le dialogue Configuration de la Quantification, vous pouvez effectuer divers réglages de quantification.

Quantification Avancée

Option	Description
Quantifier les Durées	Cette fonction quantifie la durée des notes sans modifier leurs positions de départ. À son niveau le plus fondamental, cette fonction règle la durée des notes à la valeur Longueur Qt. indiquée sur la barre d'outils des éditeurs MIDI.
Quantifier les Fins	La fonction "Quantifier les Fins" du sous-menu Quantification Avancée n'affecte que les positions finales des notes. À part cela, elle fonctionne comme la Quantification normale, en prenant en compte le réglage du menu local Quantifier.
Annuler la Quantification	Vous pouvez revenir aux positions d'origine des notes MIDI sélectionnées, c'est-à-dire à leur état non quantifié, à tout moment. Cette fonction est indépendante de l'Historique des Modifications.
Geler la Quantification	Il se peut que dans certains cas, vous vouliez rendre les positions quantifiées "permanentes". Par exemple, vous pouvez avoir à quantifier les notes une seconde fois, avec un résultat basé sur les positions quantifiées plutôt que sur les positions d'origine. Pour que cela soit possible, sélectionnez les notes en question puis sélectionnez cette fonction.
Conteneur vers Groove	Cette option de menu permet de créer une table de quantification Groove à partir d'un conteneur MIDI sélectionné.

Transposer...

Ouvre le dialogue Transposer, dans lequel vous pouvez faire des réglages de transposition pour les notes sélectionnées.

Mélanger MIDI dans la boucle...

Cette fonction réunit tous les événements MIDI se trouvant entre les délimiteurs gauche et droit sur les pistes non muettes, leur applique les paramètres de piste et les effets, puis génère un nouveau conteneur MIDI, contenant tous les événements comme vous les auriez entendus en lecture directe. Le nouveau conteneur apparaît sur la piste sélectionnée entre les délimiteurs. Il vous sera demandé si vous désirez inclure les effets d'insert et/ou Send et si vous souhaitez effacer les données sur la piste de destination.

Usage typique de cette fonction : vous désirez "geler" les réglages que vous avez faits dans l'Inspecteur de piste MIDI, pour appliquer par ex. des effets MIDI à un seul conteneur.

Geler Paramètres MIDI

Cette fonction applique tous les réglages de filtre de façon permanente à la piste en question. Contrairement à la fonction "Mélanger MIDI dans la boucle", les réglages sont "ajoutés" aux événements de la piste, et ensuite, tous les paramètres modifiés sont remis à zéro.

Dissoudre les Conteneurs

Cette fonction a deux usages :

- Lorsque vous travaillez sur des conteneurs MIDI (sur le canal MIDI "Tous") contenant des événements se trouvant sur des canaux MIDI différents. Dissoudre les Conteneurs sépare les événements en fonction de leur canal MIDI.

- Lorsque vous voulez séparer des événements MIDI en fonction de leur hauteur.

Exemple typique : les pistes rythmiques et de percussion, où chaque hauteur correspond habituellement à un son de percussion spécifique.

Ce dialogue contient les options supplémentaires suivantes :

Option	Description
Affichage optimisé	Lorsque cette option est activée, les zones de silence (vides) des conteneurs résultants sont automatiquement supprimées. Cette option n'est pas disponible lorsque "Dissoudre vers Couches" est activé, voir ci-après.
Dissoudre vers Couches	Lorsque cette option est activée, le conteneur ne sera pas dissout en différentes pistes mais en différentes couches de la piste d'origine.

Convertir la Sélection en Fichier

Grâce à cette fonction, vous pouvez combiner des conteneurs MIDI sur plusieurs couches en un seul conteneur MIDI. Elle peut être utilisée pour réassembler un conteneur rythmique ayant été dissout en plusieurs couches pour être édité, par exemple.

Pendant le processus de conversion, tous les conteneurs rendus muets seront supprimés. Si des valeurs de transposition et de vélocité ont été spécifiées pour ces conteneurs, celles-ci seront également prises en compte.

Conversion de la O-Note

Cette fonction (disponible seulement si une Drum Map a été assignée à la piste MIDI) analyse les conteneurs MIDI sélectionnés et règle la hauteur réelle de chaque note en fonction de son réglage O-note. C'est pratique si vous désirez convertir la piste en une piste MIDI "normale" (sans Drum Map) tout en conservant les notes relues avec un son de batterie correct.

Répéter la Boucle

Cette option de menu n'est disponible que si une boucle de piste locale a été définie dans un des éditeurs MIDI. Si le bouclage est activé, les événements MIDI se trouvant dans la boucle seront répétés en continu jusqu'à la fin du conteneur. Les événements de ce conteneur qui suivent la boucle seront remplacés par les événements de la boucle.

Fonctions

Option	Description
Legato	Prolonge chaque note sélectionnée afin qu'elle atteigne la note suivante. Vous pouvez aussi préciser un blanc ou une superposition grâce au réglage "Recouvrement avec Legato" du dialogue Préférences (page Édition-MIDI).
Conformer les Durées	Cette fonction redimensionne toutes les notes sélectionnées à la durée établie dans le menu local de Quantification sur la barre d'outils de l'éditeur MIDI.
Effacer les Doublons	Efface les notes doubles, c'est-à-dire celles ayant la même hauteur sur exactement la même position. Des notes doubles peuvent se produire lors d'un enregistrement en mode Cycle, après une Quantification, etc. Cette fonction affecte toujours les conteneurs MIDI entiers.
Effacer les Contrôleurs	Supprime tous les contrôleurs MIDI des conteneurs MIDI sélectionnés. Cette fonction affecte toujours les conteneurs MIDI entiers.
Effacer les Contrôleurs Continus	Cette fonction supprime tous les événements de contrôleurs "continus" MIDI des conteneurs MIDI sélectionnés. Donc, les événements "on/off" tels que les événements de pédale ne seront pas supprimés. Cette fonction affecte toujours les conteneurs MIDI entiers.
Effacer les Notes...	Permet d'effacer des notes trop brèves ou trop faibles. C'est utile pour supprimer automatiquement les "notes fantômes" indésirables après un enregistrement. Sélectionner "Effacer les Notes..." ouvre un dialogue dans lequel vous pouvez définir les critères de cette fonction.

Option	Description
Restreindre Polyphonie	Cette option ouvre un dialogue permettant de spécifier le nombre de "voies" de polyphonie à utiliser (pour les notes ou conteneurs sélectionnés). Il est utile de restreindre la polyphonie ainsi lorsque vous utilisez un instrument dont la polyphonie est limitée et désirez vous assurer que toutes les notes seront jouées. L'effet est obtenu en raccourcissant les notes si nécessaire, de façon à ce que leur fin intervienne avant le début de la suivante.
Pédale → Durée Note	Cette fonction recherche les événements de pédale de maintien (sustain) on/off, prolonge les notes concernées afin qu'elles correspondent à la position de pédale de maintien off, et efface ensuite les événements de contrôleur de sustain on/off.
Eff. Chevauchements (mono)	Cette fonction permet de s'assurer qu'il n'y aura pas de chevauchement de deux notes de la même hauteur (l'une démarre avant la fin de l'autre). Lorsque deux notes de la même hauteur se chevauchent, cela peut embrouiller le fonctionnement de certains instruments MIDI (une nouvelle Note On est transmise avant que la Note Off ait pu être transmise). Cette commande permet donc de rectifier automatiquement le problème.
Eff. Chevauchements (poly)	Cette fonction raccourcit les notes si nécessaire, de façon à ce qu'aucune note ne démarre avant qu'une autre ne soit terminée. Elle s'applique indépendamment de la hauteur des notes.
Vélocité...	Ouvre un dialogue permettant de manipuler la vélocité des notes de diverses manières.
Forcer la Vélocité	Cette fonction règle la Vélocité de toutes les notes sélectionnées sur la valeur de Vélocité de la barre d'outils.
Réduction des Données	Réduit les données MIDI. C'est utile pour faciliter le chargement sur des appareils MIDI si vous avez enregistré des courbes de contrôle très denses, etc.
Extraire Automatisation MIDI	Cette option vous permet de convertir automatiquement les données de contrôleur continu d'un conteneur MIDI en données d'automatisation de piste MIDI.
Inversion	Vous permet d'inverser l'ordre des événements sélectionnés (ou de tous les événements des conteneurs sélectionnés), ce qui amène la musique MIDI à jouer à l'envers. Notez que l'effet est différent de l'inversion d'un enregistrement audio. En MIDI, les notes individuelles seront toujours jouées telles quelles sur l'instrument MIDI – seul l'ordre de lecture change.
Calculer Tempo via MIDI	Si vous avez enregistré de l'audio ou des données MIDI librement et que vous désirez faire correspondre cet enregistrement au tempo du projet, vous pouvez taper le tempo en enregistrant des notes MIDI, en sélectionnant le conteneur enregistré puis en choisissant cette fonction. Elle adaptera la piste Tempo au rythme que vous avez tapé en ajoutant de nouveaux événements de tempo lorsque c'est nécessaire.

Éditeur Logique...

Ouvre l'Éditeur Logique où vous pourrez effectuer des opérations de recherche et d'édition complexes sur les données MIDI.

Préréglages Logiques

Ce sous-menu contient divers préréglages à utiliser avec l'Éditeur Logique.

Réglages de la Drum Map...

C'est à partir de ce dialogue que vous pouvez charger, modifier et sauvegarder des Drum Maps. La liste à gauche regroupe les Drum Maps actuellement chargées ; sélectionner une Drum Map dans la liste affiche ses sons et ses réglages à droite.

Vélocité...

Tous les éditeurs MIDI disposent d'un menu local "Ins. Vélo." (vélocité insérée), dans lequel vous pouvez choisir une des cinq valeurs de vélocité qui servira lors de l'insertion des notes. Cette option de menu permet de spécifier les cinq valeurs de vélocité qui seront disponibles dans le menu local "Ins. Vélo.".

Configuration VST Expression...

Ceci ouvre un dialogue permettant de charger et/ou configurer des tables d'expression (Maps). Les Tables d'Expression permettent de définir un ensemble d'articulations musicales qui pourront être utilisées pour une piste, ce qui permet de jouer correctement les legato et les accents, ou de passer à des sons de cordes jouées à l'archet à des cordes pincées par exemple. Voir le Mode d'Emploi pour les détails.

Configuration de l'Automatisation CC...

Ceci ouvre le dialogue Configuration de l'Automatisation des Contrôleurs MIDI, où vous pouvez spécifier comment l'automatisation MIDI existante doit être gérée lors de la lecture (en cas de conflit) et où les nouvelles données d'automatisation de contrôleur doivent être enregistrées. Voir le chapitre Automatisation dans le Mode d'Emploi pour les détails.

Réinitialiser

Cette fonction envoie des messages note-off et réinitialise les contrôleurs de tous les canaux MIDI. Utilisez-la si vous rencontrez des problèmes de notes persistantes ou de contrôleurs bloqués, etc.

Menu Partitions

Ouvrir la Sélection

Ouvre le(s) conteneur(s) sélectionné(s) dans l'Éditeur de Partitions.

Ouvrir Maquette...

Ceci ouvre une liste des maquettes de partition disponibles. Sélectionnez la maquette désirée et cliquez sur "OK" pour ouvrir les pistes contenues dans cette maquette dans l'Éditeur de Partitions.

Mode Page

Cette option fait passer la Partition en mode Page, dans lequel la fenêtre affiche une seule page à la fois, telle qu'elle apparaîtra à l'impression. Certaines fonctions de l'Éditeur de Partitions ne sont disponibles qu'en mode Page.

Réglages...

Cette commande ouvre le dialogue "Réglages Partition", dans lequel vous pouvez régler l'apparence et le comportement dans l'Éditeur de Partition.

Grouper/Dégrouper Notes

Cette fonction vous permet de manuellement grouper ou dégroupier des notes sélectionnées.

Convertir en Note d'Ornement...

Cette fonction vous permet de manuellement convertir des notes sélectionnées en notes d'ornement.

Définir N-olet...

Ceci vous permet de créer des N-olets des notes sélectionnées, avec ou sans changement des données MIDI.

Insérer Legato

Cette option vous permet d'insérer une liaison pour les notes sélectionnées.

Montrer/Cacher

Vous permet d'afficher ou de cacher des objets de l'Éditeur de Partitions. Tous types d'objets peuvent être cachés : par ex. notes, pauses, symboles, clefs, lignes de mesure et même des portées entières. Pour afficher temporairement des objets cachés, activez l'option "Cacher" dans la barre de Filtrage de l'Éditeur. Pour les afficher de façon permanente, sélectionnez les objets et choisissez "Montrer/Cacher" une seconde fois.

Inverser

Cette option vous permet d'inverser le symbole de crescendo/diminuendo sélectionné.

Aligner Éléments

Option	Description
Gauche/Droite/ Haut/Bas	Aligne les objets sélectionnés respectivement.
Centrer Verticalement/ Horizontalement	Aligne les centres des objets sélectionnés respectivement.
Nuances	Aligne tous les objets dynamiques (par ex. des symboles de crescendo) sélectionnés horizontalement.

Définir Symboles d'Accords

Cette commande analyse les notes sélectionnées et affiche le symbole d'accord correspondant.

Symboles Guitare

Cette commande analyse les notes sélectionnées et affiche le symbole de guitare correspondant.

Fonctions

Option	Description
Mélanger toutes les Portées	Vous permet de combiner jusqu'à quatre pistes en une seule piste avec des voix polyphoniques.
Extraire Voix	Vous permet d'extraire des voix polyphoniques (2 à 8) d'une piste existante et de créer de nouvelles pistes, une pour chaque voix. (Cette fonction exécute l'opposé de la fonction "Mélanger toutes les portées".)
Éclatement	Cette fonction permet de répartir les notes d'une portée sur des pistes séparées. Il est également possible d'utiliser cette fonction pour convertir une portée polyphonique en voix polyphoniques.
Notes Partition -> MIDI	Cette fonction vous permet de convertir les données de partition (comme affichées dans l'Éditeur de Partition) en données MIDI.
Paroles du Presse-Papiers	Vous permet d'insérer des paroles (écrites dans une autre application) se trouvant dans le presse-papiers. Pour cela, vous devez sélectionner la première note pour laquelle les paroles doivent être insérées.
Texte du Presse-Papiers	Vous permet d'insérer du texte (écrites dans une autre application) se trouvant dans le presse-papiers.
Chercher et Remplacer...	Cette fonction vous permet de remplacer toutes les occurrences d'un certain mot ou d'un groupe de mots, quel que soit le format utilisé.
Forcer M. à Jour	Met à jour l'affichage de l'Éditeur de Partitions.

Maquette Automatique...

C'est ici que vous spécifiez les préférences pour la fonction de maquette automatique de l'Éditeur de Partition.

Initialiser Maquette...

Cette fonction vous permet de supprimer des éléments de maquette "invisibles", ce qui applique les réglages par défaut. Spécifiez simplement les réglages désirés dans le dialogue qui est ouvert.

Fonctions Maquette avancées

Option	Description
Nombre de Mesures	Vous permet de spécifier le nombre de mesures pour une page de partition.
Afficher les Marqueurs	Activez cette option pour afficher dans l'Éditeur de Partition des marqueurs de la fenêtre Projet.
Piste Marqueur -> Forme	Cette fonction insert des repères d'interprétation et des double barres dans la partition.

Menu Média

Ouvrir Bibliothèque

Ouvre la Bibliothèque.

Ouvrir MediaBay

Ouvre la MediaBay.

Ouvrir Explorateur de Boucles

Ouvre l'Explorateur de Boucles.

Ouvrir Explorateur de Sons

Ouvre l'Explorateur de Sons.

Importer un Média...

Le dialogue Importer un Média sert à importer des fichiers directement dans la Bibliothèque.

Importer du CD-Audio...

Ouvre un dialogue permettant d'importer l'audio d'un CD audio.

Importer une Bibliothèque... (Cubase uniquement)

Les applications Cubase de Steinberg, ainsi que Nuendo, peuvent exporter leur Bibliothèque sous forme d'un fichier séparé (extension ".npl"). De tels fichiers peuvent être importés dans Cubase, au moyen de la commande Importer Bibliothèque du menu Média. Lorsque vous importez un fichier de Bibliothèque, les références de fichier qu'il contient sont ajoutées à la Bibliothèque actuelle.

Les fichiers audio et vidéo eux-mêmes ne sont pas sauvegardés dans le fichier Bibliothèque, seules des références à ces fichiers y sont indiquées. Pour que l'importation d'un fichier Bibliothèque soit intéressante, il vous faut accéder à tous les fichiers référencés (qui devraient avoir de préférence les mêmes chemins d'accès que ceux indiqués lors de la sauvegarde de la Bibliothèque).

Exporter la Bibliothèque... (Cubase uniquement)

Permet d'exporter la Bibliothèque sous forme d'un fichier séparé (voir ci-dessus).

Chercher les Fichiers Manquants...

Ouvre un dialogue servant à rechercher les fichiers référencés qui ont été déplacés ou renommés, etc.

Dans le dialogue, déterminez si vous désirez que le programme essaie de trouver le fichier pour vous (Chercher), si vous désirez le retrouver vous-même (Localiser) ou si vous voulez spécifier dans quel répertoire le programme doit chercher le fichier (Répertoire).

Effacer les Fichiers Manquants

Si la Bibliothèque contient des fichiers audio ne pouvant être ni retrouvés ni reconstruits, il peut être souhaitable de les supprimer :

Sélectionnez cette option afin de supprimer tous les fichiers manquants de la Bibliothèque (et supprimer leurs événements correspondants de la fenêtre Projet).

Reconstruire

Si un fichier manquant reste introuvable (si vous l'avez par exemple effacé accidentellement du disque dur) il sera normalement repéré par un point d'interrogation dans la colonne Statut de la Bibliothèque. Mais, si le fichier manquant est un fichier d'édition (un fichier créé après un traitement audio, mémorisé dans le dossier Edits situé à l'intérieur du dossier Projet), il sera possible pour le programme de le reconstituer en recréant les éditions sur le fichier audio d'origine.

Convertir les Fichiers...

Ouvre le dialogue des Options de Conversion qui opèrent sur les fichiers sélectionnés. Les menus locaux servent à spécifier les attributs de fichiers audio que vous désirez conserver et ceux que vous voulez convertir.

Conformer les Fichiers...

Cette commande permet de rendre tous les fichiers sélectionnés (possédant des attributs différents de ceux spécifiés pour le projet) conformes aux caractéristiques du projet.

Extraire l'Audio de la Vidéo

Cette commande permet d'extraire les données audio d'un fichier vidéo du disque, et génère automatiquement un nouveau clip audio, qui apparaît dans le répertoire d'Enregistrement de la Bibliothèque. Le clip ainsi obtenu possède le même nom que le clip vidéo dont il est issu, la même fréquence d'échantillonnage et le même format de fichier que le projet en cours.

Générer Fichier Cache des Vignettes

Cette fonction génère un fichier cache des vignettes de la vidéo, qui sera utilisé pour l'affichage des images dans des situations à puissance de calcul limitée.

Créer un Dossier

Permet de créer un nouveau sous-dossier audio ou vidéo.

Vider la Corbeille

Pour effacer un fichier de façon permanente du disque dur, il doit d'abord être déplacé dans le dossier Corbeille. Puis les clips se trouvant dans ce dossier peuvent être définitivement effacés à l'aide de cette commande.

Supprimer les Média Inutilisés

Cette fonction retrouve tous les clips de la Bibliothèque non utilisés dans le projet, et soit les transfère dans le dossier Corbeille de la Bibliothèque, ce qui permet de les supprimer complètement, soit les supprime de la Bibliothèque.

Préparer l'Archivage...

Cette commande sert lorsque vous désirez archiver un Projet. Elle permet de vérifier que tous les clips référencés dans le Projet se trouvent dans le même dossier.

Définir le Répertoire d'Enregistrement de la Bibliothèque

Sert à désigner un nouveau dossier d'Enregistrement de la Bibliothèque, et désormais toutes les données audio enregistrées dans le Projet se retrouveront dans ce dossier. Sélectionnez le dossier voulu puis choisissez cette commande pour changer de dossier d'Enregistrement de la Bibliothèque.

Minimiser Fichier

Cette option permet de modifier la taille des fichiers audio en fonction des clips audio auxquels il est fait référence dans un projet. Les fichiers engendrés par le biais de cette option ne contiendront que les portions de fichiers audio effectivement utilisées dans le projet. Il peut donc en résulter une réduction de taille significative du projet (comme normalement, des parties importantes des fichiers audio ne sont pas utilisées).

Nouvelle Version

Permet de créer une nouvelle version du clip sélectionné. La nouvelle version du clip apparaît alors dans le même dossier de Bibliothèque, portant le même nom mais suivi d'un "numéro de version" afin d'indiquer que ce nouveau clip est un duplicata. La première copie d'un clip porte le numéro de version "2" et ainsi de suite.

⇒ Copier un clip ne crée pas de nouveau fichier sur le disque, mais uniquement une nouvelle version d'édition du clip (se référant au même fichier audio d'origine).

Insérer dans le Projet

Permet d'insérer les clips sélectionnés dans la Bibliothèque à l'intérieur du projet, à la position actuelle du curseur ou à la position d'origine du clip.

Sélectionner dans le Projet

Si vous désirez retrouver quels événements du projet se réfèrent à un clip particulier de la Bibliothèque, vous pouvez utiliser cette fonction. Sélectionnez le clip dans la Bibliothèque puis choisissez cette option de menu. Le ou les événement(s) correspondant(s) seront alors sélectionnés dans la fenêtre Projet.

Recherche de Média...

Vous pouvez effectuer une recherche dans la Bibliothèque pour repérer des clips ou des régions particuliers. Vous pouvez spécifier divers critères de recherche dans le dialogue qui apparaît.

Menu Transport

Palette Transport

Ouvre la Palette Transport.

Délimiteurs à la Sélection

Fixe les valeurs respectives des délimiteurs sur les points de début et de fin de la zone actuellement sélectionnée.

Se Caler sur la Sélection

Déplace le curseur de Projet au début de la sélection ou de l'intervalle de sélection actuel.

Se Caler sur la fin de la Sélection

Déplace le curseur de Projet à la fin de la sélection ou de l'intervalle de sélection actuel.

Se Caler sur le Prochain Marqueur

Déplace le curseur de Projet au marqueur suivant.

Se Caler sur le Précédent Marqueur

Déplace le curseur de Projet au marqueur précédent.

Se Caler sur le Prochain Événement

Déplace le curseur de Projet au début ou à la fin de l'événement suivant se trouvant sur la piste sélectionnée.

Se Caler sur le Précédent Événement

Déplace le curseur de Projet au début ou à la fin de l'événement précédent se trouvant sur la piste sélectionnée.

Post-Roll à partir du Début/de la Fin de la Sélection

Démarre la lecture depuis le début ou la fin de l'intervalle alors sélectionné et l'arrête après le temps défini dans le champ Post-Roll de la palette Transport.

Pre-Roll jusqu'au Début/à la Fin de la Sélection

Déclenche la lecture à partir d'une position avant le début ou la fin de la sélection actuelle. La lecture est arrêté au début ou à la fin de la sélection, respectivement. La position exacte où la lecture commence est réglée dans le champ Pre-Roll de la Palette Transport.

Jouer à partir du Début/de la Fin de la Sélection

Déplace le curseur de Projet au début/à la fin de la sélection actuelle et déclenche la lecture.

Jouer jusqu'au Début/à la Fin de la Sélection

Déclenche la lecture deux secondes avant le début/la fin de l'intervalle sélectionné et l'arrête au début/à la fin de la sélection, respectivement.

Jouer jusqu'au prochain Marqueur

Déclenche la lecture à partir du curseur de Projet et l'arrête au marqueur suivant.

Jouer la Sélection

Déclenche la lecture depuis le début de l'intervalle sélectionné et l'arrête à la fin de la sélection.

Jouer en Boucle la Sélection

Joue en boucle l'intervalle sélectionné.

Utiliser Pre-Roll

Si cette option est cochée et que vous démarrez la lecture ou l'enregistrement, Cubase "reculera" un peu avant de commencer.

Utiliser Post-Roll

Si cette option est cochée, Cubase jouera une courte section après le punch-out automatique.

Commencer l'Enregistrement au Délimiteur Gauche

Si cette option est cochée, le curseur de Projet sautera à la position du délimiteur gauche et l'enregistrement commencera lorsque vous appuierez sur le bouton Enregistrer. Si elle n'est pas cochée, l'enregistrement commencera directement à partir de la position actuelle du curseur de Projet.

Configuration du Métronome...

Ouvre le dialogue Configuration du Métronome où vous pouvez effectuer divers réglages pour le métronome.

Métronome Actif

Active le métronome.

Activer Précompte

Active un décompte qui sera audible lorsque vous démarrez l'enregistrement à partir du mode stop et que le métronome est activé. Cette option peut aussi être activée sur la Palette Transport. Vous pouvez indiquer le nombre de mesures de ce décompte dans le dialogue Configuration du Métronome.

Réglages de Synchronisation du Projet...

Ouvre un dialogue dans lequel vous pouvez effectuer les réglages concernant la synchronisation.

Synchronisation Externe

Active la synchronisation.

Enregistrement rétrospectif

Effectue un enregistrement MIDI rétrospectif. Si la fonction Enregistrement Rétrospectif est activée dans le dialogue Préférences (page Enregistrement-MIDI) et qu'une piste MIDI est activé en Enregistrement, toutes les notes MIDI que vous jouez (soit en mode Stop ou pendant la lecture) sont capturées dans la mémoire-tampon. Si vous sélectionnez ensuite Enregistrement Rétrospectif, les notes MIDI que vous avez jouées – c'est-à-dire le contenu de la mémoire-tampon – sera transformé en un conteneur MIDI sur la piste prête à enregistrer. Le conteneur apparaîtra à l'endroit où était placé le curseur de Projet lorsque vous avez commencé à jouer.

Menu Périphériques

Control Room – Console (Cubase uniquement)

Cette commande ouvre la Console Control Room, dans laquelle vous pouvez régler les fonctions de la Cabine de Contrôle (Control Room).

Control Room – Vue d'Ensemble (Cubase uniquement)

Cette commande ouvre la vue d'ensemble de la Cabine de Contrôle (Control Room), où vous pouvez voir en détail les assignations des canaux et le flux des signaux.

Manager des Appareils MIDI

Le Manager des Appareils MIDI sert à installer des appareils MIDI. Vous pouvez soit sélectionner des appareils MIDI pré-configurés dans la liste, soit définir un appareil en partant de zéro.

MMC Master (Cubase uniquement)

Ouvre le panneau de transport MIDI Machine Control master.

Console de Voies

Ouvre la console. Toutes les voies audio, MIDI, FX et les pistes de Groupe d'un projet ont une voie de console correspondante, ainsi que des bus d'entrée (Cubase uniquement) et de sortie, de même que toutes les voies actives d'Instruments VST et ReWire.

Les options de console additionnelles ne sont pas des consoles distinctes, mais de fenêtres séparées de la même console. Chacune de ces consoles peut être configurée pour afficher différentes combinaisons de voies.

Informations sur les Plug-Ins

La fenêtre "Informations sur les Plug-ins" contient la liste de tous les plug-ins VST et MIDI, ainsi que diverses informations les concernant.

Affichage de Temps d'Enregistrement Restant

Ouvre une fenêtre séparée montrant l'affichage du Temps d'Enregistrement Restant. Ceci vous permet de voir combien il vous reste à enregistrer, en fonction des réglages du projet et de l'espace disponible sur le disque dur.

Affichage Temps

Ouvre une fenêtre séparée d'affichage de temps. C'est un affichage plus grand que celui de la Palette Transport, indiquant la position du curseur de Projet dans le format d'affichage primaire choisi.

VST Connexions

Ouvre la fenêtre VST Connexions. C'est là que vous configurez les bus d'entrée et de sortie afin de relier l'audio entre votre matériel (carte) audio et Cubase, selon diverses configurations de voies (mono, stéréo et dans Cubase selon un certain nombre de formats Surround).

VST Instruments

Ouvre la fenêtre VST Instruments, où vous pouvez sélectionner un maximum de 64 (32 dans Cubase Studio) instruments VST. Lorsqu'un instrument VST a été sélectionné dans une case de cette fenêtre, il est disponible comme destination dans le menu local de sortie des pistes MIDI.

VST Performance

Cette fenêtre indique la charge actuelle de l'unité centrale et la vitesse de transfert du disque.

Vidéo

Ouvre le lecteur vidéo par défaut, qui a été sélectionné dans le dialogue Configuration des Périphériques.

Clavier Virtuel

Ouvre la Palette Transport (si elle n'est pas déjà ouverte) et active la Clavier Virtuel. Veuillez noter que lorsque le Clavier Virtuel est actif, les commandes clavier habituelles sont bloquées.

Montrer Palette

Ouvre une Palette dans laquelle vous pouvez sélectionner directement un des Périphériques.

Configuration des Périphériques...

Ce dialogue permet d'ajouter ou de supprimer des pupitres de contrôle et de faire divers réglages de base pour l'audio et le MIDI, tels que le choix des pilotes ASIO et des ports MIDI, etc.

Menu Fenêtre

Minimiser

Réduit la fenêtre active.

Maximiser

Agrandit la fenêtre active.

Tout Réduire

Réduit toutes les fenêtres.

Tout Rétablir

Rouvre toutes les fenêtres Cubase réduites.

Espaces de Travail

La disposition des fenêtres pour le projet actif est appelée "Espace de Travail". En mémorisant différentes combinaisons de fenêtres sous forme de Espaces de Travail, vous pouvez rapidement passer d'un mode de travail à un autre.

Option	Description
Verrouiller Espace de Travail actif	Activez cette option pour assurer que l'espace de travail actif ne sera pas modifié.
Nouvel Espace de Travail	Crée un nouvel espace de travail.
Organiser...	Ouvre un dialogue dans lequel vous pouvez organiser vos espaces de travail et préréglages (presets).
Liste des Espaces de Travail	Sélectionnez un espace de travail dans cette liste afin de le rendre actif.

Fenêtres...

Ouvre un dialogue dans lequel vous pouvez gérer et faire les réglages pour toutes les fenêtres ouvertes.

Liste des fenêtres ouvertes

Sélectionner une fenêtre dans la liste se trouvant en bas du menu l'affiche au premier-plan.

Menu Aide

Documentation (Format Acrobat PDF)

⇒ Pour lire ces documents il faut qu'un lecteur de PDF soit installé sur votre ordinateur. Un installateur Adobe Reader est fourni sur le DVD du programme.

Option	Description
Prise en Main	Ouvre la Prise en Main au format pdf Acrobat.
Mode d'Emploi	Ouvre le Mode d'Emploi au format pdf Acrobat. Ce manuel contient deux parties : les "Fonctions Détaillées" et la partie décrivant l'utilisation de l'Éditeur de Partitions.
Pupitres de télécommande	Ouvre le document pdf décrivant les périphériques MIDI de télécommande compatibles avec Cubase.
Référence des Plug-ins	Ouvre le document pdf contenant les descriptions des plug-ins d'effets audio, des instruments VST et des effets MIDI inclus et de leurs paramètres.
Périphériques MIDI	Ouvre le document pdf décrivant l'utilisation de périphériques MIDI.
Récapitulatif des Menus	Ouvre le document PDF décrivant les options de tous les menus du programme.

Inscription (Enregistrement en ligne)

Si vous sélectionnez cette option, le site web de Steinberg est ouvert, dans laquelle vous pouvez vous inscrire en ligne. Une connexion internet en état de marche est nécessaire.

Crédits et Copyrights

Liste les informations de crédits et copyright.

À propos de Cubase

⇒ Sous Mac OS X, cette option se trouve dans le menu Cubase.

Cette option ouvre une fenêtre contenant des informations sur le numéro de version de Cubase, etc.