

CUBASE *Score*

POUR ATARI

- Informations Importantes
- Instructions d'installation
- Édition et impression de partitions

Steinberg

Table des matières

I INFORMATIONS IMPORTANTES!

- I-2 SI C'EST VOTRE PREMIER CUBASE, LISEZ CECI!
- I-2 SI VOUS EFFECTUEZ UNE MISE À JOUR À PARTIR D'UNE ANCIENNE VERSION DE CUBASE, LISEZ CECI!
- I-3 COMMENT EFFECTUER LA MISE À JOUR
- I-5 NOUVELLES FONCTIONS DE LA 3.1
- I-11 NOUVELLES FONCTIONS DE CUBASE SCORE 2.0

II INSTALLATION

- II-2 INSTALLER DES INTERFACES MIDI
- II-2 INSTALLATION D'UNE IMPRIMANTE
- II-3 INSTALLATION DE L'ÉQUIPEMENT MIDI
- II-4 INSTALLATION DE LA CLÉ DE PROTECTION
- II-4 ET MAINTENANT?
- II-5 SI VOUS N'AVEZ PAS DE DISQUE DUR
- II-7 SI VOUS AVEZ UN DISQUE DUR
- II-11 LES FICHIERS DES DISQUETTES
- II-14 LES MODULES
- II-15 LES POLICES DE CARACTÈRES

II-17 LANCEMENT DE CUBASE

III SCORE EDIT

- III-3 INTRODUCTION
- III-8 PARAMÉTRER LES PORTÉES AVEC STAFF SETTINGS
- III-16 SÉLECTION DE NOTES
- III-17 DÉPLACER DES NOTES
- III-18 DUPLICATION DE NOTES
- III-18 CRÉATION DE NOUVELLES NOTES
- III-21 AJOUT DE SILENCES
- III-22 COLLER DES NOTES ENSEMBLE
- III-22 EFFACER DES NOTES ET DES SILENCES

1 FONCTIONNEMENT DE L'ÉDITEUR

- 1-2 DANS CE CHAPITRE, NOUS ÉTUDIERONS :
- 1-2 BIENVENUE !

2 TRAVAUX PRATIQUES

- 2-2 DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :
- 2-2 EXERCICE N°1 : AJOUTER DES NOTES À LA SOURIS
- 2-17 EXERCICE N°2 - CONVERSION D'UN ENREGISTREMENT MIDI

3 CONCEPTS DE BASE

- 3-2 DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :
- 3-2 PRÉPARATIONS
- 3-3 OUVERTURE DE L'ÉDITEUR DE PARTITIONS
- 3-6 LA TÊTE DE LECTURE
- 3-6 MODE PAGE
- 3-9 LA PORTÉE ACTIVE
- 3-10 PARAMÈTRES D'IMPRIMANTE
- 3-12 MODIFIER L'ESPACE DE TRAVAIL
- 3-14 CHOIX DE LA CLEF, DE L'ARMURE ET DE LA SIGNATURE.
- 3-23 TRAVAIL AVEC DES INSTRUMENTS TRANSPOSITEURS
- 3-25 ORDRE DE TRAVAIL
- 3-26 FORCE UPDATE

4 TRANSCRIPTION D'ENREGISTREMENTS MIDI

- 4-2 DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :
- 4-2 À PROPOS DE LA TRANSCRIPTION
- 4-2 PRÉPARER LES PARTS
- 4-3 STRATÉGIES : PRÉPARATION DES PARTS À L'IMPRESSION
- 4-4 STAFF SETTINGS

- 4-16 SITUATIONS QUI EXIGENT DES TECHNIQUES DIFFÉRENTES
- 4-18 L'OUTIL QUANTIZE
- 4-23 STRATÉGIES : AJOUTER DES CHANGEMENTS DE QUANTIFICATION D'AFFICHAGE
- 4-24 UTILISATION DE "SCORE NOTES TO MIDI"

5 AJOUTER ET MODIFIER DES NOTES À LA SOURIS

- 5-2 DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :
- 5-2 STAFF SETTINGS
- 5-6 VALEURS DE NOTES ET POSITIONS
- 5-10 AJOUTER ET MODIFIER DES NOTES
- 5-15 AJOUT DE SILENCES
- 5-17 SÉLECTION DES NOTES
- 5-22 DÉPLACER DES NOTES
- 5-24 DUPLIQUER DES NOTES
- 5-25 COUPER, COPIER ET COLLER
- 5-27 MODIFIER LA HAUTEUR D'UNE NOTE
- 5-28 CHANGER LA LONGUEUR DES NOTES
- 5-33 DIVISER UNE NOTE EN DEUX
- 5-34 TRAVAILLER AVEC L'OUTIL DE QUANTIFICATION
- 5-34 PORTÉES (DE PIANO) DOUBLES

| | | | |
|------|---|------|---|
| 5-36 | STRATÉGIES : PORTÉES MULTIPLES | 7-13 | VÉRIFIER À QUELLE VOIX APPARTIENT UNE NOTE |
| 5-38 | AJOUTER ET MODIFIER DES CLEFS, TONALITÉS ET ARMATURES | 7-13 | SÉLECTIONNER TOUTES LES NOTES D'UNE VOIX |
| | | 7-13 | DÉPLACER LES NOTES ENTRE VOIX |
| | | 7-15 | GESTION DES SILENCES |
| 6 | PARAMÈTRES DE PORTÉE | 7-16 | CONVERTIR UNE PARTITION PIANO EN VOIX POLYPHONIQUES |
| | | 7-18 | VOIX ET DISPLAY |
| 6-2 | DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS : | 7-19 | CRÉER DES VOIX CROISÉES |
| 6-2 | STAFF SETTINGS | | |
| 6-3 | PROCÉDURE DE BASE | | |
| 6-4 | TRAVAIL AVEC LES PRESETS | 8 | NOTES ET SILENCES : AUTRES PARAMÈTRES |
| 6-6 | STAFF MODE | | |
| 6-7 | KEY (ARMURE) ET CLEF | 8-2 | DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS : |
| 6-8 | DISPLAY QUANTIZE ET INDICATEURS D'INTERPRÉTATION | 8-2 | PRINCIPE : DIRECTION DES HAMPES |
| 6-10 | STAFF OPTIONS | 8-9 | ACCIDENTS ET DÉCALAGE ENHARMONIQUE |
| 7 | VOIX POLYPHONIQUES | 8-12 | CHANGER LA TÊTE DES NOTES |
| | | 8-13 | AUTRES DÉTAILS |
| 7-2 | DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS : | 8-15 | GESTION DES LIGATURES |
| 7-2 | PRINCIPE : LES VOIX POLYPHONIQUES | 8-23 | DÉPLACEMENT GRAPHIQUE DES NOTES |
| 7-5 | PARAMÉTRER LES VOIX | 8-24 | GUIDONS |
| 7-8 | STRATÉGIES : DE COMBIEN DE VOIX AI-JE BESOIN ? | 8-26 | APPOGGIATURES |
| 7-9 | UTILISER AUTO MOVE TO VOICE | 8-30 | N-OLETS |
| 7-11 | AJOUTER DES NOTES DANS LES VOIX | | |

| | |
|------|---|
| 9 | PARTITIONS DE BATTERIE |
| 9-2 | DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS : |
| 9-2 | PRINCIPE : LA DRUM MAP ET LE SCORE EDIT |
| 9-5 | PARAMÉTRAGE DE LA DRUM MAP |
| 9-7 | PARAMÉTRER UNE PORTÉE POUR BATTERIE |
| 9-8 | AJOUTER ET MODIFIER DES NOTES |
| 9-9 | PORTÉES À LIGNE UNIQUE |
| 10 | CRÉATION DE TABLATURES |
| 10-2 | DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS : |
| 10-2 | CRÉATION AUTOMATIQUE |
| 10-5 | CRÉATION MANUELLE |
| 10-6 | APPARENCE DES CHIFFRES DE TABLATURE |
| 10-7 | MODIFICATION |
| 11 | AJOUTER DES SYMBOLES |
| 11-2 | DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS : |
| 11-2 | PRINCIPE : LA COUCHE DE MISE EN PAGE |

| | |
|-------|---|
| 11-5 | LA PALETTE DES SYMBOLES |
| 11-12 | IMPORTANT ! - SYMBOLES, PORTÉES ET VOIX |
| 11-12 | AJOUTER DES SYMBOLES À LA PARTITION |
| 11-19 | SÉLECTIONNER, DÉPLACER ET DUPLIQUER |
| 11-21 | CHANGER LA LONGUEUR ET LA FORME |
| 11-22 | EFFACEMENT |
| 11-22 | COPIER ET COLLER |
| 11-23 | ALIGNEMENT |
| 11-24 | DOUBLE-CLIQUER SUR DES SYMBOLES |
| 11-25 | DÉTAILS SUR LES SYMBOLES |
| 12 | AJOUTER DES ACCORDS |
| 12-2 | DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS : |
| 12-2 | SYMBOLES D'ACCORDS |
| 12-6 | CRÉER UN GUIDE |
| 12-7 | PISTES D'ACCORDS ET ACCIDENTS |
| 12-10 | MODIFIER DES ÉVÉNEMENTS D'ÉCHELLE |
| 13 | AJOUTER DU TEXTE |
| 13-2 | DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS : |

- 13-2 *PRINCIPE* : DIFFÉRENTS TYPES DE TEXTE
- 13-3 AJOUTER ET MODIFIER DU TEXTE EN GÉNÉRAL
- 13-6 DIFFÉRENTS TYPES DE TEXTE
- 13-12 CHANGER LA POLICE, LA TAILLE ET LE STYLE
- 13-14 ÉLÉMENTS DE TEXTE FIXES
- 13-15 NUMÉROS DE PAGE

14 CRÉER DES GABARITS

- 14-2 DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :
- 14-2 PRESETS DE PORTÉE
- 14-2 *PRINCIPE* : GABARITS
- 14-4 CRÉER UN GABARIT
- 14-5 OUVRIR LES PISTES AVEC UN GABARIT
- 14-7 LA LISTE DES GABARITS
- 14-8 APPLIQUER UN GABARIT
- 14-9 EFFACEMENT DE GABARITS
- 14-10 CHARGER ET SAUVER SUR DISQUE
- 14-11 UTILISATION DES GABARITS : UN EXEMPLE
- 14-12 LE SETUP GENERAL MIDI

15 TECHNIQUES DE MISE EN PAGE AVANCÉES

- 15-2 DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

- 15-2 PARAMÈTRES DU MODE PAGE
- 15-5 PARAMÈTRES GLOBAUX
- 15-11 TAILLE DES PORTÉES
- 15-12 CACHER/MONTRER DES OBJETS
- 15-15 PAUSES MULTIPLES
- 15-17 AJOUTER ET MODIFIER DES LIGNES DE MESURE
- 15-18 CRÉER DES ANACROUSES
- 15-20 DÉFINIR LE NOMBRE DE MESURES PAR LIGNE
- 15-22 DÉPLACER DES LIGNES DE MESURE
- 15-25 DÉPLACER DES PORTÉES
- 15-28 MISE EN PAGE AUTOMATIQUE
- 15-31 CLEAN UP LAYOUT
- 15-33 BRISER LES LIGNES DE MESURE

16 IMPRESSION

- 16-2 DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :
- 16-2 IMPRESSION
- 16-3 CONFIGURER L'IMPRIMANTE
- 16-4 UTILISER LA PAGE DE TEST POUR DÉFINIR LES MARGES
- 16-6 SI UN PROBLÈME SURVIENT PENDANT L'IMPRESSION...

17 PARTITION ET MIDI

- 17-2 DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :
- 17-2 MIDI MEANING
- 17-4 APPLIQUER UN CRESCENDO AUX VÉLOCITÉS
- 17-5 APPLIQUER DES DYNAMIQUES À LA VÉLOCITÉ
- 17-6 EXPLODE

18 EN CAS DE PROBLÈME

- 18-2 DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :
- 18-2 COMMENT UTILISER CE CHAPITRE
- 18-2 AJOUTER ET MODIFIER DES NOTES
- 18-6 SYMBOLES ET MISE EN PAGE
- 18-8 IMPRESSION

19 TRUCS ET ASTUCES

- 19-2 DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

1 APPENDICE 1 - RACCOURCIS

- App.1-2 LA BARRE D'OUTILS
- App.1-3 ÉDITION ET INSERTION MULTIPLES
- App.1-5 OBTENIR DES INFOS

Index

)

)

•

)

)

)

)

)

)

INFORMATIONS
IMPORTANTES!

SI C'EST VOTRE PREMIER CUBASE, LISEZ CECI!

Ce coffret contient une version complète de Cubase Score 2.0, comprenant une clé de protection, un jeu de disquettes et un mode d'emploi, constitué de ces pages et d'un manuel relié.

Les chapitres compris dans la reliure décrivent les fonctions principales du programme. Ils ont été écrits pour la version 3.0 de Cubase, qui est très similaire à Cubase Score 2.0.

Les pages que vous avez entre les mains décrivent ce qui suit:

- Les nouvelles fonctions de Cubase Score 2.0 (à la fin de ce chapitre).
- L'installation de Cubase Score 2.0.
- Le travail sur partition.
- L'impression de partitions.

Lorsque vous vous êtes familiarisé avec les procédures de base du programme, revenez à ce document et vérifiez les fonctions de Cubase Score 2.0 qui ne sont pas décrites dans le manuel principal.

SI VOUS EFFECTUEZ UNE MISE À JOUR À PARTIR D'UNE ANCIENNE VERSION DE CUBASE, LISEZ CECI!

Ce coffret contient un jeu de disquettes, plus le document que vous êtes en train de lire. L'installation de la nouvelle version est décrite ci-dessous et dans le chapitre suivant.

On suppose que vous effectuez une mise à jour à partir de la version 3.0 ou 3.1. Si vous utilisiez une version plus ancienne, contactez votre revendeur pour plus d'informations.

Ce chapitre décrit également les nouvelles fonctions, en commençant par celles de la 3.1, puis celles de Cubase Score 2.0. La principale nouveauté de Cubase Score 2.0, c'est bien sûr l'éditeur de partitions, entièrement ré-écrit. Dans ce document se trouve un chapitre sur le Score Edit qui remplace l'ancien, plus un addendum entier sur l'impression des partitions.

COMMENT EFFECTUER LA MISE À JOUR

Il faut prendre quelques précautions en installant le programme. Lisez les paragraphes qui suivent avant de faire quoi que ce soit.

FAITES UNE COPIE DES ANCIENS FICHIERS

Au cas où une erreur surviendrait pendant l'installation et que vous effaciez par mégarde des fichiers importants, nous conseillons vivement de faire une copie de sécurité de tous vos anciens fichiers.

SI VOUS UTILISEZ DES DISQUETTES

Mettez vos anciennes disquettes dans un endroit sûr. Effectuez l'installation comme décrit dans le manuel principal. Vous pouvez alors recopier vos fichiers "DEF", vos Drum Maps, Mixer Maps, etc., des anciennes disquettes vers les nouvelles.

SI VOUS UTILISEZ UN DISQUE DUR

Nous vous conseillons d'installer la nouvelle version de Cubase dans un nouveau dossier. Après ça, copiez les fichiers que vous avez créés ou modifiés, comme les fichiers "DEF" (voir ci-dessous), les Drum Maps, les Songs, etc., dans ce nouveau dossier. Finalement, après avoir vérifié que la nouvelle version fonctionne correctement, effacez l'ancienne.

LES FICHIERS "DEF"

Lors de l'installation, un nouveau fichier DEF.ALL est créé; c'est celui que Cubase charge automatiquement à chaque démarrage. Il n'est peut-être pas paramétré comme vous le souhaiteriez. Il y a deux manières de parer à ça: soit vous utilisez plutôt votre ancien fichier "DEF", soit vous paramétrez le nouveau comme l'était l'ancien. Cette dernière option peut sembler étrange, mais elle possède un avantage: les nouvelles fonctions de la nouvelle version (dont l'ancienne DEF.ALL ne sait rien) seront correctement initialisées au démarrage.

Cependant, si vous souhaitez conserver votre ancienne DEF.ALL (ou un autre fichier DEF), procédez comme ceci:

1. Trouvez le dossier de votre Cubase actuel.
2. Trouvez les fichiers DEF que vous souhaitez conserver et faites-en une copie vers un autre dossier ou sur une disquette.
3. Effectuez l'installation comme décrit dans le chapitre suivant.
4. Copiez vos anciens fichiers DEF dans le dossier de la nouvelle version de Cubase, où ils remplaceront ceux qui ont été installés correctement.

NOUVELLES FONCTIONS DE LA 3.1

Si vous effectuez une mise à jour de Cubase 3.1 à Cubase Score 2.0, vous connaissez déjà ces fonctions. Passez à la page 11 de ce document.

FENÊTRE D'ARRANGEMENT

PART APPEARANCE

"Show Events" affiche maintenant le nom de la Part *et* son contenu.

ÉDITEURS

LA TOUCHE [CLR HOME]

S'il y a des événements sélectionnés, la tête de lecture sera amenée au début du premier événement sélectionné. Si aucun événement n'est sélectionné, elle sera amenée au bord gauche de la fenêtre. Cela ne s'applique pas au Score Edit.

COUP DE CUTTER

Vous pouvez maintenant changer la longueur de plusieurs notes en même temps, en utilisant le compas. Tirez simplement une ligne par dessus les notes et relâchez la souris. La longueur de toutes les notes change. Si vous maintenez [Alternate], c'est le début des notes qui sera effacé. Cela peut servir à faire commencer plusieurs notes au même moment, sans modifier le moment où elles se terminent. Cela ne s'applique pas au Score Edit.

CHANGER LA DURÉE DE PLUSIEURS NOTES

Le crayon change maintenant la durée de toutes les notes sélectionnées. La même quantité de clics est ajoutée à toutes les notes (si vous ajoutez par exemple la valeur d'une noire à une note, toutes les notes seront plus longues d'une noire). Mais si vous maintenez [Control], les changements sont proportionnels (par exemple, si vous doublez la durée d'une note, toutes les notes seront deux fois plus longues).

COMPUTE SCALE

Cette nouvelle fonction du menu pop-up Fonctions des éditeurs est utilisée par le module StyleTrax, et est décrite dans son manuel.

RÈGLES

Les règles sont maintenant grisées en dehors de la Part éditée. Cela ne s'applique pas au Score Edit.

LIST EDIT

AFFICHAGE DE L'ÉVÉNEMENT EN TRAIN D'ÊTRE JOUÉ

L'événement en train d'être joué a maintenant un contour pointillé (rouge).

FILTRES D'ÉVÉNEMENTS

L'événement est maintenant visible si le "bouton" est *noir*.

KEY EDIT

TRANSCOPE

Si l'oreille est activée, vous entendrez le changement de hauteur lorsque vous déplacez les notes verticalement (comme ç'a toujours été le cas en Score Edit).

MIXER

OBJETS TEXTE

Les fonds des objets texte peuvent maintenant être transparents (Hollow) ou dans une des cinq nuances de gris. Il y a aussi d'autres options de justification pour le texte de l'objet.

TAILLE ARBITRAIRE DES OBJETS

Tous les objets peuvent maintenant être de (pratiquement) n'importe quelle taille.

AIDE À LA CRÉATION DES MIXER MAPS

Dans le menu pop-up Options se trouve maintenant une fonction pour aligner les objets. Elle se comporte comme l'option d'alignement de la plupart des programmes graphiques.

Les commandes "Bring to Front" (amener au premier plan) et "Send Behind" (envoyer à l'arrière-plan) permettent de créer facilement des objets de fond.

VERROUILLAGE DES OBJETS

Pour empêcher un déplacement accidentel, vous pouvez verrouiller (lock) les objets.

NOMS D'OBJETS ENCADRÉS

Un cadre peut être appliqué au Nom et à l'Instrument d'un objet. Il y a pour ça un bouton dans la boîte de dialogue Mixer Map Options, qui se trouve dans le menu pop-up Options. Le réglage s'applique à tous les objets de la Map.

DÉPLACEMENT PRÉCIS DES OBJETS

- Lorsque l'outil-flèche est visible, vous pouvez déplacer les objets sélectionnés avec les touches du curseur.
- Maintenez [Shift] et ce sera la largeur ou la hauteur de l'objet qui seront modifiées.

CHANGEMENT DES VALEURS DES CHAMPS NUMÉRIQUES

En maintenant [Control] et en déplaçant la souris de haut en bas, vous pouvez changer la valeur d'une case comme si l'écran était un potard invisible (comme ailleurs dans Cubase).

MENU POP-UP LOCAL-WRITE-REPLACE

Le mode actuel est maintenant sélectionné à partir d'un menu pop-up.

OPTIONS DU MENU LOCAL

Les différentes options du menu Local ne sont maintenant disponibles que si l'outil correct est sélectionné. Les options de formatage ne sont disponibles que lorsque l'outil-flèche ou New sont sélectionnés. L'option "Delete Range" n'est disponible que si l'outil Play ou l'un des outils d'effacement sont sélectionnés.

FENÊTRES

Les fenêtres peuvent maintenant être déplacées après le bord droit de l'écran.

NOUVELLES FONCTIONS DE CUBASE SCORE 2.0

NOUVEAUX OUTILS DE SÉLECTION

Il y a une nouvelle option "Select" dans le menu Edit qui permet de faire des sélections "intelligentes" de Parts, de notes, d'autres données MIDI et de symboles (en Score Edit). Voici les possibilités:

DANS TOUS LES FENÊTRES

- "Select All". Fonctionne comme dans les versions précédentes: ça sélectionne tous les éléments de la fenêtre.
- "Invert". En choisissant cette fonction, tous les éléments qui n'étaient pas sélectionnés le deviennent, et réciproquement.
- "Overlapped". Sélectionne tous les éléments qui sont partiellement ou entièrement recouverts par d'autres.
- "Inside Locators". Sélectionne tous les éléments à l'intérieur des locators.
- "Outside Locators". Sélectionne tous les éléments à l'extérieur des locators.

DANS LA FENÊTRE D'ARRANGEMENT SEULEMENT

- "Track Class". Sélectionne toutes les Parts sur toutes les Pistes qui appartiennent à la même catégorie de Piste que la Piste active.
- "Parts On Track". Sélectionne toutes les Parts de la Piste active.
- "Score Layout". Cela amène un autre menu contenant les gabarits actuels du Score Edit. Y choisir un élément sélectionne toutes les Parts qui appartiennent à ce gabarit (voir l'addendum sur l'impression de partitions pour plus de détails sur les gabarits).

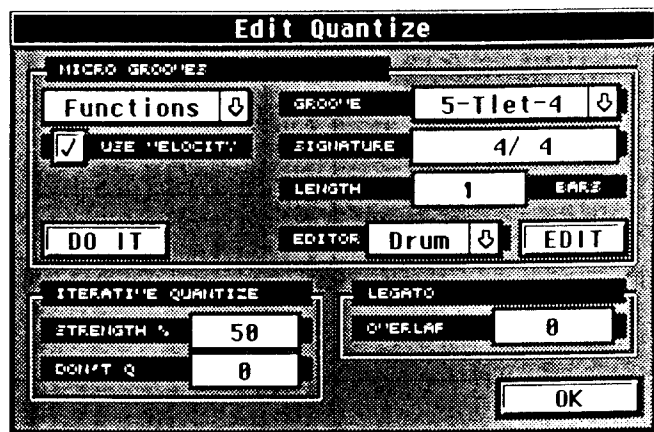
DANS TOUS LES ÉDITEURS

- "Same Type". Sélectionne tous les éléments de même type que l'élément sélectionné. Peut servir à sélectionner toutes les notes, toutes les données contrôleurs, tout le texte (en Score Edit), etc.
- "Equal Pitch". Cela amène un autre menu qui donne le choix entre sélectionner toutes les notes de la même hauteur que celle sélectionnée, ou de la même hauteur sur toutes les octaves.

DANS LE SCORE EDIT SEULEMENT

- "Voice". Cela permet de sélectionner toutes les notes se trouvant dans la même voix que la note actuellement sélectionnée.

NOUVELLE GESTION DU GROOVE QUANTIZE



Les fonctions suivantes sont nouvelles pour les grooves et se trouvent dans la boîte de dialogue Edit Quantize.

- Il peut maintenant y avoir jusqu'à 64 grooves dans le menu Groove Quantize.
- L'éditeur de groove a disparu. Maintenant, vous pouvez créer vos grooves dans le Key Edit, ou Score Edit, ou Drum Edit, peu importe! Choisissez un éditeur dans le menu pop-up "Editor", et cliquez sur le bouton Edit. Les hauteurs de notes ne sont pas importantes. Notez que cette nouvelle fonction permet de coller des notes venant d'autres Parts, pour les transformer en grooves.
- Les grooves peuvent maintenant avoir n'importe quelle durée. Définissez simplement le paramètre Length dans la boîte de dialogue Edit Quantize pour choisir la longueur du groove.
- La vitesse des notes du groove peut maintenant être appliquée à la part quantifiée. Pour cela, cochez la case "Use Velocity".

PERFORMANCES AMÉLIORÉES

Les performances générales du programme sont améliorées. Vous le remarquerez au rafraîchissement plus rapide de l'écran, au défilement accéléré, etc.

FENÊTRE D'ARRANGEMENT

128 PISTES

On peut avoir jusqu'à 128 Pistes dans chaque fenêtre d'Arrangement!

FOLLOW SONG AMÉLIORÉ

La fenêtre d'Arrangement défilera automatiquement même lorsque vous travaillez dans l'un des éditeurs. En d'autres termes, Follow Song fonctionne même quand la fenêtre d'Arrangement est en arrière-plan.

ÉDITEURS

ÉDITION DE 31 PISTES

Vous pouvez maintenant travailler sur jusqu'à 31 Pistes en même temps dans n'importe quel éditeur MIDI.

DO-RÉ-MI!

Cette nouvelle option de la boîte de dialogue Preference (du menu File) permet d'avoir la notation Do Ré Mi... plutôt que C D E...

SCORE EDIT

Il a été totalement ré-écrit, en prenant l'impression finale de la partition comme optique de travail. Les nouvelles fonctions sont décrites dans plusieurs chapitres.

INSTALLATION

Si votre ordinateur n'est pas encore configuré comme il le devrait, faites-le maintenant en suivant les instructions de votre manuel de référence ST. Vous devez aussi être dès lors un utilisateur initié des opérations courantes entreprises sur ST comme par exemple, manier les disquettes et utiliser la souris (cliquer, sélectionner, double-cliquer et faire glisser un objet avec la souris).

- Avant de connecter un périphérique à l'ordinateur, éteignez l'ordinateur et tous les périphériques.

INSTALLER DES INTERFACES MIDI

Les ordinateurs Atari ont une prise MIDI intégrée, mais vous pouvez ajouter d'autres prises MIDI et des synchros time code. Steinberg fabrique des périphériques MIDI pour la gamme Atari, la Midex, la Midex + (avec time code) et la SMP11 (version rack avec time code). Les Midex et Midex + servent aussi d'expandeurs pour les clés de protection, permettant de faire fonctionner plusieurs programmes protégés en même temps.

La manière d'installer une interface est décrite dans son propre manuel, mais en général, il faut brancher le matériel et activer un driver logiciel. Voir page 9 de ce chapitre si vous voulez installer Cubase sur un disque dur, ou page 6 si vous travaillez sur disquettes.

INSTALLATION D'UNE IMPRIMANTE

Le type de câble à utiliser et les réglages à effectuer dépendent bien sûr entièrement du modèle d'imprimante que vous utilisez, et peuvent passer par le réglage de micro-interrupteurs (Dip switches). Ré-

férez-vous aux modes d'emploi de l'ordinateur et de l'imprimante. En cas de doute, demandez conseil à votre revendeur. Dans le fichier Read Me de la disquette programme, vous trouverez des informations sur les imprimantes compatibles.

Nous vous conseillons de tester votre imprimante avant d'essayer d'imprimer une partition. Cela permet d'isoler les causes possibles de problèmes.

DRIVERS D'IMPRIMANTE

Une partie de l'installation de Cubase consiste à choisir un driver d'imprimante. C'est décrit un peu plus loin.

INSTALLATION DE L'ÉQUIPEMENT MIDI

Selon votre matériel, vous pouvez utiliser d'autres prises MIDI que celles qui sont intégrées à l'ordinateur. Mais comme c'est une option, nous considérerons que vous utilisez les connecteurs intégrés.

1. Connectez la Midi Out du synthé (ou autre instrument Midi) que vous utiliserez pour enregistrer sur la Midi In de l'interface.
2. Connectez la Midi Out de l'interface sur la Midi In du premier instrument.
3. Branchez la Midi Thru de cet instrument sur la Midi In de l'instrument suivant. Continuez à chaîner les instruments de cette manière, jusqu'à ce qu'ils soient tous reliés les uns aux autres.

Si vous avez l'intention d'utiliser plus de trois instruments, nous vous conseillons d'utiliser soit une interface avec plusieurs sorties, soit un boîtier Midi Thru, plutôt que les prises Midi Thru de chaque instrument. Si plus d'un instrument n'a pas de Midi Thru, vous serez obligé d'acquérir un boîtier Midi Thru ou une interface avec plusieurs sorties.

4. Effectuez tous les branchements audio, allumez l'interface(s) et les instruments et si possible, vérifiez qu'ils jouent correctement.
5. Réglez chaque instrument sur un canal MIDI différent, ou si vous avez des instruments multi-timbraux, réglez chaque son (Timbre, Part, Patch, Program, Sound) sur un canal Midi unique.

INSTALLATION DE LA CLÉ DE PROTECTION

1. Vérifiez que l'ordinateur est éteint!
2. Insérez la clé, la cartouche plastique qui est fournie avec le programme, dans le port cartouche de l'ordinateur. Attention à ne pas l'insérer à l'envers!

ET MAINTENANT?

- Si vous n'avez pas de disque dur, lisez la partie qui commence en page suivante, puis passez à la page 17, "Lancement de Cubase".
- Si vous avez un disque dur, vous pouvez utiliser le programme INSTALL pour installer automatiquement Cubase. Allez en page 7.

SI VOUS N'AVEZ PAS DE DISQUE DUR

Nous vous conseillons vivement de travailler avec un disque dur. Si vous n'en avez pas, vous pourrez quand même utiliser le programme, mais vous ne pourrez pas avoir autant de polices de caractère, et vous devrez changer souvent de disquette pendant les impressions de partition.

1. Allumez tous les périphériques, comme l'imprimante, etc.
2. Allumez l'ordinateur. L'écran s'allume, montrant le bureau.

QU'Y A-T-IL SUR LES DISQUETTES?

En page 11 se trouve une liste du contenu des disquettes.

COPIE DES DISQUETTES

1. Faites une copie des quatre disquettes, par le biais du bureau GEM. *Mettez les originaux en lieu sûr.*
2. Si vous le souhaitez, vous pouvez effacer de ces copies les fichiers dont vous n'avez pas besoin (pas des originaux!). *Sur la disquette programme, vous pouvez effacer les drivers MROS pour les appareils que vous ne possédez pas, et utiliser la place ainsi dégagée pour mettre l'une des Mixer Maps ou Drum Maps des autres disquettes.*

ACTIVER LES DRIVERS M•ROS

1. Trouvez le dossier MROS sur la disquette programme, et double-cliquez dessus pour l'ouvrir.
À l'intérieur se trouve un certain nombre de fichiers avec l'extension ".DR". Ce sont les drivers, adaptés à différents appareils (comme les Midex, SMP-24 ou Timelock de Steinberg). Il faut maintenant activer ceux dont vous avez besoin: changez leur extension de ".DR" en ".DRV".
2. Sélectionnez le premier fichier (cliquez dessus pour qu'il passe en négatif).
3. Choisissez "Informations..." dans le menu Fichier.
4. Lorsque la boîte de dialogue apparaît, tapez "V" au clavier pour que cette lettre soit ajoutée à la fin du nom du fichier.
5. Cliquez sur OK ou tapez [Return], et la boîte de dialogue se ferme.
6. Continuez de la même manière à activer les drivers dont vous avez besoin (rarement plus d'un).

● Si vous avez un Atari TT et une Midex/Midex +, utilisez le fichier MIDXT-T.DR qui se trouve dans un dossier ATARI_TT sur l'une des disquettes supplémentaires!

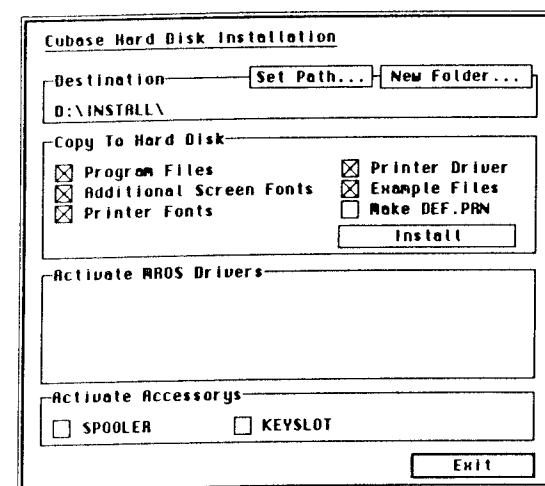
● Si vous avez un Falcon et une Midex/Midex +, utilisez le fichier MIDEX-FAL.DR qui se trouve dans un dossier FALMIDX sur l'une des disquettes supplémentaires. Notez que la Midex doit être modifiée pour fonctionner sur Falcon! Contactez votre revendeur pour plus d'infos.

ET MAINTENANT?

Passez au lancement de Cubase décrit en page 17.

SI VOUS AVEZ UN DISQUE DUR

1. Allumez les périphériques (comme l'imprimante, les disques durs, etc).
2. Allumez l'ordinateur. L'écran s'allume, affichant le bureau.
3. Insérez la disquette Program.
4. Double-cliquez sur l'icône A et trouvez "INSTALL.PRG". Double-cliquez dessus.
La boîte de dialogue suivante apparaît.



CHOIX D'UN DOSSIER

1. Cliquez sur le bouton Set Path et utilisez le sélecteur de fichiers qui apparaît pour indiquer le dossier où le programme doit être installé. Cliquez sur OK. Le nom de ce dossier apparaît sur la ligne supérieure.

2. Si vous n'avez pas de dossier prêt pour installer le programme, vous pouvez en créer un. Utilisez d'abord Set Path pour trouver l'endroit où le créer, puis cliquez sur New Folder, tapez le nom du nouveau dossier et cliquez OK.

-
- Le programme suppose que ce dossier est vide. S'il ne l'est pas, il vous avertira, voir ci-dessous.
-

CHOISIR LES FICHIERS À INSTALLER

- La partie supérieure permet de choisir quels fichiers installer.
- "Program Files" copie tous les fichiers programme nécessaires (une liste complète se trouve en page 11). Cela comprend un jeu de fontes minimal.
- Additionnal Screen Fonts copie aussi les tailles de police supplémentaires, pour que l'apparence des caractères à l'écran soit parfaite. En ne les utilisant pas, vous gagnez de la mémoire vive dans Cubase; d'un autre côté, les textes à l'écran seront "crantés" (mais ils s'imprimeront correctement!).
- Printer Fonts installe la version haute résolution des fontes utilisées par l'imprimante. Si vous avez l'intention d'imprimer, cochez cette case.
- Printer Drivers copie tous les drivers de toutes les imprimantes sur votre disque dur. Si vous avez l'intention d'imprimer, cochez cette case. Cf. aussi "Utiliser Make Def.Prn", voir page 9.
- Example Files copie divers fichiers d'exemple. Voir page 11

EFFECTUER L'INSTALLATION

- Lorsque vous cliquez sur Install, le programme vous demande les disquettes, une par une, et copie les fichiers sur le disque dur.

-
- Si un message vous dit "Path not empty", cela signifie que le dossier contient déjà des fichiers. Si vous continuez, ils seront peut-être effacés. Nous vous suggérons d'annuler et d'en sélectionner un autre — vide!
-

UTILISER "MAKE DEF.PRN"

Lorsque vous cochez cette case, il vous sera demandé de sélectionner un driver. Insérez la disquette supplémentaire 2 et localisez le driver (pour plus d'infos, voir page 20).

Une copie de ce driver, renommée DEF.PRN, sera alors copiée dans le dossier Cubase. Cela permet de s'assurer que ce driver sera sélectionné automatiquement pour tous les morceaux.

ACTIVER LES DRIVERS M•ROS

On accède aux périphériques supplémentaires par le biais de "drivers" M•ROS.

Après l'installation des fichiers programme, cette partie de la boîte de dialogue contient des boutons pour les tous les drivers M•ROS se trouvant maintenant sur votre disque dur. Lorsque vous cliquez sur un de ces boutons, le driver correspondant est activé.

-
- Si vous avez un Atari TT et une Midex/Midex +, utilisez le fichier MIDXT-T.DR qui se trouve dans un dossier ATARI_TT sur l'une des disquettes supplémentaires!
-
- Si vous avez un Falcon et une Midex/Midex +, utilisez le fichier MIDEX-FAL.DR qui se trouve dans un dossier FALMIDX sur l'une des disquettes
-

supplémentaires. Notez que la Midex doit être modifiée pour fonctionner sur Falcon! Contactez votre revendeur pour plus d'infos.

ACCESSORIES

Deux Accessoires seront installés au premier niveau de votre disque dur (ou partition) de démarrage (voir page 12). Si vous cliquez sur ces boutons, les accessoires seront activés également. Cependant, avant de pouvoir les utiliser, il faudra redémarrer votre ordinateur.

À PROPOS DE CUBASE.INF

Après l'installation, un fichier est créé au premier niveau de votre disque de démarrage, nommé CUBASE.INF. Ce fichier est utilisé par le programme Cubase pour localiser ses fichiers.

- Si vous effacez Cubase de votre disque dur, effacez aussi ce fichier. Effacez-le également avant d'installer une nouvelle version de Cubase, dans le futur.

ET MAINTENANT?

Passez au lancement de Cubase décrit en page 17.

LES FICHIERS DES DISQUETTES

Voici la liste des fichiers qui sont sur les disquettes. Dans la colonne du milieu, se trouve la case à cocher pour que INSTALL.PRГ copie le fichier automatiquement sur le disque dur.

PROGRAM DISK

| FICHIER/DOSSIER CASE À COCHER COMMENTAIRE | | |
|---|---------------|---|
| CUBSCORE.PRГ | Program Files | Le programme Cubase Score. |
| CUBASE.DAT (dossier) | Program Files | Doit se trouver au même niveau que le programme. Essentiel au fonctionnement de Cubase. Contient des fichiers SYS et FNT. |
| MROS (dossier) | Program Files | Doit se trouver au même niveau que le programme. Contient M•ROS et les drivers pour vos périphériques. |
| MODULES (dossier) | Program Files | Au début, contient le module "File Selector". Après INSTALL.PRГ, contient tous les modules. Plus d'infos en page 15. |
| DEF.ARR | Program Files | Doit se trouver au même niveau que le programme. Permet de démarrer avec des réglages convenables. Vous pouvez plus tard le modifier ou le remplacer, voir page 19. |
| DEF.SET | Program Files | Comme ci-dessus, mais pour des réglages plus généraux. |
| INSTALL.PRГ | Program Files | Le programme d'installation. |

ADDITIONAL 1

FICHIER/DOSSIER CASE À COCHER COMMENTAIRE

| | | |
|--------------------|---------------|--|
| MODULES (dossier) | Program Files | Les autres modules, voir page 14 pour infos. |
| IPS (dossier) | Exemples | Contient des exemples d'IPS. |
| MIXERMAP (dossier) | Exemples | Contient des exemples de Mixer Maps. |
| SCORES (dossier) | Exemples | Exemples de partitions. |

ADDITIONAL 2

FICHIER/DOSSIER CASE À COCHER COMMENTAIRE

| | | |
|--------------------|---------------------------------------|--|
| ATARI_TT (dossier) | Program Files | Contient des drivers M•ROS pour les Atari TT. |
| FALMIDX (dossier) | Program Files | Contient des drivers M•ROS pour les Atari Falcon. |
| PRINTERS (dossier) | Printer Drivers | Contient des fichiers nécessaires à l'impression. Voir page 9 et page 19. |
| FONTSP (dossier) | Additional Screen Fonts/Printer Fonts | Polices de caractères pour l'écran (celles qui sont visibles dans le programme) et polices pour imprimante matricielle. Voir ci-dessous. |
| GERAMONT (dossier) | Additional Screen Fonts/Printer Fonts | Une police de caractères "bonus", à la fois pour l'écran et pour imprimante matricielle. |
| DRUMSETS (dossier) | Exemples | Exemples de Drum Maps. |

| | | |
|------------|----------------------|--|
| KEYSLOT.AC | Activate Accessories | Accessoire nécessaire si vous avez une Midex ou Midex + avec un programme non-Steinberg protégé par une clé. Lisez le Read Me correspondant. |
| SPOOLER.AC | Activate Accessories | Permet d'imprimer une partition tout en continuant à utiliser Cubase. |

ADDITIONAL 3

FICHIER/DOSSIER CASE À COCHER COMMENTAIRE

| | | |
|--------|---------------|---|
| FONTSP | Printer Fonts | Contient les polices de caractères pour toutes les imprimantes, y compris laser, voir ci-dessous. |
|--------|---------------|---|

FICHIERS READ ME

Il peut se trouver un fichier README (ou un dossier DOC contenant plusieurs fichiers README) sur la disquette programme qui contient des informations supplémentaires et des infos sur les changements survenus au logiciel depuis l'impression de ce manuel. Double-cliquez dessus et choisissez Voir ou Imprimer dans la boîte de dialogue qui apparaît. Si vous choisissez Voir, vous pouvez revenir au bureau n'importe quand en tapant [Q]. Ce fichier n'est bien sûr pas nécessaire au fonctionnement de Cubase.

- Lisez le(s) fichier(s) README. Il contient des informations importantes!

LES MODULES

Les dossiers MODULES sur Program Disk et sur Additional 1 contiennent tous les modules livrés gratuitement avec le programme. Ces fichiers ont l'extension ".MOD".

- Quand vous utilisez INSTALL.PRГ (c'est-à-dire, si vous avez un disque dur), avec l'option Program Files activée, tous les modules sont copiés dans le dossier MODULES au même niveau que le programme Cubase. *Cela permet au programme de les trouver automatiquement et de les ajouter à la liste des modules disponibles.*
- Si vous n'avez pas de disque dur, copiez les modules que vous utilisez souvent dans le dossier MODULES de la disquette Program Disk, pour qu'ils soient chargés automatiquement quand vous lancez le programme. *Si tous les modules ne tiennent pas sur Program Disk, vous devrez les charger "manuellement" après coup.*

Voici les modules livrés avec le programme:

- MIDIPROC.MOD. Le processeur MIDI.
- MIXER.MOD. Le MIDI Mixer.
- IPS.MOD. Le synthétiseur de phrase interactif.
- SCORES.MOD. Édition et impression de partitions.
- SYSEX.MOD. Éditeur de System Exclusive. Décrit uniquement dans un document README.
- ARPEGGIO.MOD. Arpeggiateur. Décrit uniquement dans un document README.
- FSEL.MOD. Sélecteur de fichiers amélioré. Décrit uniquement dans un document README.
- GM_MENU.MOD. Ajoute les noms des instruments General MIDI dans l'Inspector. Décrit uniquement dans un document README.

Des modules supplémentaires peuvent être achetés séparément. Sont déjà disponibles (en français):

- STUDIO MODULE. Gestionnaire de studio "Total Recall". Se charge du paramétrage automatique de tous vos synthétiseurs et autres instruments MIDI.
- STYLETRAX. Outil d'accompagnement. Faites un morceau en quelques secondes avec les Styles fournis, ou créez les vôtres en quelques minutes.
- CUETRAX. Éditeur graphique pour la Master Track. Un outil essentiel pour la production film ou vidéo.

Contactez votre revendeur pour plus d'infos.

LES POLICES DE CARACTÈRES

Les polices de caractères (ou "fontes") servent à deux choses:

- À afficher les caractères à l'écran. Ce sont alors des polices écran.
- À imprimer les caractères sur papier; Ce sont des polices imprimante.

Les fontes fournies donnent des résultats parfaits jusqu'à 300 DPI (points par pouce) et si une fonte d'une résolution supérieure se trouve dans le dossier FONTS comme décrit ci-dessous, et pourvu qu'elle soit compatible avec votre imprimante, elle sera utilisée automatiquement.

INSTALLER LES POLICES - SUR DISQUE DUR

Si vous avez un disque dur et que vous activez les options "Additional Screen Fonts" et "Printer Fonts" lors de l'installation, toutes les fontes incluses dans Cubase seront placées automatiquement où elles doivent être et seront disponibles dans le programme. Cependant, si vous achetez d'autres polices de caractères, vous devrez les copier vous-même dans les dossiers CUBASE.DAT et FONTS (voir ci-dessous).

INSTALLER LES POLICES - SI VOUS TRAVAILLEZ SUR DISQUETTES

Si vous n'avez pas de disque dur, vous devrez placer "manuellement" les bons fichiers aux bons endroits:

Deux des fontes sont particulières à Cubase et permettent d'imprimer les symboles et les accords. Elles s'appellent CUBANT et CHORDS. Dans le dossier CUBASE.DAT se trouve déjà les fichiers nécessaires pour les afficher à l'écran.

Mais trois fontes supplémentaires sont livrées avec le programme. L'une s'appelle Dutch (comparable au Times) et ses fichiers comportent l'abréviation "ATTR". La deuxième s'appelle Swiss et son nom contient "ATSS". La troisième police "bonus" se trouve dans un dossier à part nommé GERAMONT.

Pour pouvoir afficher ces polices à l'écran, vous devez avoir un ou plusieurs fichiers "normaux" (par exemple ATTR10, 12, 18 et 24, sans EP, SP ou LS) dans le dossier CUBASE.DAT. Le dossier CUBASE.DAT de la disquette programme contient déjà un fichier "ATTR10" et, de fait, il suffit qu'il contienne "ATTR10" et "ATSS10" pour que vous puissiez utiliser ces fontes. Cela rendra les textes d'une taille autre que 10 un peu crantés à l'écran, mais cela économisera de la mémoire pour le morceau (vous pourrez enregistrer plus de notes), ce qui est la plupart du temps le plus important. Notez que ce n'est que l'affichage écran qui sera grossier, l'impression sera en haute résolution.

Lorsque vous imprimez, le programme demande les fontes imprimante (s'il ne les trouve pas dans le dossier CUBASE.DAT). Si vous n'avez pas de disque dur, insérez votre copie de la disquette Additional Files 3, qui contient un dossier FONTS avec toutes les fontes imprimante).

Comme mentionné plus haut, vous pouvez acheter des fontes GEM standard (ou fontes GDOS) chez votre revendeur Atari, et les utiliser de la même manière que les fontes fournies avec Cubase.

LANCEMENT DE CUBASE

- Double-cliquez sur l'icône de Cubase Score. Le bureau disparaît immédiatement et au bout d'un court moment, une fenêtre ayant le titre DE-F.ARR apparaît.

RÉGLER LA MIDI THRU

Avant de continuer, vérifiez que vos réglages de MIDI Thru sont corrects (voir le chapitre "Le menu Options").

- Si vous utilisez un synthé pour enregistrer, mettez-le en Local Off si possible, et activez le MIDI Thru de Cubase (dans la boîte de dialogue MIDI Setup du menu Options).
- Si vous utilisez un appareil MIDI séparé, comme un clavier maître, un convertisseur guitare sans module sonore, ou autre, activez aussi le MIDI Thru de Cubase.
- Si vous utilisez un synthé ou autre qui ne peut pas être mis en Local Off, les options sont un peu plus complexes, en raison de la nature même de la norme MIDI.



Si votre synthé est en Local Off, ou si vous avez un clavier maître, il faut cocher "MIDI Thru Active" et mettre "Thru Off Channel" sur Off.

- Jouez sur votre clavier ou autre appareil. Vérifiez le bouton "I" de la barre de déplacement, pour vous assurer que Cubase reçoit des don-

nées MIDI. Si Thru est activé, le bouton "O" juste en dessous doit aussi indiquer l'émission de données.



Les symboles I et O de la barre de déplacement indiquent l'activité MIDI.

- Choisissez Save dans le menu File. Cliquez sur Song dans la boîte de dialogue qui apparaît. Dans le sélecteur, tapez DEF comme nom de fichier et cliquez sur Save. Cela rend permanents les changements que vous venez d'effectuer (pour plus d'infos sur la Song DEF.ALL, cf. le chapitre "Le menu File").

AUTRES PARAMÈTRES DE BASE

Vous pouvez personnaliser virtuellement tous les paramètres de Cubase, pas seulement les réglages de MIDI Thru. Lorsque vous avez lancé Cubase, les paramètres contenus dans DEF.SET et DEF.ALL ont été chargés automatiquement. En les changeant et en re-sauvant ces fichiers DEF, le programme démarrera avec vos propres préférences à chaque fois. Si vous sauvez par exemple une Song sous le nom DEF.ALL dans le dossier où se trouve Cubase, *tous* les paramètres de cette Song (y compris la musique qu'elle contient) seront chargés la prochaine fois que vous lancerez Cubase. Pour plus d'infos, voir le chapitre "Le menu File".

ACTIVER LES MODULES

Pour pouvoir utiliser le Score Edit, l'Interactive Phrase Synthesizer, etc, vous devez activer le module correspondant. Vous pouvez les activer temporairement ou les paramétrer pour qu'ils se chargent automatiquement à chaque lancement de Cubase. La manière d'activer un module est décrite dans le chapitre Modules.

Le choix des modules pré-activés ne fait pas partie des fichiers DEF. C'est un choix qui est validé dès que vous l'effectuez.

CHOIX D'UN DRIVER D'IMPRIMANTE

Avant d'essayer d'imprimer, vérifiez que le bon driver est sélectionné. Il y a deux manières de sélectionner un driver:

AVEC UN FICHER DEF.PRN

Si vous savez que vous n'utiliserez qu'une seule imprimante, vous pouvez créer un fichier DEF.PRN.

- Si vous avez un disque dur, le programme d'installation s'en charge.
- Si vous utilisez des disquettes, faites une copie du bon driver (voir ci-dessous), renommez la copie en DEF.PRN et mettez-la au même niveau que le programme Cubase.

CHOIX D'UN DRIVER POUR UN SEUL MORCEAU

Si vous choisissez Printer Setup dans le menu File, une fois que le programme est lancé, et que vous cliquez dans la partie Printer de cette boîte de dialogue, vous pouvez choisir un driver qui ne sera utilisé que pour ce morceau. C'est décrit plus en détail dans l'appendice de ce manuel sur l'édition de partitions.

QUEL DRIVER UTILISER?

Un dossier de l'une des disquettes supplémentaires s'appelle PRINTERS. Il contient des fichiers nécessaires à l'impression sur certaines imprimantes. Vous pouvez identifier le driver nécessaire d'après son nom. Sinon, vérifiez les tableaux ci-dessous.

Beaucoup d'imprimantes *émulent* le comportement d'autres imprimantes, vous pouvez alors utiliser le driver de l'une pour l'autre. Pour savoir de quelle émulation votre imprimante est capable, vérifiez dans son mode d'emploi, puis référez-vous au tableau ci-dessous.

LES NOMS DES DRIVERS

- Les drivers qui comportent un "F" à la fin de leur nom sont plus rapides que ceux sans le "F". Mais ils ne fonctionnent pas forcément sur toutes les imprimantes. Essayez d'abord le driver le plus rapide, et s'il ne fonctionne pas, passez à l'autre.
- Les drivers qui comportent un "F" à la fin de leur nom sont prévus pour les imprimantes feuille à feuille.

IMPRIMANTES MATRICIELLES 9 AIGUILLES

| ÉMULATION | DRIVER À UTILISER |
|-------------------------------|------------------------------|
| Epson FX. (aussi nommé ESC/P) | EPSONFX.PRN ou EPSONFXS.PRN |
| IBM Pro Printer | IBM-9PIN.PRN ou IBM9PINS.PRN |

IMPRIMANTES MATRICIELLES 24 AIGUILLES

| ÉMULATION | DRIVER À UTILISER |
|--------------------------------|---|
| Epson LQ. (aussi nommé ESC/P2) | EPSONLQ.PRN ou EPSONLQS.PRN EPS_LQF |
| NEC P6 | NECP6.PRN ou NECP6S.-PRN NECP6F.PRN NECPSFS.PRN |
| IBM X24 ou X24E | IBM-X24_1.PRN, IBMX24S1.PRN, IBM-X24_2.PRN ou IBMX24S2.PRN |

IMPRIMANTES À ENCRE À 300DPI

| ÉMULATION | DRIVER À UTILISER |
|--------------------------------|---------------------------------|
| HP Deskjet (aussi nommé PCL 3) | DESKJET.PRN |
| Epson FX (aussi nommé ESC/P) | EPSONFX.PRN ou EPSONFXS.PRN |
| IBM Proprinter | IBM-9PIN.PRN ou IBM9PINS.PRN |

IMPRIMANTES À ENCRE À 360DPI

| EMULATION | DRIVER À UTILISER |
|-------------------------------|---|
| Epson LQ (aussi nommé ESC/P2) | EPSONLQ.PRN ou EPSONLQS.PRN EPS_LQF.PRN EPS_LQFS.PRN |
| IBM X24 ou X24E | IBM-X24_1.PRN, IBMX24S1.PRN, IBM-X24_2.PRN ou IBMX24S2.PRN |

IMPRIMANTES LASER

| ÉMULATION | DRIVER À UTILISER |
|--|-------------------|
| HP Laser Jet (aussi nommé PCL2, PCL3, PCL4 ou PCL5). | HPJET.PRN |

Pour beaucoup d'imprimantes laser, il n'est pas nécessaire d'activer manuellement l'émulation HP Laserjet. Elles passent automatiquement dans le bon mode quand vous imprimez à partir de Cubase.

C'EST FINI!

Voilà qui termine la procédure d'installation. Passez au chapitre suivant pour vous familiariser avec l'enregistrement MIDI.

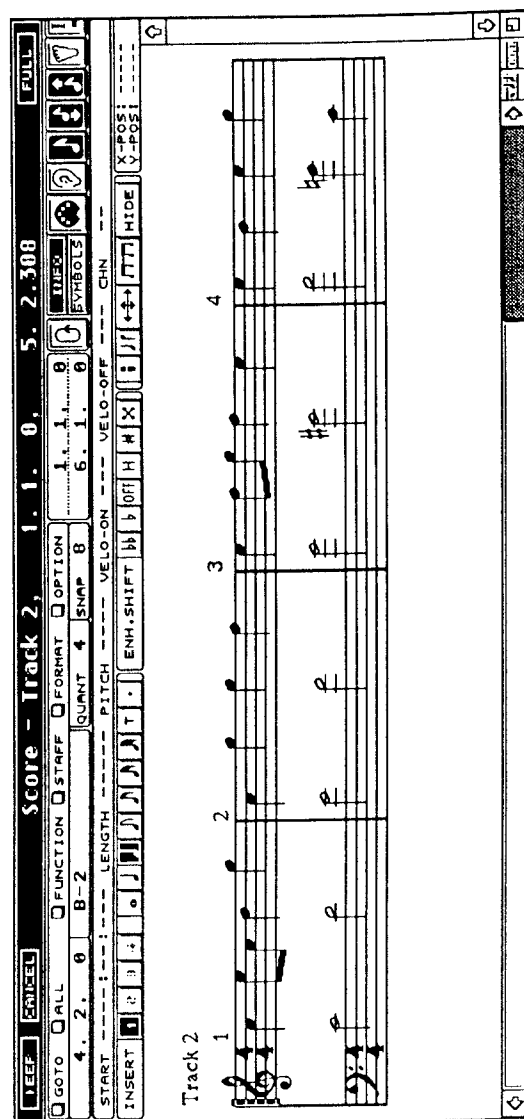
))

))

))

))

SCORE EDIT



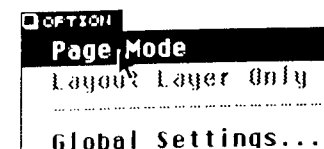
INTRODUCTION

Cet éditeur affiche votre musique en notation standard. Vous pouvez l'utiliser pour éditer des Pistes MIDI ou de Drum. Il dispose de toutes les possibilités des autres éditeurs en ce qui concerne le déplacement, la duplication et la création de nouvelles notes.

MODE EDIT ET MODE PAGE

Ce chapitre traite du Score Edit en tant qu'éditeur MIDI. On supposera donc que le Score Edit est en mode Edit. Le mode Page est décrit dans l'addendum à la fin de ce manuel.

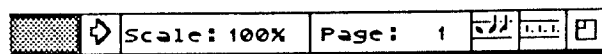
Vous pouvez vérifier le mode dans lequel se trouve le programme en déroulant le menu local Option: le premier élément doit être "Page Mode" (puisqu'il vous amènerait en mode Page).



CONTENU DE LA FENÊTRE

BARRE DE STATUT

Elle se trouve en haut de la fenêtre et est identique à la barre de statut des autres éditeurs MIDI. Cependant, dans l'éditeur de partitions, vous pouvez cacher/montrez toute la barre de fonctions en cliquant sur l'un des boutons de l'ascenseur horizontal.



Cliquez sur ce bouton pour montrer/
cacher la barre de statut

LIGNE D'INFO

La ligne d'info se trouve sous la barre de statut (si elle est activée, voir le chapitre "Utilisation des éditeurs").

BARRE D'OUTILS

La barre d'outils est particulière à l'éditeur de partitions. Comme la barre de statut, elle peut être affichée/cachée grâce à un bouton de l'ascenseur horizontal.



Cliquez sur ce bouton pour montrer/
cacher la barre d'outils

En mode Edit, la barre d'outils permet de choisir des valeurs de note, voir page 19 de ce chapitre.

LA PARTITION

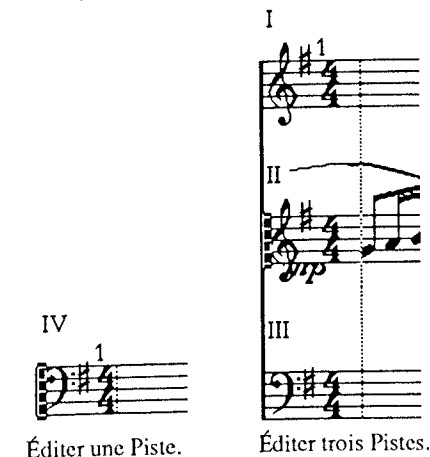
La partie principale de la fenêtre est bien sûr la partition.

COMMENT LES PISTES SONT AFFICHÉES

Vous pouvez travailler sur jusqu'à 31 Pistes en même temps. Vous pouvez également éditer n'importe quelle combinaison de Parts, même de différentes Pistes, il n'y a pas de restrictions. Si aucune Part n'est sélectionnée lorsque vous ouvrez le Score Edit, toutes les Parts de la Piste active seront éditées.

UNE PISTE OU PLUSIEURS?

- Si vous travaillez sur une seule Piste, autant de Parts que possible sont affichées sur plusieurs portées les unes au-dessus des autres, comme sur une partition papier.
- Si vous éditez des Parts de plusieurs Pistes, elles sont placées sur un système (un ensemble de portées reliées par des lignes de mesure).



- Le nombre de mesures à travers l'écran dépend bien sûr du nombre de notes de chaque mesure.
- La dernière mesure de la Part est indiquée par une double barre de mesure.

Normalement, sur un petit moniteur, vous pourrez visualiser trois portées simples ou une portée double (de piano). Si vous cachez la barre de déplacement (en utilisant la commande Hide Transport du menu Windows), vous aurez de la place pour en mettre plus.

Le nom de chaque Piste est normalement affiché au-dessus de la portée à gauche de la fenêtre. Le début de chaque mesure est également affiché au-dessus des lignes de mesure.

L'ORDRE DES PORTÉES

Les Parts sont placées sur l'écran dans le même ordre que les Pistes dans la liste des Pistes. Si vous désirez réarranger les portées, fermez l'éditeur, retournez en fenêtre d'arrangement et déplacez les Pistes pour changer leur ordre.

LES ASCENSEURS

L'ascenseur horizontal permet de se déplacer dans le morceau.

- Un clic sur les flèches droite ou gauche décale le début de la partition (la mesure du coin gauche de la première ligne) d'une mesure dans l'une ou l'autre direction.
- Un clic dans la zone grisée décale la partition d'autant de mesures qu'il y en a d'affichées dans la fenêtre.

L'ascenseur vertical est utilisé lorsque vous avez plusieurs portées (édition de plusieurs Pistes en même temps) et que la hauteur de la

fenêtre n'est pas suffisante pour afficher tout en même temps. Si toutes les portées *sont* affichées, l'ascenseur est blanc.

L'agrandissement n'est possible qu'en mode Page.

LA TÊTE DE LECTURE

La position de la tête de lecture est signalée par une ligne pointillée qui se déplace pendant la lecture et l'enregistrement.



La tête de lecture

- Vous pouvez utiliser la commande Follow Song du menu Options pour activer ou désactiver le déroulement automatique de la musique.
- Si Follow Song est activé vous pouvez utiliser la procédure normale de déplacement de la tête de lecture (rembobinage, embobinage, etc.) pour aller à n'importe quel point du morceau et que la partition l'affiche.
- Si vous tapez [Clr Home] au clavier, la tête de lecture est instantanément amenée à la première mesure de la fenêtre.
- Si vous maintenez [Alternate] en cliquant avec le bouton de droite, la tête de lecture est amenée à l'endroit où vous avez cliqué.
- Encore une fois, vous pouvez éditer pendant la reproduction, et même enregistrement.

LA PORTÉE/PISTE ACTIVE

Lorsque vous cliquez une fois sur la première barre de mesure d'une portée, un rectangle noir y est affiché.



Cela indique que vous venez de choisir une Part active, comme dans tous les autres éditeurs. Pour activer une Part, vous pouvez cliquer sur la gauche de l'une des portées qui affichent des notes de cette Part.

L'entrée MIDI, comme lorsque vous jouez sur votre clavier, est toujours dirigée vers la Part active. C'est important quand vous enregistrez, quand vous saisissez des notes en pas-à-pas ou que vous effectuez des modifications par MIDI. Cela signifie que vous pouvez diriger les signaux Midi sur une Part ou l'autre en cliquant sur une portée.

Vous pouvez aussi passer d'une portée à l'autre et déplacer le "rectangle d'activation" avec les touches [↑] et [↓] du clavier.

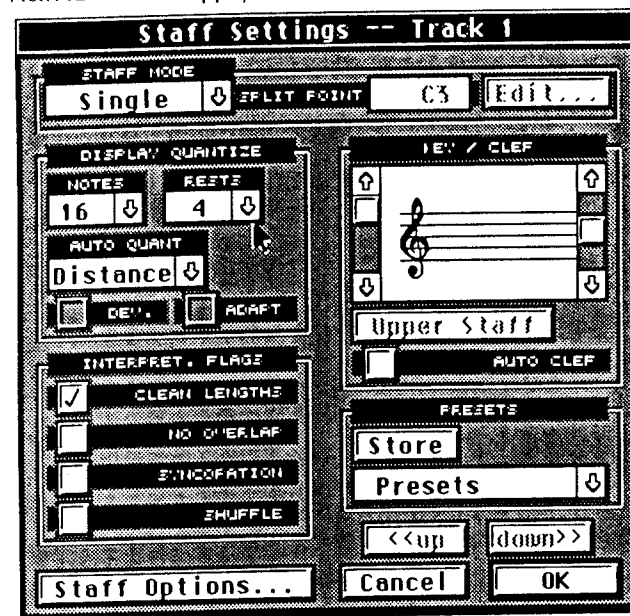
PARAMÉTRER LES PORTÉES AVEC STAFF SETTINGS

Pour que la partition soit affichée correctement, il faut faire un certain nombre de réglages dans la boîte de dialogue Staff Settings. Si le morceau est complexe, les méthodes décrites ci-dessous ne seront probablement pas suffisantes pour rendre la partition aussi lisible que si elle avait été créée sur papier. Cependant, elle sera probablement assez lisible pour vous permettre l'édition MIDI des notes. Pour plus d'informations sur l'affichage de la partition, référez-vous à l'addendum sur l'impression de partitions à la fin de ce manuel.

OUVERTURE DE LA BOÎTE DE DIALOGUE STAFF SETTINGS

Il y a trois façons d'ouvrir le dialogue des réglages de portée:

- Double-cliquez dans la zone blanche à gauche de la portée.
- Activez la Part en cliquant sur la première barre de mesure d'une portée. Sélectionnez ensuite "Staff Settings" dans le menu local Staff.
- Activez la Part et appuyez sur [Control]-[I].



- Les réglages effectués dans cette boîte de dialogue sont indépendants pour chaque Piste, mais communs pour les portées de piano créées avec l'option Split, voir ci-dessous.

UTILISATION DES PRESETS

Dans la partie inférieure droite de cette boîte de dialogue se trouve une zone nommée "Presets", qui contient un menu pop-up.

Ce menu pop-up contient un certain nombre de réglages prédéfinis pour des instruments courants. Le nom des Presets indique l'instrument pour lequel ils sont prévus. Le numéro doit être utilisé comme ceci: trouvez la note/pause la plus courte du morceau, puis sélectionnez le preset ayant le numéro correspondant à cette valeur (par exemple, sélectionnez "Piano 8" si vous avez une partition de piano où la note la plus courte est une croche).

Vous pouvez essayer les différents Presets en sélectionnant un et en cliquant sur OK pour fermer la boîte de dialogue. Si vous n'êtes pas satisfait, ouvrez la boîte de dialogue à nouveau et choisissez un autre Preset, ou modifiez les paramètres de celui que vous avez, comme décrit ci-dessous.

- La tonalité ne fait pas partie des Presets, elle doit être définie manuellement!

TONALITÉ ET CLEF

Dans la partie droite de cette boîte de dialogue se trouvent la tonalité et la clef actuelles. Utilisez les ascenseurs de chaque côté pour les changer.

AUTO CLEF

Si cette fonction est active, le programme décide lui-même si la portée est en clé de sol ou de fa selon les notes de la Part.

STAFF MODE

Ce menu pop-up en haut de la boîte de dialogue a trois options:

SINGLE

Lorsque celle-ci est sélectionnée, toutes les notes de la Piste sont affichées sur une seule portée.

SPLIT

Lorsque celle-ci est sélectionnée, la Piste est divisée (à l'écran seulement) en une portée de sol et une de fa, comme sur une portée de piano. Il faut utiliser le paramètre Split Point pour définir la note à laquelle est effectuée la séparation.

Ce point de séparation est fixe. Si cela ne vous convient pas, il faut utiliser l'option Polyphonic Voices, décrite dans l'addendum sur l'impression de partitions à la fin de ce manuel.

POLYPHONIC

Comme mentionné ci-dessus, cette option est décrite dans l'addendum sur l'impression de partitions à la fin de ce manuel.

DISPLAY QUANTIZE

Cette partie de la boîte de dialogue permet de définir une quantification d'affichage pour les notes et les silences, qui rend la partition plus lisible.

- La quantification d'affichage ne modifie en rien l'enregistrement proprement dit (contrairement à la quantification normale).

SI VOTRE MORCEAU NE CONTIENT QUE DES NOTES NORMALES:

1. Mettez le menu pop-up Notes à la plus petite valeur de note de votre morceau.
2. Mettez le menu pop-up Rests à la plus petite valeur de silence de votre morceau.
3. Mettez le menu pop-up Auto Quant à "Off".

SI VOTRE MORCEAU NE CONTIENT QUE DES TRIOLETS:

Procédez comme ci-dessus, mais dans les pop-ups, choisissez les valeurs de notes suivies d'un "T".

S'IL Y A DES NOTES NORMALES ET DES TRIOLETS:

1. Mettez le menu pop-up Notes à la plus petite valeur de note de votre morceau.

2. Mettez le menu pop-up Rests à la plus petite valeur de silence de votre morceau.
3. Mettez le menu pop-up Auto Quant à "Distance" ou "Position". Il faut les essayer pour savoir lequel est le plus adapté ce morceau.

INDICATEURS D'INTERPRÉTATION

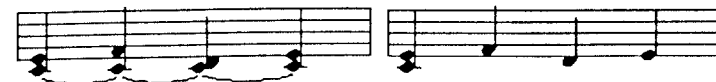
Dans la partie inférieure gauche de la boîte de dialogue Staff Settings se trouvent un certain nombre de paramètres:

CLEAN LENGTHS

Lorsqu'elle est activée, les notes qui sont considérées comme faisant partie d'un accord auront une longueur identique. Pour cela, les notes les plus longues sont affichées plus courtes qu'elles ne sont en réalité. Lorsque Clean Lengths est activé, les notes légèrement superposées sont aussi coupées, un peu comme avec No Overlap, mais avec un effet un peu plus subtil.

NO OVERLAP

Lorsque cette fonction est cochée, les notes longues ne recouvrent jamais de notes courtes. Cela permet aux notes longues et courtes qui commencent au même moment d'être affichées sans liaisons; les notes longues sont "coupées" à l'affichage. Cela rend l'affichage plus lisible.

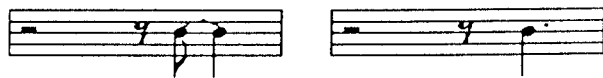


Un exemple de mesure avec No Overlap désactivé et activé.

- Il y a des cas où ni l'une ni l'autre de ces options ne rend ce que rendrait une partition papier. Si ce que vous obtenez n'est pas suffisant, il faut utiliser les voix polyphoniques, comme expliqué dans l'addendum sur l'impression de partitions à la fin de ce manuel.

SYNCOPIATION

Lorsque cette fonction est active (cochée), les notes syncopées sont affichées d'une façon plus lisible.



Voici une noire pointée à la fin d'une mesure avec Syncopation désactivé et activé.

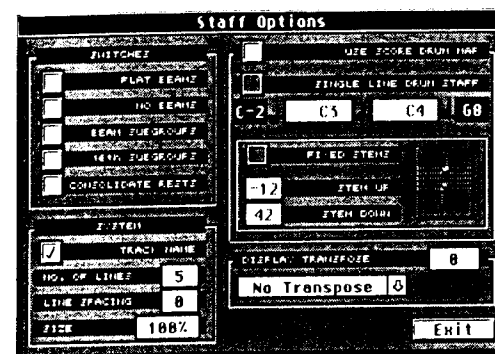
SHUFFLE

Cela rend les notes jouées shuffle plus lisibles.



La même portée sans et avec Shuffle.

STAFF OPTIONS - DISPLAY TRANSPOSE



Lorsque vous cliquez sur le bouton "Staff Options", une autre boîte de dialogue apparaît, avec plus de paramètres pour gérer l'apparence de la partition. Ils sont décrits dans l'addendum à la fin du manuel. Nous n'en décrivons qu'un seul:

DISPLAY TRANSPOSE

Normalement, la partition est affichée telle qu'elle est jouée. Mais si la partition est dessinée à la mauvaise octave ou que vous travaillez avec des instruments d'une autre tonalité (comme beaucoup d'instruments à vent), vous pouvez soit choisir un instrument dans le menu pop-up, ou mettre directement une valeur dans la case correspondante. Cela ne change que l'affichage, pas les notes enregistrées.

La valeur peut être positive ou négative.

EXIT

Lorsque vos réglages sont terminés, cliquez sur Exit.

FERMETURE DE STAFF SETTINGS

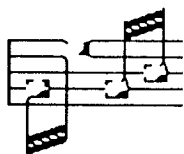
Lorsque vous avez fini de paramétrer vos portées, cliquez sur OK ou tapez [Return] pour fermer la boîte de dialogue et répercuter vos réglages sur les portées.

- Souvenez-vous que ces paramètres sont indépendants pour chaque Part/Piste.

SÉLECTION DE NOTES

La sélection s'effectue comme dans les autres éditeurs, à une exception près:

- Vous pouvez sélectionner les notes de plusieurs portées différentes en même temps, et aussi les éditer d'une manière ou d'une autre (comme les déplacer, les copier, etc.) en même temps.



Ces notes sont sélectionnées.

DÉPLACER DES NOTES

GRAPHIQUEMENT

Vous pouvez déplacer graphiquement les notes sélectionnées.

1. Pressez et maintenez le bouton de souris avec l'outil-flèche sur l'une des notes sélectionnées et déplacez la souris.
Cela vous permet de déplacer librement les notes en hauteur et dans le temps.
 2. Pendant que vous déplacez la souris, la position temporelle des notes est "magnétisée" par la valeur de Snap.
En paramétrant la valeur de Snap, vous pouvez restreindre le mouvement à la noire ou à la croche, par exemple. La boîte de position de la souris vous informe où la première note sera placée lorsque vous relâcherez le bouton de souris.
 3. La case à côté de la case de position de la souris affiche la hauteur actuelle de la note sur laquelle vous avez cliqué.
Si vous sélectionnez un accord, par exemple, et que vous cliquez sur la fondamentale pour le déplacer, cette case affichera la nouvelle fondamentale de l'accord.
- | | |
|-----------|----|
| 1 . 3 . 0 | A2 |
|-----------|----|
4. Si vous désirez restreindre vos mouvements dans une direction seulement, pressez [Shift] à tout moment pendant le déplacement.
C'est la direction dans laquelle vous commencez à déplacer qui détermine la contrainte.
 5. Pour restreindre la transposition aux notes appartenant à la gamme, maintenez [Control] en déplaçant.
Vous pouvez utiliser [Shift] en même temps.

- Les notes ne peuvent pas être déplacées d'une Piste à l'autre, mais vous pouvez copier et coller pour obtenir le même effet.



Déplacer des notes par leur tête.

DUPLICATION DE NOTES

Vous dupliquez des notes en maintenant la touche [Alternate] avant de commencer le déplacement. Tout le reste s'effectue comme un déplacement. Si nécessaire, vous pouvez presser [Control] ou [Shift] à tout moment pendant la manipulation, sans relâcher [Option].

CRÉATION DE NOUVELLES NOTES

Vous pouvez «peindre» de nouvelles notes en utilisant l'outil Note de la Boîte à Outils. Choisissez le symbole de la note dans la boîte à outils.

CHOISIR LA VALEUR DE NOTE

Trois méthodes:

- En cliquant sur un des symboles de note de la barre d'outils.
- En choisissant une valeur dans le menu pop-up Quant.
- En tapant sur une touche numérique (1 à 7) du clavier principal.
Cette dernière méthode paramètre aussi le Snap à la même valeur, ce qui n'est pas toujours ce qu'on veut.



Le curseur prend différentes formes selon la valeur de note choisie.

CHOISIR LA VALEUR DE SNAP

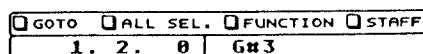
Le positionnement à l'écran est restreint par la valeur de Snap. Si vous mettez par exemple le Snap à "8", vous ne pouvez insérer des notes qu'à des positions de croche, de noire, de blanche ou de ronde.

C'est une bonne stratégie de régler le Snap à la plus petite valeur de note du morceau. Cela ne vous empêche pas de placer des notes à des intervalles plus grand, mais si vous mettez une valeur plus petite, il est plus facile de faire des erreurs.

AJOUTER LES NOTES

Lorsque la bonne portée est active, l'outil Note sélectionné et les valeurs de note et de Snap définies, vous pouvez commencer à ajouter des notes en les cliquant.

1. Lorsque vous cliquez sur le bouton de la souris (sans le relâcher!), la note apparaît sous le curseur.
2. Lorsque vous déplacez la souris horizontalement, vous constatez que la note est magnétisée par la valeur de Snap.
Cela permet de trouver aisément la bonne position.
3. Lorsque vous déplacez la souris verticalement, vous constatez que les accidents sont affichés à côté de la note pour indiquer la hauteur actuelle.
Cela permet de vérifier la position verticale avant de relâcher le bouton de la souris. La case à côté de la case de position de la souris affiche aussi la hauteur de la note.



— La hauteur est ici.

4. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la note apparaît dans la partition.
Il n'est pas obligatoire de déplacer la note avant de relâcher la souris, mais c'est souvent pratique. Vous pouvez aussi bien viser et cliquer.

Normalement, vous pouvez ajouter des notes de n'importe quelle hauteur. Mais si vous maintenez la touche [Control], les hauteurs sont restreintes aux notes appartenant à la gamme.

- Vérifiez que les valeurs de Note et Rest Display Quantize permettent d'afficher cette valeur de note.

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Les notes sont normalement ajoutées à la musique sans affecter les notes existantes, mais si le bouton "In" (insertion) de la barre de fonctions est activé, toutes les notes de la Part seront déplacées d'une valeur de Snap plus loin quand vous ajouterez une note, comme en pas-à-pas. Voir le chapitre "Utilisation des éditeurs".

Vous pouvez aussi créer de nouvelles notes avec le menu pop-up Fonctions, voir le chapitre "Utilisation des éditeurs".

AJOUT DE SILENCES

Vous pouvez également ajouter des silences, exactement comme des notes, à une différence près:

- Les silences sont toujours insérés dans la Part, comme si l'insertion était active en permanence.

Choisissez le silence dans la boîte à outils. La valeur du silence est déterminée par la valeur de quantification. Amenez le curseur à l'endroit où vous voulez ajouter un silence. Cliquez une seule fois ou déplacez la souris pour ajouter des silences. Utilisez la case de position de la souris pour déterminer la position de l'insertion.

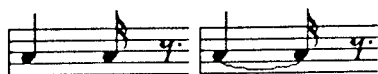


La valeur des silences est reflétée par la forme du curseur.

COLLER DES NOTES ENSEMBLE

Pendant l'enregistrement en pas-à-pas, il n'y a aucun moyen simple d'ajouter des notes ayant une longueur non standard (autre que noires, croches, triolets, pointées...). Le tube de colle permet cependant de coller ensemble deux ou plusieurs notes *de la même hauteur*. C'est principalement destiné au Pas-à-pas et aux notes «peintes», mais vous pouvez très bien l'utiliser pour de la musique enregistrée normalement.

Choisissez le tube de colle dans la boîte à outils. Cliquez sur une note. Celle-ci est alors collée à la note suivante qui a la même hauteur.



Une noire et une double-croche, avant et après le "collage".

EFFACER DES NOTES ET DES SILENCES

Il y a plusieurs manières d'effacer des notes.

- Sélectionnez-les et appuyez sur la touche [Backspace].
- Sélectionnez-les et cliquez sur Delete Events dans le menu Edit.
- Choisissez la gomme dans la boîte à outils. Cliquez sur les notes que vous voulez effacer.
- L'outil Gomme peut servir à effacer les silences comme les notes.
- Vous pouvez aussi effacer les notes de façon conditionnelle avec le menu Fonctions, voir le chapitre sur les éditeurs.

) .

|

|

) .

|

) .

1

FONCTIONNEMENT DE L'ÉDITEUR

) .

DANS CE CHAPITRE, NOUS ÉTUDIERONS :

- Les relations entre l'éditeur de partitions et les données MIDI.
- Ce qu'est la quantification d'affichage (et comment elle marche).

BIENVENUE !

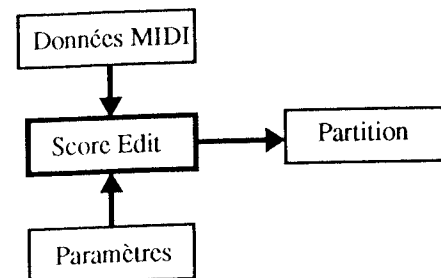
Bienvenue dans l'éditeur de partitions de Cubase, dont le but avoué est de permettre l'affichage et l'impression de partitions, quel que soit le style de musique, avec tous les symboles et les formatages nécessaires. Il permet d'imprimer tout ou partie d'un système orchestral, d'ajouter des paroles ou des commentaires, de créer des guides, des partitions pour batterie, des tablatures, etc. En d'autres termes : vous pouvez choisir toutes les notations possibles et imaginables.

Le fonctionnement de l'éditeur de partitions est régi par quelques principes simples, qu'il faut pourtant bien comprendre pour pouvoir en tirer pleinement parti. Nous allons expliquer ces règles dans ce (court) chapitre : lisez-le en entier, et après, vous pourrez vous contenter de survoler le reste si bon vous semble.

QUE FAIT L'ÉDITEUR DE PARTITIONS ?

En résumé, voici ce qu'il fait :

- Il lit les notes MIDI contenues dans des Parts.
- Il examine les choix que vous avez effectué.
- Il décide comment afficher les notes MIDI en fonction de ces choix.



L'éditeur de partitions se sert des données MIDI et de vos choix pour produire une partition imprimable.

L'éditeur fait tout ça en temps réel. Si vous changez certaines données MIDI (par exemple, en raccourcissant ou déplaçant une note), c'est immédiatement reflété dans la partition. Si vous changez des paramètres (comme la signature ou l'armature), idem : la partition est modifiée en temps réel.

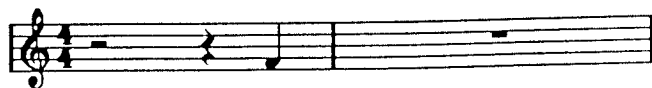
Il vaut mieux ne pas considérer Score Edit comme un programme graphique, mais comme un *interpréteur* de données MIDI.

NOTES MIDI ET NOTES DE PARTITION

Les Pistes MIDI et Drum de Cubase contiennent des notes MIDI et d'autres types de données. Comme vous le savez peut-être, dans Cubase, une note n'est définie que par sa position, sa longueur (ou durée), sa hauteur et sa vélocité. C'est loin d'être suffisant pour savoir comment dessiner cette note sur une partition. Le programme doit en savoir plus : quel instrument la joue, un piano ? Une batterie ? Dans quelle tonalité est le morceau ? Quel est le rythme de base ? Comment les notes doivent-elles être groupées sous les ligatures ? Tous ces renseignements, c'est vous qui les donnez, en effectuant divers réglages et en utilisant les outils disponible en Score Edit.

UN EXEMPLE DE RELATION MIDI/PARTITION

Lorsque Cubase mémorise la position d'une note MIDI, il la calcule en valeur absolue, l'unité de mesure étant le *clic*. Il y a *toujours* 384 clics par noire. Jetez un coup d'œil à cet exemple.



Une noire à la fin d'une mesure

La note est sur le quatrième temps de la mesure. Maintenant, disons que vous changez la signature rythmique pour du 3/4. Cela raccourcit la longueur de la mesure, qui ne fait plus que 1152 clics (384x3). Soudain, notre noire est passée à la mesure suivante :



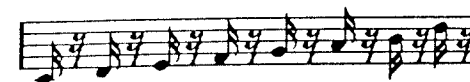
La même note en 3/4

Pourquoi ? Parce qu'en changeant la signature, vous ne changez *pas* les données MIDI de la Part/Piste (car cela modifierait irrémédiablement votre enregistrement !), la note est toujours à la même position absolue. C'est simplement que maintenant, toutes les mesures sont plus courtes, ce qui déplace effectivement la note dans la partition.

La leçon à retenir, c'est que l'éditeur de partition est un interprète pour les données MIDI. Il suit les règles que vous avez vous-même défini par le biais de boîte de dialogue, de menus, etc, et cette interprétation est *dynamique*, c'est-à-dire qu'elle est constamment mise à jour lorsque vous changez soit les règles (les paramètres de l'éditeur) soit les données (les notes MIDI).

QUANTIFICATION D'AFFICHAGE

Disons que vous avez utilisé la fenêtre d'Arrangement pour enregistrer un passage avec des croches staccato. Lorsque vous ouvrez l'éditeur, il les affiche comme ceci :



Une gamme, telle qu'elle est affichée par défaut en Score Edit.

Ce n'est pas vraiment ce que vous vouliez. Mais essayez de comprendre votre pauvre ordinateur : vous avez *effectivement* joué des doubles croches, ce qui explique les soupirs. Même si dans votre esprit, ce sont des croches staccato. Il faut donc expliquer à votre ordinateur que vous voulez qu'il affiche ces notes différemment. Pour cela, l'éditeur se base sur la *quantification d'affichage*, en anglais : Display Quantize.

Display Quantize est un paramètre de l'éditeur qui permet d'indiquer au programme la plus petite valeur de note, non pas du morceau, mais de sa *partition*. Dans l'exemple ci-dessus, la quantification d'affichage est probablement à la double croche, ou plus petit encore. Dans le prochain chapitre (et dans les Travaux Pratiques), vous apprendrez à modifier cette valeur.

Imaginons que nous changions la valeur de quantification d'affichage de l'exemple en croche :



Display Quantize à la croche.

Bingo : on a bien des croches, comme on le souhaitait. Il ne reste plus qu'à ajouter un symbole staccato avec le Crayon, d'un simple

clic de souris (pas de panique : nous verrons ça dans le chapitre "Ajouter des symboles").

Quel est le truc ? En réglant le paramètre Display Quantize à la croche, vous avez donné une instruction au programme qui, traduite en français, donnerait à peu près ceci : "S'il te plaît, ne dessine pas de notes inférieures à la croche, même si elles sont plus courtes". Notez que nous avons utilisé le mot "dessine", ce qui nous amène à l'un des points importants de ce chapitre :

- Choisir une valeur de quantification d'affichage ne modifie *pas* votre enregistrement – les notes MIDI –, contrairement à la quantification normale. Cela ne modifie que la manière dont les notes sont *dessinées* sur la partition (et nulle part ailleurs).

Pour être précis, ce dont on vient de parler s'appelle en fait *Note Display Quantize* (quantification d'affichage des *notes*). Il y a un paramètre similaire qui s'appelle *Rest Display Quantize*, qui sert à définir la plus petite valeur de silence à afficher.

CHOISISSEZ LA QUANTIFICATION D'AFFICHAGE AVEC SOIN

Comme expliqué ci-dessus, la valeur de Note Display Quantize place une restriction à la durée minimum des notes. Que se passerait-il si nous choissions une durée minimum d'une noire ?



Avec Display Quantize à la noire.

Ouch : pas terrible. Tout faux, même. C'est normal : nous avons indiqué au programme que la plus courte note du morceau était une noire. Et donc, qu'il n'y avait pas de croches, ni de doubles croches, etc. De sorte que lorsque le programme dessine les notes à l'écran (ou sur papier), il quantifie l'affichage de toutes nos croches à la noire, en d'autres termes, il ramène toutes les notes à une durée (et à une position) de noire, ce qui le transforme en ce qu'on vient de voir. Encore une fois, notez que le morceau continuera à jouer de la même manière. Le paramètre Display Quantize n'affecte que la représentation des notes à l'écran. Une dernière chose importante :

- Même si vous enregistrez vos notes avec la souris et avec des valeurs parfaites, il est très important de choisir les bons paramètres de quantification d'affichage, à la fois des notes et des silences : ils ne servent pas qu'à quantifier les enregistrements MIDI ! Si par exemple vous réglez Note Display Quantize à la noire et que vous ajoutez à la souris des croches, vous aurez bien des croches à l'écoute mais toujours des noires sur la partition !

COMMENT FAIRE AVEC LES EXCEPTIONS ?

Et que se passe-t-il si un morceau commence comme ci-dessus, mais se termine avec des doubles croches ? Une quantification d'affichage à la croche donnerait ceci :



Display Quantize à la croche

À la double croche, ça donnerait ça :



Display Quantize à la double croche

Et aucun des deux ne nous convient. Deux manières d'y remédier :

ALTÉRATION PERMANENTE DES DONNÉES MIDI

Vous pourriez mettre la quantification d'affichage à la double croche et changer la *longueur* des notes de la première mesure, de sorte qu'elles deviennent effectivement des croches (pas staccato). Display Quantize ne restreint que les notes *inférieures* à la valeur choisie, mais accepte parfaitement les notes supérieures, de sorte qu'avoir des doubles croches, des croches, des noires, etc., ne pose pas de problème avec un Display Quantize à la double croche, pourvu que la *durée* de chaque note soit correcte.

Cependant, changer la durée de notes jouées staccato avec un éditeur MIDI signifie qu'elles ne joueront plus staccato, justement. Et il y a des chances que ça vous pose un problème. Donc, l'alternative :

AVEC L'OUTIL DISPLAY QUANTIZE

Vous pouvez insérer une *nouvelle* valeur de quantification d'affichage au milieu de la mesure, pour que la première moitié soit à la

croche et la seconde à la double, grâce à l'outil Display Quantize (décrit en page 4-18).



Avec un changement de Display Quantize au milieu de la mesure.

RÉSUMÉ

Vous avez maintenant probablement compris le concept de base de la quantification d'affichage. Il existe un certain nombre de situations plus complexes qui requièrent des techniques plus évoluées, que vous apprendrez dans les prochains chapitres, comme par exemple la manipulation des triolets, duolets... Vous apprendrez aussi à utiliser d'autres paramètres qui fonctionnent de la même manière que la quantification d'affichage, mais dans d'autres domaines, et qu'on appelle les *Indicateurs d'Interprétation*.

SAISIE DES NOTES OU ENREGISTREMENT LIVE?

Parfois, vous enregistrez les notes une à une avec la souris et le clavier, et parfois directement avec un clavier MIDI. La plupart du temps, un peu des deux. Dans le chapitre "Transcription des enregistrements MIDI", vous apprendrez comment rendre un enregistrement direct aussi lisible que possible sans avoir à modifier les données MIDI. Le chapitre d'après explique comment ajouter et modifier des notes à la souris. Car en pratique, même si vous avez parfaitement enregistré un morceau, il faudra souvent le modifier pour l'imprimer. D'où la conclusion :

- Il faudra lire les deux chapitres pour comprendre comment imprimer des partitions lisibles !

2

TRAVAUX PRATIQUES

DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

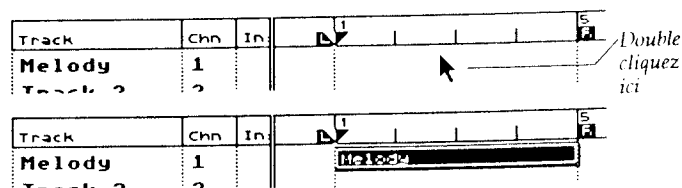
- Comment ajouter des paroles à la souris sur une mélodie simple.
- Comment transcrire un exemple d'enregistrement avec Polyphonic Voices

EXERCICE N°1 : AJOUTER DES NOTES À LA SOURIS

Dans cette courte partie, vous allez apprendre comment appeler l'éditeur de partitions et ajouter des notes en mode Page, afin de comprendre les relations entre les données MIDI et la partition.

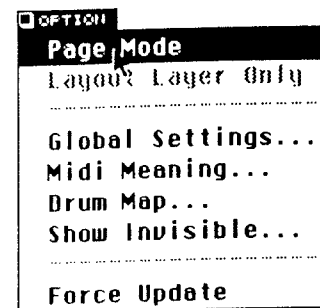
PARAMÉTRER LA PAGE

1. Ouvrez la Song DEF.ALL qui est fournie avec le programme.
2. Vérifiez que la Piste 1 est bien sélectionnée. Changez son nom en "Melody".
3. Créez une Part entre la mesure 1 et la mesure 5.
Facile : il suffit de double-cliquer dans la zone d'affichage des Parts entre les deux locators.

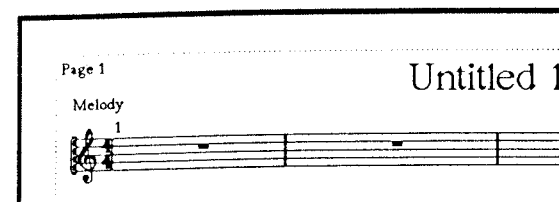


Double-cliquer entre les locators crée une Part.

4. Déroulez le menu Edit et choisissez "Score".
Si un message vous dit "Module not loaded", cliquez sur "Load". Lisez le chapitre "Modules" pour plus de détails.
5. Déroulez le menu pop-up Option et choisissez Page Mode
La partition est maintenant affichée telle qu'elle apparaîtra sur le papier. Si cette option de menu s'appelle "Edit Mode", c'est que vous êtes déjà en mode Page et vous n'avez rien à faire de plus.



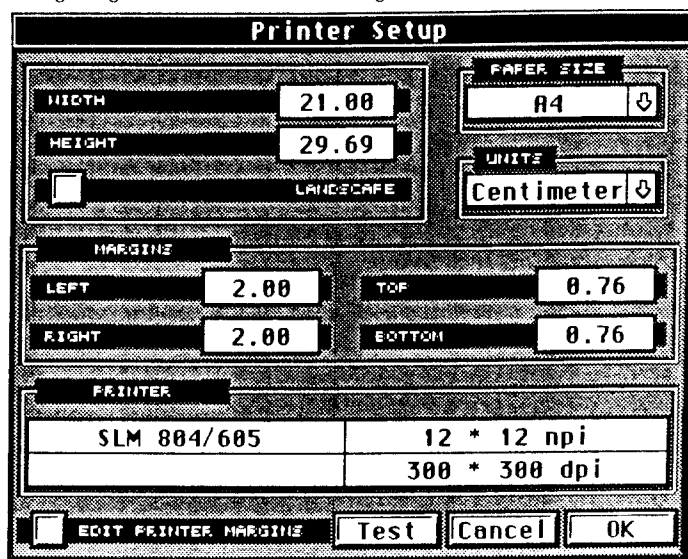
Choisir le mode Page...



...dessine la partition telle qu'elle sera sur papier.

6. Déroulez le menu File et choisissez Printer Setup.

7. Mettez le menu pop-up "Units" sur Centimetres. Mettez les marges (Margins) gauche et droite (Left et Right) à 2.00.



La boîte de dialogue Printer Setup avec les bons paramètres de marges

8. Fermez la boîte de dialogue en cliquant sur OK.
9. Déplacez l'ascenseur horizontal de telle sorte que les quatre mesures soient visibles à l'écran en même temps.

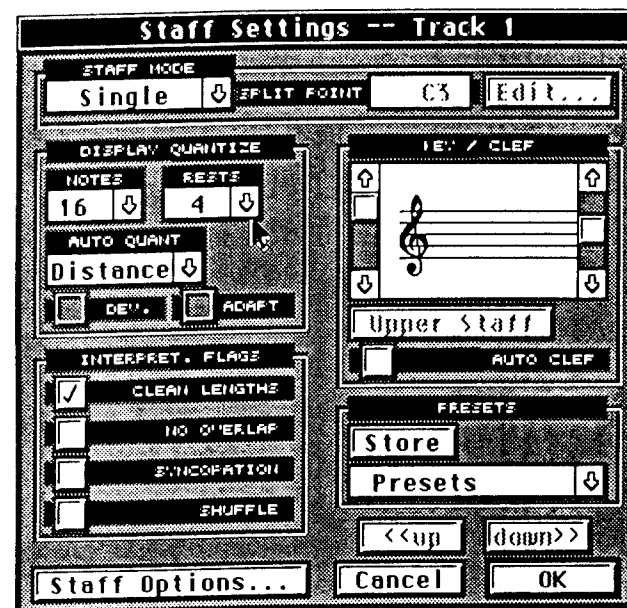
PARAMÉTRAGE DES PORTÉES

Les quatre mesures que nous allons créer sont celles-ci (pour brouiller les pistes, nous avons choisi la version anglaise. Serez-vous trouver le nom de l'original ?):



La partition que vous allez créer avec vos mains !

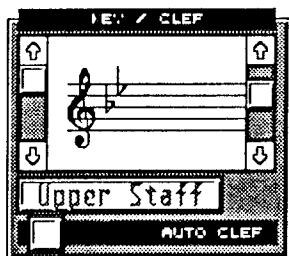
1. Déroulez le menu pop-up Staff et choisissez Staff Settings. Une boîte de dialogue apparaît.



La boîte de dialogue Staff Settings

2. Dans la mesure où la mélodie est simple, nous nous contenterons de choisir Single (une seule portée) dans Staff Mode. Si vous examinez la partition, vous constaterez que la note la plus courte est une croche. Le silence le plus court est un demi-soupir. Nous allons donc en "informer" la partition.

3. Dans la partie Display Quantize de la boîte de dialogue, déroulez le menu Notes et mettez-le à "8".
4. Dans la même partie, déroulez le menu Rest (silence) et mettez-le aussi à "8".
5. Comme le morceau est simple et ne contient pas de triolets, déroulez le menu Auto Quant et mettez-le sur Off.
6. Dans la mesure où on va dessiner des notes d'une longueur "parfaite", vérifiez que l'option Clean Length est désactivée.
7. Vérifiez que les options No Overlap, Syncopation et Shuffle sont désactivées.
Les fonctions de ces indicateurs sont décrites dans le chapitre "Transcription d'enregistrements MIDI".
8. La clef est bonne, laissez-la telle quelle.
9. Utilisez l'ascenseur à droite de la clef pour choisir l'armure Si Bémol (Bb, avec deux bémols).



La partie Clef/Armure de la boîte de dialogue Staff Settings.

10. Fermez la boîte de dialogue Staff Settings.

UTILISER UNDO

Si quelque chose tourne mal (ou tourne bizarre) lorsque vous effectuez l'une des opérations qui suivent, souvenez-vous que vous pouvez taper sur Undo pour annuler la dernière action.

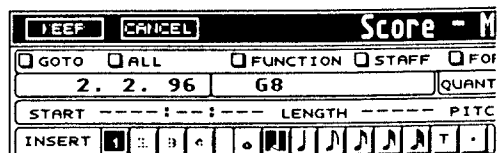
AJOUTER LES NOTES

1. Comme la plus petite valeur de note que nous allons utiliser est la croche, déroulez le menu Snap et choisissez "8".
Cela restreint la saisie à la croche, puisque la croche est un huitième de ronde. Vous ne pourrez plus ajouter de double croche, par exemple. Mais comme c'est le but, tout va bien.

| SNAP 16 | | |
|---------|-----|-----|
| OFF | | |
| 2pp | 3pp | 4pp |
| 5pp | 6pp | 7pp |
| 64T | 64 | 64. |
| 32T | 32 | 32. |
| 16T | 16 | 16. |
| 8T | 8 | 8. |
| 4T | 4 | 4. |
| 2T | 2 | 2. |
| 1T | 1 | 1. |

Le menu Snap

2. La première note est une blanche, donc, cliquez sur le symbole de la blanche dans la barre d'outils.
La barre d'outils se trouve au-dessus de la partition.



La barre d'outils avec la blanche sélectionnée.

Lorsque vous avez cliqué sur le symbole de la note et que vous avez amené le curseur sur la partition, notez que le programme a automatiquement sélectionné l'outil Note. Il peut aussi être sélectionné manuellement à partir de la boîte à outils, comme dans n'importe quel éditeur.

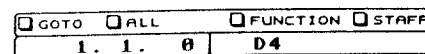
3. Amenez le curseur de la souris sur la portée et cliquez sans relâcher le bouton.
Le dessin d'une blanche apparaît "sous" le curseur.



Dessin d'une blanche sur la partition.

4. Dans la mesure où la note est sensée se trouver au début de la portée, déplacez la souris tout à fait à gauche de la portée.

5. Lorsque vous avez trouvé la bonne position horizontale, déplacez la souris verticalement pour trouver la bonne hauteur.
Vous pouvez vérifier la hauteur de la note de deux manières : directement sur la partition (les accidents apparaissent à mesure du déplacement) et dans une des cases de la barre de statut. La hauteur recherchée est D4.



La barre de statut montre la position de la souris et la hauteur actuelle.

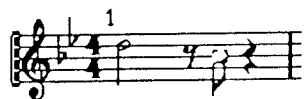
6. Relâchez le bouton de la souris.
La note apparaît. Elle est sélectionnée et, en conséquence, sa tête est entourée d'un rectangle noir.



Une blanche sélectionnée.

7. La note suivante est une croche : on clique sur le symbole de la croche dans la barre d'outils.
Le curseur prend la forme d'une croche.
8. Cliquez sur la portée comme pour la première note.
9. Déplacez la note d'avant en arrière sans relâcher le bouton.
Vous noterez que la note est magnétisée par rapport aux positions de croche dans la mesure. C'est parce que le Snap est à la croche (8). La position recherchée est la deuxième moitié du troisième temps, juste après le demi-sourcil qui apparaît.

10. Lorsque vous avez trouvé la bonne position et la bonne hauteur, relâchez le bouton de la souris.
La note apparaît sur la portée et le programme ajoute automatiquement le silence correspondant.

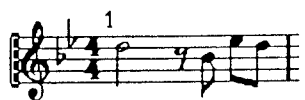


La première mesure avec la deuxième note en plus.

Si la note n'apparaît pas à la bonne position, deux manières de procéder :

- Tapez sur Undo au clavier et réessayez.
- Choisissez la flèche dans la boîte à outils, cliquez avec la souris sur la tête de la note et déplacez-la à la bonne position.

11. Cliquez pour ajouter les deux croches suivantes. Si vous êtes capable de trouver la bonne position immédiatement, placez le curseur et cliquez brièvement pour faire apparaître la note.
Ces deux notes seront automatiquement groupées sous une ligature.



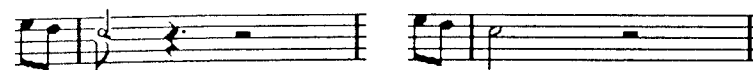
La première mesure terminée !

12. Ajoutez la première note de la seconde mesure, avec les paramètres actuels.

Ouch, c'est pas la bonne valeur de note, puisqu'on a oublié de changer ce paramètre. Bien sûr, vous pouvez taper Undo et recommencer avec la bonne valeur, mais on va plutôt essayer de changer la longueur de cette note :

13. Cliquez sur le symbole de la blanche dans la barre d'outils.
Le curseur prend la forme d'une blanche.

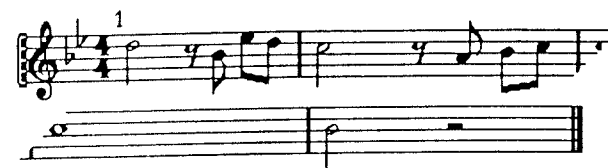
14. Maintenez la touche [Alternate] et cliquez sur la note dont la longueur est fautive.
Elle se change en blanche. Shazam.



Cliquer avec l'outil Note en maintenant [Alternate] change la longueur de la note.

Vous utiliserez probablement beaucoup cette manière de changer la longueur des notes, à la fois en mode de saisie pas à pas et pour nettoyer les enregistrements MIDI.

15. Ajoutez les dernières notes du morceau, à l'aide des techniques que nous venons de voir.



La portée terminée.

QUELQUES ESSAIS DE QUANTIFICATION D'AFFICHAGE

Voyons ce que peut apporter la quantification d'affichage à ce morceau.

1. Jouez le morceau en MIDI pour vérifier qu'il est correct.

2. Ouvrez à nouveau la boîte de dialogue Staff Settings et changez le paramètre Note Display Quantize à 4 (noire).



Avec Display Quantize à 4.

Aïe ! Comme vous le voyez, les croches sont interprétées comme des noires. Mais c'est bien sûr : en changeant la valeur de Display Quantize, vous avez ordonné au programme de n'afficher que des noires au minimum (vous pouvez essayer de changer Rest Display Quantize aussi, pour voir).

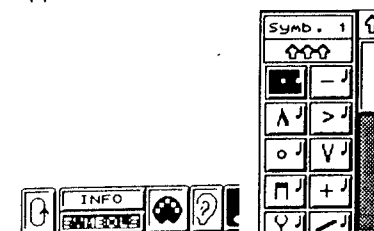
3. Jouez le morceau en MIDI.

Si vous avez suivi le premier chapitre, vous n'êtes pas étonné : le morceau n'a pas changé. C'est parce que la quantification d'affichage ne modifie que la manière qu'a le programme de dessiner les notes, pas les notes elles-mêmes.

4. Lorsque vous avez fini, remettez Display Quantize à 8 (à la fois Note et Rest).

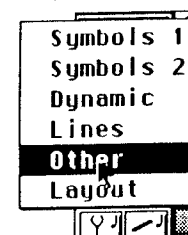
AJOUTONS DES PAROLES

1. Cliquez sur le bouton des symboles dans la barre de statut pour faire apparaître la palette des symboles.



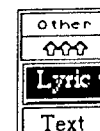
Le bouton des symboles (activé) et la palette des symboles.

2. Cliquez sur le texte en haut de la palette des symboles.



Le menu pop-up de la palette des symboles.

3. Dans le menu pop-up qui apparaît, choisissez Other.



La palette "Other" avec Lyrics sélectionné.

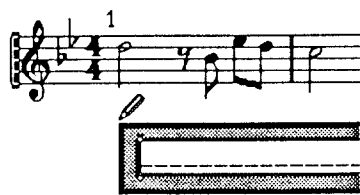
4. Dans la palette des symboles, cliquez sur le mot Lyric (qui signifie "paroles").

5. Amenez le curseur dans la partition.
Vous noterez que le programme a automatiquement sélectionné l'outil crayon.
6. Amenez le curseur à une position juste en dessous de la première note.



Le curseur sous la première note.

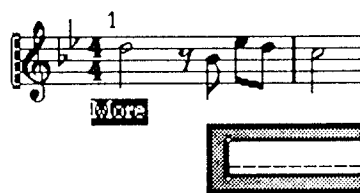
7. Cliquez une fois sur la souris.
Une boîte de dialogue apparaît.



Cliquer amène une boîte de dialogue pour le premier mot.

Nous allons maintenant taper le texte "More, much more than this, I did it my way !", un mot par note.

8. Tapez le premier mot ("More") puis tapez la touche [Tab].
"More" apparaît sous la première note.



Après avoir tapé [Tab], le programme passe à la note suivante.

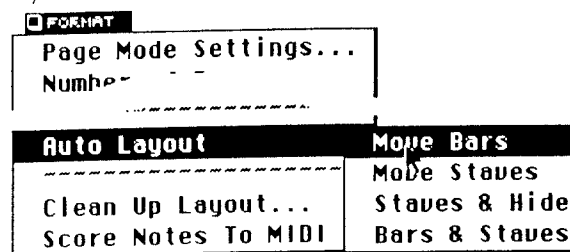
9. Tapez le mot suivant ("much") puis [Tab].
10. Continuez jusqu'à la dernière note, mais arrivé à celle-ci...
11. ...plutôt que taper [Tab], tapez [Return].
Les paroles apparaissent sous les notes.



La portée juste après avoir ajouté le dernier mot.

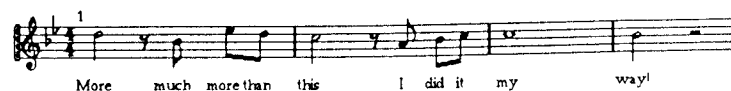
Les blocs de texte sont beaucoup trop espacés, et sont sélectionnés, ce qui rend la partition étrange.

12. Choisissez la flèche dans la boîte à outils et cliquez sur une zone blanche de la partition.
Tout le texte est désélectionné.
13. Déroulez le menu pop-up Format. Amenez le curseur sur l'option "Auto Layout" et choisissez "Move bars" dans le sous-menu qui apparaît.



Auto Layout et son sous-menu.

Les mesures s'espacent d'autant que nécessaire.



La partition terminée.

14. Double-cliquez sur le texte "DEF.ARR" en haut de l'écran et tapez le titre de votre "morceau" dans la première case. Cliquez sur OK.

Voilà qui clôt notre premier exercice. Bravo ! Vous pouvez passer à l'exercice suivant si vous le désirez, ou plonger dans le programme dès maintenant et ne revenir ici que lorsque vous serez prêt à explorer le monde merveilleux des voix polyphoniques !

EXERCICE N°2 - CONVERSION D'UN ENREGISTREMENT MIDI

Cet exercice est un peu plus compliqué que le précédent. Il va vous permettre de comprendre les principes de base des voix polyphoniques. Il est peut-être préférable de lire d'abord les premiers chapitres du manuel proprement dit avant de se lancer dans cet exercice, dans la mesure où on supposera dorénavant que vous savez à peu près déplacer des notes, etc.

Sur l'une des disquettes supplémentaires, vous trouverez un fichier nommé TUTOR_2.ARR. C'est un fichier Arrangement avec un enregistrement de trois mesures de piano. Pour en obtenir une partition correcte, il faudra faire appel à la fonction de voix polyphoniques, qui est expliqué en page 7-2. Ci-après, nous étudierons comment se servir des voix polyphoniques, plutôt que comment elles *fonctionnent*.

EXAMINONS L'ENREGISTREMENT

15. Chargez le fichier.
16. Réglez un de vos instruments pour qu'il joue un son de piano sur le canal MIDI 1. Jouez le morceau pour voir...
Pas génialement bien joué, hein ? Mais nous ne le modifierons qu'à peine, simplement pour montrer qu'on n'a pas besoin d'enregistrements parfaitement bien joués pour obtenir une partition parfaitement lisible.
17. Ouvrez l'éditeur de partitions.
18. Si vous n'êtes pas déjà en mode Page, choisissez Page Mode dans le menu pop-up Option.

19. Examinez le morceau.
Il doit ressembler à ça :



La partition du morceau, tel quel.

Quand on aura fini, il ressemblera à ça :



La partition après formatage et modifications diverses.

PARAMÈTRES DE BASE

1. Double-cliquez sur le symbole 4/4 de la partition, cliquez sur le symbole C et cliquez sur OK.



Le symbole d'armure "C" (temps imparfait, prolation mineure).

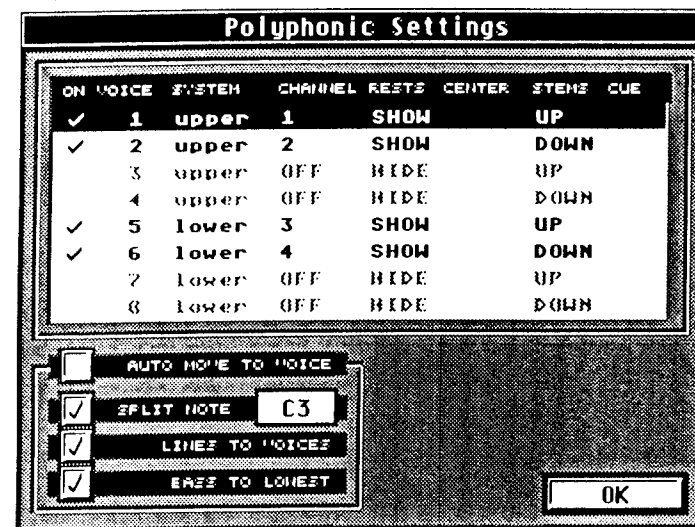
2. Choisissez Staff Settings dans le menu pop-up Staff.

3. Choisissez Polyphonic dans le menu pop-up Staff Mode.



Le menu pop-up Staff Mode en haut de la boîte de dialogue Staff Settings.

4. Cliquez sur le bouton Edit.



La boîte de dialogue Polyphonic Voices.

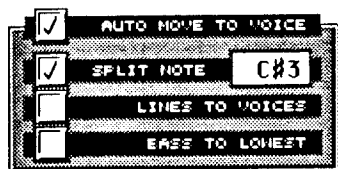
Nous devons maintenant spécifier combien de voix nous voulons. Regardez l'image de la partition terminée, plus haut. Vous constaterez qu'il n'y a jamais plus de deux notes jouant au même moment qui ne font pas partie du même accord (par exemple à la fin de la première mesure, au début de la deuxième, etc). Pour pouvoir les distinguer et leur donner des directions de hampe différentes, nous avons besoin d'une voix pour chaque.

Par défaut, la boîte de dialogue propose déjà deux voix pour la portée supérieure, l'une avec les hampes vers le haut et l'autre avec les hampes vers le bas. Parfait, c'est ce qu'on voulait.

Comme la portée inférieure de notre partition terminée a les mêmes caractéristiques, on voit prendre aussi deux voix avec des hampes contraires.

Nous allons maintenant utiliser une fonction nommée "Auto Move to Voice" (assignation automatique des voix), qui place les notes automatiquement dans les voix, ce qui permet de gagner un temps précieux. L'une des informations que nous devons fournir à l'ordinateur, c'est l'endroit où on va diviser le système pour avoir le moins de travail possible par la suite. Dans ce cas précis, c'est Do#3, soit C#3.

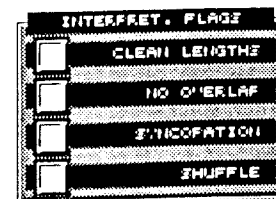
5. Activez Auto Move To Voice. Activez Split Note (partage des notes) et mettez-le à C#3. Vérifiez que Lines To Voices et Bass To Lowest sont désactivés.



Bref, faites comme ça.

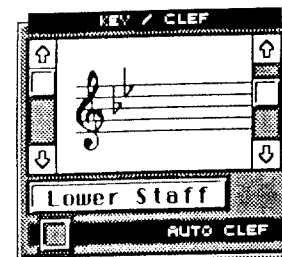
6. Cliquez sur OK.
7. Puisque la plus courte note du morceau est une croche, mettez Note Display Quantize à 8 (croche).
8. Il n'y a pas de silences, mais mettez quand même Rest Display Quantize à la croche, on ne sait jamais.
9. Vérifiez que Auto Quant est désactivé.
La quantification automatique est intéressante quand on a mélange notes normales et triolets, ce qui n'est pas le cas ici.

10. Désactivez tous les indicateurs d'interprétation.
Vous aurez souvent besoin d'en utiliser, mais il vaut mieux commencer sans rien et ne les activer que si nécessaire.



Les indicateurs d'interprétation désactivés.

11. Utilisez l'ascenseur de droite dans la partie Clef/Key pour mettre deux bémols à la clef.
12. Cliquez sur le bouton Upper Staff/Lower Staff pour vérifier que vous avez bien la bonne clef et la bonne armure sur les deux portées.



Le bouton Staff permet d'afficher clef et armure sur les deux portées.

13. Cliquez sur OK.
14. Pour avoir une largeur de mesure plus adaptée à cette dense partition, cliquez sur l'icône Auto Layout de la barre d'outils.



Le bouton Auto Layout de la barre d'outils.

La partition doit maintenant ressembler à ça :



La partition après l'utilisation de Auto Move To Voices.

Ok, c'est mieux, mais il reste du boulot.

UTILISER UNDO

Si quelque chose tourne mal (ou tourne bizarre) lorsque vous effectuez l'une des opérations qui suivent, souvenez-vous que vous pouvez taper sur Undo pour annuler la dernière action.

ASSIGNATION DES VOIX ET AUTRES MANIPULATIONS DE BASE

Examinez la partition. Les notes de la portée supérieure ayant des hampes vers le haut sont sur la *voix 1*. Les notes de la portée inférieure ayant une hampe vers le bas, dans la même clef, sont sur la *voix 2*. Il en va de même pour la clef de fa, mais les notes ayant des hampes vers le haut sont sur la *voix 5* tandis que celle qui vont vers le bas sont sur la *voix 6*.

Dans la portée inférieure, ça ne va pas du tout. La plupart des notes qui vont vers le haut devraient aller vers le bas. On va déjà en changer une partie pour les placer dans la bonne voix.

1. Sélectionnez les notes de la voix inférieure en traçant un rectangle de sélection pour les entourer, puis en relâchant la souris.
Le rectangle doit ressembler à ça :



Pour que ces notes soient sélectionnées :



2. Choisissez "To Voice" dans le menu pop-up Function. Dans le sous-menu, choisissez Voice 6. Puis cliquez dans une zone blanche de la partition pour désélectionner les notes.

La plupart des notes de la portée inférieure ont maintenant des hampes correctes.



La partition après avoir assigné les notes de la portée inférieure à une nouvelle voix.

Il semble qu'il manque une note sur le temps fort de la première mesure. Pourquoi ? Si vous regardez l'exemple, beaucoup de notes apparaissent sur deux voix, pour rendre la partition plus lisible. La première note en est un exemple. Elle apparaît sur la portée inférieure, mais on en a besoin sur la portée supérieure également. Nous allons maintenant ajouter cette note, mais nous devons d'abord nous assurer qu'elle sera bien assignée à la bonne voix.

3. Pour que les boutons Voice de la barre d'outils affichent Voice 1 à Voice 4, cliquez n'importe où sur la portée supérieure.
4. Pour que la note soit dans la bonne voix (Voice 1), cliquez sur l'icône Voice 1 dans la barre d'outils.



La voix 1 sélectionnée dans la barre d'outils.

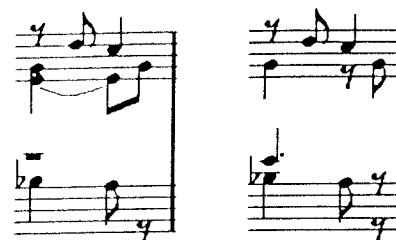
5. Cliquez sur la croche dans la barre d'outils et ajoutez une croche do3 (C3) au début de la portée supérieure. Comme elle est sur la même voix que la note suivante, elles sont liées automatiquement.



Une note ajoutée sur le temps fort.

Vérifiez les notes au milieu de la première mesure. La plus basse des deux semble être sur la mauvaise portée. On aimerait qu'elle aille vers le haut et qu'elle soit sur la portée inférieure, autrement dit, qu'elle soit dans la voix 5.

6. Cliquez sur la note pour la sélectionner.
 7. Choisissez To Voice dans le menu pop-up Function et choisissez Voice 5.
- La note apparaît sur la portée inférieure.*

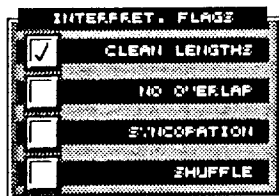


Avant et après le déplacement vers la portée inférieure.

UTILISER CLEAN LENGTHS

La note que nous venons de déplacer apparaît comme noire pointée. Mais on voudrait une blanche ; la note a été jouée un peu trop courte. Bien sûr, on pourrait changer la longueur de la note, mais il y a une meilleure méthode. Cubase sait que les notes sont souvent jouées plus courtes que ce qui est écrit, et a une fonction pour y pallier :

1. Ouvrez Staff Settings en le sélectionnant dans le menu pop-up Staff.
2. Activez Clean Lengths.



Clean Lengths activé.

3. Cliquez sur OK.

La note est maintenant représentée par une blanche, mais quand vous jouez le morceau, elle n'a pas changé. Clean Length fait donc partie de ces fonctions qui ne modifient que l'affichage des notes.



La même partie de la partition avec Clean Length désactivé et activé.

ALLONS PLUS LOIN

Examinons à nouveau le milieu de la mesure sur la portée supérieure. Il semble désormais qu'il manque une note. Nous voudrions deux notes de la même hauteur au même endroit, mais avec des hampes de directions différentes. Celle qui est déjà là va vers le bas, nous allons donc ajouter une note allant vers le haut. Cela veut dire que nous devons l'ajouter dans la voix 1.

1. Le bouton Voice de la barre d'outils affiche peut-être 5 à 8. Si c'est le cas, utilisez l'outil flèche pour cliquer sur la portée supérieure.
2. Cliquez sur le bouton Voice 1 dans la barre d'outils.
3. Cliquez sur la croche dans la barre d'outils et utilisez l'outil note pour ajouter la note manquante exactement au même endroit que celle qui existe déjà.



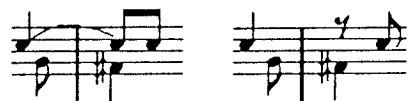
Une nouvelle note ajoutée à la même position que la précédente.

Aïe, elle s'est placée juste avant, pas juste au-dessus. Bon, ça ira pour l'instant, c'est même une notation acceptable ; mais on reviendra arranger ça quand même !

Lorsque nous avons activé Clean Lengths, ça a corrigé le problème de la noire pointée de la portée inférieure. Mais ça nous a aussi apporté un nouveau problème : un do 4, dans le dernier quart de la portée supérieure, est maintenant affiché trop long. En fait, il est même joué un peu trop long. Raccourcissons-le.

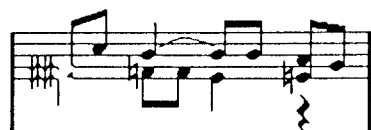
4. Cliquez sur la noire dans la barre d'outils.

5. Maintenez [Alternate] et cliquez sur la note.
Le lien disparaît.



Avant et après le changement.

6. Sur le temps fort de la deuxième mesure, ajoutez une croche fa dièse 3 (F#3) dans la voix 1, comme nous avons fait tout à l'heure.
Vérifiez la case témoin de la barre de statut pendant que vous ajoutez la note pour être sûr de sa hauteur.



À nouveau, on ajoute une nouvelle note au même endroit que la précédente.

Au secours ! on obtient deux notes, superposées, chacune avec un dièse ! Ça n'est pas du meilleur effet.

7. Sélectionnez la nouvelle note, si elle ne l'est pas déjà. Puis sélectionnez Enharm. Shift (décalage enharmonique) dans le menu pop-up Fonction et cliquez sur l'icône "HIDE" (cacher) dans le menu graphique qui apparaît.



L'accident caché grâce à la fonction Enharmonic Shift "Hide".

8. Changez la longueur du la# 3 (A#3) sur le second temps en croche.
Choisissez la croche dans la barre d'outils, maintenez [Alternate] et cliquez sur la note.

9. Déplacez le fa 3 (F3) de la deuxième mesure de la voix 2 à la voix 1.
Cette fois-ci, on peut essayer au clavier, si vous voulez. Vous pouvez assigner des notes à des voix en maintenant [Alternate] et en tapant le numéro de la voix sur les touches numériques du clavier principal (pas du pavé numérique !). Par exemple, pour amener une note dans la voix 1, tapez [Alternate] [1].
10. La note que vous venez de déplacer est un peu trop longue, ramenez-la à une croche.
11. Il manque un ré# 3 (D#3) croche dans le troisième quart, dans la voix 1. Ajoutez-le.
N'oubliez pas de sélectionner la voix 1 avant de cliquer.
12. Le mi 3 (E3) à la fin de la mesure semble être dans la mauvaise voix. Amenez-le dans la voix 2.
Encore une fois, méthode rapide : sélectionnez la note avec l'outil flèche, maintenez [Alternate] et tapez [2].

La partition doit maintenant ressembler à ça.

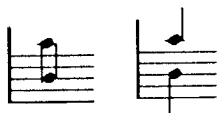


Si c'est pas comme ça, vous avez faux.

LA PORTÉE INFÉRIEURE

Au début de la deuxième mesure, les notes de la portée inférieure pointent toutes deux dans la mauvaise direction. Rappelez-vous que les notes qui pointent vers le haut dans la portée inférieure sont sur la voix 5, tandis que celles qui pointent vers le bas sont sur la voix 6.

1. Sélectionnez chacune des deux notes et déplacez-les vers l'autre voix.



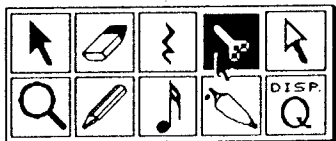
Avant et après.

2. Le do 3 (C3) est trop court, transformez-le en blanche.
Le silence qui suivait disparaît.

Dans la deuxième moitié de la mesure, le la# 2 (A#2) semble avoir été joué lié alors qu'il aurait dû y avoir deux notes. Découpons-le.

3. Cliquez avec le bouton de droite quelque part dans la partition.
La boîte à outils apparaît.

4. Sans relâcher le bouton, sélectionnez les ciseaux.



Les ciseaux dans la boîte à outils.

5. Cliquez sur le la# 2 lié.
Il est divisé en deux notes.

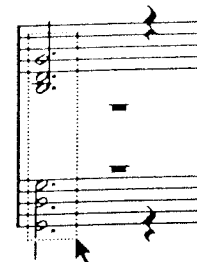


Avant et après.

6. Le la# 2 de la dernière mesure devrait être sur la portée supérieure.
Mettez-le dans la voix 1.

Toutes les notes de la dernière mesure sont trop courtes. Rallongons-les.

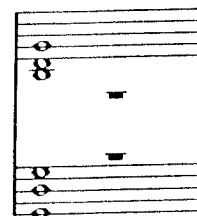
1. Tracez un rectangle de sélection autour des notes de la dernière mesure.



Un rectangle de sélection entourant toutes les notes de la dernière mesure.

2. Cliquez sur la ronde dans la barre d'outils.
Vérifiez le menu "Select", il doit afficher "All Selected" (toutes les notes sélectionnées).

3. Choisissez Fixed Length dans le menu principal Functions.



Les notes de la dernière mesure ramenées à la ronde.

SUPPRIMER LES SILENCES ET DÉTERMINER LA LONGUEUR DU MORCEAU

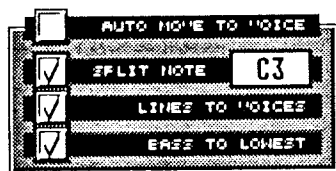
Il y a beaucoup trop de silences. Si vous regardez bien, ils se trouvent sur les voix 2 et 5. En fait, on n'a pas besoin de silences du tout.

1. Ouvrez Staff Settings.
2. Cliquez sur le bouton Edit.
3. Pour les voix 2 et 5, mettez la colonne Rests (silences) sur "Hide" (cacher).

| Polyphonic Settings | | | | | | | |
|---------------------|-------|--------|---------|-------|--------|-------|-----|
| ON | VOICE | SYSTEM | CHANNEL | RESTS | CENTER | STEMS | CUE |
| ✓ | 1 | upper | 1 | SHOW | | UP | |
| ✓ | 2 | upper | 2 | HIDE | | DOWN | |
| | 3 | upper | OFF | HIDE | | UP | |
| | 4 | upper | OFF | HIDE | | DOWN | |
| ✓ | 5 | lower | 3 | HIDE | | UP | |
| ✓ | 6 | lower | 4 | SHOW | | DOWN | |

Paramètres polyphoniques avec les silences cachés pour certaines voix.

4. Vérifiez que Auto Move To Voice n'est pas activé, et cliquez sur OK dans cette boîte de dialogue et dans la suivante.
Auto Move To Voice doit être désactivé, car on ne veut surtout pas que des notes soient déplacées sur d'autres voix, alors qu'on est si près du but !



Auto Move To Voice doit être désactivé.

Il y a une mesure de trop à la fin. C'est simplement parce que la Part qu'on a enregistrée est trop longue. Raccourcissons-la.

5. Cliquez sur le bouton Keep dans la barre de titre de la fenêtre.
6. Une fois dans la fenêtre d'Arrangement, choisissez le crayon dans la boîte à outils.
7. Cliquez sur la Part, juste au début de la quatrième mesure.
La part est raccourcie.
8. Ouvrez à nouveau le Score Edit et examinez la partition.



La partition telle qu'elle est pour l'instant.

LARGEUR DE MESURE ET POSITION DES NOTES

1. Pour ajuster l'espacement des mesures, cliquez sur le bouton Auto Layout dans la barre d'outils.
Le programme a décidé d'utiliser toute la largeur de la page. Ce n'est peut-être pas l'idéal pour ce morceau de trois mesures.
2. Si vous n'avez pas déjà l'outil flèche, sélectionnez-le dans la boîte à outils.
3. Placez le curseur sur la ligne de la dernière mesure, cliquez et déplacez-la de deux centimètres vers la gauche.
Toutes les mesures sont diminuées en conséquence.

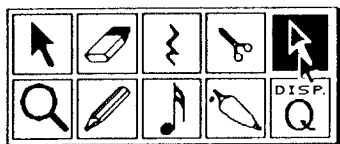
4. Pour ne modifier que la longueur de la dernière mesure, maintenez [Control] et déplacez à nouveau la ligne de la dernière mesure.
Ne la faites pas trop courte, on a besoin de place pour l'arpège.



La dernière mesure raccourcie.

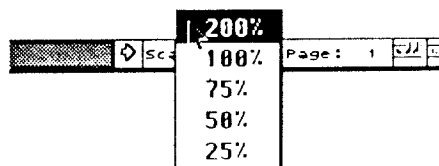
Nous allons maintenant utiliser l'outil Layout (la flèche blanche). Il permet de déplacer les notes graphiquement, sans modifier leur position "musicale". En d'autres termes, déplacer des notes avec l'outil Layout ne change pas l'enregistrement.

5. Choisissez l'outil Layout dans la boîte à outils.



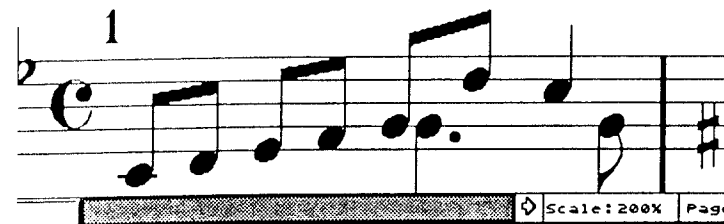
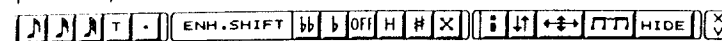
L'outil Layout dans la boîte à outils.

6. Choisissez 200 % dans le menu pop-up à droite de l'ascenseur horizontal.



Le menu pop-up de zoom se trouve à droite de l'ascenseur horizontal.

7. Utilisez l'ascenseur pour afficher le milieu de la première mesure et la portée supérieure.



La partition à 200 %.

8. Déplacez la croche pointée vers la gauche de telle sorte qu'elle arrive au-dessus de la note qui est juste à gauche.

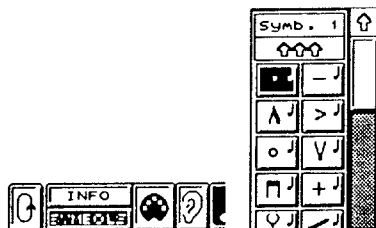


Déplacer la note avec l'outil Layout. La deuxième image montre le résultat final.

9. Revenez à 100 %.

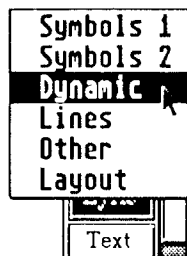
AJOUT DE SYMBOLES

1. Si la palette des symboles n'est pas déjà visible, cliquez sur le bouton Symbols dans la barre de statut.



Le bouton Symbols (activé) et la palette des symboles.

2. Cliquez sur la première case en haut de la palette des symboles et choisissez Dynamic dans le menu.



Le menu pop-up de la palette des symboles.

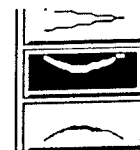
3. Utilisez les flèches en haut et en bas de la palette pour faire apparaître le "mf". Cliquez dessus.



La partie "dynamic" de la palette des symboles, avec le symbole mezzo forte sélectionné.

4. Amenez le curseur (qui est maintenant un crayon) sur la partition et cliquez à l'endroit où doit se trouver le "mf".

5. Utilisez à nouveau les flèches de la palette pour faire apparaître les liaisons. Cliquez sur l'articulation incurvée vers le bas.



L'articulation incurvée vers le bas dans la palette des symboles.

6. Amenez le curseur où doit commencer l'articulation.
7. Cliquez sur la souris et sans la relâcher, amenez le curseur où doit se terminer l'articulation. Relâchez la souris.



L'articulation, sélectionnée après l'insertion.

8. Insérez les deux symboles de crescendo de la même manière.
9. Dans le menu pop-up de la palette, choisissez "Symbols 1".
10. Faites défiler le contenu de la palette jusqu'à ce que vous voyiez apparaître les points d'orgue. Cliquez sur celui dont nous avons besoin.



Le point d'orgue sélectionné dans la palette.

Vous pourrez constater qu'il y a une icône de note sur le point d'orgue dans la boîte à outils. C'est parce que ce point d'orgue se rapporte toujours à une note précise.

11. Vérifiez que la voix 1 est sélectionnée dans la barre d'outils.

12. Amenez le curseur dans la partition et cliquez sur la note du haut du dernier accord sur la portée supérieure.



Cliquer sur la note lui ajoute un point d'orgue.

13. Choisissez l'outil flèche normal et cliquez sur la note la plus haute de la portée inférieure. Amenez-la sur la voix 5, pour que le point d'orgue arrive au dessus de la note et non pas au dessous.

Les points d'orgue sont placés selon la direction de la hampe.

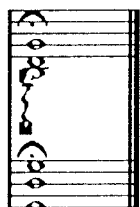
14. Cliquez à nouveau sur le point d'orgue dans la palette et cliquez sur la note supérieure de la portée inférieure.

15. Dans le menu pop-up de la palette, choisissez Lines.

16. Cliquez au milieu des trois arpèges.

17. Cliquez juste avant les notes dans la dernière mesure.

L'arpège apparaît.



Un arpège avec une taille par défaut, et ses poignées visibles.

18. Pour changer la hauteur et la position de l'arpège, déplacez ses poignées.

Si vous ne voyez pas de poignées, cliquez sur l'arpège avec l'outil flèche.



La partition terminée.

BRAVO !

Ceci clôt notre seconde séance de travaux pratiques. Si vous avez compris le concept des voix polyphoniques, des symboles et de la mise en page, vous n'aurez aucun problème pour utiliser les nombreuses autres fonctions de Cubase !

) |)

) |)

) |)

) |)

3

CONCEPTS DE BASE

DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

- Comment ouvrir l'éditeur de partitions.
- Comment définir la taille de la page et des marges.
- Comment passer du mode Page au mode Edit et réciproquement.
- Comment afficher ou cacher la palette des symboles, la barre de statut et la barre d'outils.
- Comment déterminer un facteur d'agrandissement.

PRÉPARATIONS

1. Dans la fenêtre d'Arrangement, créez une Piste pour chaque instrument.
Notez que vous pouvez préparer une portée (double) de piano à partir d'une seule Piste, il n'est pas nécessaire de créer une Piste pour la main droite et une pour la main gauche.
2. Donnez à chaque Piste le nom de l'instrument correspondant.
Ce nom servira plus tard dans la partition.
3. Enregistrez quelque chose dans les Pistes, ou créez des Parts vides sur toutes les Pistes.
Vous pouvez créer de très longues Parts qui couvrent le morceau entier, ou commencer par faire de courtes Parts. Si vous choisissez cette dernière option, vous pouvez toujours ajouter de nouvelles Parts par la suite.

OUVERTURE DE L'ÉDITEUR DE PARTITIONS

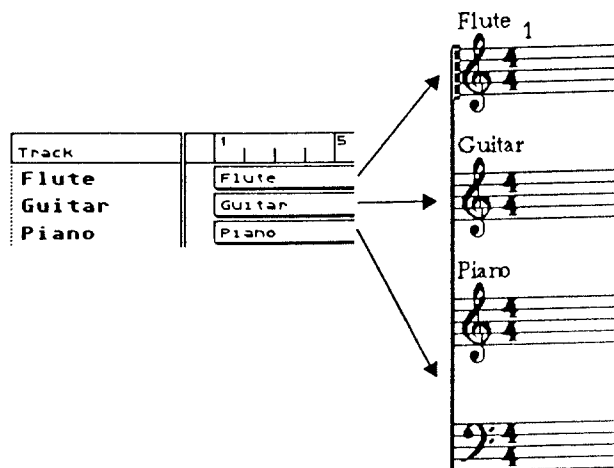
POUR TRAVAILLER SUR UNE SEULE PISTE

1. Dans la fenêtre d'Arrangement, vérifiez qu'aucune Part n'est sélectionnée.
Le plus simple : cliquez sur une zone vide de l'affichage des Parts.
2. Cliquez sur une Piste (dans la liste des Pistes) pour la sélectionner.
3. Choisissez Score dans le menu Edit ou tapez [Control]- [R].

POUR TRAVAILLER SUR PLUSIEURS PISTES

1. Sélectionnez toutes les Parts sur lesquelles vous voulez travailler.
Si vous voulez travailler sur toutes, vous pouvez utiliser Select All du menu Edit pour toutes les sélectionner. Si vous n'en voulez que quelques-unes, vous pouvez utiliser les outils de sélection du menu Edit. Vous pouvez aussi maintenir [Shift] et double-cliquer dans une zone vide d'une Piste pour sélectionner toutes les Parts de cette Piste. De cette manière, vous pouvez travailler sur toutes les Parts de toutes les Pistes qui vous intéressent. Vous pouvez travailler sur jusqu'à 31 Pistes à la fois.

1. Ouvrez le Score Edit.



Avec trois Pistes, vous obtenez trois instruments dans l'éditeur de partitions. Notez qu'une portée de piano, par exemple, peut être divisée en deux, comme ci-dessus.

Vous obtiendrez une portée par Piste, et chaque portée peut être ensuite divisée en main droite-main gauche. De sorte que vous pouvez considérer la fenêtre d'Arrangement comme une vue simplifiée de votre partition, les Pistes représentant chacune un instrument.

TRAVAILLER SUR UNE OU PLUSIEURS PARTS

1. Sélectionnez les Parts que vous voulez afficher dans l'éditeur Score.
Vous pouvez sélectionner quelques Parts sur une Piste si vous voulez travailler sur une certaine partie du morceau. Vous pouvez aussi sélectionner des Parts sur plusieurs Pistes. Chaque Piste sera alors représentée par une portée dans le Score Edit.
2. Choisissez Score dans le menu Edit ou tapez [Control]-[R].

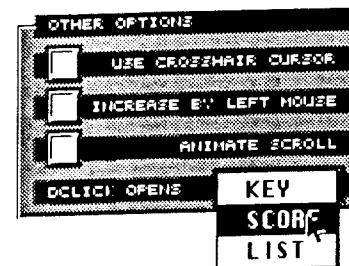
TRAVAILLER SUR UN ENSEMBLE DE PISTES PRÉDÉFINI

En page 14-5, vous trouverez des explications sur l'ouverture du Score Edit avec un ensemble de Pistes sur lesquelles vous avez déjà travaillé.

UTILISER L'OPTION "DCLICK OPENS" DANS LES PRÉFÉRENCES

Dans la boîte de dialogue Preferences, qui se trouve dans le menu File, vous trouverez une option nommée DClick Opens. Cela permet de choisir quel éditeur sera ouvert lorsque vous double-cliquerez sur *une* Part. Si c'est l'éditeur de partitions que vous voulez avoir dans ces cas-là, procédez comme ceci :

1. Utilisez le menu pop-up pour choisir "Score".



L'option "Double Click Opens" dans la boîte de dialogue Preferences.

2. Fermez la boîte de dialogue.
3. Rendez ce choix permanent en sauvant la Song.
Vous pouvez maintenant double-cliquer sur une Part d'une Piste MIDI pour ouvrir le Score Edit.

Si vous voulez que ce soit le cas dans tous vos nouveaux morceaux, faites la même chose dans votre Song DEF.ALL et sauvez-la.

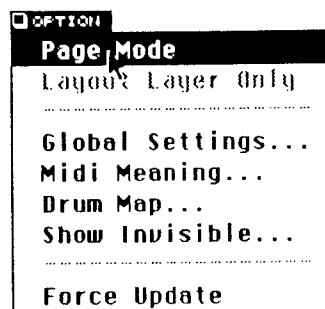
LA TÊTE DE LECTURE

La tête de lecture apparaît comme une ligne verticale à travers la partition, comme dans les autres éditeurs.

Lorsque vous ouvrez le Score Edit, la vue est automatiquement déplacée de telle manière que la tête de lecture soit visible dans la fenêtre. Cela implique qu'on ne voit pas toujours le début de la Part/Piste quand on ouvre le Score Edit.

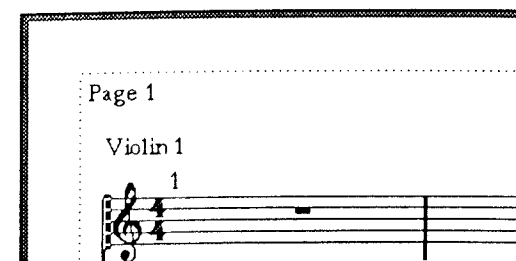
MODE PAGE

Lorsque vous préparez une partition pour l'impression, il faut mettre le Score Edit en mode Page. Pour cela, il suffit de choisir Page Mode dans le menu pop-up Options (si ce n'est pas déjà le cas).



Le mode Page/Edit dans le menu pop-up Options.

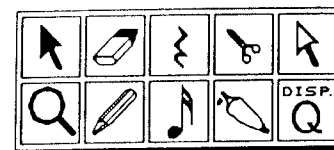
La fenêtre affiche alors une page à la fois, telle qu'elle apparaîtra à l'impression.



Les lignes pointillées autour de la partition représentent les marges de l'imprimante, voir ci-dessous.

MODE PAGE OU MODE EDIT ?

Tout ce qu'on peut faire en mode Edit peut être fait en mode Page. Mais le mode Page offre des kyrielles de fonctions supplémentaires. Déjà, tous les outils sont disponibles.



La boîte à outils en mode Page.

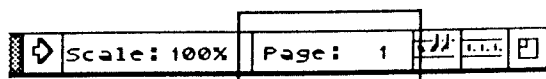
- Cette partie du manuel suppose que vous êtes bien en mode Page. Si quelque chose dans ce qui suit se réfère au mode Edit, ce sera indiqué explicitement.

UTILISATION DES ASCENSEURS EN MODE PAGE

En mode Page, les ascenseurs permettent de faire défiler la page à l'intérieur de la fenêtre.

ALLER DE PAGE EN PAGE EN MODE PAGE

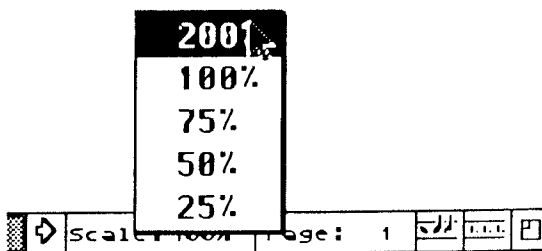
Si la partition occupe plus d'une page, vous pouvez utiliser le compteur de page à droite de l'ascenseur horizontal pour passer d'une page à l'autre. Cliquez dessus avec la souris ou double-cliquez et tapez une valeur.



Le compteur de page - cliquez ou double-cliquez pour changer de page.

ZOOM

À gauche du compteur de page se trouve un menu pop-up permettant de choisir le facteur de zoom.



Le menu pop-up de zoom.

En agrandissant (200 %), vous pourrez positionner vos symboles de manière précise, etc. En diminuant, vous aurez une meilleure vue d'ensemble.

LECTURE ET ENREGISTREMENT

Cela s'effectue exactement comme en Mode Edit (voir les chapitres "Utilisation des Éditeurs" et "Score Edit" dans le manuel principal de Cubase).

LA PORTÉE ACTIVE

Lorsque vous travaillez sur plusieurs portées, il faut toujours savoir laquelle est la portée active. Il ne peut y avoir qu'une portée active à la fois, et elle est repérée par un rectangle noir à gauche du symbole de la clef.



Cette portée est active.

Plus tard, vous apprendrez comment effectuer des réglages qui ne s'appliquent qu'à la portée active.

ACTIVER UNE PORTÉE

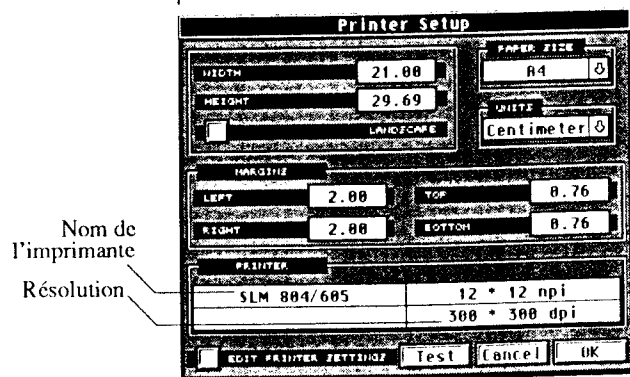
Il y a deux manières d'activer une portée :

- Cliquez dessus n'importe où.
- Utilisez les flèches haut et bas du clavier pour passer d'une portée à l'autre.

PARAMÈTRES D'IMPRIMANTE

Avant de préparer la partition pour l'impression, il vaut mieux indiquer les paramètres de votre imprimante pour cette Song. Il n'est pas *obligatoire* de le faire en premier, mais c'est quand même une bonne habitude à prendre.

1. Choisissez Printer Setup dans le menu File.



La boîte de dialogue Printer Setup.

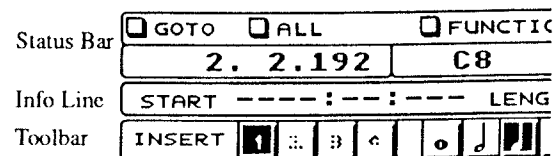
2. Vérifiez que le bon driver d'imprimante est sélectionné, en vérifiant le nom de l'imprimante dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.

3. Si une mauvaise imprimante est sélectionnée, double-cliquez dans la partie "Printer" de la boîte de dialogue et sélectionnez le bon driver. Pour plus d'infos sur les fichiers d'imprimante, voir le chapitre Installation.
4. Choisissez votre unité de mesure préférée dans le menu pop-up Units. Vous avez le choix entre les centimètres et les pouces.
5. Dans le menu Paper Size, choisissez la taille de papier que vous utilisez.
6. Si votre papier est d'une taille non standard, utilisez les cases Width (largeur) et Height (hauteur) pour la spécifier manuellement. Le menu pop-up Paper Size affiche alors "Other" (autre).
7. Si nécessaire, changez les marges en spécifiant de nouvelles valeurs pour Left (gauche), Right (droite), Top (haut) et Bottom (Bas). Notez que chaque imprimante a des valeurs de marges par défaut. Vous ne pourrez pas spécifier des marges inférieures à cette valeur.
8. Pour rendre ces changements définitifs, sauvez votre Song.

Si vous voulez que vos nouveaux morceaux aient toujours les bonnes valeurs, faites ces modifications dans votre song DEF.ALL et sauvez-la.

MODIFIER L'ESPACE DE TRAVAIL

Certaines des parties de la fenêtre peuvent être cachées ou montrées. Quelles parties sont visibles dépendent du type de travail que vous effectuez, et de la taille de votre moniteur.

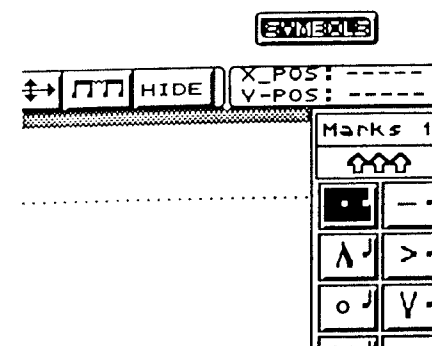


Ces zones peuvent être montrées/cachées.

LA LIGNE D'INFO

La ligne d'info affiche des informations sur la note actuellement sélectionnée. Elle peut être cachée/montrée en cliquant sur le bouton Info dans la barre de statut, ou en tapant [Alternate]- [I].

LA PALETTE DES SYMBOLES

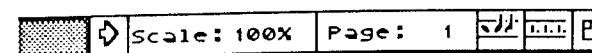


Le bouton Symbols montre/cache la palette des symboles.

La palette des symboles, qui permet d'ajouter des symboles à la partition, peut être cachée/montrée en cliquant sur le bouton Symbols de la barre de statut.

LA BARRE D'OUTILS

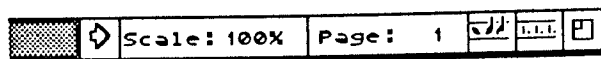
La barre d'outils peut être cachée/montrée en cliquant sur le bouton à droite du compteur de page.



Cliquez ici pour montrer/cacher la barre d'outils

LA BARRE DE STATUT

Toute la barre de statut (y compris la barre d'outils) peut être cachée/montrée en cliquant sur le bouton tout à fait à droite de l'ascenseur horizontal.



Cliquez ici pour montrer/cacher
la barre de statut

Si vous choisissez un zoom de 25 %, que vous cachez la barre de déplacement (avec le menu Windows) et que vous cachez la barre de statut et la barre d'outils, une page entière tient sur un moniteur standard.

CHOIX DE LA CLEF, DE L'ARMURE ET DE LA SIGNATURE.

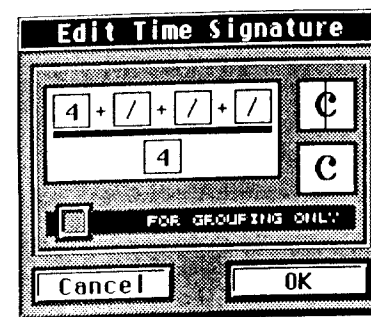
Lorsque vous vous préparez à ajouter des notes dans une partition, vous choisirez probablement de commencer par spécifier une clef, une armure et une signature pour la portée. Ce qui suit suppose que vous ne travaillez que sur une seule Piste. Si vous avez plusieurs portées, vous pouvez effectuer ces réglages soit indépendamment pour chaque portée, soit pour toutes les portées d'un coup. Voir page 4-4 pour plus de détails.

Normalement, tous ces symboles apparaissent au début de chaque portée. Vous pouvez cependant l'empêcher en utilisant l'option Real Book (voir page 15-4) et en les cachant (voir page 15-12).

DÉFINIR LA SIGNATURE DE DÉPART

À PARTIR DE LA PARTITION

1. Double-cliquez sur le symbole de la signature rythmique au début de la portée.
Une boîte de dialogue s'ouvre.



La boîte de dialogue Time Signature avec une signature 4/4.

2. Si le morceau est en 4/4 ou en 2/2, vous pouvez sélectionner un temps imparfait diminué (♩, 2/2) ou temps imparfait (C, 4/4) en cliquant sur l'un des deux symboles de droite.
Cela met la signature en 4/4 ou en 2/2, tout en affichant le symbole C ou ♩ sur la portée.
3. Si le morceau est dans une autre signature, définissez le numérateur et le dénominateur au-dessus et au-dessous de la ligne, respectivement.
Le numérateur peut être constitué de plusieurs nombres pour les signatures composées. Si le morceau a une signature simple, vous n'avez besoin de spécifier que le premier nombre. Les options plus avancées sont décrites ci-dessous.
4. Cliquez sur OK ou tapez [Return].

- Toutes les Pistes partagent la même signature rythmique ! En d'autres termes, lorsque vous choisissez une signature, elle est valable pour toutes les Pistes de l'Arrangement.

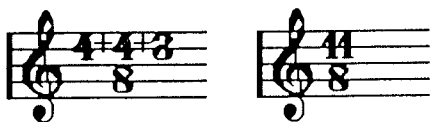
Si par exemple vous avez besoin d'ajouter une demi-mesure quelque part, vous devrez ajouter un *changement* de signature (par ex. de 4/4 à 2/4 et retour). En page 5-38, vous découvrirez comment ajouter un changement de signature.

SIGNATURES COMPOSITES ET OPTION DE REGROUPEMENT

Pour les signatures composites, le numérateur peut être constitué de jusqu'à 4 groupes. Par exemple, "4+4+3+" sur la ligne supérieure et 8 sur la ligne inférieure signifie que la signature est en 11/8.

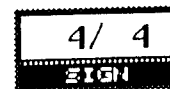
La raison pour laquelle on peut avoir besoin de diviser le numérateur en plusieurs nombres, c'est pour obtenir des liaisons et des ligatures correctes. Cela ne modifie en rien la règle métrique, le métronome ou quoi que ce soit d'autre, seulement les liaisons et les ligatures. Pour plus d'informations sur les ligatures, voir page 8-15.

Si "For Grouping Only" (seulement pour regroupement) n'est pas activé, le numérateur affichera tous les nombres. S'il est activé, il n'affichera que la somme des nombres, comme pour une signature "simple".



"For Grouping Only", désactivé et activé.

DÉFINIR LA SIGNATURE SUR LA BARRE DE DÉPLACEMENT



La signature rythmique sur la barre de déplacement.

Vous pouvez aussi définir la signature rythmique directement sur la barre de déplacement, comme décrit dans le manuel principal de Cubase. Mais notez que :

- La case Sign de la barre de déplacement affiche toujours le premier événement de signature rythmique de la Master Track. Lorsque vous changez cette valeur, en fait, vous modifiez le premier événement de la Master Track.
- Vous ne pouvez pas créer de signatures composées sur la barre de déplacement.

DÉFINIR LA SIGNATURE PAR LA MASTER TRACK

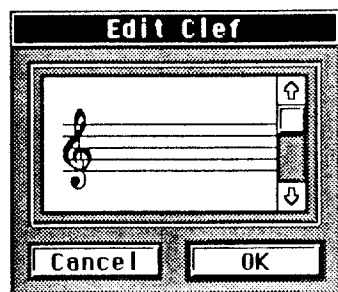
Vous pouvez aussi ajouter, modifier et effacer des signatures rythmiques en modifiant la Master Track (qui est décrite dans son propre chapitre). Notez ceci :

- La partition affiche toujours les événements de signature de la Master Track, que le bouton Master soit activé ou non.
- Vous ne pouvez pas créer de signatures composées dans la Master Track.

DÉFINIR LA CLEF

DIRECTEMENT SUR LA PARTITION

1. Double-cliquez sur la clef actuelle.
Une boîte de dialogue apparaît.



Double-cliquer sur la clef amène cette boîte de dialogue.

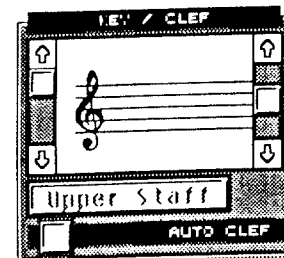
2. Utilisez les ascenseurs pour choisir une clef.

- Cela ne fonctionne pas si Auto Clef est activé dans la boîte de dialogue Staff Settings, voir ci-dessous.

3. Répétez les étapes ci-dessous pour toutes les portées du système.

DANS LA BOÎTE DE DIALOGUE STAFF SETTINGS

1. Double-cliquez à gauche de la portée, ou choisissez Staff Settings dans le menu pop-up Staff.
Une boîte de dialogue apparaît, montrant les paramètres actuels de la portée active.
2. Trouvez la zone clef/tonalité.



La partie Key/Clef (tonalité/clef) de Staff Settings.

3. Utilisez l'ascenseur de gauche pour choisir l'une des clefs disponibles.
Vous apprendrez comment ajouter des changements de clefs en page 5-38.
4. Cliquez sur les boutons "<<up" et "down>>" ou utilisez les flèches haute et basse du clavier pour passer d'une portée à l'autre en les paramétrant.
Le nom de la Piste sur laquelle s'appliquent vos paramètres est affiché dans la barre de titre de la fenêtre.
5. Cliquez sur OK ou tapez [Return] pour fermer la boîte de dialogue.

SUR UNE PORTÉE DOUBLE

Si vous avez une portée double (Split System, voir page 5-34 et page 7-1), vous pouvez bien sûr choisir des clefs différentes pour la portée supérieure et inférieure.

1. Ouvrez Staff Settings.
2. Choisissez une clef pour la portée supérieure.
3. Cliquez sur le bouton Upper Staff/Lower Staff (portée supérieure/inférieure).
4. Choisissez une clef pour la portée inférieure.

AVEC "AUTO CLEF"



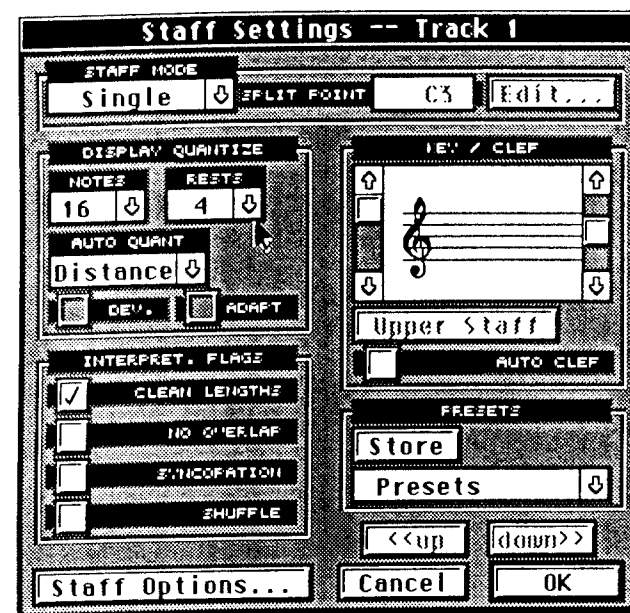
Auto Clef activé dans la boîte de dialogue Staff Settings.

Dans la boîte de dialogue Staff Settings, vous noterez aussi l'option Auto Clef. Si elle est activée, le programme choisira automatiquement une clef de sol ou une clef de fa, selon la plage couverte par les notes de la Part.

DÉFINIR LA TONALITÉ DE BASE

DANS LA BOÎTE DE DIALOGUE STAFF SETTINGS

1. Ouvrez la boîte de dialogue Staff Settings.
Il y a plusieurs manières de le faire, qui sont décrites un peu plus loin. Pour l'instant, double-cliquez à gauche de la portée. Cela ouvre la boîte de dialogue.



La boîte de dialogue Staff Settings

2. Utilisez l'ascenseur droit de la partie "Key/Clef" de cette boîte de dialogue pour choisir une tonalité.

3. Cliquez sur les boutons "<<up" et "down>>" ou utilisez les flèches haute et basse du clavier pour passer d'une portée à l'autre en les paramétrant.
Le nom de la Piste sur laquelle s'appliquent vos paramètres est affiché dans la barre de titre de la fenêtre.
4. Cliquez sur OK ou tapez [Return] pour fermer la boîte de dialogue.

DÉFINIR UNE TONALITÉ SUR UN SYSTÈME

Vous pouvez avoir un système avec deux portées (voir page 5-34 et page 7-1).

1. Ouvrez Staff Settings.
2. Choisissez une tonalité pour la portée supérieure.
La portée inférieure héritera automatiquement de la même tonalité.
3. Si vous avez besoin de définir une tonalité différente pour la portée inférieure, cliquez sur le bouton Lower Staff et choisissez la tonalité.

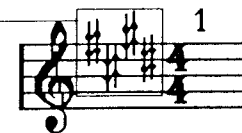


Le bouton Upper Staff/Lower Staff.

DIRECTEMENT SUR LA PARTITION

Si la tonalité actuelle est autre que do majeur ou la mineur (pas d'accidents), vous pouvez définir la tonalité directement sur la partition :

1. Double-cliquez sur l'un des accidents au dessus de la portée.
Double-cliquez ici



Une boîte de dialogue apparaît.

2. Utilisez l'ascenseur de droite pour choisir une tonalité.
Si la portée est double, les mêmes règles que pour Staff Settings s'appliquent.
3. Répétez pour toutes les portées.
Vous découvrirez comment ajouter des changements de tonalité en page 5-38.

DÉFINIR UNE TONALITÉ POUR TOUTES LES PISTES

Si vous voulez affecter la même tonalité à toutes les Pistes (ce qui est souvent le cas), voici un raccourci : maintenez la touche [Alternate] au clavier lorsque vous double-cliquez sur la tonalité existante ou lorsque vous refermez la boîte de dialogue Staff Settings.

TRAVAIL AVEC DES INSTRUMENTS TRANSPOSITEURS

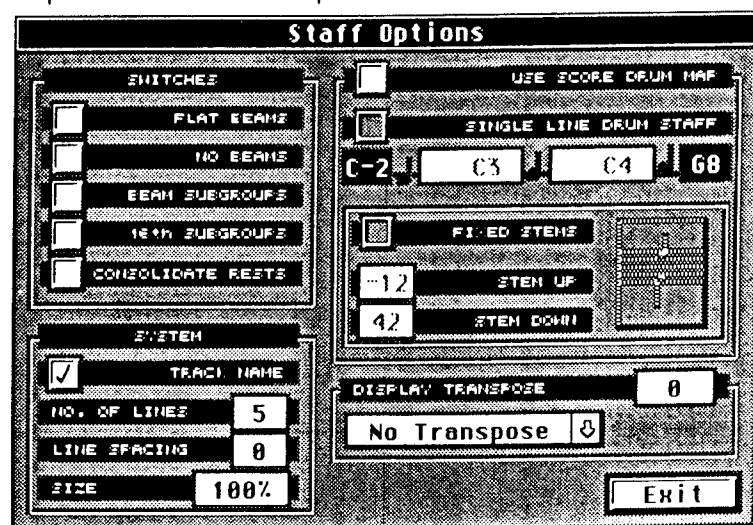
Certains instruments, comme beaucoup de cuivres, sont écrits transposés. Pour cela, il y a une fonction Display Transpose (transposition de l'affichage) dans l'éditeur de partitions. En la paramétrant, vous transposez les notes sur la partition, mais sans modifier la façon dont elles sont jouées. Cela permet d'enregistrer et de rejouer un Arrangement avec des portées multiples, tout en ayant des portées correspondant à la transposition de chaque instrument.

DÉFINIR UNE TRANSPOSITION D'AFFICHAGE

1. Double-cliquez à gauche de la portée, ou choisissez Staff Settings dans le menu pop-up Staff.

Une boîte de dialogue apparaît, montrant les paramètres actuels de la portée active.

2. Cliquez sur le bouton "Staff Options...".



La boîte de dialogue "Staff Options..."

3. Choisissez votre instrument dans le menu pop-up sous le texte "Display Transpose", ou faites défiler la valeur qui est à côté.
4. Si nécessaire, sélectionnez une autre portée avec les flèches haute et basse du clavier, ou cliquez sur Exit, cliquez sur "<<up>" ou "<<down>" puis à nouveau sur Staff Options.
5. Cliquez sur Exit.
6. Répétez pour toutes les Pistes si nécessaire.

7. Cliquez sur OK ou tapez [Return] pour fermer la boîte de dialogue Staff Settings.

- Display Transpose ne modifie pas les données MIDI !

ORDRE DE TRAVAIL

Lorsque vous préparez une partition, nous vous suggérons de faire les choses dans un certain ordre, qui minimisera le temps nécessaire pour corriger une éventuelle erreur. Un conseil : essayez d'abord cet ordre, puis si vous découvrez qu'une autre méthode est mieux adaptée à votre travail, allez-y !

- Si possible, travaillez sur des copies de vos Pistes.
Si les Parts sont très complexes, il se peut que vous deviez les modifier définitivement, ce qui signifie qu'elles ne joueront plus de la même manière.
- Si vous avez peu de mémoire, divisez le morceau en segments.
Vous pouvez par exemple utiliser Global Split pour couper les Parts à un endroit donné sur toutes les Pistes. C'est le cas surtout si vous utilisez Cubase Score avec 2 Mo seulement.
- Dans la fenêtre d'Arrangement, mettez les Pistes dans l'ordre où vous voulez que soient les portées dans la partition.
On ne peut pas modifier l'ordre des portées dans le Score Edit. Cependant, on peut le changer dans la fenêtre d'Arrangement. Mais il faut impérativement le faire avant de commencer à ajouter des symboles ! Voir page 11-1.
- Lorsque vous ouvrez l'éditeur de partitions, commencez à faire les opérations décrites dans ce chapitre.
Il vaut mieux commencer par faire les paramètres de marges, etc.
- Si vous avez déjà enregistré de la musique dans les Pistes, essayez de modifier l'affichage des notes proprement dit et non pas les données elles-mêmes.
Avec Staff Settings, Display Quantize, les groupes, etc.

- Si les Pistes sont vides, faites les réglages dans Staff Settings, ajoutez les notes puis faites des ajustements, ajoutez une quantification d'affichage, etc.
- Si nécessaire, utilisez les voix polyphoniques pour résoudre les notes superposées et les voix croisées, pour créer des systèmes pour piano, etc.
- Lorsque tout cela est fait, choisissez le cas échéant de faire des modifications permanentes aux données.
Il se peut par exemple que vous deviez corriger la longueur de certaines notes.
- Cachez les objets indésirables et ajoutez les symboles liés aux notes.
Cela inclut les accents, les symboles de dynamique, les crescendo, les liaisons, les paroles, les "pauses graphiques", etc.
- Parcourez la partition et ajustez le nombre de mesures par page.
- Ajustez la distance verticale entre portées et systèmes.
Les deux étapes précédentes peuvent être effectuées automatiquement par le programme avec Auto Layout.
- Ajoutez les symboles de mise en page comme les renvois, les titres, etc.
- Imprimez.
- Si vous le souhaitez, créez des partitions alternatives en changeant les voix, etc.

FORCE UPDATE

Si pour une raison ou une autre l'écran n'est pas redessiné proprement, cette fonction du menu pop-up Option le redessine entièrement.

4

TRANSCRIPTION D'ENREGISTREMENTS MIDI

DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

- Comment effectuer les réglages dans Staff Settings pour obtenir une partition aussi lisible que possible.
- Comment utiliser l'outil de quantification pour gérer les "exceptions" dans la partition.
- Comment résoudre des Parts qui contiennent des notes et des triolets mélangés.

À PROPOS DE LA TRANSCRIPTION

Ce chapitre suppose que vous avez un enregistrement MIDI que vous voulez transformer en une partition imprimable. Cependant, si les Parts sont suffisamment compliquées, vous devrez probablement effectuer des modifications manuelles sur certaines notes. De sorte que vous serez obligé de lire le chapitre suivant aussi !

- Avant de commencer, assurez-vous d'avoir compris les principes de bases qui gouvernent la relation entre les notes MIDI et les notes de la partition, ainsi que le concept de quantification d'affichage, expliqué dans le chapitre "Fonctionnement de l'éditeur".

PRÉPARER LES PARTS

1. Enregistrez la musique.
Il faut absolument jouer avec le métronome (le clic).

2. Écoutez pour vérifier que l'enregistrement est correct.
Si ce n'est pas le cas, vous pouvez soit le ré-enregistrer, soit le modifier.
3. Choisissez la quantité d'altérations permanentes que vous acceptez d'effectuer sur l'enregistrement.
Si la réponse est : "aucune", vous devez préparer votre partition à partir d'une copie des Pistes enregistrées. Voir "Stratégies", ci-dessous.
4. Sélectionnez toutes les Parts (sur toutes les Pistes) sur lesquelles vous voulez travailler.
5. Choisissez Score dans le menu Edit.
6. Passez en mode Page.

STRATÉGIES : PRÉPARATION DES PARTS À L'IMPRESSION

Voici une liste de conseils à laquelle vous pouvez vous référer lorsque vous préparez une impression :

- Si une Part est complexe, il se peut que vous deviez faire des ajustements "manuels" des notes, comme les déplacer ou les rallonger (voir chapitre suivant). Cela signifie que l'enregistrement ne sera pas joué exactement comme il le faisait à l'origine. Si c'est un problème, il est conseillé de travailler sur des copies des Pistes. Renommez la Piste résultante et mutez l'original pendant que vous préparez la partition. Vous pouvez aussi travailler carrément avec une copie de fichier Arrangement original.
- Pour des raisons décrites dans le chapitre précédent, il peut s'avérer utile de quantifier les Pistes. Cela réduit le nombre de modifications nécessaires dans le Score Edit. Rappelez-vous que vous pouvez toujours préparer la partition à partir des Pistes originales, comme décrit ci-dessus.
- Lorsque vous choisissez une valeur de quantification, essayez de prendre la plus forte valeur possible. Rejouez toujours le morceau pour vérifier qu'une

quantification trop forte n'a pas déplacé des notes indûment. Il se peut que vous deviez quantifier certaines parties avec une valeur et d'autres parties avec une autre valeur.

- Si le morceau contient beaucoup de répétitions, il peut s'avérer plus rapide de n'en enregistrer qu'un exemplaire de chaque. Une fois que vous avez fini de travailler sur cette exemplaire, il ne vous reste plus qu'à le dupliquer dans la fenêtre d'Arrangement. Cela permet de gagner du temps car les modifications ne s'effectuent qu'une fois, même si la Part est répétée dix fois.

STAFF SETTINGS

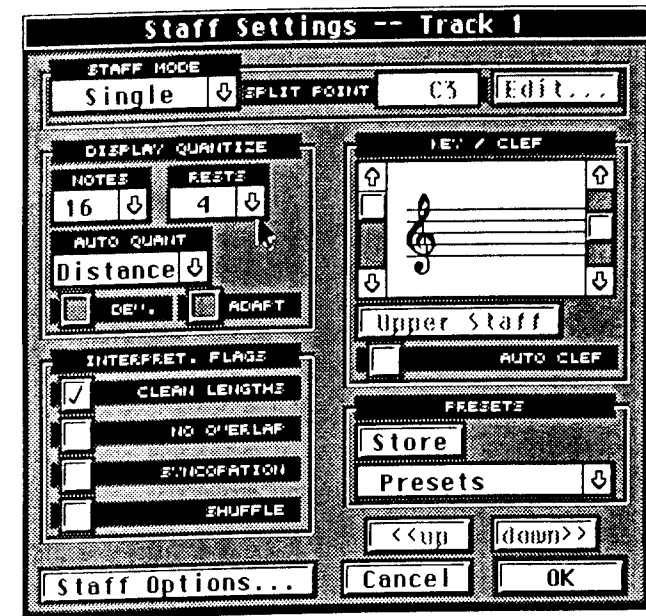
La première chose à faire après avoir ouvert la boîte de dialogue Staff Settings, c'est de faire des réglages de base.

OUVERTURE DE LA BOÎTE DE DIALOGUE STAFF SETTINGS

Il y a quatre manières d'afficher la boîte de dialogue Staff Settings pour la portée active.

- Activez la portée et choisissez Staff Settings dans le menu pop-up Staff.
- Double-cliquez à gauche de la portée.
- Activez la portée et tapez [Control]- [I] au clavier.
- Activez la portée et cliquez sur le bouton "i" de la barre d'outils.

D'une manière ou d'une autre, la boîte de dialogue apparaît et affiche tous les paramètres actuels :



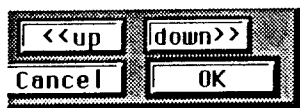
Les paramètres de portée pour une Piste nommée "Guitar".

PASSER D'UNE PORTÉE/PISTE À L'AUTRE

Si vous travaillez sur un système, vous pouvez changer la Piste affichée par la boîte de dialogue sans avoir à la refermer :

1. Notez le titre de la boîte de dialogue, qui indique quelle Piste/portée est actuellement sélectionnée.
S'il n'y a pas de portée au-dessus ou au-dessous de celle-ci, l'un des boutons peut être grisé (ou les deux).
2. Pour afficher la piste du dessous, cliquez sur le bouton "down>>" ou tapez la flèche basse au clavier.

3. Pour afficher la piste du dessus, cliquez sur le bouton "<<up" ou tapez la flèche haute au clavier.



Dans la partie inférieure droite de la boîte de dialogue Staff Settings se trouvent les boutons Up/Down.

Lorsque vous passez d'une portée à l'autre, la boîte de dialogue est redessinée pour afficher les paramètres de la nouvelle portée. Cependant, elle n'affiche que les paramètres de portée valables pour l'ensemble de la Piste, jamais les "exceptions" que vous pouvez avoir ajouté avec l'outil Display Quantize (voir page 4-18).

EFFECTUER DES RÉGLAGES SUR TOUTES LES PORTÉES

Si vous maintenez [Alternate] lorsque vous cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue, les réglages que vous avez fait sont appliqués à toutes les portées actuellement dans la partition. C'est pratique par exemple pour définir rapidement toutes les paramètres communs à toutes les portées d'un système.

1. Ouvrez Staff Settings.
2. Ajustez tous les paramètres qui sont communs à toutes les portées.
Par exemple la tonalité, Display Quantize, les syncopes, les ligatures, etc.
3. Maintenez [Alternate] en fermant la boîte de dialogue.
4. Ouvrez à nouveau Staff Settings pour chaque portée et faites les réglages particuliers à cette portée.
Par exemple, la clef et la transposition pour les cuivres...
5. Fermez en cliquant sur OK.

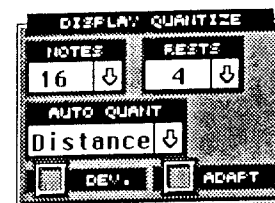
PRESETS DE PARAMÈTRES DE PORTÉE

Lorsque vous savez que des réglages que vous effectuez sur une portée devront être ré-utilisés sur une autre, vous pouvez gagner du temps en créant un Preset de Staff Settings. C'est décrit en page 6-4.

TONALITÉ ET CLEF

Les paramètres de tonalité et de clef sont décrits en détail en page 3-14. Il y a aussi un bouton Upper Staff/Lower Staff qui ne sert qu'avec les portées de piano et les voix polyphoniques. Il est décrit en page 3-20.

DISPLAY QUANTIZE



Les paramètres de quantification d'affichage.

C'est là que vous donnez au programme des informations sur la manière d'interpréter votre morceau. Il y a des valeurs de quantification "fixes", plus deux options "Auto" qui ne doivent être utilisées que lorsque votre morceau contient des notes normales et des triolets mélangés.

SI VOTRE MORCEAU NE CONTIENT QUE DES NOTES NORMALES OU DES TRIOLETS

1. Réglez Note Quantize à la valeur de note la plus courte du morceau.
Les "T" du menu pop-up indiquent les triolets.
2. Réglez Rest Quantize à la pause la plus courte du morceau.
3. Dans le menu pop-up Auto Quant, choisissez "None".
4. Réglez tous les Indicateurs d'Interprétation.
Ils sont décrits en détail ci-dessous.
5. Examinez la partition.
6. Si nécessaire, utilisez l'outil Quantize pour ajouter des "exceptions" aux paramètres Staff Settings.
Voir page 4-18.

S'IL CONTIENT DES NOTES NORMALES ET DES TRIOLETS

1. Examinez la partition et décidez si elle contient plutôt des triolets, ou plutôt des notes normales.
2. Réglez la valeur Note Quantize en conséquence.
Si la partition contient principalement des triolets, choisissez la plus petite valeur de triolet qui doit apparaître. Sinon, choisissez la plus petite valeur de note "normale".
3. Choisissez la valeur de Rest Quantize (quantification des silences).
En suivant les règles du point précédent.
4. Dans le menu pop-up Auto, choisissez Position Ou Distance.
Pour savoir lequel des deux choisir, il n'y a pas de règle : essayez les deux. Les options sont décrites ci-dessous.

5. Si vous avez choisi Position, activez le cas échéant les indicateurs Deviation et Adapt.

LES OPTIONS AUTO

Activez : Lorsque :

- | | |
|-----------|---|
| None | Lorsque la portée ne contient que des notes normales ou que des triolets. |
| Distance | Lorsque les notes ne sont pas jouées très précisément sur le temps, mais que la distance qui les sépare est correcte (vous avez joué "en avant" du temps ou "en arrière", sans avoir quantifié). Notez que ce type de quantification ne tient compte de la valeur de quantification (Note Q) qu'en tant que guide, et peut quantifier différemment diverses parties du morceau. Si le programme détecte par exemple qu'une partie est jouée à la double croche, il la quantifiera en conséquence. |
| Position | Lorsque les notes sont jouées assez précisément, ont été ajoutées en pas à pas ou quantifiées. |
| Deviation | Cette option n'est disponible que lorsque vous avez sélectionné Position dans le menu pop-up. Lorsqu'elle est activée, les mélanges triolets/note normales seront détectés même s'ils ne sont pas exactement dans le temps. Cependant, si vous êtes sûr que les notes sont parfaitement dans le temps, désactivez-la. |
| Adapt | Lorsque cette option est activée, le programme "suppose" que lorsqu'il trouve un triolet, il doit y en avoir d'autres autour. Activez-la si tous les triolets ne sont pas détectés. |
-

INDICATEURS D'INTERPRÉTATION



Les indicateurs d'interprétation

CLEAN LENGTHS

Lorsque cette option est activée, le programme interprète différemment la longueur des notes. La longueur d'une note (à l'affichage seulement) sera prolongée jusqu'au début de la note suivante ou de la prochaine position de Rest Quantize. Un exemple :

- Si une note est trop courte, un silence sera affiché derrière.
- Lorsque Clean Lengths est activé, le silence disparaît.



Une croche un peu courte, sans et avec Clean Lengths.

Si Clean Length ne suffit pas pour une note donnée, vous devrez modifier manuellement sa longueur ou utiliser l'outil Display Quantize, voir page 4-18.

NO OVERLAPS

Lorsque des notes commençant à la même position ont des longueurs différentes, le programme ajoutera généralement plus de liaisons que prévu. Vous pouvez l'éviter en utilisant No Overlap.



Cet enregistrement en Key Edit...



...sera affiché comme ceci lorsque No Overlap n'est pas sélectionné...



...et comme ceci lorsque No Overlap est sélectionné.

Vous pouvez ajouter des "exceptions" au paramètre No Overlap grâce à l'outil Display Quantize.

- Notez qu'il y aura probablement des situations où aucune de ces deux alternatives n'est idéale. Si vous rencontrez une telle situation, elle peut probablement être résolue par le biais des voix polyphoniques, voir page 7-1.

SYNCOPTION

Lorsque Syncopation n'est pas sélectionné, le programme dessine généralement deux notes liées lorsqu'une note longue traverse un temps. Mais il y a des exceptions. Par exemple, une blanche commençant sur le deuxième temps en 4/4 est toujours représentée par une blanche, et pas par deux noires liées.

Si vous préférez la notation syncopée plus moderne, activez Syncopation.



Syncopation, sans et avec.



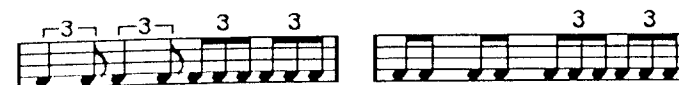
Idem : Syncopation, sans et avec.

Notez que vous pouvez ajouter des exceptions à cela avec l'outil Display Quantize.

SHUFFLE

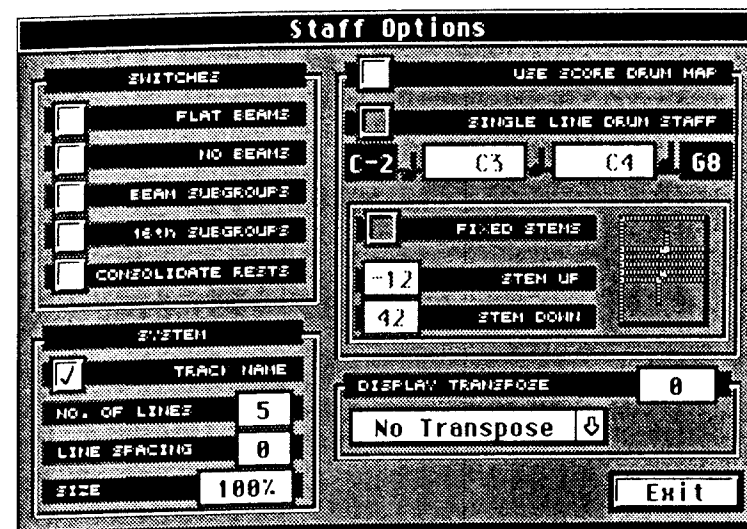
En jazz, il est courant de noter une mesure shuffle en tant que mesure normale, simplement pour la rendre plus lisible.

Lorsque Shuffle est activé, Cubase cherche des groupes consistant en une noire triolée suivi d'une croche triolée, ou d'une croche triolée suivie d'une double triolée. S'il en trouve, il affiche le groupe en utilisant des croches et des doubles normales.



Shuffle, sans et avec.

STAFF OPTIONS



La boîte de dialogue Staff Options

Lorsque vous cliquez sur le bouton "Staff Options" dans la boîte de dialogue Staff Settings, une autre boîte de dialogue s'ouvre avec d'autres paramètres touchant aux portées (qui peuvent faire partie

des Presets, comme les paramètres de la première boîte de dialogue). Voici une brève description de ces paramètres, avec le cas échéant un renvoi aux explications plus détaillées :

INDICATEURS DE STAFF OPTIONS

| Activez : | Lorsque : |
|----------------|--|
| Flat Beams | Lorsque vous voulez que les ligatures soient horizontales plutôt qu'obliques. Voir page 8-21. |
| No Beams | Lorsque vous ne voulez pas de ligatures du tout (par exemple pour une partition vocale). Voir page 8-15. |
| Beam Subgroups | Lorsque vous voulez que les double croches dessinées sous une ligature soient divisées en deux groupes de croches. Voir page 8-20. |



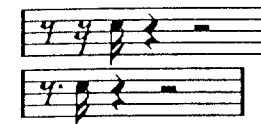
Beam Subgroups, avant et après.

| | |
|----------------|---|
| 16th Subgroups | Si vous voulez des groupes de double croches encore plus petits. Ce paramètre n'a d'effet que si Beam Subgroups est activé. |
|----------------|---|



Comme ci-dessus, mais avec 16th Subgroups activé.

Consolidate Rests Lorsque vous voulez que des silences consécutifs soient joints en un seul (un soupir et un demi-soupir joints en un soupir pointé, par exemple).



Consolidate Rests, avant et après.

SYSTEM

Cette partie vous permet de définir le nombre de lignes de système et l'espace qui les sépare. Voir page 6-11 pour un exemple d'utilisation pour les tablatures. Vous pouvez aussi activer/désactiver l'affichage des noms de Piste au-dessus de chaque portée.

DRUM MAP OPTIONS

Ces options sont décrites dans le chapitre "Partitions de batterie".

DISPLAY TRANSPOSE

- La valeur numérique permet de transposer la partition sans modifier les notes MIDI proprement dites.
- Le menu pop-up contient un certain nombre de valeurs de transposition prédéfinies pour les instruments transposeurs courants. Plus de détails en page 3-23.

SITUATIONS QUI EXIGENT DES TECHNIQUES DIFFÉRENTES

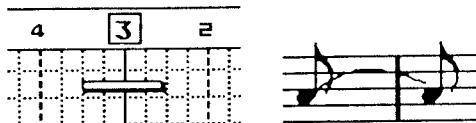
Au départ, les notes n'apparaissent pas toujours comme vous le souhaiteriez sur la partition. C'est parce qu'il existe un certain nombre de situations qui requièrent des techniques et des paramètres différents. En voici une liste, avec les renvois aux chapitres qui contiennent les informations nécessaires :

- Les notes à la même position sont considérées comme faisant partie d'un accord. Pour obtenir des voix indépendantes (par exemple, des notes avec des directions de hampe différentes), comme pour les partitions vocales, il faut utiliser les fonctions de voix polyphoniques décrites en page 7-1.



Polyphonic Voicing, avant et après.

- Si deux notes commençant à la même position ont des longueurs différentes, la plus longue sera affichée comme un ensemble de notes liées. Pour l'éviter, soit vous devez utiliser la fonction Overlap (voir page 4-11), soit Polyphonic Voicing (voir page 7-1).
- Pour la gestion des voix croisées, voir page 7-19.
- Une note est souvent affichée comme deux notes liées. Ce n'est que la manière dont le programme la dessine, il s'agit bien d'une seule et même note.



Cette note en Key Edit est dessinée comme deux notes liées en Score Edit.

- Généralement, le programme ajoute des liaisons lorsque nécessaire (lorsqu'une note s'étend au-delà du temps), mais pas toujours. Pour une nota-

tion syncopée plus "moderne" (moins de liaisons), utilisez la fonction Syncopation décrite en page 4-12.



La même note, sans et avec Syncopation.

- Si deux notes à la même position sont trop proches l'une de l'autre ou si vous voulez que leur ordre dans la Part soit inversé, vous pouvez le faire sans modifier les notes MIDI elles-mêmes. Voir page 8-23.
- Si une note a un accident faux, celui-ci peut être modifié. Voir page 8-9.
- La direction et la hauteur de la hampe sont automatiques, mais vous pouvez les modifier manuellement, voir page 8-2.
- Vous faites une partition piano et vous avez besoin d'une portée double. Il y a des techniques particulières pour ceci, décrites en page 5-34 et page 7-1.

SI VOUS AVEZ DES PROBLÈMES

Voici une liste des problèmes les plus courants, et des solutions pour les résoudre.

- La note que j'ai enregistré n'est pas dessinée à la bonne durée. Par exemple, j'ai enregistré une double croche et je vois une croche. Vous avez probablement choisi la mauvaise valeur de quantification, voir page 4-7. Si vous n'êtes pas certain de comprendre la quantification d'affichage, lisez le chapitre "Fonctionnement de l'éditeur". Si Overlap est activé, vous devriez peut-être le désactiver.
- Il y a un silence dont je ne veux pas après la note. La note est probablement trop courte. Deux manières : soit utiliser Clean Lengths (voir page 4-10), soit en la rallongeant manuellement (voir page 5-28).

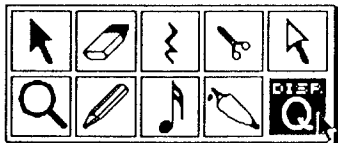
- Il n'y a pas de pause après la note bien qu'il doive y en avoir.
Soit la note est trop longue (utilisez Clean Length ou raccourcissez la note), soit la valeur de Rest display Quantize est trop élevée pour afficher un silence si court. Ouvrez Staff Settings et baissez cette valeur.
- La note est accidentée alors qu'elle ne devrait pas, ou le contraire.
Le décalage enharmonique est traité en page 8-9.
- Les notes ne sont pas groupées sous les ligatures comme je le voudrais.
Normalement, le programme les groupe. Mais on peut l'en empêcher. C'est peut-être ce que vous avez fait par inadvertance ? On peut aussi choisir quelles notes sont groupées sous des ligatures et comment. L'ensemble est en page 8-15.

L'OUTIL QUANTIZE

Il y a des cas où on a besoin de différents paramètres de portée sur diverses parties d'une même Piste. Les paramètres Staff Settings sont appliqués à l'ensemble de la Piste, mais avec l'outil Display Quantize, vous pouvez apporter des changements où vous le désirez.

AJOUTER DES CHANGEMENTS DE QUANTIFICATION D'AFFICHAGE

1. Choisissez l'outil Display Quantize dans la boîte à outils.



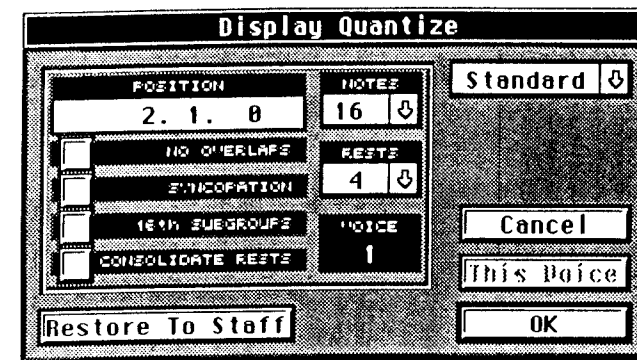
L'outil Display Quantize dans la boîte à outils.

2. Amenez la souris au-dessus de la portée où vous voulez apporter un changement.
3. Utilisez la case de position de la souris pour trouver l'endroit exact.
La position verticale n'a aucune importance, tant que vous restez sur la portée.



Seule la position horizontale importe quand vous utilisez l'outil Display Quantize.

4. Cliquez.
La boîte de dialogue Display Quantize apparaît.
5. Vérifiez que Standard est bien sélectionné dans le menu pop-up.



La boîte de dialogue Display Quantize. Le menu pop-up Standard/N-Tuplets est dans le coin supérieur droit.

6. Si vous n'avez pas cliqué exactement à la bonne position, vous pouvez la modifier dans la case Position.
7. Activez les indicateurs voulus et réglez les valeurs de quantification.
Plus de détails en page 4-7 et page 4-10, et il y a d'autres conseils ci-dessous.

8. Cliquez sur "This Voice" (si vous utilisez les voix polyphoniques, voir ci-dessous).
Les nouveaux paramètres de quantification sont insérés dans la portée à l'endroit indiqué dans la case Position. Ces paramètres restent valides jusqu'au prochain changement. Un texte sous les notes indique qu'un changement de quantification d'affichage a été inséré.

DISPLAY QUANTIZE ET VOIX POLYPHONIQUES

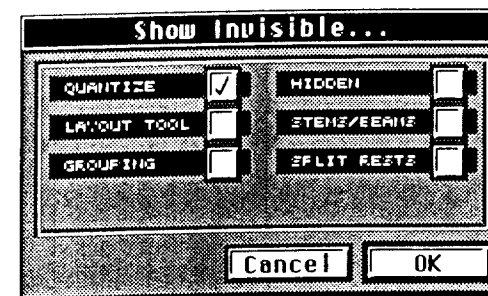
Si vous utilisez les voix polyphoniques (voir page 7-1), vous pouvez cliquer sur deux boutons dans la boîte de dialogue, "All Voices" et "This Voice".

- Si vous sélectionnez "All Voices", un événement est inséré sur chaque voix.
 - Si vous sélectionnez "This Voice", un seul événement est inséré sur la voix affichée dans la case "Voice".
- Pour plus de détails, voir page 7-18.

CACHER LES ÉVÉNEMENTS DE DISPLAY QUANTIZE

Lorsque vous insérez des événements de quantification d'affichage, ils sont repérés par des marqueurs texte en dessous des notes. Si vous voulez ne pas les afficher :

1. Choisissez "Show Invisible" dans le menu pop-up Option.



La boîte de dialogue "Show Invisible".

2. Dans la boîte de dialogue, désactivez "Quantize".
3. Fermez la boîte de dialogue.

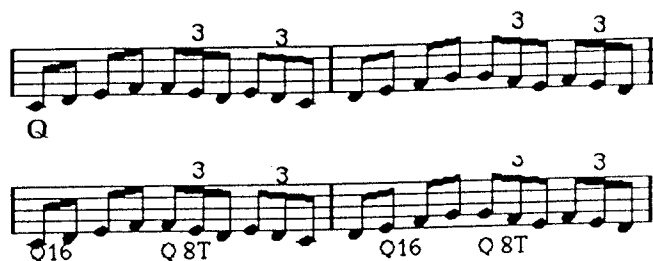
Plus tard, si vous voulez voir où se trouvent les changements de quantification d'affichage, activez simplement cette option.

LORSQU'AUTO QUANTIZE EST ACTIVÉ

Si vous avez des notes normales et des triolets mélangés, l'option Auto Quantize modifie la quantification d'affichage de manière invisible et dynamique au cours de la Piste, pratiquement comme si vous aviez inséré ces changements vous-même avec l'outil Display Quantize.

Lorsque vous insérez manuellement un événement Display Quantize quelque part dans la partition, tous ces changements “invisibles” se transforment en événements de Display Quantize. Vous pouvez alors avoir par exemple un événement de Display Quantize au début d’un passage en triolets, et un autre à la fin.

De plus, Auto Quantize est automatiquement désactivé dans la boîte de dialogue Staff Settings. C’est pour éviter les erreurs qui résulteraient de la combinaison des deux.



Avant et après l’insertion d’un événement de Display Quantize dans une partition mélangeant notes normales et triolets.

MODIFIER LES CHANGEMENTS DE DISPLAY QUANTIZE

1. Vérifiez que les changements de quantification d’affichage sont visibles sur la partition.
Voir ci-dessus.
2. Double-cliquez sur l’indication du changement de quantification.
3. Réglez les paramètres de la boîte de dialogue comme indiqué ci-dessus, puis cliquez sur OK.

EFFACER DES CHANGEMENTS DE DISPLAY QUANTIZE

1. Vérifiez que les changements de quantification d’affichage sont visibles sur la partition.
Voir ci-dessus.
2. Cliquez sur un événement de Display Quantize avec la gomme ou sélectionnez-le avec la flèche et tapez [Backspace].



Un événement de Display Quantize sélectionné.

STRATÉGIES : AJOUTER DES CHANGEMENTS DE QUANTIFICATION D’AFFICHAGE

Bien souvent, la partition est parfaite, à part quelques mesures. Insérez un changement de Display Quantize où le problème commence, puis un autre où il s’arrête. Lorsque vous insérez le second, utilisez le bouton Restore To Staff, qui permet de récupérer les paramètres initiaux de la Piste.

Si vous avez mélangé des notes normales et des triolets, il peut être tentant de rajouter des tonnes de changements de Display Quantize. Il vaut mieux essayer les options Auto Quantize et leurs paramètres supplémentaires. Voir page 4-9.

UTILISATION DE "SCORE NOTES TO MIDI"

Dans les partitions complexes, il peut y avoir des situations où vous avez essayé Display Quantize et les indicateurs d'expression dans tous les sens, et où la partition n'est toujours pas parfaite. Peut-être qu'un paramètre s'adapte bien à une partie de la Piste, mais pas ailleurs.

Dans ce cas, "Score Notes To MIDI" peut vous aider. Il change la position et la longueur de certaines ou toutes les notes MIDI de la Piste, de sorte qu'elles soient exactement ce qui est affiché à l'écran.

1. Par sécurité, revenez à la fenêtre d'Arrangement et faites une copie de la Piste.
2. Rouvrez la Piste dans le Score Edit.
3. Vérifiez que les notes que vous voulez retranscrire ne sont pas cachées (voir page 15-12).
4. Si vous ne voulez "convertir" qu'une partie de la partition, utilisez le menu pop-up Select.
En le paramétrant avec soin et peut-être en sélectionnant certaines notes, vous pouvez ne convertir que les notes sélectionnées, ou seulement les notes à l'intérieur du Cycle, etc. Si vous voulez modifier toutes les notes, vérifiez que le menu affiche "All". Référez-vous au chapitre sur les éditeurs pour plus de détails.
5. Choisissez Score Notes to MIDI dans le menu pop-up Format.
Les notes sont maintenant "converties".
6. Faites les ajustements nécessaires pour améliorer la partition.

Maintenant que les notes ont la même position et la même durée que ce qui est affiché, vous pouvez probablement désactiver beaucoup des options de Staff Settings et effacer les Display Quantize, etc.

Si vous constatez que l'opération ne donne pas le résultat escompté, vous pouvez revenir à la Piste originale, en faire une copie et recommencer.

5

AJOUTER ET MODIFIER DES NOTES À LA SOURIS

DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

- Comment définir la manière dont sont dessinées les notes
- Comment utiliser la souris pour ajouter des notes
- Comment utiliser les outils et les paramètres pour rendre la partition lisible
- Comment définir une portée double (piano)
- Comment travailler avec des portées multiples

STAFF SETTINGS

Avant de comment à ajouter des notes, vous devez effectuer quelques réglages de base dans Staff Settings, en plus de ceux décrits dans le chapitre "Concepts de base". Pour comprendre pourquoi, et comment interagissent ces paramètres et les notes de la partition, lisez le chapitre "Fonctionnement de l'éditeur".

OUVRIR LA BOÎTE DE DIALOGUE STAFF SETTINGS

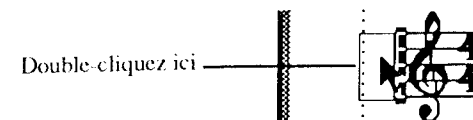
Il y a quatre manières d'afficher la boîte de dialogue Staff Settings pour la portée active.

- Activez la portée et choisissez Staff Settings dans le menu pop-up Staff.



Ouvrir Staff Settings à partir du menu pop-up.

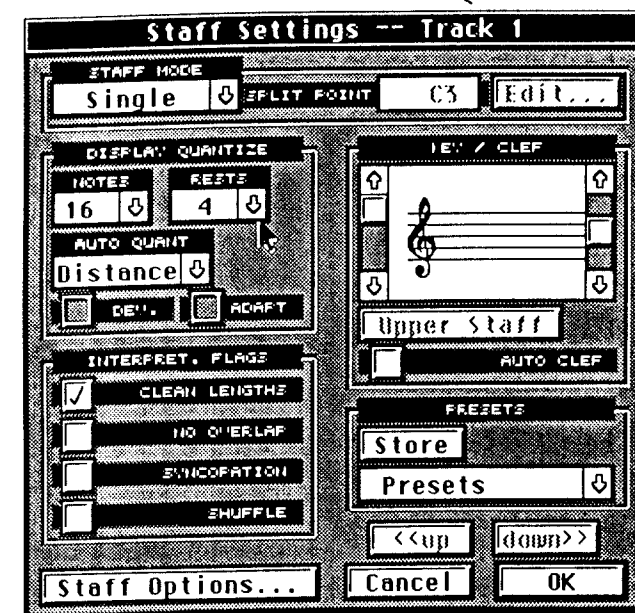
- Double-cliquez à gauche de la portée.



- Activez la portée et tapez [Control]- [I] au clavier.
- Activez la portée et cliquez sur le bouton "i" de la barre d'outils.

D'une manière ou d'une autre, la boîte de dialogue apparaît et affiche tous les paramètres actuels.

Le nom de la Piste est affiché dans la barre de titre



La boîte de dialogue Staff Settings.

PASSER D'UNE PORTÉE/PISTE À L'AUTRE

Si vous travaillez sur un système, vous pouvez changer la Piste affichée par la boîte de dialogue sans avoir à la refermer :

- 1. Notez le titre de la boîte de dialogue, qui indique quelle Piste/portée est actuellement sélectionnée.
S'il n'y a pas de portée au-dessus ou au-dessous de celle-ci, l'un des boutons peut être grisé (ou les deux).
- 2. Pour afficher la piste du dessous, cliquez sur le bouton "down>>" ou tapez la flèche basse au clavier.
- 3. Pour afficher la piste du dessus, cliquez sur le bouton "<<up" ou tapez la flèche haute au clavier.

Lorsque vous passez d'une portée à l'autre, la boîte de dialogue est redessinée pour afficher les paramètres de la nouvelle portée. Cependant, elle n'affiche que les paramètres de portée valables pour l'ensemble de la Piste, jamais les "exceptions" que vous avez inséré avec l'outil Display Quantize.

PRESETS DE STAFF SETTINGS

Si vous savez que vous allez réutiliser les réglages que vous faites, il vaut mieux prendre le temps de les grouper sous la forme d'un Preset. Pour plus de détails, voir page 6-4.

PARAMÈTRES DE BASE CONSEILLÉS

Lorsque vous ajoutez des notes à la souris, il vaut mieux paramétrer Staff Settings de telle manière qu'il affiche correctement ces notes. Voici ce que nous conseillons :

| Paramètre : | Réglage : |
|------------------------|---|
| Staff Mode | Single (pour les portées doubles, voir page 5-34). |
| Display Quantize Notes | 64 |
| Display Quantize Rests | 64 |
| Auto Quant | "Off" si vous ne mélangez pas notes normales et triolets, "Distance" dans le cas contraire. |
| Clean Lengths | Off |
| No Overlap | Off |
| Syncopation | Off |
| Key | Au choix |
| Clef | Au choix |
| Auto Clef | Non disponible si vous n'avez qu'une portée simple |
| Staff Options... | Tel que. |

Vous découvrirez plus tard comment adapter ces réglages à votre travail.

- Il est *extrêmement* important de comprendre comment la quantification d'affichage (Note Display Quantize et Rest Display Quantize) interagissent avec la partition. Si vous sélectionnez une valeur trop élevée, les notes que vous ajoutez à la souris n'apparaîtront pas comme prévu. Lisez le chapitre "Fonctionnement de l'éditeur". Si vous avez des notes normales et des triolets mélangés, voir page 4-7.

VALEURS DE NOTES ET POSITIONS

Les deux paramètres les plus importants, lorsque vous ajoutez des notes à la souris (ceux que vous changerez le plus souvent), sont la durée de la note (sa "valeur") et l'espacement minimum entre deux notes (la valeur de Snap).

CHOIX D'UNE VALEUR DE NOTE

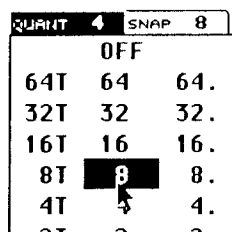
Vous pouvez choisir une valeur de trois manières :

- En cliquant sur les symboles de notes sur la barre d'outils.
Vous pouvez sélectionner n'importe quelle valeur de 1/1 (ronde) à 1/64 (quadruple croche) et activer ou désactiver les options triolet et pointé en cliquant sur les deux cases à droite des notes. La valeur de note sélectionnée est toujours affichée dans la case Quant, et le curseur change de forme en conséquence.



La valeur de note est reflétée dans la barre d'outils, la case Quant et la forme du curseur.

- En sélectionnant une valeur de quantification dans le menu pop-up Quant.



Le menu pop-up Quant.

- En tapant sur les touches numériques du clavier principal (pas le pavé numérique !).

Cette dernière méthode adopte aussi la même valeur de Snap, ce qui n'est pas toujours ce qu'on veut. La correspondance entre les touches et les valeurs de note est listée ci-dessous.

| Touche : | Valeur de note : |
|----------|---------------------------------|
| 1 | 1/1 |
| 2 | 1/2 |
| 3 | 1/4 |
| 4 | 1/8 |
| 5 | 1/16 |
| 6 | 1/32 |
| 7 | 1/64 |
| T | Activer/désactiver les triolets |
| . | Activer/désactiver le point |

- Les touches ci-dessus sont les touches numériques du clavier principal (au-dessus des lettres), pas celles du pavé numérique (à droite du clavier principal).

VALEURS DE NOTE INHABITUELLES

Toutes les valeurs ne peuvent pas être sélectionnées de cette manière, par exemple les notes pointées doubles. Pour les créer, il faut changer leur longueur après les avoir créés (voir page 5-28), ou coller deux notes ensemble (voir page 5-30).

CHOISIR UNE VALEUR DE SNAP

SNAPS ET POSITIONS DE NOTES

Lorsque vous déplacez le curseur au-dessus de la partition, vous remarquerez que la case de position dans le coin supérieur gauche de la fenêtre suit votre mouvement et affiche la position de la souris en mesures, temps et fractions. Lorsque vous ajoutez des notes, les positions sont repérées de la même manière.

La position à l'écran est contrôlée par la valeur de Snap. Si par exemple vous mettez le Snap à 8, vous ne pouvez ajouter et déplacer les notes qu'à des positions de croche, de noire, de blanche ou de ronde. En général, il est pratique de régler la valeur de Snap à la valeur de la note la plus courte du morceau. Cela n'empêche pas d'ajouter des notes plus longues. Si vous choisissez une valeur de Snap plus faible, il est plus facile de commettre des erreurs.



Avec un Snap à "8", on ne peut ajouter des notes qu'à des positions de croche.

RÉGLER LA VALEUR DE SNAP

Il y a deux méthodes pour déterminer la valeur de Snap :

- En choisissant une valeur dans le menu pop-up Snap.

| SNAP 16 | | |
|---------|-----|-----|
| OFF | | |
| 2pp | 3pp | 4pp |
| 5pp | 6pp | 7pp |
| 64T | 64 | 64. |
| 32T | 32 | 32. |
| 16T | 16 | 16. |
| 8T | 8 | 8. |
| 4T | 4 | 4. |
| 2T | 2 | 2. |

Le menu pop-up Snap.

- En tapant sur les touches numériques du clavier principal.
Cela règle la quantification à la même valeur. La correspondance entre les touches et les valeurs est décrite un peu plus haut.

LA CASE DE POSITION DE LA SOURIS

Bien qu'on utilise le plus souvent la position graphique de la souris par rapport à la portée pour placer une note, il y a des cas où il est plus pratique de vérifier la position numérique de la souris en regardant sa case de position :

- Le premier chiffre est la mesure.
- Le second est le temps. En 4/4, il y a quatre temps par mesure. En 8/8 il y en a 8, en 6/8 il y en a 6, etc.

- La dernière valeur est exprimée en clics. Voici une liste du nombre de clic par valeur de note, de la noire à la double croche et en 2/2, 4/4 et 8/8.



| | | | | |
|-----|-------|---------|-------|---------|
| 2/2 | 1.1.0 | 1.1.384 | 1.2.0 | 1.2.384 |
| 4/4 | 1.1.0 | 1.2.0 | 1.3.0 | 1.4.0 |
| 8/8 | 1.1.0 | 1.3.0 | 1.5.0 | 1.7.0 |

Positions des noires



| | | | | | | | | |
|-----|-------|---------|---------|---------|-------|---------|---------|---------|
| 2/2 | 1.1.0 | 1.1.192 | 1.1.384 | 1.1.576 | 1.2.0 | 1.2.192 | 1.2.384 | 1.2.576 |
| 4/4 | 1.1.0 | 1.1.192 | 1.2.0 | 1.2.192 | 1.3.0 | 1.3.192 | 1.4.0 | 1.4.192 |
| 8/8 | 1.1.0 | 1.2.0 | 1.3.0 | 1.4.0 | 1.5.0 | 1.6.0 | 1.7.0 | 1.8.0 |

Positions des croches



| | | | | | | | | | |
|-----|-------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------------|
| 2/2 | 1.1.0 | 1.1.96 | 1.1.192 | 1.1.288 | 1.1.384 | 1.1.480 | 1.1.576 | 1.1.672 | 1.2.0 etc. |
| 4/4 | 1.1.0 | 1.1.96 | 1.2.192 | 1.2.288 | 1.2.0 | 1.2.96 | 1.2.192 | 1.2.288 | 1.3.0 etc. |
| 8/8 | 1.1.0 | 1.1.96 | 1.2.0 | 1.2.96 | 1.3.0 | 1.3.96 | 1.4.0 | 1.4.96 | 1.5.0 etc. |

Positions des double croches

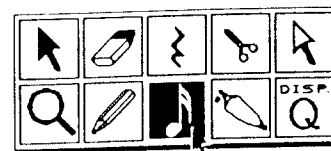
AJOUTER ET MODIFIER DES NOTES

AJOUTER UNE NOTE EN GLISSANT

Pour ajouter une note à la partition, faites ceci :

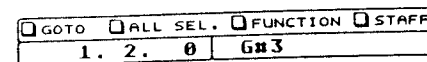
- Activez la portée.
Les notes sont toujours placées sur la portée active. Voir page 3-9.

- Choisissez le symbole de la note dans la boîte à outils.



L'outil note dans la boîte à outils.

- Choisissez le type de la note en choisissant une valeur.
C'est décrit un peu plus haut. La forme du curseur reflète cette valeur.
- Choisissez une valeur de Snap.
Décrit ci-dessus également. Le Snap détermine l'espacement entre les notes. Si votre Snap est sur "1", vous ne pourrez ajouter de notes que sur le premier temps de la mesure. S'il est à "8", vous pourrez en ajouter à toutes les positions de croches, etc.
- Amenez le curseur au-dessus de la portée.
- Cliquez sans relâcher le bouton.
Une note apparaît sous le curseur.
- Déplacez la souris horizontalement pour trouver la bonne position.
La note est "magnétisée" par la valeur de Snap. Cela permet de trouver rapidement la bonne position.
- Déplacez la souris verticalement pour trouver la bonne hauteur.
La case à côté de la case de position de la souris indique la note à laquelle correspond votre position verticale.



— La hauteur est ici.

- Relâchez le bouton de la souris.
La note apparaît sur la portée.

EN CLIQUANT DIRECTEMENT

Lorsque vous serez habitué à ces manipulations et que vous serez capable de pointer du premier coup la bonne position, vous n'aurez plus besoin de déplacer la note comme ci-dessus. Visez bien, cliquez, et c'est tout.

SI VOUS AVEZ DES PROBLÈMES À TROUVER LA BONNE HAUTEUR

- Normalement, vous avez le droit de "dessiner" des notes ayant n'importe quelle hauteur. Mais si vous maintenez [Control], les hauteurs sont restreintes à la gamme choisie.
- Lorsque vous déplacez la souris de haut en bas avant de relâcher le bouton, des accidents sont affichés à côté de la note pour indiquer la hauteur courante. Cela permet de vérifier la position verticale avant de relâcher la souris.

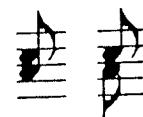
AJOUTER D'AUTRES NOTES

1. Si la note suivante a une autre durée, choisissez une nouvelle valeur. *Pour aller vite, utilisez les touches numériques du clavier. Mais cela change aussi la valeur de Snap.*
2. Si vous devez placer la note à une position plus fine, changez la valeur de Snap. Si l'actuelle est trop fine, prenez-en une plus élevée.
3. Positionnez la souris où vous voulez, puis cliquez. *Les notes insérées à la même position sont interprétées comme des accords, voir ci-dessous.*

À PROPOS DE L'INTERPRÉTATION

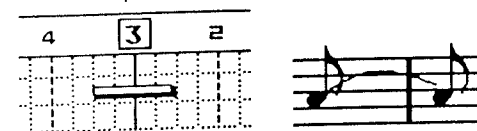
Au départ, les notes n'apparaîtront peut-être pas comme vous le voudriez. C'est parce qu'il y a quelques situations qui exigent une manipulation particulière. En voici une liste, avec les renvois correspondants :

- Les notes à la même position sont considérées comme faisant partie d'un accord. Pour obtenir des voix indépendantes (par exemple, des notes avec des directions de hampe différentes), comme pour une partition vocale, il faut utiliser les voix polyphoniques, décrites en page 7-1.



Sans et avec Polyphonic Voices.

- Si deux notes commençant au même endroit ont des longueurs différentes, la plus longue sera affichée comme plusieurs notes liées. Pour l'éviter, utilisez soit No Overlap (voir page 4-11), soit les voix polyphoniques (voir page 7-1).
- Une note est souvent affichée comme deux notes liées. Il n'y a cependant bien qu'une seule note en mémoire.



Cette unique note en Key Edit est affichée comme deux notes liées en Score Edit.

- Généralement, le programme ajoute des liaisons où c'est nécessaire (si une note s'étend au-delà d'un temps), mais pas toujours. Pour une no-

tation plus "moderne" des notes syncopées, il faut utiliser la fonction Syncopation décrite en page 4-12.



La même note, avant et après Syncopation.

- Pour plus de détails sur la gestion des voix croisées, voir page 7-19.
- Si une note a un mauvais accident, il peut être changé. Voir page 8-9.
- Si deux notes à la même position sont trop proches l'une de l'autre, ou si vous voulez que leur "ordre graphique" à l'écran soit inversé, vous pouvez le faire sans modifier le morceau lui-même. Voir page 8-23.
- La direction des hampes et leur longueur est normalement automatique, mais vous pouvez les changer. Voir page 8-2.
- Vous faites une partition piano (ou autre) et vous avez besoin d'une portée double ? Il y a des techniques particulières expliquées en page 5-34 et page 7-1.

EN CAS DE PROBLÈME

Voici quelques problèmes courants et leur solution :

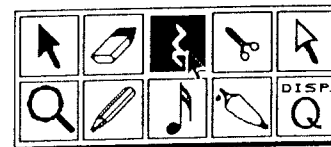
- La note que je viens d'ajouter a la mauvaise durée. J'ai ajouté une double croche et je vois une noire.
Vous avez probablement mal choisi la valeur de quantification. Ouvrez Staff Settings. Si Auto Quantize est activé, désactivez-le, à moins que vous n'ayez mélangé notes normales et triolets. Vérifiez aussi les valeurs Note Quantize et Rest Quantize. Si elles sont trop élevées, baissez-les. Si vous voulez que le programme puisse afficher des soupirs, Rest Quantize doit être à "8" ou plus petit. Si Overlap est activé, essayez de le désactiver.
- Il y a une pause après une note et je n'en veux pas.
Vous avez probablement ajouté une note dont la durée est fautive. Rallongez la note (voir page 5-28) ou effacez-la (voir page 5-21) et rajoutez en une autre avec la bonne durée.

- Il n'y a pas de pause après la note, bien qu'il doive y en avoir une.
Soit la note est trop longue (raccourcissez-la), soit la valeur de Rest Display Quantize est trop élevée. Ouvrez Staff Settings et baissez-la.
- La note n'est pas accidentée alors qu'elle devrait, ou le contraire.
La note est peut-être tout bêtement à la mauvaise hauteur ? Cliquez dessus (avec l'outil flèche) et vérifiez la ligne d'info (si elle est affichée, voir page 3-12). Amenez-la à la bonne hauteur (voir page 5-27). Si ce n'est pas la bonne raison, vous n'êtes peut-être pas dans la bonne tonalité ? Finalement, le décalage enharmonique est expliqué en page 8-9.
- 1. Les notes ne sont pas groupées sous une ligature comme je le voudrais.
Normalement, le programme groupe les croches, les double croches, etc., sous une ligature. Mais cela peut être désactivé. Il y a aussi des paramètres très précis concernant les ligatures. Tout est décrit en page 8-15.

AJOUT DE SILENCES

Vous pouvez ajouter des silences à la partition. Cela se passe comme pour les notes, mais avec une différence de taille : les silences sont toujours *insérés* dans la partition, c'est-à-dire qu'ils repoussent les notes qui se trouvent après, vers la droite.

1. Choisissez le symbole des silences dans la boîte à outils.



Le symbole des silences dans la boîte à outils.

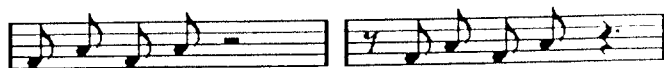
2. Choisissez la valeur du silence en choisissant une valeur de note.
Nous l'avons décrit un peu plus haut.

3. Choisissez une valeur de Snap.
Décrit ci-dessus également. Le Snap déterminera où vous pourrez ajouter le silence, comme pour les notes.
4. Amenez le curseur au-dessus de la portée.
5. Déplacez la souris horizontalement pour trouver la bonne position.
Utilisez la case de position de la souris pour être sûr de la bonne position.

La position est affichée ici —

| | |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> GOTO | <input type="checkbox"/> ALL SEL. |
| 1. | 2. 0 |

6. Cliquez avec le bouton gauche.
Le silence apparaît dans la partition et toutes les notes qui suivent sont décalées "vers la droite".



Avant et après l'insertion d'un demi-soupir au début de la mesure.

SILENCES GRAPHIQUES

Il y a des cas où vous voulez que les silences soient affichés d'une manière spéciale. Si la manière dont le programme les affiche ne vous convient pas, vous pouvez les cacher et créer les vôtres. Pour plus de détails, voir page 15-12 et page 11-26.

SÉLECTION DES NOTES

Dans les opérations du reste de ce chapitre, vous devrez travailler sur des notes sélectionnées. Voici diverses manières de sélectionner des notes :

EN CLIQUANT

1. Vérifiez que c'est bien l'outil flèche qui est sélectionné.
2. Cliquez sur la tête d'une note.
Elle passe en négatif.
3. Pour sélectionner d'autres notes, maintenez [Shift] et cliquez dessus.



4. Pour désélectionner des notes, maintenez [Shift] et cliquez dessus à nouveau.

AVEC UN RECTANGLE DE SÉLECTION

1. Cliquez la souris (avec l'outil flèche) sur une zone vide de la partition.
2. Déplacez la souris.
Un rectangle pointillé apparaît.



3. Relâchez le bouton de la souris.

Toutes les notes dont la tête se trouvait à l'intérieur du rectangle sont maintenant sélectionnées.



Si vous voulez désélectionner une note ou plus, maintenez [Shift] et cliquez dessus comme décrit ci-dessus.

AVEC LE MENU EDIT

Dans le menu Edit se trouvent un ensemble d'outils de sélection, décrits dans le manuel principal de Cubase.

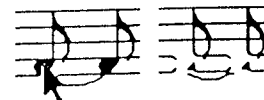
AVEC LE CLAVIER

- Vous pouvez passer d'une note à l'autre de la portée avec les flèches droite et gauche du clavier.
- Vous pouvez maintenir [Shift] pour les sélectionner au fur et à mesure.
- Si Polyphonic Voices est activé, vous ne passerez d'une note à l'autre que sur la voix active.

SÉLECTION DE NOTES LIÉES

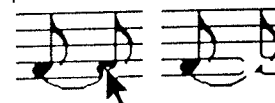
Les notes longues sont souvent affichées dans la partition comme plusieurs notes liées.

- Lorsque vous voulez sélectionner toute la note, par exemple pour l'effacer, il faut sélectionner la première note, pas la note liée.



Cliquer sur la note "principale" sélectionne toute la note

- Lorsque vous cliquez sur la note liée, elle est sélectionnée. C'est principalement utile avec la fonction "Change Length", décrite en page 5-31.



Cliquer sur la note liée ne sélectionne qu'elle.

TOUT DÉSÉLECTIONNER

- Pour tout désélectionner, cliquez simplement avec la flèche dans n'importe quelle zone vide de la partition.

DANS UNE SEULE VOIX

Si vous avez des notes sur plusieurs voix (voir page 7-1), vous pouvez sélectionner toutes les notes d'une voix donnée comme ceci :

- Utilisez l'option Select du menu Edit et choisissez Voice dans le sous-menu qui apparaît. Choisissez le numéro de voix dans le sous-menu suivant.
- Maintenez [Shift] et double-cliquez sur une note de la voix.

SUR PLUSIEURS PORTÉES

Vous pouvez utiliser un rectangle de sélection ou la touche [Shift] pour sélectionner des notes sur autant de portées que vous le désirez.

AVEC SELECT EQUAL PITCH

Cette fonction du sous-menu Select (dans le menu Edit) amène un autre sous-menu qui permet de sélectionner des notes ayant la même hauteur que celle qui est sélectionnée.

1. Sélectionnez une note et une seule.
2. Déroulez le menu Edit, choisissez Select et amenez le curseur sur l'option "Equal Pitch" (hauteur égale).
Un sous-menu apparaît.
3. Dans le sous-menu, choisissez soit "In Same Octave" (de la même octave), soit "In All Octaves" (de toutes les octaves).
Toutes les notes de la même hauteur que celle qui était sélectionnée sont maintenant sélectionnées. Si vous aviez sélectionné par exemple un fa et que vous avez choisi "In All Octaves", tous les fa, quelle que soit leur hauteur, seront sélectionnés.

Il y a aussi des raccourcis clavier pour ces deux options :

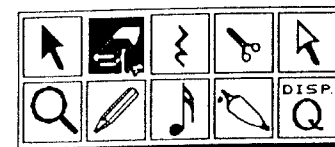
- Pour sélectionner toutes les notes de la même hauteur sur la même octave, maintenez [Control] et double-cliquez sur une note.
- Pour sélectionner toutes les notes de la même hauteur sur toutes les octaves, maintenez [Alternate] et double-cliquez sur une note.

EFFACEMENT DE NOTES

Deux façons d'effacer les notes :

AVEC LA GOMME

1. Choisissez la gomme dans la boîte à outils.



La gomme dans la boîte à outils.

2. Cliquez sur la note(s) à effacer, une à la fois, ou bien glissez sur toutes les notes à effacer sans relâcher le bouton de la souris.

AVEC LE CLAVIER OU L'OPTION DELETE

1. Avec l'outil flèche ou le clavier, sélectionnez toutes les notes à effacer.
2. Choisissez Delete dans le menu Edit, ou tapez [Delete] ou [Back-space] au clavier.

DÉPLACER DES NOTES

ACTIVER LE CONTRÔLE D'ÉCOUTE



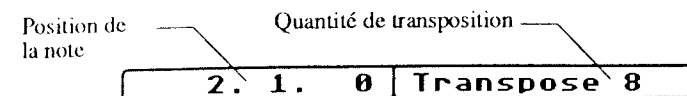
Contrôle d'écoute activé

Si vous voulez entendre la hauteur de la note en la déplaçant, activez le contrôle d'écoute de la Barre de Fonctions. Lorsqu'il est activé, vous entendrez la note que vous déplacez, comme décrit ci-dessous.

DÉPLACEMENT DANS N'IMPORTE QUELLE DIRECTION

1. Choisissez une valeur de Snap.
La valeur de Snap restreint les mouvements dans le temps. On ne peut pas placer de notes à des positions inférieures à des valeurs de Snap. Si Snap est à "8", par exemple, vous ne pourrez pas placer de note à une position de double croche, mais seulement à une position de croche, noire, blanche et ronde.
2. Sélectionnez les notes que vous voulez déplacer.
Même sur plusieurs portées différentes, si vous voulez.
3. Amenez le curseur sur une des notes sélectionnées, cliquez sur le bouton de la souris et maintenez-le enfoncé.

4. Déplacez la souris.
Le mouvement horizontal du curseur est "magnétisé" à la valeur de Snap choisie. La case de position indique quelle est la nouvelle position qu'aura la note déplacée. La case Transpose indique la transposition de la note.



5. Relâchez la souris.
Les notes apparaissent à leur nouvelle position.

DÉPLACEMENT UNIQUEMENT HORIZONTAL OU VERTICAL

En utilisant la touche [Shift], vous pouvez choisir de transposer les notes uniquement ou de les déplacer dans le temps uniquement.

1. Effectuez les étapes 1 à 3 décrites ci-dessus.
2. Maintenez [Shift] et déplacez la souris.
Selon la direction vers laquelle vous commencez à déplacer la souris, le mouvement sera restreint à l'horizontale ou à la verticale uniquement. Vous pouvez à n'importe quel moment relâcher [Shift] pour libérer le mouvement, puis la retaper pour le restreindre à nouveau.
3. Relâchez la souris.
Les notes apparaissent à leur nouvelle position.

Cette technique peut être combinée à la touche [Control] pour ne déplacer les notes que dans la gamme choisie.

VERS UN AUTRE SYSTÈME

Vous pouvez déplacer des notes d'un système à un autre :

1. Choisissez un Snap et sélectionnez les notes comme ci-dessus.
2. Cliquez sur une note et déplacez-la vers le nouveau système.
Le rectangle de portée active indique sur quelle portée apparaîtront les notes déplacées.

Déplacer des notes d'un système à l'autre déplace effectivement les données MIDI d'une Piste à l'autre.

- Vous pouvez sélectionner des notes de plusieurs portées, mais seules celles qui se trouvent sur la portée contenant la note sur laquelle vous avez cliqué seront déplacées. Donc, à éviter dans ce cas-là.

DUPLIQUER DES NOTES

1. Choisissez un Snap et sélectionnez les notes comme ci-dessus.
Vous pouvez dupliquer n'importe quel ensemble de notes, même de plusieurs systèmes à la fois.
2. Avant de commencer à bouger, maintenez [Alternate].
3. Sans relâcher [Alternate], déplacez les notes comme ci-dessus.
4. Si vous voulez restreindre les mouvements à une seule dimension, maintenez [Shift].
Comme pour le déplacement, voir ci-dessus.
5. Si vous voulez restreindre la hauteur à la gamme choisie, maintenez [Control].
6. Relâchez le bouton de la souris et toutes les touches.
Les nouvelles notes apparaissent dans la partition.

COUPER, COPIER ET COLLER

COUPER DES NOTES

1. Sélectionnez les notes.
2. Choisissez Cut (couper) dans le menu Edit ou tapez [Control]- [X].
Les notes sont retirées de la partition pour être placées dans un endroit invisible de la mémoire nommé le presse-papiers. Ci-dessous, nous verrons comment replacer le contenu du presse-papiers dans la partition.

- Le presse-papiers ne peut contenir qu'un ensemble de notes. Si vous coupez des notes, puis que vous en coupez (ou copiez) d'autres, les premières seront effacées.

COPIER DES NOTES

1. Sélectionnez les notes.
1. Choisissez Copy (copier) dans le menu Edit ou tapez [Control]- [C].
Les notes sont copiées de la partition et placées dans un endroit invisible de la mémoire nommé le presse-papiers. Ci-dessous, nous verrons comment replacer le contenu du presse-papiers dans la partition.

- Comme décrit ci-dessus, le presse-papiers ne peut contenir qu'un ensemble de notes.

COLLER DES NOTES

Les notes que vous avez placé dans le presse-papiers avec Cut ou Copy peuvent être replacées dans la partition.

1. Activez une portée.
1. Mettez la tête de lecture à l'endroit où vous voulez que la première note apparaisse.
1. Choisissez Paste (coller) dans le menu Edit ou tapez [Control]- [V].
Les notes sont placées sur la portée active, à partir de la position de la tête de lecture. Elles gardent leurs positions et hauteurs relatives.

- Si, lorsque vous faites Cut ou Copy, des notes sont sélectionnées sur plusieurs portées, seules celles qui sont sur la portée active seront coupées/copiées. Les notes sont toujours collées sur la portée active.

MODIFIER LA HAUTEUR D'UNE NOTE

AVEC LA LIGNE D'INFO

1. Vérifiez que la ligne d'info est visible.
Si non, cliquez sur le bouton Info ou tapez [Alternate]- [I] au clavier.



Lorsque le bouton Info est activé...

START 2. 1. 0 LENGTH 384 PT

La ligne d'info est visible.

2. Sélectionnez la première note à éditer.
3. Changez la hauteur sur la ligne d'info.
Soit à la souris, soit en double-cliquant et en tapant une hauteur de note, comme d'habitude.



Vous pouvez double-cliquer et taper une nouvelle hauteur.

4. Sélectionnez la note suivante et modifiez sa hauteur comme pour la première.
Une manière rapide de sélectionner la note suivante ou précédente consiste à se servir des flèches droite et gauche du clavier.

PAR MIDI

1. Activez le bouton MIDI In et le bouton de hauteur à côté.
Il suffit de cliquer. Si vous voulez aussi changer la dynamique (vélocité) des notes par MIDI, vous pouvez le faire en activant aussi les boutons de vélocité, comme décrit dans le chapitre "Utilisation des Éditeurs".



Pour ne modifier que les hauteurs, par MIDI, réglez les boutons comme ceci.

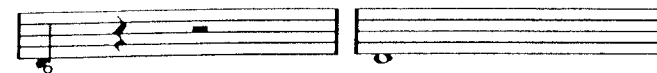
2. Sélectionnez la première note à modifier.
3. Tapez une touche sur le clavier de votre instrument.
La note de la partition prend la hauteur de la note que vous avez joué. Le programme passe ensuite à la note suivante.
4. Pour changer la hauteur de la note maintenant sélectionnée, procédez comme pour la première.
De cette manière, vous pouvez changer la hauteur d'autant de note que vous le désirez, simplement en jouant la note correspondante. Vous pouvez aussi utiliser les touches fléchées du clavier pour passer d'une note à l'autre. Si par exemple vous avez fait une erreur, vous pouvez revenir à la note précédente en tapant la flèche gauche.

CHANGER LA LONGUEUR DES NOTES

EN UTILISANT L'OUTIL NOTE

1. Sélectionnez la valeur de note que vous voulez appliquer à la note.
Pour cela, cliquez sur une note dans la barre d'outils, sélectionnez une nouvelle valeur pour Quant, ou tapez une touche numérique au clavier.

2. Sélectionnez l'outil Note.
3. Maintenez [Alternate] et cliquez sur les notes qui doivent avoir cette valeur.



Cliquer avec l'outil Note et la touche [Alternate] enfoncée change la longueur de la note.

EN UTILISANT LA BARRE D'OUTILS

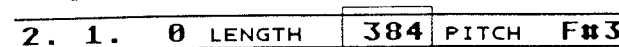
Utiliser la barre d'outils permet de donner la même longueur à plusieurs notes d'un coup :

1. Sélectionnez les notes à changer.
2. Maintenez [Control] et cliquez sur l'un des boutons de notes sur la barre d'outils.
Toutes les notes sélectionnées ont maintenant cette longueur.

AVEC LA LIGNE D'INFO

















La valeur Length (longueur) de la ligne d'info peut être utilisée comme ceci :

1. Vérifiez que la ligne d'info est visible.
Si non, cliquez sur le bouton Info ou tapez [Alternate]- [I] au clavier.
2. Sélectionnez la première note à éditer.
3. Changez la longueur sur la ligne d'info.



La valeur Length sur la ligne d'Info.

Vous pouvez le faire à la souris ou en double-cliquant et en tapant une valeur au clavier, comme d'habitude. Le tableau ci-dessous indique les durées de notes en termes de clics (fractions).

| | | | | | | | |
|---|------|---|-----|---|------|---|-----|
|  | 1536 | | | | | | |
|  | 768 |  | 512 |  | 1152 | | |
|  | 384 |  | 256 |  | 576 |  | 672 |
|  | 192 |  | 128 |  | 288 |  | 336 |
|  | 96 |  | 64 | | | | |
|  | 48 | | | | | | |
|  | 24 | | | | | | |

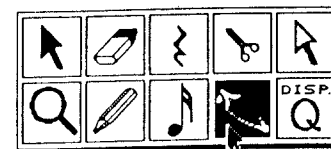
4. Si vous le désirez, passez à la note suivante et modifiez-la comme la première.
Une manière rapide de sélectionner la note suivante ou précédente consiste à se servir des flèches droite et gauche du clavier.

RALLONGER UNE NOTE EN EN COLLANT DEUX ENSEMBLE

Vous pouvez créer des notes de n'importe quelle durée en collant ensemble deux notes de la même hauteur.

1. Insérez les notes à coller (si elles n'existent pas déjà).

2. Choisissez le tube de colle dans la boîte à outils.

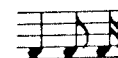


Le tube de colle dans la boîte à outils.

3. Cliquez sur la première note.
Elle est ainsi collée à la prochaine note ayant la même hauteur.

- Vérifiez que la valeur de Display Quantize permet bien d'afficher la note que vous venez de créer.

4. Si vous voulez continuer, cliquez à nouveau.



En collant ensemble une noire, une croche et une double croche,...



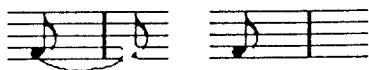
...on obtient une noire double pointée.

RACCOURCIR UNE NOTE EN SUPPRIMANT LA NOTE LIÉE

Les notes simples sont souvent affichées dans la partition comme deux notes liées. Cette seconde note n'existe pas réellement, c'est juste une convention d'écriture qui indique la longueur de la note. Vous pouvez l'utiliser pour raccourcir la note :

1. Sélectionnez la note liée en cliquant dessus.

2. Tapez [Backspace] ou [Delete] ou choisissez Delete dans le menu Edit.
La note est raccourcie de telle sorte que seule la partie se trouvant avant la note liée est conservée.



Dans cet exemple, une noire est affichée comme deux croches liées. En sélectionnant la croche liée et en l'effaçant, la note est raccourcie en une croche.

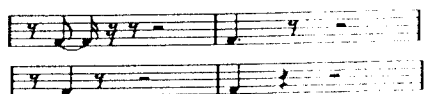
EN UTILISANT DES FONCTIONS

Cubase recèle, dans ses menus, un certain nombre de fonctions liées à la durée des notes. Elles peuvent être appliquées aux notes sélectionnées, ou à toutes les notes, comme décrit dans le chapitre "Utilisation des Éditeurs". Voici un résumé de ce que font ces fonctions (du menu Fonctions et du menu pop-up Staff) dans le Score Edit.

Sélectionnez : Lorsque vous voulez :

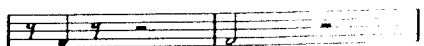
Fixed Length Donner aux notes la durée de la valeur de quantification sélectionnée.

([Alternate])- [T])



ne part, avant et après l'utilisation de Fixed Length avec un Quantize à 4...

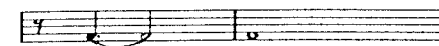
Length Size Quantifier la durée des notes à un multiple de la valeur de quantification choisie.



Le même exemple, après Length Size (le Quantize est toujours à 4)...

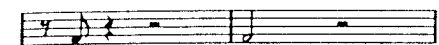
Legato

Étendre les notes de manière à ce qu'elles cessent quand la suivante commence.



...Legato...

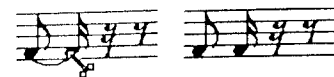
Note Off Quantize Faire en sorte que les notes s'arrêtent à la plus proche valeur de Quantize. La boîte de dialogue qui apparaît permet d'ajouter ou de retirer un nombre donné de clics à la durée des notes.



...ou Note Off Quantize.

DIVISER UNE NOTE EN DEUX

Si vous avez deux notes liées et que vous cliquez sur la tête de la seconde avec les ciseaux, la note sera divisée en deux, dont les durées respectives seront celle de la note "principale" et celle de la note liée.



Avant et après la division.

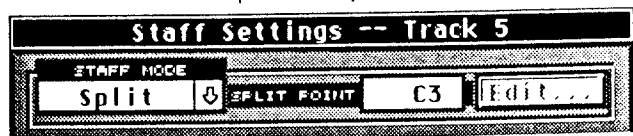
TRAVAILLER AVEC L'OUTIL DE QUANTIFICATION

Il y a des cas où l'on a besoin de différents paramètres de portée d'un endroit à l'autre de la partition. Les paramètres de Staff Settings sont valables pour toute une Piste, mais en utilisant l'outil Display Quantize, vous pouvez insérer des changements et des exceptions où vous voulez. C'est décrit en détail page 4-18.

PORTÉES (DE PIANO) DOUBLES

DÉFINIR LA SÉPARATION

1. Activez une portée.
2. Ouvrez Staff Settings.
3. Dans le menu pop-up Staff, choisissez Split.
4. Choisissez dans la case Split Point le point de division des deux portées.



Les paramètres de portée double dans Staff Settings.

Toutes les notes en dessous de ce point seront sur la portée inférieure, les autres sur la portée supérieure.

5. Cliquez sur le bouton Upper Staff/Lower Staff sous Key/Clef.

6. Choisissez une tonalité et une clef.
Ces paramètres sont appliqués à la portée que vous venez de sélectionner. Cependant, lorsque vous définissez une tonalité, elle est automatiquement reportée à la portée inférieure.
7. Répétez si nécessaire pour l'autre portée.
8. Effectuez les autres réglages de portée si nécessaire.
Ils seront appliqués aux deux portées.
9. Fermez la boîte de dialogue Staff Settings.



Avant et après une division en C3.

AJOUT DE NOTES

Cela s'effectue comme sur une portée simple, voir page 5-10. Notez simplement ceci :

- Lorsque vous ajoutez une note, utilisez la case de hauteur (de la barre de statut) pour savoir à quelle hauteur elle se trouve. Où que vous cliquiez, c'est le programme (en fait, votre propre réglage de Split Point) qui décide si elle ira sur la portée inférieure ou la portée supérieure. Si vous changez le Split Point, cela modifiera les notes existantes, voir ci-dessous.

AJOUTER ET MODIFIER DES CLEFS, TONALITÉS ET ARMATURES

On peut ajouter un changement de clef, de tonalité ou de signature rythmique n'importe où dans la partition :

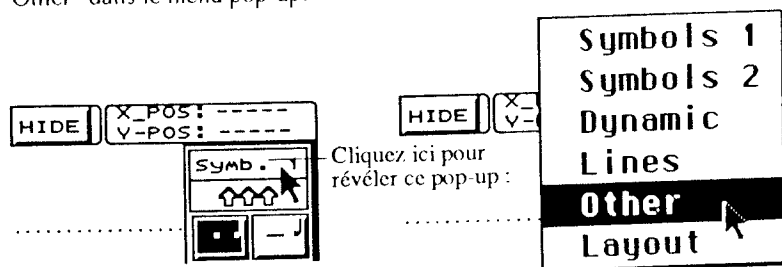
INSÉRER UN SYMBOLE SUR UNE PORTÉE

1. Activez la palette des symboles.
Il suffit de cliquer sur le bouton Symbols de la barre de statut.

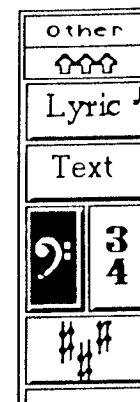


Le bouton Symbols

2. Cliquez sur le sélecteur de type de la palette des symboles et choisissez "Other" dans le menu pop-up.

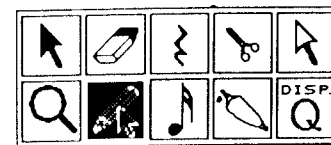


Le sélecteur de type de la palette des symboles.



La palette des symboles "Other".

3. Si ce n'est pas déjà fait, sélectionnez le crayon dans la boîte à outils.



Le crayon dans la boîte à outils.

4. Dans la palette, choisissez le symbole que vous voulez insérer dans la partition.



Le symbole de clef sélectionné dans la palette.

5. Amenez le curseur sur la portée où vous voulez ajouter un nouveau symbole.
6. Utilisez la case de position de la souris pour trouver l'endroit exact.
La position horizontale importe peu du moment que vous cliquez sur la portée. Les signatures rythmiques ne peuvent être insérées qu'au début d'une mesure.

7. Cliquez sur le bouton de la souris.

- Si vous avez inséré une nouvelle clef, une boîte de dialogue présentant les clefs possibles apparaît.
- Si vous avez inséré un changement d'armure, une boîte de dialogue avec les tonalités possibles apparaît.
Ajouter un changement d'armure sur la portée supérieure d'un système le reporte automatiquement sur la portée inférieure.
- Si vous avez inséré une signature rythmique, la boîte de dialogue de signature rythmique apparaît.
La boîte de dialogue de signature rythmique est décrite en détail page 3-14.

8. Choisissez une option dans la boîte de dialogue.
Le symbole apparaît. S'il y a suffisamment de place dans la mesure, les notes sont déplacées pour lui faire de la place. Si non, vous devrez utiliser Auto Layout ou ajuster la taille de la mesure manuellement (voir ci-dessous).

-
- Insérer un symbole à la position 1.1.0 revient à changer les paramètres de portée de la Piste. L'insérer n'importe où ailleurs insère le changement dans la Part.
-

INSÉRER UN SYMBOLE SUR TOUTES LES PORTÉES

Si vous maintenez [Alternate] en insérant un des symboles ci-dessus, le symbole sera inséré à cette position sur toutes les portées se trouvant actuellement dans le Score Edit.

-
- Pour les changements d'armure, la transposition d'affichage (Display Transpose) est pris en compte. Cela permet d'affecter une armure à toutes les portées et les portées transposées afficheront la bonne armure après le changement.
-

MODIFIER LES CLEFS, LES TONALITÉS ET LES SIGNATURES RYTHMIQUES

Si vous double-cliquez sur un symbole, la même boîte de dialogue que lors de son insertion apparaît. Cela permet de le modifier en changeant ses paramètres.

Si vous maintenez [Alternate] en double-cliquant, tous les symboles se trouvant à la même position sont changés en conséquence. Avec les armures, les transpositions d'affichage sont prises en compte.

DÉPLACER DES CLEFS

Les clefs insérées dans la partition ont un effet sur la manière dont sont dessinées les notes. Si par exemple vous insérez une clef de fa au milieu d'une portée en sol, la portée affiche ensuite les notes basses. De sorte qu'il est important de bien placer les clefs.

Cependant, vous pouvez déplacer une clef graphiquement sans modifier cette relation entre la clef et les notes. Procédez comme ceci :

1. Choisissez l'outil Layout (la flèche blanche) dans la boîte à outils.
2. Cliquez et déplacez la clef.
Elle est bien déplacée, mais la partition est encore interprétée comme si elle n'avait pas bougé.

) ()

) ()

) ()

) ()

) ()

6

PARAMÈTRES DE PORTÉE

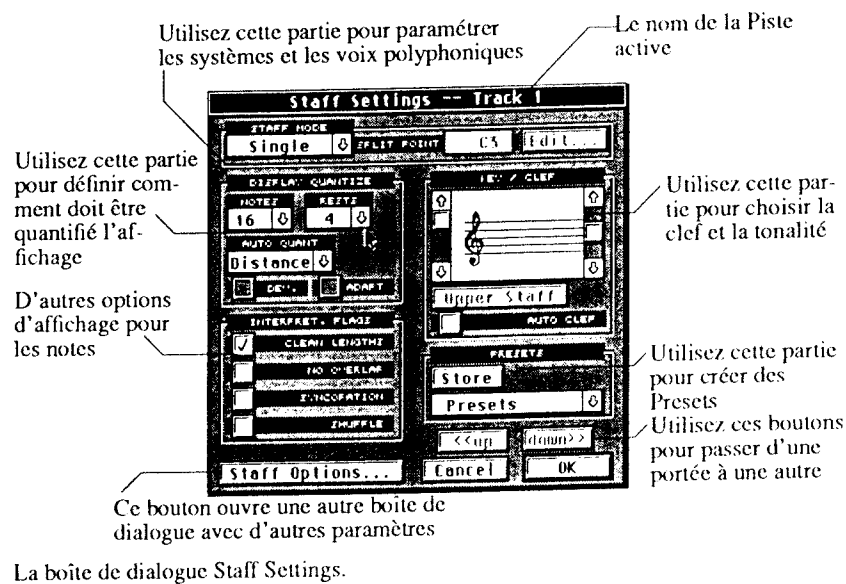
) ()

DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

- Comment paramétrer les paramètres de portée.
- Comment travailler avec les Presets.

STAFF SETTINGS

Voici une description détaillée de tous les paramètres de la boîte de dialogue Staff Settings.



PROCÉDURE DE BASE

PARAMÉTRER PLUSIEURS PORTÉES, UNE À LA FOIS

1. Ouvrez la boîte de dialogue Staff Settings.
2. Utilisez les boutons "<<Up" ou "Down>>" ou les flèches haute et basse du clavier pour activer la bonne portée.
Le titre de la boîte de dialogue montre quelle Piste est activée. La boîte de dialogue affiche toujours les paramètres actuels de la Piste active.
3. Faites les réglages nécessaires.
Vous pouvez par exemple cliquer sur le bouton "Staff Options..." pour afficher des informations supplémentaires.
4. Passez à la portée suivante et effectuez d'autres réglages si vous le souhaitez.
Répétez ceci jusqu'à ce que toutes les portées soit correctes.
5. Tapez [Return] ou cliquez sur OK.

PARAMÉTRER PLUSIEURS PORTÉES À LA FOIS

1. Ouvrez la boîte de dialogue Staff Settings.
2. Faites les réglages nécessaires.
3. Maintenez [Alternate] et tapez [Return] ou cliquez sur OK.
Les réglages que vous avez effectué seront appliqués à toutes les portées contenues dans le Score Edit. En ouvrant différentes combinaisons de Pistes, c'est un moyen rapide d'affecter les mêmes paramètres à des groupes de Pistes.

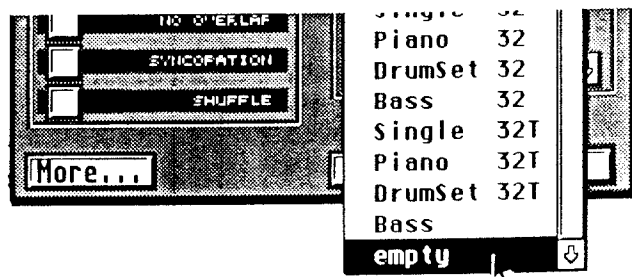
TRAVAIL AVEC LES PRESETS

Vous passerez une bonne partie du temps à effectuer des paramétrages de portée, en vous servant du programme. Les Presets vous permettent de réutiliser facilement des paramètres d'une portée à l'autre.

- Un Preset contient tous les paramètres de la boîte de dialogue Staff Settings, *sauf l'armure (ou Key, ou tonalité).*

CRÉER UN PRESET

1. Paramétrez Staff Settings comme vous voulez.
Y compris la boîte de dialogue Staff Options, voir ci-dessous.
2. Si vous voulez créer un nouveau Preset, choisissez la dernière option du menu Presets.
Elle s'appelle toujours "empty" (vide).



Au bas du menu Preset se trouve toujours l'option "empty".

3. Si vous préférez effacer un ancien Preset, maintenez [Alternate] et sélectionnez un Preset dans le menu Preset.

4. Si vous voulez changer le nom du Preset, double-cliquez dessus.
Il suffit de taper le nom normalement.

5. Cliquez sur le bouton Store.



Le bouton Store est dans la partie "Preset" de la boîte de dialogue.

APPLIQUER UN PRESET

1. Dans le Score Edit, activez une portée.
2. Déroulez le menu Staff et choisissez Staff Presets.
Un menu hiérarchique apparaît, contenant les Presets disponibles.
3. Choisissez un des Presets.
Tous les paramètres du Preset sont maintenant appliqués à la Piste active.

RENOMMER LES PRESETS

1. Ouvrez la boîte de dialogue Staff Settings.
2. Choisissez le Preset.
3. Double-cliquez dessus et tapez un nouveau nom.
4. Cliquez sur Store.

COPIER UN PRESET

1. Ouvrez la boîte de dialogue Staff Settings.
2. Choisissez le Preset.
3. Maintenez [Alternate] et choisissez un autre Preset.
4. Si vous voulez changer son nom, double-cliquez dessus et tapez-en un nouveau.
5. Cliquez sur Store.

SAUVER ET CHARGER DES PRESETS

Les Presets sont sauvés sur disque en même temps que la Song. Cela signifie que chaque Song a ses propres Presets. Mais les Presets sont aussi sauvés en même temps que les Setups. Il est ainsi possible d'échanger des Presets d'une Song à l'autre en sauvegardant et en chargeant des Setups. Voir le chapitre "Le menu File" dans le manuel principal de Cubase.

STAFF MODE

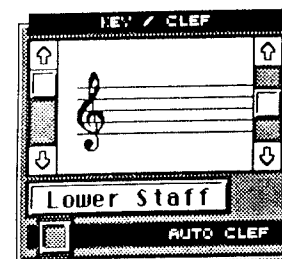


La partie "Staff Mode" de la boîte de dialogue Staff Settings.

Ce paramètre permet de créer différents types de portées :

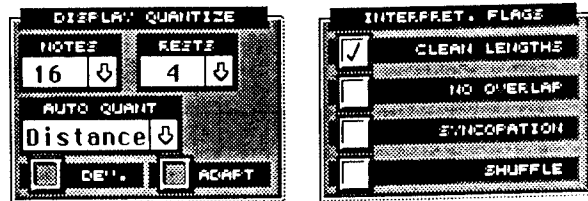
| Choisissez ceci : | Lorsque vous voulez : |
|-------------------|---|
| Single | Faire une partition monodique ou d'accords. |
| Split | Faire une partition de piano (ou autre) (voir page 5-34). |
| Polyphonic | Faire une partition complexe avec des voix polyphoniques sur une portée simple ou double (voir page 7-1). |

KEY (ARMURE) ET CLEF



Les paramètres Key et Clef sont décrits en détail page 3-14. Il y a aussi un bouton Upper Staff/Lower Staff qui ne sert qu'aux portées de piano et aux voix polyphoniques, qui est décrit en page 3-20.

DISPLAY QUANTIZE ET INDICATEURS D'INTERPRÉTATION



Dans ces deux parties de la boîte de dialogue se trouvent un certain nombre de paramètres qui permettent de déterminer comment les notes seront interprétées. Même si ces paramètres sont cruciaux lorsqu'il s'agit de retranscrire un enregistrement MIDI en partition, ils n'en sont pas moins importants lorsqu'on ajoute des notes à la souris.

NOTE Q ET REST Q

- Généralement, Note Q et Rest Q doivent refléter la valeur de la plus courte note (et silence) de la partition.
- Si la partition ne contient que des triolets, ou principalement des triolets, choisissez une des options triolées.

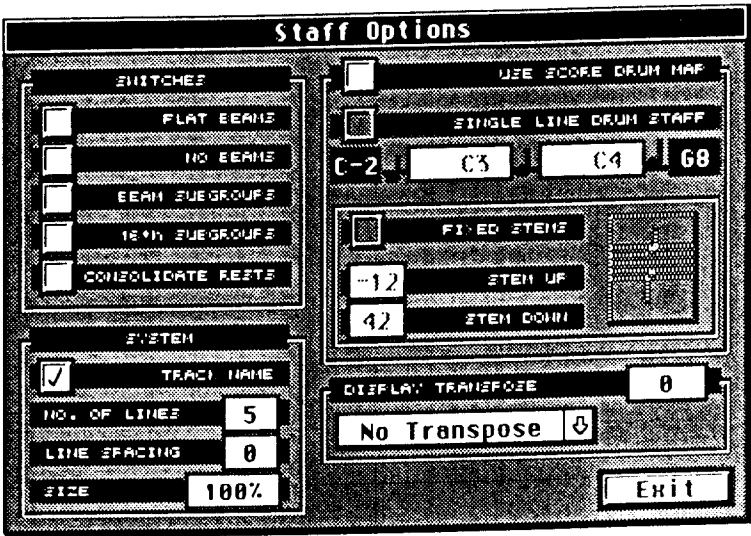
AUTO

- Si le morceau ne contient pas de triolets ou que des triolets, ce paramètre doit être sur "Off".
- Si le morceau contient à la fois des triolets et des notes normales, "Auto" doit être sur "Position" (les options supplémentaires sont décrites en page 4-9).

INDICATEURS D'INTERPRÉTATION

| Activez ceci : | Lorsque : |
|----------------|---|
| Clean Length | Le programme interprète généralement les notes plus courtes que ce que vous attendiez. |
| No Overlap | Lorsque les notes qui commencent à la même position mais qui n'ont pas la même durée donnent trop de notes liées. Voir page 4-11. |
| Syncopation | Lorsque le programme rajoute trop de notes liées dans le cas de note qui s'étendent au-delà d'un temps. |
| Shuffle | Lorsque vous avez joué en shuffle et que vous voulez que la partition affiche des notes normales (au lieu de triolets). Pour plus de détails, voir page 4-12. |

STAFF OPTIONS



Lorsque vous cliquez sur le bouton “Staff Options...” dans la boîte de dialogue Staff Settings, Une autre boîte de dialogue s’ouvre, avec des paramètres supplémentaires (qui peuvent faire partie d’un Preset comme tout le reste). En voici une brève description.

INTERRUPTEURS

| Activez ceci : | Lorsque : |
|-------------------|--|
| Flat Beams | Vous voulez que les ligatures soient droites (et non pas obliques). Voir page 8-21. |
| No Beams | Vous ne voulez pas de ligatures du tout (par exemple pour une partition vocale). Voir page 8-15. |
| Track Name | Vous voulez que le nom de la Piste soit affiché au début de la portée. Voir page 13-16. |
| Beam Subgroups | Vous voulez que les double croches dessinées sous une ligature soient divisées en deux groupes de croches. Voir page 8-20. |
| 16th Subgroups | Vous voulez des sous-groupes de double croches encore plus petits. Ce paramètre n’a aucun effet si Beam Groups est désactivé. |
| Consolidate Rests | Vous voulez que deux silences soient affichés comme un seul (par exemple, qu’un soupir et un demi-soupir soient représentés par un soupir pointé). Voir page 4-15. |

SYSTEM

Cette partie permet de définir le nombre de lignes du système et de contrôler l’espace entre les lignes. Voir page 10-5 pour un exemple avec une tablature.

DRUM MAP OPTIONS

C'est expliqué dans le chapitre "Partitions de batterie".

DISPLAY TRANSPOSE

- La valeur numérique permet de transposer la partition vers le haut ou le bas sans modifier le morceau et sans transposer les données MIDI dont la partition est issue.
- Le menu pop-up contient un certain nombre de valeurs de transposition standard pour des instruments transposeurs.

Pour plus de détails, voir page 3-23.

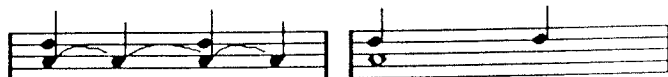
DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS:

- Comment choisir d'utiliser ou non les voix polyphoniques
- Comment définir les voix
- Comment convertir automatiquement votre partition en voix polyphoniques
- Comment ajouter des notes et en déplacer d'une voix à l'autre

PRINCIPE : LES VOIX POLYPHONIQUES

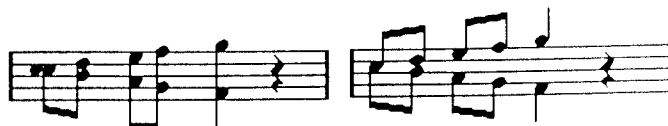
Les voix polyphoniques permettent de résoudre un certain nombre de situations qui seraient impossible à retranscrire en partition autrement :

- Les notes commençant à la même position, mais de longueurs différentes. Sans Polyphonic Voicing, vous obtenez des liaisons inutiles.



Sans et avec Polyphonic Voicing.

- Partitions vocales et assimilées. Sans Polyphonic Voicing, toutes les notes commençant à la même position sont considérées comme faisant partie d'un accord. Avec Polyphonic Voicing, vous pouvez donner à chaque voix une direction de hampe, une gestion des silences différente, etc.



Sans et avec Polyphonic Voicing.

- Des parties de piano compliquées. Sans Polyphonic Voicing, il faut se résoudre à choisir une note limite au-dessus de laquelle les notes seront représentées sur la portée du haut et les autres sur celle du bas. Avec Polyphonic Voicing, la note limite est "flottante". Le programme peut même mettre une ligne de basse automatiquement sur la portée inférieure !



Avec un système et avec Polyphonic Voicing.

COMMENT SONT CRÉÉES LES VOIX

Il y a huit voix. La première chose à faire est de les définir, c'est-à-dire indiquer au programme quelles voix seront affichées sur quelle portée, comment les silences seront affichés dans chaque voix, etc.

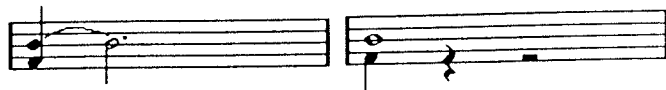
La deuxième chose est d'ajouter ou de déplacer des notes dans la voix. Si vous avez déjà un enregistrement, le programme peut effectuer la majeure partie du programme automatiquement. Vous n'aurez plus alors qu'à procéder à de petits ajustements, comme déplacer quelques notes d'une voix à l'autre, ou ajouter des notes dans une voix.

- Chaque voix est polyphonique. Donc, une voix peut contenir des accords.

NOTES SUPERPOSÉES

Tout au long de ce chapitre, nous parlerons de "notes superposées". Deux notes sont considérées superposées lorsqu'elles sont sur la même portée et que :

- Elles commencent à la même position, mais ont des valeurs différentes (par exemple une ronde et une noire toutes deux au début d'une mesure), ou...



Notes commençant à la même position, sans et avec Polyphonic Voicing.

- Une note commence avant qu'une autre soit terminée. Par exemple une blanche au début d'une mesure et une croche au début du deuxième temps.



Une note qui commence avant que la précédente n'ait cessé, sans et avec Polyphonic Voicing.

VOIX ET CANAUX MIDI

De manière interne, le programme organise les notes dans les voix en changeant leur valeur de canal MIDI. Normalement, les notes sur le canal MIDI 3 sont sur la voix 3, etc. La plupart du temps, les liens entre les voix et les canaux MIDI vous seront totalement transparents. Mais parfois, vous pouvez tirer parti de cette relation, comme décrit un peu plus loin dans ce chapitre. Il y a aussi quelques points importants à noter :

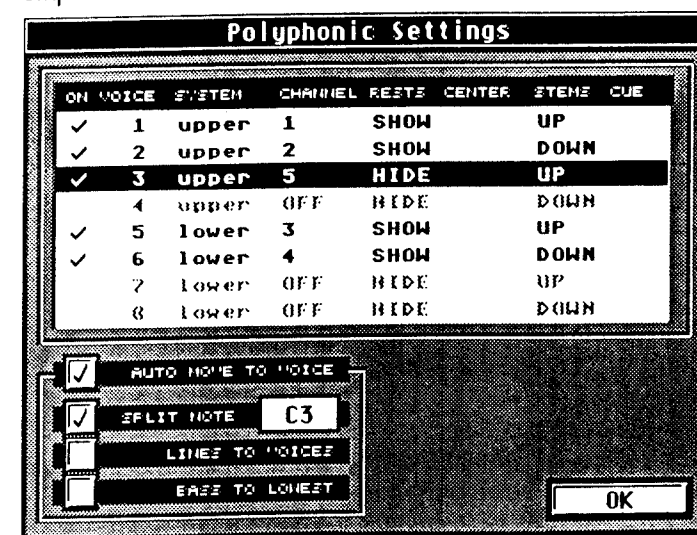
- Lorsque vous affectez une note à une voix, vous changez son canal MIDI. Cependant, lorsque vous changez le canal MIDI de la voix dans la boîte de dialogue Setup, cela ne change pas le canal MIDI des notes. Cela peut s'avérer compliqué à gérer, dans la mesure où la relation entre les notes et les voix est modifiée. Cela peut même faire disparaître des notes (mais le programme vous en avertira avant). En d'autres termes, ne changez pas les canaux MIDI dans la boîte de dialogue Polyphonic Voices après avoir placé

les notes dans les voix, à moins d'être sûr de ce que vous faites. Notez aussi que lorsque vous ouvrez une Part qui contient des notes sur différents canaux MIDI, celles-ci sont de facto déjà assignées à des voix (puisque l'assignation des notes aux voix se fait par le biais du canal MIDI). Ça peut être utile, tout comme ça peut mener à des situations confuses, et même des notes qui disparaissent.

PARAMÉTRER LES VOIX

Voici une description de la boîte de dialogue et des options qu'elle contient.

- Ouvrez la boîte de dialogue Staff Settings.
- Choisissez Polyphonic dans le menu pop-up Staff Type.
- Cliquez sur le bouton Edit.



La boîte de dialogue Polyphonic Voices.

La boîte de dialogue Polyphonic Voices s'ouvre. Elle est constituée de huit rangées représentant chacune une voix. Elles sont numérotées, ce qui nous permet de nous y référer en tant que voix 1 à voix 8.

● Ne confondez pas les numéros de voix avec les paramètres de canal (Channel).

4. Pour activer une voix, cliquer sur la colonne "On", afin de faire apparaître une encoche.
Il y a quatre voix sur chaque portée, pour un total de huit. Si vous activez au moins une voix "supérieure" et une voix "inférieure", vous aurez une portée double (un système).

5. Si vous avez des raisons particulières pour utiliser un canal MIDI particulier, changez-le.
Le programme assigne automatiquement chaque voix à un canal MIDI différent. Si vous n'avez pas une bonne raison pour les changer, ne les changez pas.

● Notez l'avertissement de la page 7-4 sur le changement de canal MIDI. Notez également que si deux voix sont attribuées au même canal MIDI, la plus basse sera traitée comme si elle était désactivée.

6. Utilisez les menus pop-up de la colonne Rests pour choisir quelle voix doit afficher les silences.
En général, il vaut ne les faire afficher que par une seule voix, voir ci-dessous.

7. Cliquez dans la colonne Center pour les voix dont la colonne Rests est sur Show (montrer).
Lorsque cette colonne est cochée, les silences sont placés au milieu de la portée, dans le cas contraire, ils sont placés en fonction de la hauteur des notes.

8. Choisissez une direction de hampe pour chaque voix, en choisissant dans le menu pop-up Stems.
Si vous choisissez Auto, le programme choisira lui-même. Quelle que soit l'option choisie, vous pouvez toujours forcer la direction d'une hampe particulière en utilisant la fonction Flip Stem, voir page 8-4.

9. Si vous voulez que les notes d'une voix soient plus petites que des notes normales, cochez la dernière colonne (Cue) de cette voix.
10. Choisissez si vous voulez utiliser Auto Move To Voice.
Cette fonction est décrite en détail ci-dessous. Si vous voulez l'utiliser, activez une ou plusieurs des options en dessous.
11. Fermez la boîte de dialogue et Staff Settings.

SI LA BOÎTE DE DIALOGUE "SOME NOTES DO NOT BELONG TO VOICES..." APPARAÎT

Lorsque vous fermez la boîte de dialogue Staff Settings, une boîte de dialogue peut apparaître, indiquant que "Some notes do not belong to any voice and may be hidden. Correct these notes ?" (certaines notes n'appartiennent à aucune voix et peuvent être cachées. Voulez-vous les corriger ?).

Ce dialogue apparaît lorsque vous avez paramétré Polyphonic Voices sans utiliser "Auto Move to Voice", et qu'il y a des notes avec des canaux MIDI qui ne correspondent à aucune des huit voix.

Si vous cliquez sur le bouton "Correct", ces notes seront déplacées sur des voix actives. Si vous cliquez sur "Ignore", rien ne sera changé, et certaines notes seront cachées. Cependant, elles ne sont pas perdues, elles apparaissent dans tous les autres éditeurs et réapparaîtront aussi dans le Score Edit si vous choisissez "Auto Move To Voice".

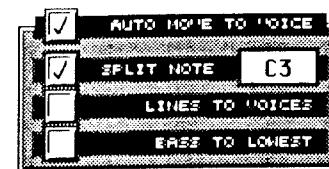
STRATÉGIES : DE COMBIEN DE VOIX AI-JE BESOIN ?

Eh bien, ça dépend...

- Si vous faites une partition vocale, vous avez besoin d'une voix par voix, si l'on peut dire.
- Bien souvent, on utilise les voix pour résoudre le problème de notes superposées (voir page 7-3), par exemple pour une partition de piano. Dans ce cas, vous aurez besoin de deux voix si deux notes sont superposées, trois voix si trois notes sont superposées, etc. En d'autres termes, il faut rechercher le "pire cas" de superposition (le plus grand nombre de notes superposées à un moment donné) et activer ce nombre de voix. Si vous ne savez pas de combien de voix vous avez besoin lorsque vous commencez à travailler, ne vous inquiétez pas, vous pourrez en rajouter plus tard.
- Les voix 1 et 2 pour la portée supérieure et 5 et 6 pour la portée inférieure sont particulières. Elles résolvent des "collisions" (des notes avec de courts intervalles, des accidents qui seraient affichés trop près, etc) automatiquement, ce que ne font pas les autres voix. Utilisez-les en premier !
- Un exemple : dans la situation ci-dessous, il faut trois voix. La note la plus basse est superposée à la fois à la mélodie et aux accords, de sorte qu'elle ne peut pas se trouver dans la voix des accords, ni dans celle de la mélodie : il nous faut donc bien trois voix.



UTILISER AUTO MOVE TO VOICE



Si vous avez une Piste déjà enregistrée et que vous voulez utiliser les voix polyphoniques, vous pouvez laisser le programme se charger de la conversion. Pour cela, il faut activer "Auto Move to Voice" dans la boîte de dialogue Polyphonic Voices.

1. Ouvrez la boîte de dialogue Staff Settings pour cette portée.
2. Passez le système en mode Polyphonic.
3. Cliquez sur Edit et paramétrez les voix comme indiqué ci-dessus.
4. Activez "Auto Move To Voice" et activez les options dont vous avez besoin.

Voir ci-dessous pour plus de détails.

5. Fermez la boîte de dialogue Polyphonic Voices et la boîte de dialogue Staff Settings.
Les notes sont maintenant attribuées aux différentes voix.

ACTIVEZ CECI :LORSQUE :

- No Option** Vous voulez que le programme se contente de résoudre les notes superposées. Il le fait en déplaçant les notes sur différentes voix. Par exemple si une ronde commence en même temps que quatre noires, la ronde sera placée sur sa propre voix. Bien sûr, pour que ça marche, il faut avoir activé assez de voix dans la boîte de dialogue Polyphonic Voices.
- Split Note** Vous voulez déplacer toutes les en dessous d'une certaine hauteur vers la portée du bas. Cela oblige bien sûr à avoir activé des voix pour la portée inférieure. Les notes superposées seront également traitées comme ci-dessus. Vérifiez que le Split Point est à une valeur raisonnable si cette option est activée !
- Lines to Voices** Vous voulez que les "lignes musicales" soient placées chacune dans une voix, qu'il y ait nécessité de résoudre les notes superposées ou non. Choisissez cette option pour les partitions vocales, par exemple.
Les notes les plus hautes sont dirigées vers la première voix, etc. Vérifiez que vous avez activé assez de voix, ou la voix la plus basse contiendra plus de notes que prévu !
Si vous voulez des notes basses sur la portée inférieure, vérifiez que vous avez activé au moins une voix "inférieure".
- Bass To Lowest** Vous voulez que la note la plus basse soit placée dans sa propre voix sur la portée inférieure. Cela suppose bien sûr que vous avez activé au moins une voix "inférieure". Sinon, les notes seront placées sur la plus basse des voix supérieures.

Si les choses ne tournent pas exactement comme prévu, répétez le processus en essayant d'autres paramètres. Il se peut que vous deviez faire plusieurs essais avant de trouver la bonne combinaison. Mais il existe

bien sûr des cas qu'aucun ordinateur ne pourra jamais résoudre. Si vous avez besoin par exemple de voix croisées, il faut faire des modifications manuelles à ce que propose l'ordinateur, voir page 7-19.

- Notez que les "collisions" graphiques ne sont gérées automatiquement que pour la voix 1 et 2 pour la portée supérieure, et 5 et 6 pour la portée inférieure. Si vous utilisez plus de deux voix sur un système, vous pourrez peut-être avoir besoin de l'outil Layout (la flèche blanche) pour déplacer les notes graphiquement, afin de rendre la partition plus lisible.

AJOUTER DES NOTES DANS LES VOIX

Lorsque vous ajoutez de nouvelles notes, vous devez choisir dans quelle voix elles iront :

1. Vérifiez que la barre d'outils est visible.
2. Choisissez l'outil flèche.
3. Si vous avez un système, vérifiez les boutons Voice Insert.



Les boutons Voice Insert - Ici, trois voix sont activées sur la portée supérieure.

Ils se trouvent après la case "Insert" à gauche de la barre d'outils. Si les boutons sont numérotés de 1 à 4, le programme suppose que vous allez insérer des notes sur la portée supérieure. Si ils affichent 5 à 8, c'est sur la portée inférieure que vous ajouterez des notes.

4. Si vous devez changer la numérotation des boutons pour changer de clef, cliquez quelque part sur la portée dans laquelle vous voulez insérer des notes.

5. Sélectionnez une des voix en cliquant sur le bouton correspondant.
Toutes les notes que vous ajouterez dorénavant seront insérées sur cette voix.



La voix 3 activée pour l'insertion.

6. Prenez l'outil note.
7. Insérez les notes normalement.
8. Si vous voulez passer à une autre voix, cliquez sur le bouton correspondant.
9. Si vous voulez insérer des notes dans une voix correspondant à l'autre clef, cliquez sur cette clef et sélectionnez une voix avec les boutons.

SYMBOLES ET VOIX

Plus loin dans ce manuel, nous étudierons les symboles qui peuvent être ajoutés à la partition. Pour plus d'information, voir page 11-12.

VÉRIFIER À QUELLE VOIX APPARTIENT UNE NOTE

- Lorsque vous sélectionnez une note (et une seule), le bouton de voix correspondant est activé dans la barre d'outils. Cela permet de savoir rapidement à quelle voix appartient une note (après un Move To Voice, par exemple).
- Lorsque vous passez d'une note à l'autre avec les touches fléchées, vous resterez toujours dans la même voix. C'est pratique pour savoir quelles notes sont sur la même voix que la note sélectionnée au départ.

SÉLECTIONNER TOUTES LES NOTES D'UNE VOIX

Vous pouvez facilement sélectionner toutes les notes d'une seule voix :

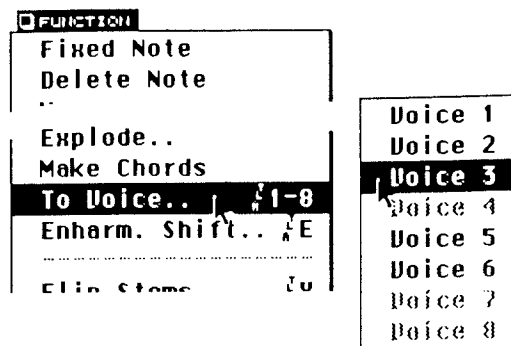
1. Maintenez [Shift].
2. Double-cliquez sur une des notes.

DÉPLACER LES NOTES ENTRE VOIX

Il y a deux situations principales où l'on doit déplacer des notes d'une voix à l'autre :

- Lorsque vous avez enregistré quelque chose, et passé le système en mode de voix polyphoniques, sans utiliser "Auto Move To Voice".
- Lorsque vous avez utilisé Auto Move To Voice et que vous devez faire des corrections manuelles à ce qu'a fait l'ordinateur.

1. Sélectionnez les notes à changer de voix.
2. Choisissez Move To Voice dans le menu pop-up Function.



Move To Voice et son sous-menu.

3. Dans le sous-menu, sélectionnez la voix vers laquelle vous voulez déplacer les notes.
Vous pouvez aussi utiliser le clavier.

1. Sélectionnez les notes à changer de voix.
2. Maintenez [Alternate] et tapez la touche numérique du clavier principal qui correspond au numéro de la voix vers laquelle vous voulez déplacer les notes.

- Il faut utiliser les touches du clavier principal, pas celles du pavé numérique.

UTILISATIONS ALTERNATIVES DES VOIX

Ci-dessous, nous suggérons quelques autres méthodes “avancées” pour placer des notes dans des voix. Elles sont basées sur la relation entre les voix et les canaux MIDI, soyez sûr de bien comprendre comment fonctionne cette relation.

- Vous pouvez utiliser le Logical Edit (décrit dans son propre chapitre dans le manuel de Cubase) pour placer des notes dans les voix, en vous basant sur des critères plus complexes, comme par exemple leur hauteur et leur durée. Il suffit de paramétrer le Logical Edit de telle manière qu’il donne aux notes qui remplissent les critères le numéro de canal MIDI de la voix.
- Lorsque vous ajoutez des notes en pas à pas (voir “Utilisation des Éditeurs” dans le manuel principal de Cubase), vous pouvez changer le canal MIDI de votre clavier maître et ainsi insérer des notes sur différentes voix.
- Vous pouvez jouer chaque voix sur un canal MIDI différent, simplement en mettant la Piste sur Any. Cela permet par exemple de bien séparer chaque voix à l’écoute.
- Vous pouvez utiliser l’Input Transformer (décrit dans son propre chapitre dans le manuel principal de Cubase) pour assigner une plage de touches à un certain canal MIDI, et ainsi placer automatiquement les notes dans les bonnes voix lorsque vous enregistrez.
- Pour les cuivres et les vocaux, vous pouvez enregistrer chaque voix sur une Piste, effectuer un Mixdown (dans le menu Function) et ouvrir la Piste mixée en Score Edit.
- Lorsque vous avez assigné des Parts à des voix, vous pouvez utiliser la fonction Remix (du menu Functions) pour créer une Piste de chaque voix.

GESTION DES SILENCES

Avec Polyphonic Voicing, il y a souvent plus de silences qu’on en voudrait.

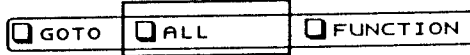
- Si une voix n’a pas besoin de silences du tout, vous pouvez désactiver complètement l’affichage des silences dans la boîte de dialogue Polyphonic Voices.
- Si vous n’avez besoin que des silences d’une seule voix sur une portée, activez Centered Rests sur cette voix (dans la même boîte de dialogue). Si deux voix ou plus ont des silences, désactivez Centered Rests. Le programme vérifie alors que les silences ne se superposent pas, en modifiant leur position verticale.

- Vous pouvez utiliser Hide (voir page 15-12) pour supprimer des silences superflus.
- Vous pouvez utiliser l'outil flèche pour déplacer graphiquement les silences (dans un but esthétique).
- Si nécessaire, vous pouvez ajouter des symboles de silences (des silences qui ne modifient en rien le morceau) en utilisant la palette des symboles.

CONVERTIR UNE PARTITION PIANO EN VOIX POLYPHONIQUES

Vous avez pu créer un système de piano en utilisant la partie “Split (Piano) Staff” dans la boîte de dialogue Staff Settings. Il utilise un point de partage déterminé, qui n’est pas toujours assez précis. Si vous tombez sur des situations où des notes qui sont sur la portée supérieure devraient être sur la portée inférieure, ou l’inverse, il vaut mieux mettre la portée en mode Polyphonic Voicing.

1. Vérifiez que le menu Select est bien sur “All”, pour que toute la Part soit prise en compte.



Le menu Select sur “All”.

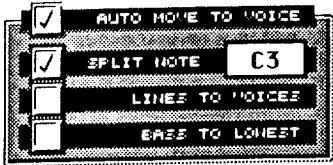
2. Ouvrez la boîte de dialogue Staff Settings.
3. Mémo-risez le Split Point actuel.
4. Dans le menu pop-up Staff Mode, choisissez Polyphonic.
5. Cliquez sur le bouton Edit.

6. Activez au moins les voix 1 et 5, et paramétrez-les.
Vous activerez probablement l’affichage des silences, mais pas Cue Notes. Si vous le souhaitez, activez d’autres voix pour chaque portée, si vous avez des notes superposées sur l’une ou l’autre.

| ON | VOICE | SYSTEM | CHANNEL | RESTS | CENTER | STEMS | CUE |
|----|-------|--------|---------|-------|--------|-------|-----|
| ✓ | 1 | upper | 1 | SHOW | | UP | |
| | 2 | upper | OFF | SHOW | | DOWN | |
| | 3 | upper | OFF | HIDE | | UP | |
| | 4 | upper | OFF | HIDE | | DOWN | |
| ✓ | 5 | lower | 2 | SHOW | | DOWN | |
| | 6 | lower | OFF | SHOW | | DOWN | |
| | 7 | lower | OFF | HIDE | | UP | |
| | 8 | lower | OFF | HIDE | | DOWN | |

Un système de piano minimal, avec une voix sur chaque portée.

7. Activez Auto Move To Voice.
8. Activez Split Note et mettez la note que vous avez mémorisé tout à l’heure.



Auto Move To Voice activé avec une option de partage (Split).

9. Si vous le désirez, activez d’autres options.
Voir page 7-9.
10. Cliquez sur OK.
11. Fermez Staff Settings.
12. Examinez la partition.
Regardez deux choses : les notes qui sont sur la mauvaise portée et les situations où les notes superposées rendent la partition illisible.

13. Utilisez la fonction Move To Voice pour amener les notes dans les bonnes voix.
Par exemple, les notes qui sont sur la portée inférieure alors qu'elles devraient être sur la portée inférieure, doivent probablement aller sur la voix 5.

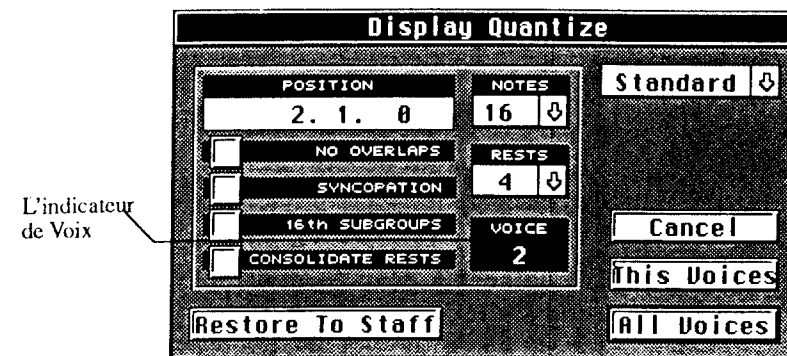
VOIX ET DISPLAY QUANTIZE

Lorsque vous insérez des changements de Display Quantize (voir page 4-18), vous pouvez soit appliquer les paramètres à toutes les voix (cliquez sur "All Voices" dans la boîte de dialogue) ou uniquement à la voix active (cliquez sur "This Voice" dans la boîte de dialogue). Vous pouvez vérifier sur quelle voix sera ajouté l'événement de Display Quantize, en regardant la case "Voice" de la boîte de dialogue.

Utiliser "This Voice" permet deux choses :

- Avoir un Display Quantize différent pour chaque voix, en en ajoutant un par voix, au début de la portée. Il sera alors valable pour l'ensemble de la Piste, ou jusqu'à l'événement de Display Quantize suivant.
 - Insérer des "exceptions" de Display Quantize n'importe où dans la partition, indépendamment pour chaque voix. Procédez comme ceci :
1. Sélectionnez la voix sur laquelle vous voulez insérer un événement de Display Quantize.
Il suffit de cliquer sur le bouton Voice correspondant de la barre d'outils comme expliqué plus haut, ou de sélectionner une note qui appartient à cette voix.
 2. Choisissez l'outil Display Quantize.

3. Cliquez dans la partition à l'endroit où vous voulez insérer l'événement.
La boîte de dialogue apparaît, et vous pouvez vérifier le numéro de voix.



Dans cet exemple, les notes seront insérées sur la voix 2.

4. Paramétrez la boîte de dialogue, comme décrit en page 4-7 et page 4-10. Pour plus de conseils, voir page 4-18.
5. Cliquez sur le bouton "This Voice".

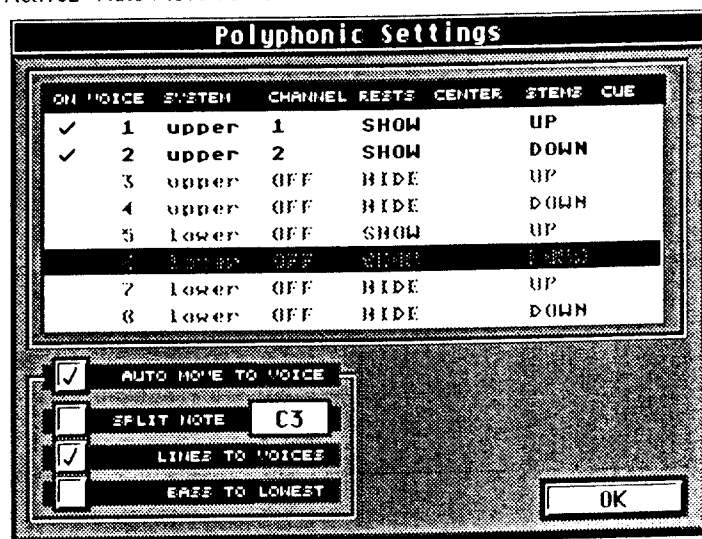
CRÉER DES VOIX CROISÉES

Bien souvent, par exemple dans les partitions vocales, vous aurez des voix croisées sur une portée. Vous pouvez bien sûr déplacer les notes manuellement pour que leurs hampes, entre autres, soient correctes, mais il y a une manière plus rapide. Expliquons-nous avec un exemple. Sans utiliser Polyphonic Voicing, vous avez enregistré ceci :



1. Vérifiez que le menu "Select" est bien sur "All", pour que toutes les notes soient prises en compte.

2. Ouvrez la boîte de dialogue Staff Settings.
3. Dans le menu pop-up Staff Mode, choisissez Polyphonic.
4. Cliquez sur le bouton Edit.
5. Activez les voix 1 et 2, et réglez-les comme sur l'illustration ci-dessous.
6. Activez "Auto Move To Voice" et "Lines To Voices".



Pour cet exemple, la boîte de dialogue doit être réglée comme ceci.

7. Cliquez sur OK.
8. Fermez Staff Settings.
9. Examinez la partition.
À partir du milieu de la mesure, les notes qui sont dans la voix 1 devraient être dans la voix 2 et réciproquement.

10. Sélectionnez les deux notes qui doivent être déplacées de la voix 1 à la voix 2.
Le menu "Select" passe automatiquement à "All Selected".



Deux notes sélectionnées dans la voix 1.

11. Amenez les notes dans la voix 2.
Manière la plus rapide : tapez [Alternate]- [2].



Les deux notes amenées dans la bonne voix.

12. Sélectionnez les deux notes qui doivent être amenées dans la voix 1 et déplacez-les.



Toutes les notes dans les bonnes voix.

Les voix sont maintenant correctes, comme vous pouvez le constater à la direction des hampes. Mais il reste du travail à faire sur la position graphique des notes (voir page 8-23) et la longueur de certaines hampes (voir page 8-22). Lorsque vous aurez fait ces modifications, la portée ressemblera peut-être à ça :



Après les modifications graphiques.

8

NOTES ET SILENCES : AUTRES PARAMÈTRES

DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

- Comment contrôler la direction des hampes
- Comment contrôler les ligatures, et créer des ligatures entre portées
- Comment travailler précisément l'apparence des notes
- Comment déplacer les notes "graphiquement"
- Comment créer des appoggiatures
- Comment créer des n-olets

PRINCIPE : DIRECTION DES HAMPES

La direction des hampes est gouvernée par cinq choses :

- Comment les notes sont groupées sous les ligatures.
- Les manipulations manuelles apportées aux ligatures.
- La fonction Flip Stem.
- Les caractéristiques de chaque note.
- Les paramètres de la boîte de dialogue Polyphonic Voices (si vous utilisez les voix polyphoniques).

Il y a aussi des priorités à prendre en compte par rapport à cette liste. En d'autres termes, si vous avez modifié la pente d'une ligature (voir ci-dessous), peu importe que vous ayez auparavant inversé la direction de la hampe ou la hauteur de la note.

- Si vous modifiez la hauteur d'une hampe et que vous l'inversez, elle revient à sa taille par défaut.

VOIX POLYPHONIQUES

| Polyphonic Settings | | | | | |
|---------------------|---------|-------|--------|-------|-----|
| SYSTEM | CHANNEL | RESTE | CENTER | STEMS | CUE |
| upper | 1 | SHOW | | UP | |
| upper | 2 | SHOW | | DOWN | |
| | OFF | WIDE | | NO | |

Direction des hampes

La direction des hampes est indépendante à chaque voix.

C'est le paramètre de hampe le moins prioritaire. Il n'est valable que si aucun autre paramètre n'est défini.

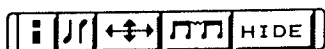
Dans la boîte de dialogue Note Info, il y a un paramètre pour la direction des hampes pour chaque voix (voir page 8-6) :

| SÉLECTIONNEZ : | LORSQUE : |
|----------------|--|
| Up | Vous voulez que les hampes aillent vers le haut. |
| Down | Vous voulez que les hampes aillent vers le bas. |
| Auto | Vous préférez laisser le programme choisir en fonction des autres voix, des hauteurs, etc. |

FLIP STEMS

INVERSER LA HAMPE D'UNE NOTE

1. Sélectionnez la note.
 2. Appelez la fonction Flip Stems.
Il y a trois manières de le faire :
- Cliquez sur l'icône Flip Stems de la barre d'outils.



Flip Stem

- Choisissez Flip Stems dans le menu Function.
- Tapez [Alternate]- [X] au clavier.

INVERSER LA HAMPE DE PLUSIEURS NOTES SÉLECTIONNÉES

1. Sélectionnez les notes.
2. Appelez la fonction Flip Stems comme décrit ci-dessus.
Toutes les hampes de la sélection sont inversées. Celles qui allaient vers le bas vont maintenant vers le bas, et inversement.

INVERSER LES HAMPES DE NOTES GROUPÉES SOUS UNE LIGATURE

1. Sélectionnez n'importe quelle note du groupe.

2. Appelez la fonction Flip Stems comme décrit ci-dessus.
Tout le groupe est inversé.

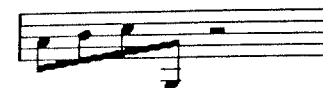


Avant et après l'inversion. Quelle que soit la note que vous sélectionnez, tout le groupe est inversé.

- Cela ne marchera pas si vous avez modifié l'inclinaison de la ligature à la souris. Si c'est le cas, vous devez d'abord ramener la ligature à sa position d'origine, comme décrit ci-dessous dans le paragraphe "Longueur des hampes".

DIRECTION DE HAMPE INDÉPENDANTE SOUS UNE LIGATURE

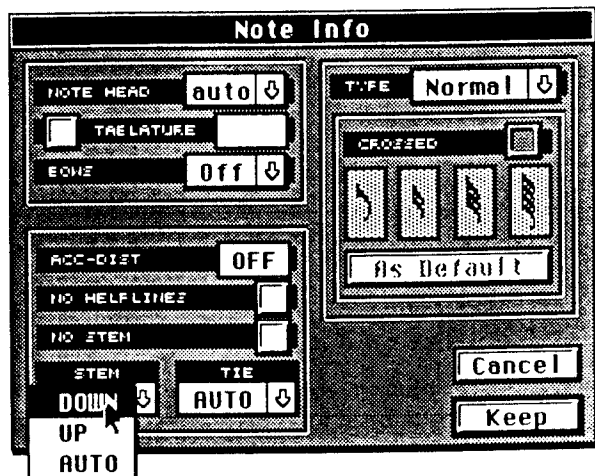
Si vous avez besoin que des notes groupées sous une ligature aillent dans des directions différentes, vous pouvez déplacer les points de début et de fin de la ligature, comme décrit en page 8-22.



Directions de hampes indépendantes sous une ligature.

BOÎTE DE DIALOGUE NOTE INFO

La boîte de dialogue Note Info peut être ouverte en double-cliquant sur la tête d'une note, comme décrit ci-dessous. Dans le coin inférieur gauche se trouve un menu pop-up pour choisir la direction de la hampe.



La boîte de dialogue Note Info avec le menu pop-up des hampes.

- Le mettre sur Up ou Down revient à utiliser Flip Stems.
- Le mettre sur Auto laisse le programme choisir, comme expliqué un peu plus haut.

LONGUEUR DES HAMPES

MODIFIER LA LONGUEUR DES HAMPES

1. Pour changer la longueur des hampes, procédez comme ceci :
2. Cliquez sur le bout de la hampe pour faire apparaître une poignée.



La poignée de la hampe sélectionnée.

3. Déplacez la hampe vers le haut ou le bas.

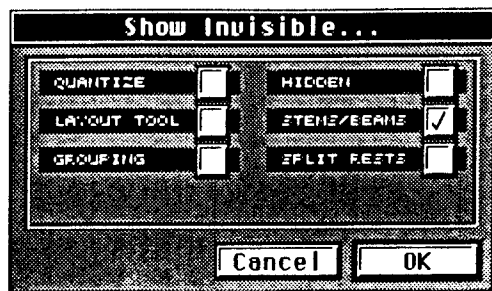


Tirer une hampe.

RAMENER UNE HAMPE À SA TAILLE D'ORIGINE ET INCLINAISON DES LIGATURES

1. Choisissez Show Invisible dans le menu pop-up Option.

2. Vérifiez que "Stems/Beams" est coché.



La boîte de dialogue Show Invisible.

3. Cliquez sur OK.
Désormais, sous les notes dont la hampe a été changée ou la ligature modifiée, le mot "Stem" apparaît.
4. Cliquez sur le mot "Stem" pour le sélectionner.
5. Tapez [Delete].



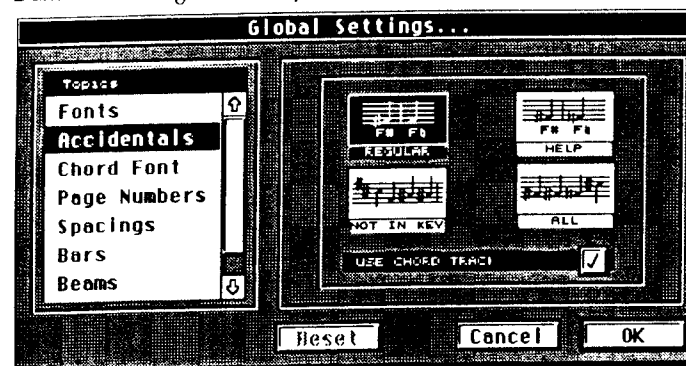
Avant et après l'effacement de l'événement "Stem".

ACCIDENTS ET DÉCALAGE ENHARMONIQUE

PARAMÈTRES GLOBAUX

Dans la boîte de dialogue Global Settings se trouvent un certain nombre d'options pour l'affichage des accidents dans la partition. Une fois paramétrés, ces réglages sont valides pour toutes les Pistes de l'Arrangement. Procédez comme ceci :

1. Choisissez Global Settings dans le menu pop-up Options.
2. Dans la liste de gauche, cliquez sur "Accidentals".



"Accidentals" dans la boîte de dialogue Global Settings.

3. Activez une des quatre options en cliquant sur une icône.
Voir ci-dessous pour les détails.

4. Si nécessaire, activez "Use Chord Track".
Cette option est décrite en page 12-7.

| SÉLECTIONNEZ CECI : | LORSQUE VOUS VOULEZ QUE : |
|---------------------|---|
| Regular | Les notes en dehors de la gamme aient des accidents. Dans ce mode, les accidents ne sont pas répétés à l'intérieur d'une mesure. |
| Help | Comme ci-dessus, mais si une note en <i>dehors</i> de la gamme est suivie par une autre à <i>l'intérieur</i> de la gamme (dans une mesure plus loin), cette seconde note est affichée avec un accident. |
| Not in Key | Comme Regular, mais les accidents sont répétés même à l'intérieur d'une mesure. |
| All | Toutes les notes de la portée comportent leurs accidents. |

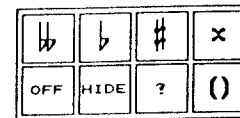
DÉCALAGE ENHARMONIQUE

Vous pouvez effectuer un décalage enharmonique d'une ou de plusieurs notes.

AVEC LES MENUS

1. Sélectionnez les notes à décaler.
2. Si vous voulez définir une plage de notes à décaler, vous pouvez définir un Cycle ou une Boucle et mettre le menu Select à Cycled Events ou Looped Events.

3. Choisissez "Enharm. Shift" dans le menu pop-up Functions ou tapez [Alternate]- [E] au clavier.
Une boîte de dialogue apparaît.



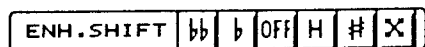
La boîte de dialogue Enharmonic Shift.

4. Choisissez une des options.
Les options sont décrites dans le tableau ci-dessous.

| SÉLECTIONNEZ : | LORSQUE : |
|----------------|---|
| | Vous voulez un décalage enharmonique normal (sélectionnez une des options). |
| | |
| | |
| | |
| | Vous voulez supprimer le décalage enharmonique des notes. |
| | Vous voulez cacher l'accident. |
| | Vous voulez créer un accident "d'aide" uniquement pour la note(s) sélectionnée(s). Pour plus d'infos, voir l'option Help ci-dessus. |
| | Vous voulez mettre l'accident entre parenthèses. Pour les enlever, mettez "Off". |

AVEC LA BARRE D'OUTILS

Sur la barre d'outils se trouvent des icônes pour six des options de décalage enharmonique. Elles se comportent comme leur équivalent de la boîte de dialogue décrite ci-dessus (H= Hide, cacher).



Les boutons de décalage enharmonique de la barre d'outils.

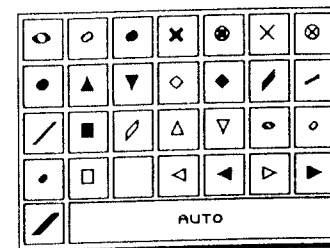
DÉCALAGE ENHARMONIQUE AUTOMATIQUE

Il est possible de créer un décalage enharmonique automatique des notes en utilisant une Piste d'accords. C'est décrit en détail page 12-7.

CHANGER LA TÊTE DES NOTES

1. Paramétrez le menu "Select" de manière à ne modifier que les notes voulues.
Par exemple, celles qui sont dans le Cycle, le Boucle...
2. Si le menu "Select" implique une sélection (par exemple "All Selected"), sélectionnez les notes que vous voulez changer.

3. Sélectionnez "Note Head Shape" dans le menu pop-up Staff.
Un menu apparaît avec toutes les têtes disponibles. Auto sélectionne la forme par défaut des notes.



Le menu des têtes de notes.

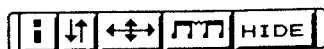
4. Cliquez sur une tête.

AUTRES DÉTAILS

Chaque note a un certain nombre de paramètres auxquels on accède dans la boîte de dialogue Note Info. Il y a quatre manières d'ouvrir cette boîte de dialogue :

- Double-cliquez sur la tête d'une note.
- Sélectionnez une note (et une seule) et choisissez Info dans le menu Edit.
- Sélectionnez une note (et une seule) et tapez [Control]- [I].

- Sélectionnez une note (et une seule) et cliquez sur l'icône "I" de la barre d'outils.



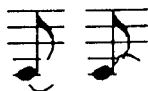
Note Info

CE PARAMÈTRE : SERT À :

Note Head Choisir la forme de la tête des notes sélectionnées. Les options sont affichées dans un menu pop-up identique à celui de Note Info. Voir ci-dessus pour plus de détails.

Tablature On/Off Créer ou modifier une tablature (voir page 10-1). Cette fonction peut être utilisée pour des notes individuelles ou avec la fonction automatique "Make Tablature".

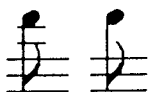
Bow Up/Bow Down Ajouter une articulation (archet tiré, poussé) à la note.



Archet tiré et poussé.

Accidental distance Définir la distance horizontale entre une note et son accident. Plus le nombre est élevé, plus la distance est grande.

No Help Line Supprimer les lignes d'aide pour les notes trop hautes ou trop basses.



Avec et sans lignes d'aide.

No Stem Pour cacher complètement la hampe de la note.

Pop-up Stem Pour définir la direction de la hampe comme décrit ci-dessus.

Section Grace Note Pour créer des appoggiatures comme décrit ci-dessous.

Cue Note Pour diminuer la taille de la note. Voir page 8-24.

Lorsque vous avez défini tous les paramètres, cliquez sur Keep ou tapez [Return] pour les appliquer à la note ou cliquez sur Cancel ou tapez [Escape] pour fermer la boîte de dialogue sans changer la note.

GESTION DES LIGATURES

ACTIVER/DÉSACTIVER LES LIGATURES

La présence ou l'absence de ligature est défini indépendamment pour chaque portée.

- Ouvrez Staff Settings.
Voir page 4-4 et page 6-1 pour plus de détails.
- Cliquez sur le bouton "Staff Options...".
- Pour désactiver les ligatures, cochez No Beams.

Même si les ligatures sont désactivées sur une portée, vous pouvez placer manuellement des notes sous des ligatures, comme décrit ci-dessous.

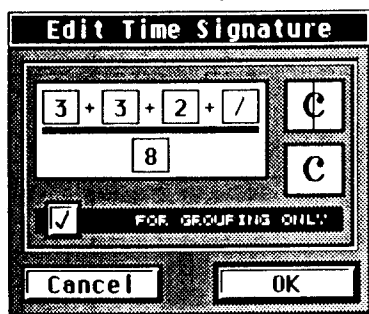
REGROUPEMENT

Lorsque les ligatures sont activées, le programme groupe automatiquement les notes sous des ligatures. Cependant, vous pouvez définir un certain nombre de paramètres qui modifient la manière dont les notes sont groupées.

AVEC LA BOÎTE DE DIALOGUE TIME SIGNATURE

La signature rythmique du morceau modifie évidemment le regroupement. Mais vous pouvez le contrôler en créant une signature rythmique composite qui ne sert qu'au regroupement :

1. Ouvrez la boîte de dialogue Time Signature.
2. Choisissez le numérateur qui représente le regroupement que vous désirez.
Si vous voulez par exemple des croches en deux groupes de trois et un groupe de deux, tapez 3+3+2.
3. Choisissez le dénominateur, si nécessaire.
4. Activez "For Grouping Only".



La boîte de dialogue Time Signature avec "For Grouping Only" activé.

5. Cliquez sur OK.

- Notez que "For Grouping Only" (seulement pour regroupement) ne se réfère qu'à la manière dont le numérateur est divisé. Si vous changez la "somme" du numérateur ou le dénominateur, vous changez de facto la signature rythmique du morceau. Si vous avez besoin d'un regroupement qui ne peut pas être composé dans la signature rythmique actuelle, vous devrez regrouper les notes manuellement, voir ci-dessous.

REGROUPER DES NOTES

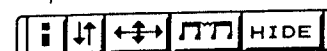
Si le regroupement proposé par le programme ne vous convient pas, vous pouvez mettre autant de croches (ou plus petites) que vous voulez sous une ligature :

1. Sélectionnez au moins deux notes, où vous voulez que la ligature commence et finisse.
Vous pouvez aussi sélectionner des notes entre ces deux-là, peu importe.

2. Groupez les notes.

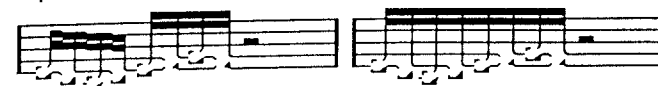
3. Pour ça, trois manières de procéder :

- Choisissez Group dans le menu pop-up Function.
- Cliquez sur l'icône Group de la barre d'outils.



Group —

- Tapez [Alternate]- [G].



Avant et après le regroupement.

ENLEVER UNE NOTE D'UN GROUPE

Il n'y a pas de commande "Ungroup" particulière, parce que ce n'est pas nécessaire. Un Groupe peut consister en une seule note si vous le souhaitez. En d'autres termes...

- Pour supprimer une note à un bout d'un groupe, sélectionnez-la et groupez-la toute seule.
- Si vous sélectionnez des notes au milieu d'une ligature et que vous les groupez, trois groupes sont créés.



Avant et après le regroupement.

REGROUPEMENT AUTOMATIQUE

Le programme peut aussi parcourir la partition et créer des groupes automatiquement. Il y a deux manières de faire :

- Choisissez Auto Grouping dans le menu pop-up Function.
- Maintenez [Control] et cliquez sur le symbole de groupe dans la barre d'outils. Par exemple en 4/4 vous aurez deux groupes de croches par mesure, en 3/4 vous aurez un groupe par mesure, etc.

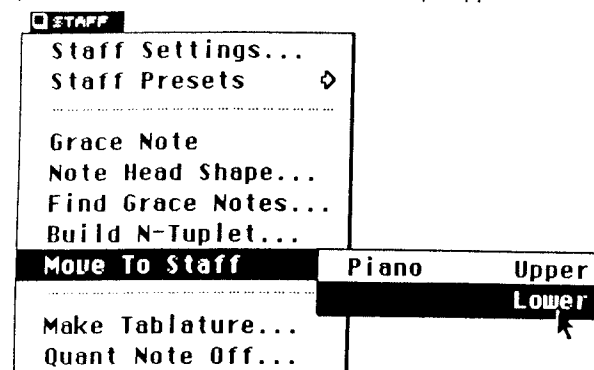


Avant et après Auto Grouping en 4/4.

LIGATURES ENTRE PORTÉES

Pour créer une ligature qui va d'une portée à l'autre, faites comme ceci :

1. Choisissez un système (Split ou Polyphonic Voicing) ou ouvrez le Score Edit avec plus d'une Piste.
2. Définissez un groupe de notes (avec la commande Group) et vérifiez que leur hauteur est correcte, même si certaines des notes sont sur la mauvaise portée.
Vous pouvez par exemple utiliser la ligne d'info pour modifier la hauteur si la note est trop haute ou trop basse.
3. Sélectionnez les notes qui doivent apparaître sur l'autre portée.
4. Choisissez "Move To Staff" dans le menu pop-up Staff. Choisissez une portée ou une Piste dans le sous-menu qui apparaît.



Move To Staff et son sous-menu.

Les notes sont "graphiquement" déplacées vers le système sélectionné, mais elles conservent la même hauteur.



Avant et après un déplacement vers l'autre portée.

5. Si nécessaire, modifiez l'apparence de la ligature (voir page 8-22).



Une ligature entre deux portées, avec la ligature au milieu.

L'opération Move To Staff n'envoie pas réellement la note sur une autre Piste. Il ne fait que le simuler à l'écran.

GROUPES DE LIGATURES

Il y a deux paramètres pour les groupes sous des ligatures, "Beam Subgroups" et "16th Subgroups", qui se trouvent tous deux dans Staff Settings. Si Beam Subgroups est activé, le programme dessine des sous-groupes toutes les 4 double croches sous une ligature. Si vous activez aussi 16th Subgroups, les sous-groupes apparaissent toutes les deux double croches.



Sans Beam Subgroups, puis avec, puis avec et 16th Subgroups.

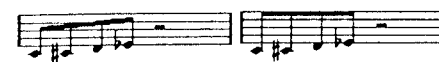
APPARENCE DES LIGATURES ET INCLINAISON

Il y a plusieurs paramètres qui modifient l'inclinaison des ligatures :

GLOBAL SETTINGS

Si vous choisissez Global Settings dans le menu Options et que vous cliquez sur "Beams" dans la liste à gauche, trois cases apparaissent :

| ACTIVEZ : | LORSQUE : |
|-------------|---|
| Thick Beams | Vous trouvez que les ligatures sont trop fines. |
| Snap Beams | Vous préférez une ligature droite lorsque l'inclinaison aurait été très faible. |



Sans et avec Snap Beams.

Slight Slant Only Vous ne voulez que des ligatures faiblement inclinées, même si les notes ont des hauteurs très différentes.



Sans et avec Slight Slant Only.

- Notez que ces paramètres s'appliquent à toutes les portées.

STAFF SETTINGS

ACTIVEZ :

Flat Beams

LORSQUE :

Lorsque vous ne voulez pas d'inclinaison du tout.

MODIFIER DES LIGATURES MANUELLEMENT

Pour obtenir un résultat précis, vous pouvez modifier l'inclinaison manuellement :

1. Groupez les notes, éventuellement inversez les hampes, jusqu'à ce que la ligature soit proche de ce que vous voulez.
2. Cliquez sur le coin formé par la ligature et la hampe.
Des poignées apparaissent.



Les poignées de la ligature.

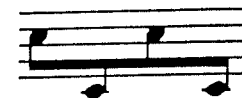
3. Déplacez la poignée vers le haut ou le bas.



Le déplacement d'une poignée, et son effet.

DIRECTION DE HAMPES DIFFÉRENTES

En déplaçant les poignées de la ligature, vous pouvez la placer entre les notes :

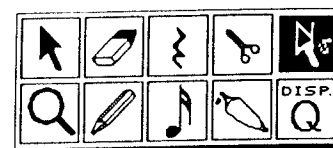


Une ligature entre les notes.

DÉPLACEMENT GRAPHIQUE DES NOTES

Il y a des cas où l'ordre "graphique" des notes n'est pas celui que vous voulez. Vous pouvez alors déplacer une note sans changer le morceau d'aucune manière.

1. Choisissez la flèche blanche dans la boîte à outils.



La flèche blanche dans la boîte à outils.

2. Cliquez sur la note et déplacez-la.
Le mouvement est restreint à l'horizontale.



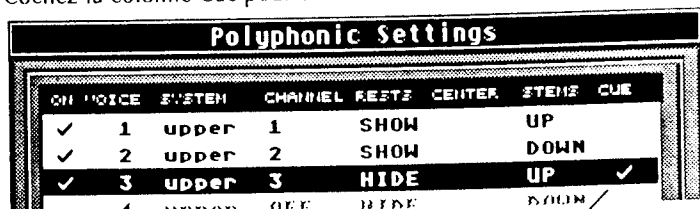
Avant et après avoir changé l'ordre "graphique" des notes.

GUIDONS

Vous pouvez créer des guidons instrumentaux (petites notes), en utilisant les voix polyphoniques ou en convertissant certaines notes en Cue Notes (guidons).

PARAMÉTRER UNE VOIX POUR QU'ELLE AFFICHE DES GUIDONS

1. Ouvrez la boîte de dialogue Polyphonic Voices.
2. Cochez la colonne Cue pour cette voix.



Les guidons activés sur la Voix 3

3. Fermez la boîte de dialogue.

4. Déplacez les notes vers la voix choisie.
Les voix polyphoniques sont décrites en page 7-1.



Un exemple de voix en Cue Notes.

UN EXEMPLE RAPIDE

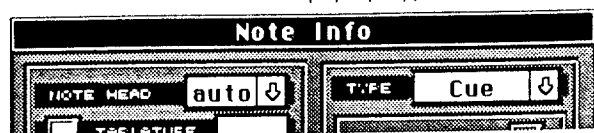
Supposons que vous avez un morceau de flûte et que vous voulez le transcrire sous forme de conducteur.

1. Activez Polyphonic Voices, puis les voix 1 et 2.
2. Mettez la voix 1 sur : Stem Direction "Auto", et Centered Rests.
3. Cochez la colonne Cue de la voix 2, en cachant les silences et avec les hampes vers le haut.
4. Amenez les notes guidon dans la voix 2.

TRANSFORMER UNE NOTE EN GUIDON

1. Double-cliquez sur la note.
La boîte de dialogue Note Info apparaît.

- Choisissez Cue dans le menu pop-up Type.

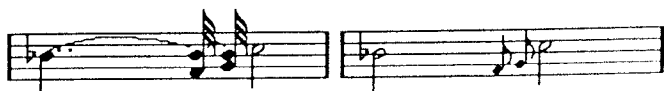


Le type de Note en "Cue".

- Fermez la boîte de dialogue.

APPOGGIATURES

Vous pouvez transformer n'importe quelle note en appoggiature. Les appoggiatures sont des notes qui n'ont pas de durée. Ce qui signifie que lorsqu'une note est transformée en appoggiature, elle ne modifie en rien le reste de la partition.



Avant et après la conversion en appoggiatures. Notez qu'après la conversion, les appoggiatures ne se "mélagent" plus avec l'interprétation des autres notes.

- Les appoggiatures sont forcément placées avant une autre note. Si il n'y a pas de note suivante, l'appoggiature sera invisible !

CRÉER DES APPOGGIATURES MANUELLEMENT

- Trouvez la note pour laquelle vous voulez une appoggiature.

- Insérez une ou plusieurs nouvelles notes juste avant.
La valeur exacte de la note et sa position ne sont pas très importantes. Cependant, la hauteur l'est.

À partir de là, deux méthodes :

- Double-cliquez sur une note ou sélectionnez la note(s) et tapez [Control]- [I].
La boîte de dialogue Note Info apparaît et vous pouvez choisir Grace Note (Appoggiature) et d'autres paramètres si vous le souhaitez.
- Sélectionnez la note(s) et choisissez Grace Note dans le menu pop-up Staff ou tapez [Alternate]- [Y].
Cela transforme la note en appoggiature sans ouvrir de boîte de dialogue.

APPOGGIATURES ET LIGATURES

- Si deux appoggiatures sont exactement au même endroit (au même "clic"), elles seront placées sur la même hampe, comme un accord.
- Si plusieurs appoggiatures avant une note donnée sont placées à différentes positions (même si elles ne sont séparées que d'un "clic"), elles seront groupées sous une ligature.
- Notez qu'il est possible d'avoir des appoggiatures liées au milieu de notes normales liées, comme dans cet exemple :



Appoggiatures au milieu d'un groupe de notes normales.

CRÉER DES APPOGGIATURES AUTOMATIQUEMENT

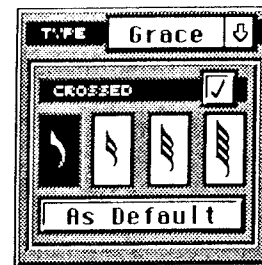
Le programme vous permet de définir les notes qui feraient de bonnes candidates pour des appoggiatures et de les convertir automatiquement. Il le fait en repérant les notes qui sont très proches d'autres notes.

1. Paramétrez le menu "Select".
Cela permet de n'activer la fonction que sur les notes sélectionnées, ou les notes à l'intérieur du Cycle, etc.
2. Sélectionnez "Find Grace Notes" dans le menu pop-up Staff.
3. Choisissez un nombre de clics.
Ce nombre détermine la proximité entre deux notes nécessaire pour que la première soit considérée comme appoggiature.
4. Cliquez sur OK.
Les nouvelles appoggiatures apparaissent.
5. Si vous n'obtenez pas le résultat escompté, faites Undo et essayez une autre valeur.

MODIFIER UNE APPOGGIATURE

1. Double-cliquez sur l'appoggiature.
La boîte de dialogue Note Info apparaît.
2. Choisissez une valeur de note pour la hampe.
3. Si vous voulez que la note soit barrée, cochez Crossed.
4. Cliquez sur Keep ou tapez [Return].

LE BOUTON "AS DEFAULT"



Le bouton "As Default" est dans la partie Note Type de la boîte de dialogue.

Si vous double-cliquez sur une appoggiature, que vous la paramétrez et que vous cliquez sur "As Default", toutes les appoggiatures que vous créez, ainsi que celles que vous avez déjà créé sans les modifier manuellement, prendront la valeur de note et l'état de Crossed affichés dans la boîte de dialogue.

CONVERTIR UNE APPOGGIATURE EN NOTE NORMALE

1. Double-cliquez sur l'appoggiature.
2. Choisissez "Normal" dans le menu pop-up "Type".
3. Cliquez sur Keep ou tapez [Return].

N-OLETS

Les valeurs de quantification ne s'appliquent pas à des divisions autres que des triolets. Pour créer des quintolets, des septolets, etc., suivez ces instructions.

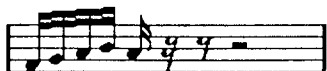
Il y a deux méthodes de base pour créer des n-olets (ou triplets, en anglais) :

4. En modifiant définitivement les données MIDI, c'est-à-dire en ajoutant les notes du n-olet manuellement.
5. Avec Display Quantize. C'est la méthode que vous utiliserez lorsque le n-olet est enregistré et joue normalement, mais n'est pas affiché correctement.

En fait, dans le premier cas, vous faites des modifications permanentes et définissez des paramètres de Display Quantize en une fois. Dans le second cas, vous ne faites que les réglages de Display Quantize.

EN MODIFIANT DÉFINITIVEMENT LES DONNÉES MIDI

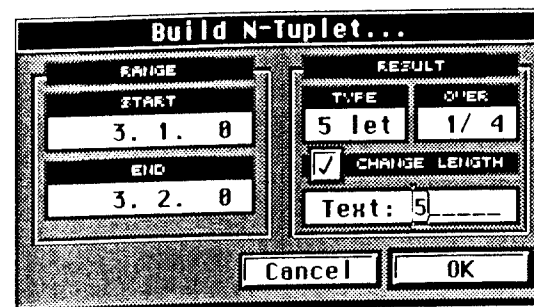
1. Insérez autant de notes qu'en comporte le n-olet.
Typiquement, 5, 7 ou 9. Si le n-olet contient des silences, laissez simplement l'espace nécessaire, mais vérifiez que la valeur de Rest Display Quantize permet de les afficher.



Cinq double croches, sur le point d'être transformées en quintolet.

2. Sélectionnez toutes les notes qui constituent le n-olet.

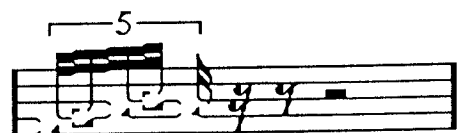
3. Choisissez "Build N-Tuplet" dans le menu Staff.
La boîte de dialogue apparaît.



La boîte de dialogue des n-olets.

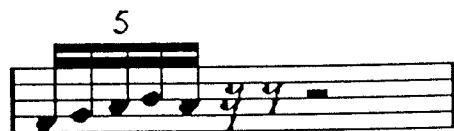
4. Vérifiez les valeurs Start et End.
Cette plage doit recouvrir toutes les notes sélectionnées (mais pas représenter la longueur du n-olet que vous voulez faire). Si cela ne recouvre pas toutes les notes, modifiez les valeurs.
5. Choisissez le type de n-olet dans la case Type.
"5let" signifie quintolet, "7let" signifie septolet, etc.
6. Définissez la durée du n-olet entier dans la case "Over".
7. Activez Change Length, si besoin est.
Si vous l'activez, le programme modifiera la durée des notes de sorte qu'elle corresponde exactement à la valeur indiquée par le n-olet. Si non, la durée des notes ne sera pas modifiée.
8. Si vous voulez afficher un autre texte que le texte standard au-dessus du n-olet, tapez-le dans la case "Text".
Le texte standard est simplement le numéro de la case Type. Si le n-olet est placé sous une ligature, le texte est placé juste au-dessus. S'il n'y a pas de ligature, le texte est affiché entre crochets délimiteurs.

9. Cliquez sur OK.
Le n-olet apparaît. Les notes ont été placées sur une position de n-olet et leur durée a peut-être changé.



Le n-olet juste après sa création.

10. Si nécessaire, groupez les notes sous une ligature.



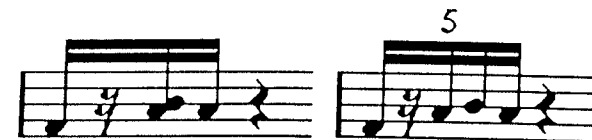
Après le regroupement de toutes les notes du n-olet sous une ligature. Notez que les crochets délimiteurs disparaissent.

11. Si nécessaire, modifiez les durées et les hauteurs des notes du n-olet.

SANS MODIFIER DÉFINITIVEMENT LES DONNÉES MIDI

- Choisissez l'outil Display Quantize dans la boîte à outils.
- Cliquez sur la première note du n-olet.
La boîte de dialogue Display Quantize apparaît.
- Paramétrez le menu pop-up à droite de "N-tuplets".
L'autre option est décrite en page 4-18.
- Vérifiez la valeur Start.
Elle doit être égale à la position où doit commencer le n-olet. Si ce n'est pas le cas, modifiez-la.

- Choisissez le type de n-olet dans la case Type.
"5let" signifie quintolet, "7let" signifie septolet, etc.
- Définissez la durée du n-olet entier dans la case "Over".
Vérifiez que cette durée comprend toutes les notes que vous voulez inclure dans le groupe.
- Si vous voulez afficher un autre texte que le texte standard au-dessus du n-olet, tapez-le dans la case "Text".
Le texte standard est simplement le numéro de la case Type. Si le n-olet est placé sous une ligature, le texte est placé juste au-dessus. S'il n'y a pas de ligature, le texte est affiché entre crochets délimiteurs.
- Cliquez sur OK.
Le n-olet apparaît. Il n'a pas modifié la position réelle des notes, ni leur durée. Dans la mesure où c'est une sorte de quantification, les notes doivent être tout de même correctement placées pour que l'affichage soit correct.



Avant et après la transformation en quintolet.

9. Si nécessaire, modifiez les notes.

- Les durées et les positions à l'intérieur d'un n-olet sont plus faciles à définir à l'aide de la ligne d'info. Ou au moins en mettant le Snap sur Off !

MODIFIER LES N-OLETS

1. Double-cliquez sur le texte au-dessus du n-olet.



2. La boîte de dialogue Display Quantize apparaît.
3. Modifiez-la comme vous voulez.
Vous pouvez changer les cases Type et Over, mais cela modifiera l'affichage du n-olet, alors prudence !
4. Cliquez sur OK.

REGROUPEMENT

Si le n-olet fait une noire ou moins, les notes seront automatiquement groupées sous une ligature. S'il fait plus, vous devrez les grouper manuellement. Pour plus de détails, voir page 8-16.

DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

- Comment définir la Drum Map de la partition.
- Comment paramétrer une portée pour des notes de batterie.
- Comment ajouter et modifier des notes de batterie.
- Comment utiliser une ligne unique de caisse claire.

PRINCIPE : LA DRUM MAP ET LE SCORE EDIT

Lorsque vous faites des partitions de batterie, vous pouvez assigner une tête de note particulière à chaque hauteur. On peut même choisir différentes têtes pour différentes durées !

Cependant, pour en tirer profit, vous devez bien comprendre le principe des Drum Maps, et l'interaction entre le Drum Edit et le Score Edit.

Vous pouvez faire des partitions de batterie avec des Pistes MIDI ou des Pistes Drum. Utiliser des Pistes Drum a cependant un net avantage : les noms des sons de la Drum Map que vous avez créée (ou chargée) sont reportés dans le Score Edit.

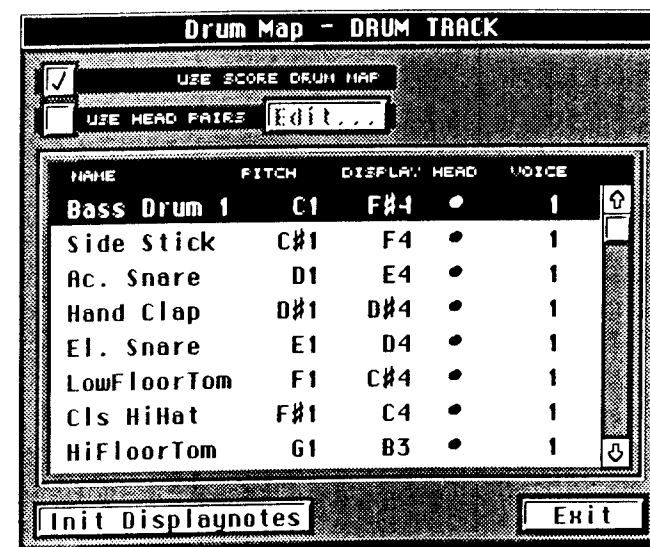
LES DEUX DRUM MAPS

Le concept de Pistes Drum repose sur une Drum Map dont chaque note a un nom (tout ceci est décrit dans le chapitre sur le Drum Edit). Dans l'éditeur de partition, une Map supplémentaire est nécessaire

pour afficher les différentes formes de notes à différentes hauteurs. Cette Drum Map "Score" peut être considérée comme une extension de la Drum Map du Drum Edit.

La Drum Map "Score" s'appelle à partir du menu pop-up Option en Score Edit.

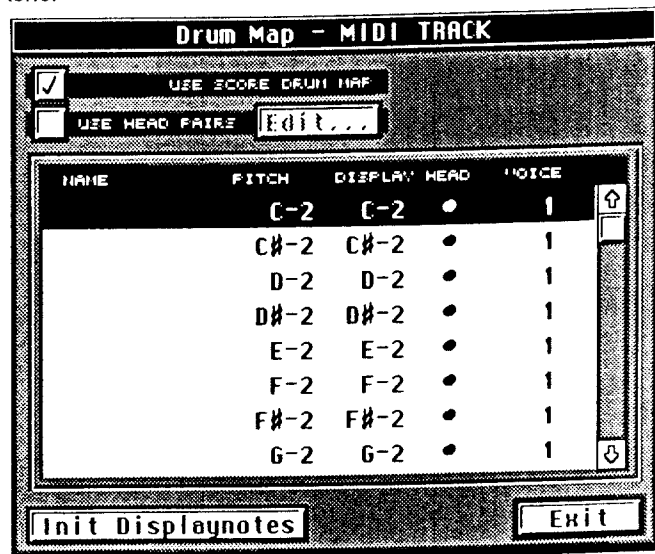
- Lorsque vous travaillez sur une *Piste Drum*, cette Map est constituée des 64 sons de la Drum Map du Drum Edit, classés par I-Note.



La Drum Map "Score" avec une Piste Drum.

- Lorsque vous modifiez une *Piste MIDI*, cette Map est constituée de 128 notes MIDI, de C-2 à G8. Cependant, vous remarquerez qu'il y a des noms de batterie dans cette liste aussi ! C'est comme lorsque vous tra-

vaillez sur une Piste MIDI en Drum Edit : les notes ont des noms de batterie.



La Drum Map "Score" avec une Piste MIDI.

- Ce sont deux Maps *différentes* ! Vous pouvez très bien avoir un ensemble de notes pour les Pistes MIDI et un autre pour les Pistes Drum.

PITCH ET DISPLAY PITCH

Dans les Drum Maps se trouvent les paramètres Pitch et Display Pitch.

- Le paramètre Pitch est la note proprement dite. Pour une Piste MIDI, il s'agit de la note enregistrée. Pour les Pistes de Drum, c'est la I-Note du Son. Dans les deux cas, il s'agit d'un simple affichage pour vous rappeler la note sur laquelle vous travaillez, vous ne pouvez pas modifier cette valeur.

- La valeur Display Pitch permet de définir où, sur la portée, sera affichée la note (verticalement). On pourrait la considérer comme une transposition d'affichage, individuelle pour chaque note. Encore une fois, ça ne détermine que la manière dont la note est affichée, ça ne la change pas.

DRUM MAP ON/OFF

Le nœud de l'affaire se trouve dans la boîte de dialogue "Staff Options" dans Staff Settings. Il y a une option nommée "Use Score Drum Map". Lorsqu'elle est activée, la portée utilise la Drum Map "Score" pour afficher les notes. Dans le cas contraire, les notes sont affichées normalement (pour les instruments mélodiques).

PARAMÉTRAGE DE LA DRUM MAP

PARAMÈTRES DE BASE

1. Ouvrez Score Edit et activez la portée qui doit être une portée de batterie.
Ce peut être une Piste MIDI ou une Piste Drum.
2. Choisissez Drum Map dans le menu Option.
La boîte de dialogue Drum Map apparaît.
3. Si "Use Score Map" n'est coché, cochez-le.
Si vous travaillez sur une Piste Drum, vous obtenez une liste des 64 sons de la Drum Map. Si vous travaillez sur une Piste MIDI, vous obtenez une liste des 128 notes MIDI.
4. Choisissez un Son/une note MIDI (une ligne, en fait) en cliquant dessus.

5. Paramétrez ce Son/cette note MIDI.

Les options sont décrites ci-dessous.

CETTE OPTION : AFFICHE :

| | |
|---------------|---|
| Name | Pour les Pistes Drum, c'est le nom du Son de batterie, qui peut être modifié. Pour les Pistes MIDI, c'est vide pour certaines notes et c'est le nom du Son pour d'autres. Le nom du Son peut être modifié. |
| Pitch | Pour les Pistes Drum, c'est la I-Note de la Drum Map qui joue le Son. Pour les Pistes MIDI, c'est simplement la hauteur de la note MIDI sur la Piste. Ce n'est qu'une valeur d'affichage qui ne peut pas être modifiée. |
| Display Pitch | La position verticale de cette note dans la partition. Par exemple, vous pouvez faire en sorte que tous les fa 3 apparaissent comme si c'étaient des la 4. |
| Head | Cette case contient un menu pop-up qui permet de sélectionner l'apparence des notes pour cette hauteur. |
| Voice | Permet d'attribuer les notes de cette hauteur à une voix, pour qu'elles partagent la direction de leurs ham-pes et l'affichage ou non des silences. Pour plus d'in-fos sur les voix polyphoniques, voir page 7-1. |

- Encore une fois, souvenez-vous qu'il y a deux Drum Maps "Score", une pour les Pistes MIDI et une pour les Pistes Drum. Selon le type de Piste sur lequel vous travaillez, vous obtiendrez l'une ou l'autre. Elles sont totale-ment indépendantes l'une de l'autre. En d'autres termes, chaque hauteur de note peut avoir des paramètres différents dans les deux Drum Maps.
-

MODIFIER UNE NOTE

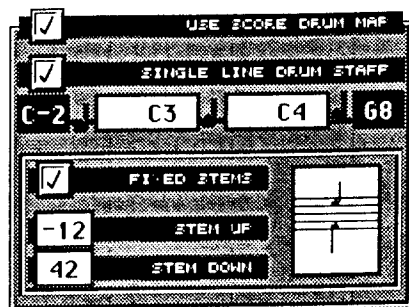
Si vous voulez modifier la Drum Map pour une note (qui apparaît déjà quelque part sur la portée), procédez comme ceci :

1. Sélectionnez une note (et une seule) de la bonne hauteur.
2. Ouvrez la boîte de dialogue Drum Map.
La bonne ligne est automatiquement sélectionnée.
3. Si la Drum Map n'est pas active, activez-la.
4. Faites vos réglages, et fermez la boîte de dialogue.

PARAMÉTRER UNE PORTÉE POUR BATTERIE

1. Ouvrez Staff Settings et cliquez sur le bouton "Staff Options...".
2. Activez "Use Score Drum Map".
3. Si vous voulez une ligne unique de caisse claire, activez cette option.
C'est décrit en détail ci-dessous.
4. Si vous voulez des ligatures droites, activez Flat Beams.
Pour plus d'informations sur les ligatures, voir page 8-15.

5. Si vous voulez que toutes les hampes s'arrêtent au même endroit, activez Fixed Stems et choisissez la taille des hampes vers le haut et vers le bas.

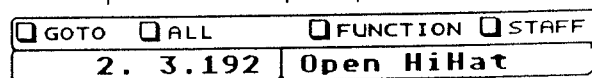


Un exemple de réglage pour les portées de batterie.

AJOUTER ET MODIFIER DES NOTES

C'est exactement comme ajouter des notes sur un système normal. Cependant, notez les points suivants :

- Les notes sont modifiées à l'aide de Display Pitch lorsque la Drum Map est active. Cela signifie que lorsque vous déplacez une note verticalement, vous l'amenez à une autre valeur de Display Pitch. La hauteur effective qu'elle aura dépend du Pitch utilisé par le Display Pitch sur lequel vous avez placé la note.
- Lorsque la Drum Map "Score" est active, la case de hauteur de la barre de statut indique le nom du Son plutôt que sa hauteur.



La case de hauteur affichant des noms de Sons.

- Essayez d'éviter de modifier les hauteurs de notes avec la ligne d'Info lorsque vous travaillez sur une Piste Drum. Vous en découvrirez les raisons dans le chapitre "Drum Edit" du manuel principal.

PORTÉES À LIGNE UNIQUE

Lorsque l'option Single Line est activée, la portée ne contient plus qu'une seule ligne. De plus, les notes ne peuvent apparaître que sur la ligne, juste au dessus et juste au dessous.

Pour choisir quelles notes vont où, faites ceci :

- Ouvrez Staff Settings et cliquez sur "Staff Options...".
- Activez la Drum Map et Single Line Drum Staff.
- Choisissez les deux hauteurs pour choisir quelles hauteurs vont sur la ligne. *Les notes au-dessous seront représentées sous la ligne et celles qui sont au-dessus seront affichées au-dessus de la ligne.*

- Notez que les hauteurs dont on parle ici sont les hauteurs des notes MIDI (celles qui sont enregistrées) pour les Pistes MIDI et celles des I-Notes pour les Pistes Drum. En d'autres termes, ce sont les hauteurs de la colonne "Pitch" de la Drum Map.

AJOUTER ET MODIFIER DES NOTES

Lorsque vous ajoutez et modifiez des notes sur une portée à ligne unique, vous devez faire attention à la ligne d'info et à la case de la souris ;

- Lorsque vous cliquez simplement sur une note existante, la ligne d'info affiche la hauteur réelle de la note.
- Lorsque vous déplacez une note vers le haut ou le bas, la case de la souris sur la barre de statut affiche le nom de la Display Note que la note aura.

))

))

))

))

10

CRÉATION DE
TABLATURES

DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

- Comment créer des tablatures, automatiquement et manuellement.
- Comment contrôler l'apparence des notes de tablature.
- Comment modifier les tablatures.

Cubase sait faire des partitions de tablatures. Ça peut être fait automatiquement, en convertissant des informations MIDI enregistrées. Vous pouvez aussi créer une portée de tablatures à partir de rien et créer toutes les notes "à la main".

CRÉATION AUTOMATIQUE

Nous supposons que vous avez déjà une partition normale à l'écran. Nous vous conseillons de faire des ajustements de base, comme la quantification, pour rendre la portée aussi lisible que possible, avant de la convertir en tablature.

- La commande Make Tablature modifie les données MIDI de manière permanente. Elles ne joueront plus comme à l'origine. Nous vous recommandons donc de travailler sur une copie de la Piste originale (ou de l'Arrangement entier). Il ne suffit pas de recopier les Parts, car Make Tablature change les paramètres de portée qui font partie de la Piste et non pas des Parts.

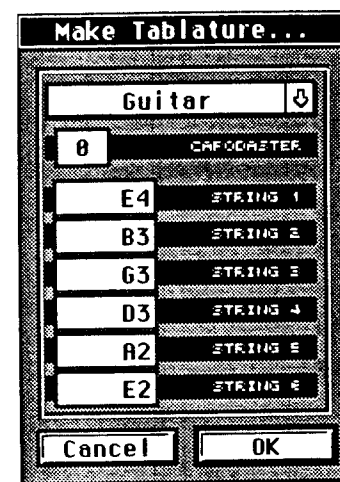
1. Si vous ne voulez convertir qu'une partie de la Piste/Part, utilisez le menu Select pour définir la sélection.
Vous pouvez par exemple ne convertir que les notes sélectionnées, ou que celles qui sont à l'intérieur du Cycle, etc. Notez cependant :

- Vous pouvez ne convertir que certaines notes en notes de tablature, mais tout le système sera converti en ce qui concerne le nombre de lignes, etc.

2. Vérifiez que les notes de la portée font bien partie de la tessiture de l'instrument.

Les notes en dehors de la tessiture ne seront pas converties.

3. Choisissez Make Tablature dans le menu Staff Settings.



La boîte de dialogue Make Tablature.

4. Choisissez un des instruments prédéfinis dans le menu pop-up.
5. Si vous n'utilisez pas un des instruments prédéfinis, définissez la note à vide de chaque corde à l'aide des six cases de valeur.
Si vous n'utilisez pas une corde donnée (ex : basse, luth...), mettez-la sur Off.
6. Si nécessaire, définissez le placement du capodastre.
Cela augmentera les notes à vide d'autant de demi-tons qu'indiqué. Cela amène le programme à placer les notes sur des cordes plus graves que normalement. Si par exemple vous placez le capodastre à 3 (comme si il était placé sur le troisième fret), un si 2 qui normalement devrait être joué sur

le second fret de la cinquième corde d'une guitare (en partant du bas) sera placé sur le septième fret de la sixième corde.

7. Cliquez sur OK.

La tablature apparaît. Vous aurez autant de lignes que vous avez activé de cordes. Toutes les notes auront maintenant un numéro de fret, plutôt qu'une tête.



Avant et après Make Tablature.

8. Modifiez le résultat si nécessaire.

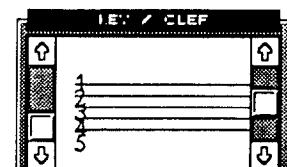
Généralement, vous pouvez faire des modifications de Display Quantize, ajouter des symboles, etc, comme sur n'importe quelle portée. Cependant, la modification des notes elles-mêmes est un peu différente des notes normales. Voir ci-dessous.

- Si vous faites Undo après l'opération, vos notes seront converties dans l'autre sens, mais la portée restera une portée de tablature ; Si vous voulez la changer en portée normale, ouvrez Staff Settings, changez le nombre de lignes et choisissez une nouvelle clef.

CRÉATION MANUELLE

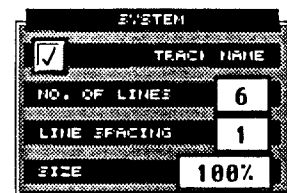
Pour créer un système vierge de tablature, faites ceci :

1. Changez la clef en symbole de tablature.



La clef de tablature.

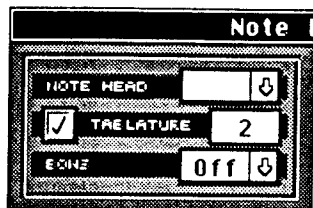
2. Ouvrez Staff Settings et cliquez sur le bouton "Staff Options...".
3. Paramétrez "No. Of Lines" pour le nombre de cordes de l'instrument pour lequel vous établissez la partition.
4. Augmentez la valeur Line Spacing (espacement des lignes) à 1 ou 2. Les lignes doivent être plus espacées pour que les chiffres soient lisibles.



Paramètres suggérés pour une tablature de guitare.

5. Paramétrez ce que vous voulez dans Staff Settings et Staff Options, puis fermez les boîtes de dialogue.
6. Insérez des notes sur les lignes.
La hauteur des notes n'est pas importante. Seul importe le fait que la note soit sur la bonne ligne.

7. Double-cliquez sur une tête de note, une à la fois.
La boîte de dialogue Note Info apparaît.
8. Activez l'option Tablature et choisissez une valeur de fret dans la case à côté.



Les paramètres de tablature dans Note Info.

9. Fermez la boîte de dialogue.

- Notez que la Part ne jouera pas correctement en MIDI. Le numéro de fret n'est qu'un symbole d'affichage, et il ne modifie pas la hauteur de la note lorsqu'elle est jouée en MIDI. Si vous voulez connaître la hauteur MIDI d'une note, cliquez dessus et regardez la ligne d'info. Pour plus d'informations, voir ci-dessous.

APPARENCE DES CHIFFRES DE TABLATURE

Parmi les paramètres de polices de caractère décrits en page 13-18, vous en trouverez un pour les numéros de tablature. Cela permet de choisir n'importe quelle police, taille et style pour les numéros qui sont affichés sur les tablatures.

MODIFICATION

La modification des tablatures se fait comme dans n'importe quelle partition. Vous pouvez déplacer les notes, gérer les ligatures, la direction des hampes, etc., comme décrit par ailleurs dans ce manuel. Il n'y a qu'une chose particulière, c'est la hauteur des notes.

POSITIONS DES NOTES SUR LES LIGNES

La position des notes par rapport aux lignes, dans une partition normale, représente la hauteur. Dans une tablature, une ligne ne représente qu'une corde. Cubase Score utilise des lignes normale, même pour les tablatures, ce qui signifie que la hauteur des notes est quand même dépendante de la ligne sur laquelle elles se trouvent. L'inconvénient, c'est que converti en termes de hauteur de note MIDI, ça n'a plus aucun sens.

LE NUMÉRO DE FRET

Encore une fois, le numéro de fret ne modifie pas les données MIDI. Ce n'est qu'un symbole dans la partition qui remplace la tête de note normale. Le numéro de fret ne peut être changé qu'en le modifiant dans la boîte de dialogue Note Info, comme décrit ci-dessus.

LA LIGNE D'INFO

Lorsque vous cliquez sur une note, la ligne d'info indique de quelle note MIDI il s'agit. Comme la lecture MIDI d'une tablature n'a pas de sens, il vaut mieux éviter de modifier ces notes avec la ligne d'info.

))

))

))

))

11

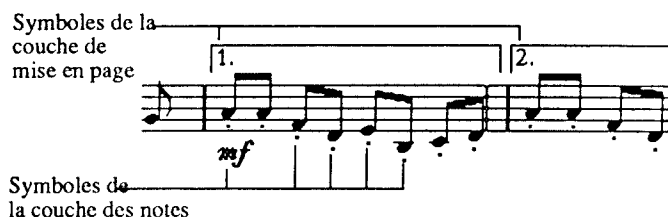
AJOUTER DES
SYMBOLES

DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

- Ce que sont les différents types de symboles.
- Comment insérer et modifier des symboles.
- Divers détails sur les symboles.

PRINCIPE: LA COUCHE DE MISE EN PAGE

Ce chapitre explique comment ajouter des symboles à la partition. Ces symboles sont de deux types, ceux de la couche des notes (parce qu'ils leur sont liés, comme les accents, les dynamiques, les liaisons, les paroles...) et ceux de la couche de mise en page (marques de répétition, certains types de texte, etc).



Nous allons maintenant examiner ces symboles dans le détail.

SYMBOLES DE LA COUCHE DES NOTES

Regardons d'abord les symboles de la couche des notes. Il y en a de trois sortes :

- *Les symboles de notes.* Ils sont liés à une note et une seule, par exemple les accents et les paroles. Lorsque vous déplacez la note, les symboles

sont déplacés avec. Idem si vous Coupez ou Copiez la note et que vous la Collez : le symbole est collé en même temps.

- *Les symboles dépendant de notes.* Il n'y a que quelques symboles dans cette catégorie, par exemple les lignes d'arpège. En un sens, elles se comportent comme des appoggiatures (voir page 8-26). Elles doivent être suivies d'une note ou d'un accord. Sinon, elles disparaissent.
- *Tous les autres symboles de la couche des notes* (tempo, dynamiques, accords, etc). Leur position est relative à une mesure précise. Quoi que vous fassiez aux notes, ces symboles ne bougent pas. Cependant, leur position graphique est liée à leur position dans la mesure. Si par exemple vous changez l'espacement des mesures à travers la page (voir page 15-20), cela modifiera la position des symboles.

SYMBOLES DE LA COUCHE DE MISE EN PAGE

Examinons maintenant les symboles de la couche de mise en page. Comme décrit ci-dessus, il y a un certain nombre de symboles qui sont dessinés sur une "couche" différente des autres. Ils se trouvent rassemblés dans la partie "Layout" de la palette des symboles, voir ci-dessous.

COMMENT LA COUCHE DE MISE EN PAGE EST MÉMORISÉE

- Il est très important de comprendre comment la couche de mise en page est gérée pour éviter des problèmes potentiels.

La couche de mise en page n'est pas mémorisée individuellement pour chaque Piste, contrairement aux autres symboles. Au lieu de ça, elle est commune à un *ensemble* de Pistes. Illustrons ceci par un exemple :

Vous avez quatre Pistes qui constituent un quartet de cordes. Vous les travaillez en Score Edit en même temps, vous ajoutez des symboles à la partition, dans la couche des notes et dans celle de mise en page.

Supposons maintenant que vous fermez le Score Edit, et que vous le rouvrez avec une seule des Pistes. Tous les symboles de la couche des notes sont bien là, alors que les symboles de la couche de mise en page ont disparu !

Pas de panique, fermez à nouveau l'éditeur, ouvrez les quatre Pistes en même temps et les symboles ont disparu.

Vous avez probablement déjà compris ce qui s'est passé. Les symboles de mise en page font partie d'une entité globale, qui n'est pas stockée Piste par Piste, mais pour un groupe de Pistes. À chaque fois que vous ouvrez la même combinaison de Piste dans Score Edit, vous obtiendrez la même couche de mise en page.

Il y a d'autres choses dans la couche de mise en page, à part les symboles. Vous trouverez plus d'infos dans le chapitre "Mise en page".

POURQUOI DEUX COUCHES ?

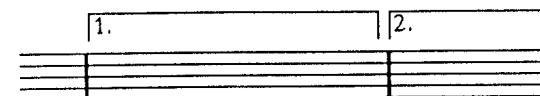
Il y a deux raisons à cette division :

- Beaucoup des symboles de la couche de mise en page peuvent s'étendre sur plusieurs portées, ou pour une raison ou une autre n'ont de sens que par rapport à un ensemble de portées.
- La couche de mise en page n'est qu'une partie d'un concept plus vaste de mise en page. Les gabarits permettent d'extraire des bouts d'une partition complète et de les formater automatiquement. Tout ceci est décrit en page 14-1.

CACHER LA COUCHE DES NOTES

Pour ne visualiser que la couche de mise en page, mettez-vous en mode Page et choisissez "Layout Layer Only" dans le menu pop-up Options. L'écran se redessine très vite et permet de repérer une partie

dans le morceau aisément identifiable à ses symboles de mise en page.



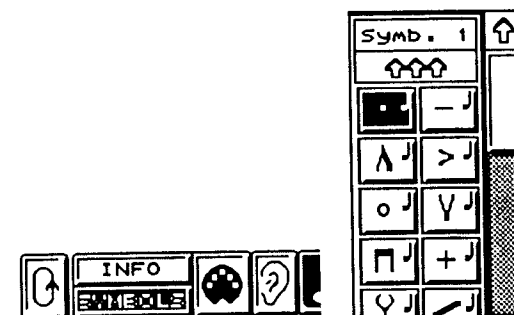
"Layout Layer Only" activé sur l'exemple précédent.

À partir de la page 11-8, vous découvrirez quels symboles font partie de la couche des notes et lesquels font partie de la couche de mise en page.

LA PALETTE DES SYMBOLES

L'AFFICHER ET LA CACHER

1. Vérifiez que la barre de statut est visible.
2. Cliquez sur le bouton Symbols.
La palette des symboles apparaît à droite de la fenêtre.



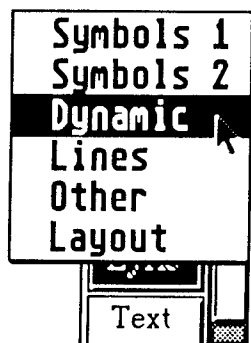
Le bouton Symbols (activé) et une partie de la palette.

CHOIX D'UN SYMBOLE DANS LA PALETTE

AFFICHER LE BON GROUPE

Il y a plus de symboles dans la palette qu'elle ne peut en afficher. Ces symboles sont donc classés par catégories :

1. Amenez le curseur sur le type des symboles et cliquez.
Un menu pop-up apparaît.



Le menu pop-up de la palette des symboles.

2. Choisissez une des options.
Elles sont décrites ci-dessous.

3. Si nécessaire, utilisez les flèches en haut et en bas de la palette des symboles pour faire défiler son contenu.
Le nombre de symboles que vous pouvez voir en même temps dépend de la taille de la fenêtre.



Utilisez ces flèches pour faire défiler les symboles

4. Lorsque le symbole que vous voulez est visible, cliquez dessus pour l'activer.
Ci-dessous se trouve une description de la manière dont on utilise chaque symbole.

CHOIX D'UN SYMBOLE AU CLAVIER

- Si vous tapez [Tab], le symbole suivant est sélectionné.
- Si vous tapez [Tab] en maintenant [Shift], le symbole précédent est sélectionné.

APPELER LA PALETTE DES SYMBOLE COMME UNE BOÎTE À OUTILS

1. Maintenez [Control].

2. Cliquez n'importe où dans la fenêtre avec le bouton de droite et maintenez-le enfoncé.
La palette apparaît, affichant la dernière catégorie de symboles.
3. Choisissez le symbole que vous voulez, et relâchez le bouton.

LES SYMBOLES DISPONIBLES

Les illustrations ci-dessous montrent tous les symboles disponibles, divisés en catégories. Les légendes contiennent des informations sur les symboles de chaque catégorie.

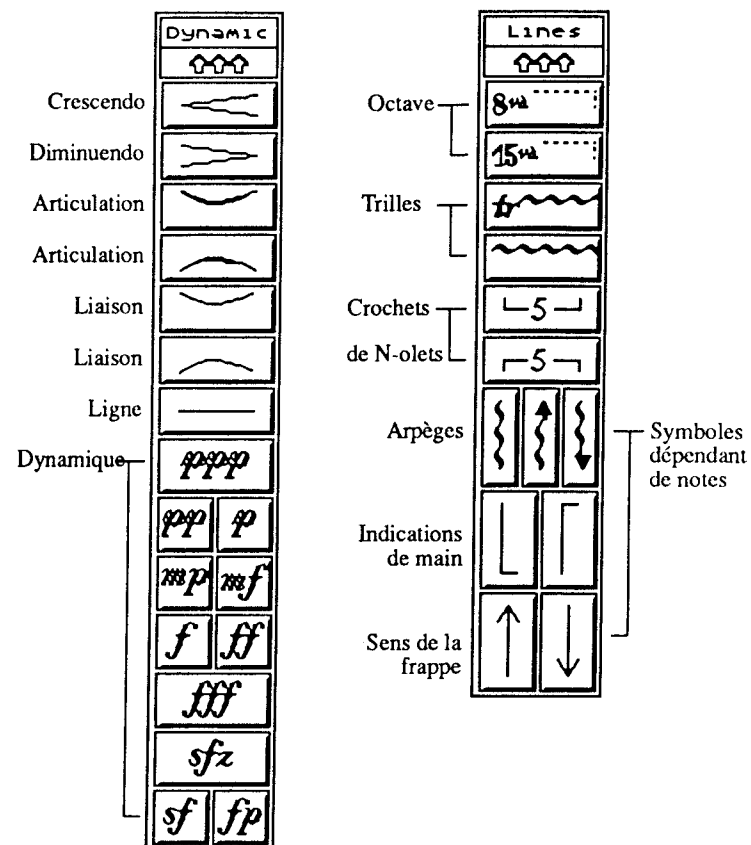
Certains sont des symboles de note ; ils sont repérés par une petite icône de note dans la palette.

| Symb. 1 | | | | Symb. 2 | |
|----------------|--|-----------------|--|---------------|--|
| Staccato | | Tenuto | | Accent | |
| Accent | | Point d'orgue | | Répétition | |
| Pizzicato | | Archet tiré | | Parlé | |
| Archet poussé | | Étouffé | | Gruppetto | |
| Pos. pouce | | Tremolo | | Trille | |
| Tremolo | | Tremolo | | Glissando | |
| Charley fermée | | Charley ouverte | | Symb. cuivres | |
| Accent | | Accent | | Symb. cuivres | |
| | | | | Séparateur | |

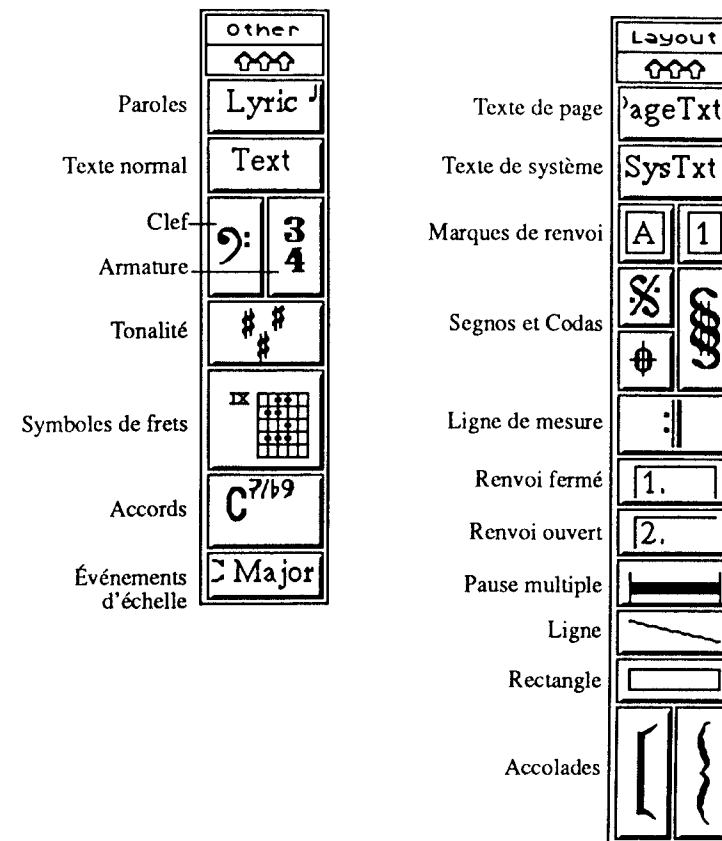
Les symboles de la palette "Symbols 1". La plupart sont des symboles de note.

| Symb. 2 | | | |
|---------------------------------|--|----------------------|--|
| Pédale enfoncée et relâchée | | Notes graphiques | |
| Tempo exprimé numériquement | | Accidents graphiques | |
| Tempo exprimé en valeur de note | | | |
| Feeling triolet | | | |
| Silences graphiques | | | |

Les symboles de la palette "Symbols 2". Les notes, silences et accidents ne servent que comme éléments graphiques, ils ne sont pas joués en MIDI.



Les symboles des palettes "Dynamic" et "Lines". Notez les symboles dépendant des notes dans la palette "Lines".



Les symboles des palettes "Other" et "Layout". Notez que Cubase traite les paroles (Lyrics) comme symboles de notes et que les symboles de mise en page ("Layout") sont sur une couche à part.

D'autres détails sur ces symboles se trouvent en page 11-25.

IMPORTANT ! - SYMBOLES, PORTÉES ET VOIX

La plupart des symboles appartiennent à une portée lorsqu'ils sont insérés. Seuls les symboles de notes sont différents. Ils appartiennent à des notes, et donc à des voix.

Il est très important que la bonne portée soit active lorsque vous ajoutez des symboles (si vous travaillez sur plusieurs portées, bien sûr).

Si vous ajoutez un symbole alors que ce n'est pas la bonne portée qui est active, ce symbole disparaîtra peut-être si vous travaillez sur un autre ensemble de Pistes (vous n'avez pas rouvert la Piste sur laquelle vous avez inséré le symbole sans le savoir).

Il en va de même pour les symboles de note et leur relation aux voix. Vérifiez que la bonne voix est active lorsque vous ajoutez des symboles, ou ils pourraient se retrouver au mauvais endroit, les points d'orgue peuvent être inversés, etc.

AJOUTER DES SYMBOLES À LA PARTITION

FAIRE DE LA PLACE ET GÉRER LES MARGES

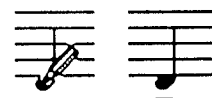
- S'il n'y a pas assez de place entre les portées pour ajouter des symboles (par exemple du texte), voir page 15-25 pour plus d'infos sur la manière de séparer les portées.
- Si la partition est trop chargée après que vous avez ajouté des symboles, vérifiez Automatic Layout en page 15-28.

- Les symboles que vous ajoutez dans les marges ne seront pas imprimés ! Voir page 16-4.

AJOUTER DES SYMBOLES DE NOTE

AJOUTER UN SYMBOLE À UNE NOTE

1. Vérifiez que le bon symbole est sélectionné dans la palette des symboles.
Les symboles de note ont tous une icône de note dans la palette.
2. Choisissez le crayon dans la boîte à outils.
Le crayon est également sélectionné automatiquement lorsque vous cliquez sur un symbole dans la palette.
3. Cliquez sur la note, ou au-dessus, ou au-dessous.
Si vous cliquez sur la note, le symbole est placé à une distance prédéfinie de celle-ci. Si vous cliquez plutôt au-dessus ou au-dessous, c'est vous qui choisissez la distance verticale entre le symbole et la note. Dans les deux cas, le symbole est aligné horizontalement avec la note. Il peut être déplacé verticalement par la suite.



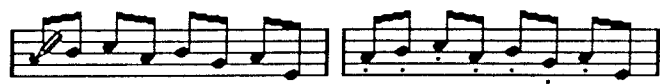
Cliquer sur une note insère le symbole (dans ce cas, une tenue) à une distance prédéfinie de la note.

AJOUTER UN SYMBOLE À PLUSIEURS NOTES AVEC LE CRAYON

Vous pouvez par exemple avoir besoin d'un symbole de staccato sur toutes les notes de quelques mesures. Faites ceci :

1. Vérifiez que le bon symbole est sélectionné dans la palette des symboles.
2. Utilisez le menu "Select" pour choisir à quelles notes vous allez appliquer le symbole.
3. Si le menu "Select" comprend des notes sélectionnées, sélectionnez les notes que vous voulez.
4. Choisissez le crayon dans la boîte à outils.
5. Maintenez [Alternate] et cliquez sur n'importe quelle note de la portée.

Les symboles sont placés à une distance prédéfinie des notes qui répondent aux critères du menu Select. Les symboles peuvent être déplacés après.



Cliquer avec [Alternate] insère le symbole sur un certain nombre de notes.

AJOUTER UN SYMBOLE À PLUSIEURS NOTES AVEC LE CLAVIER

Faites comme ci-dessus, mais après l'étape 3, tapez [Insert] au clavier au lieu d'utiliser le crayon.

AJOUTER UN SYMBOLE SANS LE LIER À UNE NOTE

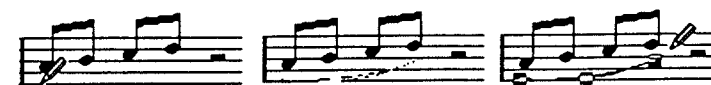
Les symboles de note peuvent aussi être "libres". Cela permet d'ajouter par exemple un staccato à un silence.

1. Choisissez le symbole et le crayon, comme ci-dessus.
2. Maintenez [Control].
3. Cliquez n'importe où dans la partition.

ADDING OTHER SYMBOLS

AVEC LE CRAYON

1. Vérifiez que le bon symbole est sélectionné dans la palette des symboles.
2. Choisissez le crayon dans la boîte à outils.
3. Cliquez une fois ou cliquez et déplacez la souris.
Le symbole apparaît. Pour les symboles qui ont une longueur variable, vous pouvez glisser la souris sans relâcher le bouton pour définir directement la longueur du symbole. Celui-ci apparaît avec ses poignées sélectionnées (si il utilise des poignées) de manière à pouvoir changer directement sa taille. Tout est décrit en page 11-21.



Cliquez - glissez - relâchez !

EN GLISSANT

1. Placez le curseur sur un symbole de la palette des symboles.
2. Cliquez et sans relâcher le bouton, glissez le symbole au-dessus de la portée.
3. Lorsque vous êtes au bon endroit, relâchez la souris.
Comme avec le crayon, le symbole apparaît avec ses poignées, le cas échéant.

À PROPOS DES SYMBOLES DÉPENDANT DE NOTES

Les symboles dépendant de notes (comme les arpèges, les indications de jeu, voir le tableau plus haut), doivent être suivis d'une note, faute de quoi ils restent invisibles.

AJOUT DE TEXTE

Il y a des méthodes particulières pour ajouter du texte, décrites dans leur propre chapitre, "Ajouter du texte".

AJOUTER DES LIAISONS ET DES ARTICULATIONS

Les liaisons et les articulations peuvent être dessinées comme n'importe quel autre symbole. Les liaisons sont normalement ajoutées par le programme automatiquement, mais vous pouvez en ajouter vous-même.

LIAISONS, ARTICULATIONS ET LA VALEUR DE SNAP

Puisqu'une liaison ou une articulation va toujours d'une note à une autre (ou un accord), le début et la fin d'une liaison ou d'une articulation sont toujours liés à deux notes de la portée.

Lorsque vous dessinez une liaison ou une articulation, le programme utilise la valeur de Snap pour trouver les deux notes les plus proches pour leur attribuer le symbole. En d'autres termes, pour ajouter une liaison ou une articulation à une double croche, vérifiez que Snap est au moins à 16 (ou à 32...).

Notez que cela n'implique pas forcément que le symbole doit commencer ou terminer exactement en dessous d'une note. Vous pouvez le déplacer comme vous voulez. Cela implique seulement que lorsque vous utilisez l'outil de mise en page (flèche blanche) pour déplacer graphiquement une note, la liaison ou l'articulation se déplace avec (voir page 8-23). Il en va de même si vous modifiez la largeur de la mesure : la liaison ou l'articulation est modifiée en conséquence.

DESSINER LA LIAISON OU L'ARTICULATION

1. Vérifiez les deux notes que doit relier la liaison ou l'articulation, et réglez le Snap en conséquence.
Par exemple, si l'une d'elles est une noire et l'autre une croche, mettez le Snap à 8 ou plus (16, 32, etc).
2. Sélectionnez la liaison ou l'articulation dans la palette des symboles.
3. Choisissez le crayon dans la boîte à outils.
4. Placez la souris près de la première note et cliquez, puis glissez jusqu'à la seconde.
Il y a deux fonctions spéciales pour insérer une liaison ou une articulation entre deux notes données.

AJOUTER UNE LIAISON/ARTICULATION ENTRE DEUX NOTES AVEC LA SOURIS

1. Sélectionnez deux notes.
2. Choisissez le symbole dans la palette des symboles et le crayon dans la boîte à outils.
3. Maintenez [Control] et cliquez sur une des deux notes.

AJOUTER UNE LIAISON/ARTICULATION ENTRE DEUX NOTES AU CLAVIER

1. Sélectionnez un ensemble de notes.
2. Choisissez le symbole dans la palette des symboles.
3. Tapez [Insert].



Ajouter une articulation avec la touche [Insert].

INSERTION MULTIPLE

- Si vous maintenez [Alternate] en ajoutant un symbole à une portée dans un système, ce symbole sera placé à la même position, sur toutes les portées. Cela permet de mettre par exemple des marques de répétition pour tous les instruments en même temps.
- De la même manière, si vous maintenez [Alternate] en insérant des crochets, ils sont ajoutés à toutes les portées.

SÉLECTIONNER, DÉPLACER ET DUPLIQUER

Cela s'effectue comme pour tous les autres objets de Cubase. Nous n'en décriront donc pas tous les détails ici, nous nous contenterons des spécificités de la partition (Pour plus d'infos, voir le manuel principal de Cubase).

SÉLECTION

- Presque tous les symboles peuvent être sélectionnés simplement en cliquant dessus. Pour les symboles qui ont une longueur et une taille, une ou plusieurs poignées peuvent apparaître.



Un crescendo sélectionné.

- Une exception : les liaisons et articulations qui peuvent être sélectionnées en cliquant sur leur début ou leur fin, ou à l'aide d'un rectangle de sélection.

DÉPLACEMENT ET DUPLICATION

- Les symboles de note et les symboles dépendant de notes se déplacent avec les notes auxquelles ils appartiennent. En d'autres termes, si vous déplacez la note/l'accord, les symboles sont déplacés en même temps.

- Les symboles de note (comme les accents et les paroles) ne peuvent être déplacés que verticalement. D'autres symboles (comme les crochets) ne peuvent être déplacés qu'horizontalement.
- Tous les autres symboles sans poignées peuvent être déplacés librement. Si vous maintenez [Shift], le mouvement est restreint à une seule direction.
- Si le symbole a une ou plusieurs poignées, ne le déplacez *pas* par les poignées, ou vous changeriez sa forme au lieu de le déplacer.
- Les liaisons/articulations sont une exception, elles peuvent être déplacées en bougeant les poignées l'une après l'autre. Cependant, si vous utilisez la flèche blanche (voir page 8-23) pour déplacer les notes auxquelles elles appartiennent, ou si vous changez la largeur de la mesure, elles seront modifiées automatiquement.
- La duplication s'effectue en déplaçant avec [Alternate] enfoncé, comme toujours dans Cubase. Les liaisons, les articulations, les crochets et les barres de mesure ne peuvent pas être dupliqués.

AVEC LES INDICATEURS X-POS ET Y-POS

| | |
|---------|-----|
| X-POS : | 391 |
| Y-POS : | 104 |

À droite de la boîte à outils se trouvent deux valeurs qui montrent les coordonnées horizontale et verticale. Lorsque vous sélectionnez un objet, la position de son coin supérieur gauche est affichée ici. Cela permet d'aligner les objets manuellement. Pour exemple, pour aligner une fin avec une barre de mesure, faites ceci :

1. Cliquez sur la barre de mesure pour la sélectionner.
2. Mémorisez sa valeur X-Pos.
3. Dessinez un renvoi.
4. Déplacez sa poignée gauche jusqu'à ce que X-Pos affiche la même valeur que pour la barre de mesure.

CHANGER LA LONGUEUR ET LA FORME

Généralement, vous pouvez changer la forme de n'importe quel symbole ayant une longueur. Faites ceci :

CHANGEMENT DE TAILLE

1. Sélectionnez le symbole.
Les poignées apparaissent.



Les symboles avec une longueur variable ont deux poignées lorsqu'ils sont sélectionnés.

2. Déplacez une des poignées.
Le mouvement peut être restreint à une seule direction, selon le symbole.

MODIFIER LA FORME DES LIAISONS ET DES ARTICULATIONS

Les liaisons et les articulations ont trois poignées, ce qui implique que vous pouvez non seulement changer leur taille mais aussi leur forme.



Déplacer la poignée du milieu change sa forme.

MODIFICATION DE TOUTES LES ACCOLADES ET CROCHETS

Si vous maintenez [Alternate] en modifiant des accolades/crochets (en les raccourcissant, rallongeant ou déplaçant), le changement est appliqué à tous les crochets/accolades du système.

EFFACEMENT

Vous pouvez effacer les symboles comme tous les autres objets de Cubase, soit avec la gomme soit en les sélectionnant et en tapant [Backspace] ou [Delete]. Pour plus de détails, voir le manuel principal de Cubase.

COPIER ET COLLER

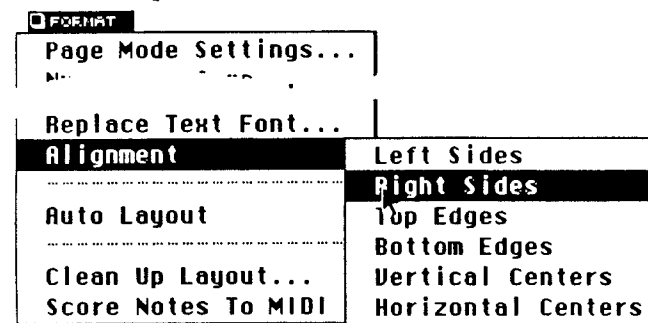
Tous les symboles, sauf ceux qui font partie de la catégorie Layout (mise en page), peuvent être copiés et collés comme n'importe quel autre objet de Cubase. La règle suivante s'applique :

- Les symboles qui étaient liés à des notes (comme les accents) deviendront "libres" lorsqu'ils seront collés. C'est-à-dire qu'ils ne seront plus liés à une note.

ALIGNEMENT

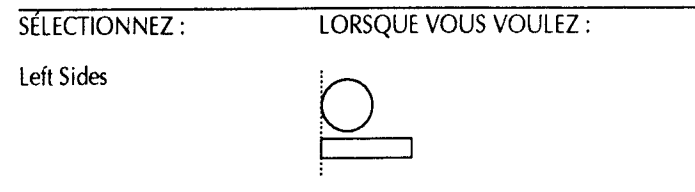
Les symboles peuvent être alignés comme dans les programmes de dessin. Faites ceci :

1. Sélectionnez l'objet qui a la position "correcte".
2. En maintenant [Shift], sélectionnez tous les autres objets que vous voulez aligner sur celui-ci.
3. Choisissez Alignment dans le menu Format.

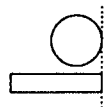


Alignement et son sous-menu.

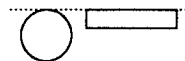
4. Choisissez l'option désirée dans le sous-menu qui apparaît.
Les objets seront déplacés.



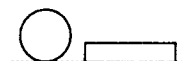
Right Sides



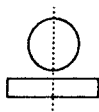
Top Edges



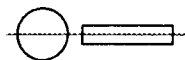
Bottom Edges



Vertical Centers



Horizontal Centers



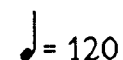
- Les symboles de note, comme les staccato et les accents, ne peuvent être alignés verticalement.

DOUBLE-CLIQUER SUR DES SYMBOLES

Il y a un certain nombre de symboles sur lesquels on peut double-cliquer. Dans ce cas, une boîte de dialogue ou un menu apparaissent, où vous pouvez modifier les paramètres de telle sorte que l'apparence des symboles ou leur signification MIDI soit modifiée. Tout est décrit ci-dessous.

DÉTAILS SUR LES SYMBOLES

TEMPO



Il affiche toujours le tempo en cours, selon la Master Track. En d'autres termes, pour que ce symbole affiche un tempo donné, mettez cette valeur dans la Master Track.

Normalement, ce symbole affiche le nombre de temps (de noires) à la minute, mais si vous double-cliquez dessus, un menu apparaît qui vous permet de sélectionner n'importe quelle valeur de note.

CHANGEMENT DE TEMPO EN VALEUR DE NOTE



Ce symbole vous permet de spécifier un changement de tempo en tant que changement d'une valeur de note pour une autre. L'exemple ci-dessus signifie : "diminuer le tempo d'un tiers".

Pour changer la valeur de note pour l'un ou l'autre symbole, cliquez dessus. Un menu pop-up avec les valeurs de note disponibles apparaît.

NOTES, SILENCES ET ACCIDENTS

Il y a un certain nombre de têtes de notes, de silences et d'accidents dans la catégorie "Symbols 2" de la palette des symboles. Ce ne sont que des éléments graphiques, ils n'ajoutent pas de données MIDI dans les Pistes.

Les silences peuvent être utilisés pour noter les silences différemment. Par exemple, lorsque le programme affiche automatiquement un soupir pointé, vous pouvez le cacher (voir page 15-12) et le remplacer par deux symboles graphiques, un soupir et un demi-soupir.

RÉPÉTITIONS



Les signes de répétition (une et deux mesures) ont une fonction spéciale : si vous maintenez [Control] en les ajoutant, tous les symboles des mesures dans lesquelles ils sont placés sont automatiquement cachés (pour plus d'info sur le moyen de cacher des symboles, voir page 15-12).

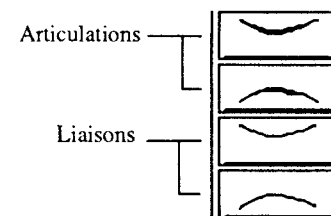
CRESCENDO ET DIMINUENDO (DECRESCENDO)



Les symboles de crescendo et de decrescendo ont deux extrémités, que vous pouvez déplacer pour changer la taille du symbole.

Si vous double-cliquez sur un crescendo/decrescendo, une boîte de dialogue s'ouvre, où vous pouvez faire en sorte que le symbole soit retranscrit sur les données MIDI, voir page 17-4.

LIAISONS ET ARTICULATIONS



Il y a deux types de liaisons/articulations dans la palette des symboles. Les variations haute/basse sont en fait le même symbole, mais avec des directions différentes.

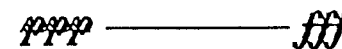
Les liaisons et les articulations ont trois poignée. Celle du milieu permet de changer leur forme, en la déplaçant vers le haut ou le bas. Vous pouvez aussi inverser un symbole en déplaçant la poignée du milieu.

En utilisant l'outil de mise en page (flèche blanche, voir page 8-23), vous pouvez déplacer une extrémité d'une liaison/articulation sans changer sa relation avec la note. En d'autres termes, cette extrémité de la liaison/articulation gardera sa distance relative à cette note si vous déplacez la note avec l'outil flèche blanche ou si vous changez la taille des mesures.

DYNAMICS

Ce sont les symboles de dynamique, de fff à ppp, y compris les sforzando, etc. Ces symboles peuvent être double-cliqués puis utilisés pour modifier les données MIDI, voir page 17-5.

Il y a aussi une ligne dans cette partie de la palette des symboles qui permet de faire ce type de changement de dynamique :



LINES

Il y a quelques symboles dans la partie Lines de la palette des symboles.

- Les deux symboles de groupes de n-lets ont un numéro par défaut de 5. Vous pouvez double-cliquer dessus et taper n'importe quel nombre de 2 à 32.
- Les lignes verticales sont dépendantes des notes. Cela signifie qu'elles doivent être suivies d'une note. Pour plus d'infos, voir page 11-2 et les paragraphes sur les appoggiatures (qui se comportent de manière identique) en page 8-26.
- Les symboles d'octave (8va et 15va) agissent comme une transposition d'affichage locale (voir page 3-23), ils décalent les notes d'une ou deux octaves vers le bas.

CLEFS

Vous pouvez insérer un symbole de clef n'importe où dans la partition. Il aura un effet sur les notes, tout comme la première clef de chaque portée. Et comme elle, on choisit le type de clef dans la boîte de dialogue qui apparaît dès que vous cliquez. Pour plus de détails, voir page 5-38 et page 3-14.

Lorsque vous double-cliquez sur une clef existante, la même boîte de dialogue apparaît, vous permettant de changer son type.

SIGNATURES RYTHMIQUES

Vous pouvez insérer un symbole de signature rythmique au début de n'importe quelle mesure. Insérer une nouvelle signature rythmique insère un changement dans la Master Track, comme décrit en page 5-38.

Lorsque vous cliquez avec le crayon, une boîte de dialogue apparaît, vous permettant de spécifier une signature rythmique. Lorsque vous double-cliquez sur une signature rythmique existante, la même boîte de dialogue apparaît, vous permettant de changer sa valeur. Cette boîte de dialogue est décrite en page 3-15.

CHANGEMENTS DE TONALITÉ

Insérer un changement de tonalité revient à insérer une nouvelle clef (voir ci-dessus). Vous trouverez plus de détails sur les changements de tonalité en page 3-21.

SYMBOLES D'ACCORDS DE GUITARE

Vous pouvez ajouter des accords de guitare n'importe où dans la partition.

LINES

Il y a quelques symboles dans la partie Lines de la palette des symboles.

- Les deux symboles de groupes de n-lets ont un numéro par défaut de 5. Vous pouvez double-cliquer dessus et taper n'importe quel nombre de 2 à 32.
- Les lignes verticales sont dépendantes des notes. Cela signifie qu'elles doivent être suivies d'une note. Pour plus d'infos, voir page 11-2 et les paragraphes sur les appoggiatures (qui se comportent de manière identique) en page 8-26.
- Les symboles d'octave (8va et 15va) agissent comme une transposition d'affichage locale (voir page 3-23), ils décalent les notes d'une ou deux octaves vers le bas.

CLEFS

Vous pouvez insérer un symbole de clef n'importe où dans la partition. Il aura un effet sur les notes, tout comme la première clef de chaque portée. Et comme elle, on choisit le type de clef dans la boîte de dialogue qui apparaît dès que vous cliquez. Pour plus de détails, voir page 5-38 et page 3-14.

Lorsque vous double-cliquez sur une clef existante, la même boîte de dialogue apparaît, vous permettant de changer son type.

SIGNATURES RYTHMIQUES

Vous pouvez insérer un symbole de signature rythmique au début de n'importe quelle mesure. Insérer une nouvelle signature rythmique insère un changement dans la Master Track, comme décrit en page 5-38.

Lorsque vous cliquez avec le crayon, une boîte de dialogue apparaît, vous permettant de spécifier une signature rythmique. Lorsque vous double-cliquez sur une signature rythmique existante, la même boîte de dialogue apparaît, vous permettant de changer sa valeur. Cette boîte de dialogue est décrite en page 3-15.

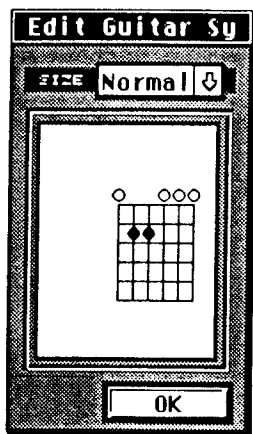
CHANGEMENTS DE TONALITÉ

Insérer un changement de tonalité revient à insérer une nouvelle clef (voir ci-dessus). Vous trouverez plus de détails sur les changements de tonalité en page 3-21.

SYMBOLES D'ACCORDS DE GUITARE

Vous pouvez ajouter des accords de guitare n'importe où dans la partition.

Lorsqu'un symbole d'accord est inséré, il est "vide". Vous pouvez double-cliquer dessus et ajouter des symboles comme décrit ci-dessous :



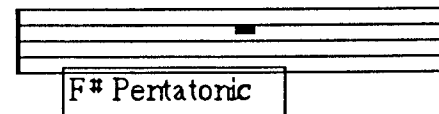
La boîte de dialogue des accords de guitare.

- Pour placer un point noir sur n'importe quelle corde à n'importe quel fret, cliquez dessus. Pour le supprimer, cliquez dessus à nouveau.
- Pour ajouter un symbole juste au-dessus de la corde, en dehors du manche, cliquez-y. Des clics consécutifs vous permettent de choisir entre un cercle (corde à vide), une croix (ne pas jouer cette corde) et aucun symbole.
- Pour ajouter un numéro de capodastre, cliquez à gauche du symbole. Des clics consécutifs vous permettent de choisir un numéro.
- Si vous voulez un symbole plus grand que la normale, choisissez "Large" dans le menu pop-up Size.

SYMBOLES D'ACCORDS

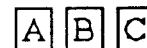
Ils sont décrits en page 12-2.

ÉVÉNEMENTS D'ÉCHELLE



Ils ne sont utilisés qu'avec un module optionnel de Cubase nommé StyleTrax.

MARQUES DE REPRISE



Il en existe de deux types, avec des chiffres ou des lettres.

Lorsque vous placez la première sur la partition, elle sera marquée 1 ou A (selon votre choix), la seconde sera automatiquement numérotée 2 ou B, la troisième 3 ou C, etc. Si vous en effacez une, la numérotation des autres sera modifiée pour que ça forme toujours une série complète.

LIGNES DE MESURE

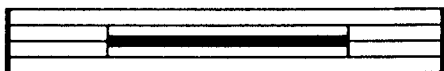
Il y a deux choses que vous pouvez faire avec les lignes de mesure :

- Modifier ou remplacer celles qui existent par d'autres d'un autre type.
- Ajouter des lignes de mesure "graphiques" au milieu de mesures existantes. Cela divise la mesure en deux, mais elle a globalement toujours la même taille. Cela sert à faire des anacrouses, voir page 15-18.

RENOIS

Il y a deux types de renvois, ouverts et fermés. Tous deux peuvent être agrandis à n'importe quelle taille en déplaçant les poignées. Vous pouvez aussi double-cliquer sur un chiffre existant et taper le texte que vous voulez. Dans la boîte de dialogue Global Settings (voir page 13-18), vous pouvez changer la police et la taille pour les renvois.

PAUSES MULTIPLES



Il y a un symbole pour une pause multiple dans la catégorie Layout. Lorsque vous l'utilisez, il vaut probablement mieux cacher la "vraie" d'abord (voir page 15-12).

LIGNES ET RECTANGLES

Il y a une ligne et un rectangle qui peuvent servir à tout ce qui vous passe par la tête. Vous pouvez en modifier la taille en cliquant sur les poignées (pour sélectionner le rectangle, cliquez sur un de ses bords).

Si vous double-cliquez sur le rectangle, une boîte de dialogue s'ouvre dans laquelle vous pouvez choisir si le symbole masque ce qui se trouve dessous (comme s'il était blanc : Replace) ou si il est transparent.

Pour sélectionner ou double-cliquer sur un rectangle lorsqu'il est transparent, il faut essayer de viser les bords. Lorsqu'il est blanc, vous pouvez cliquer n'importe où à l'intérieur.

ACCOLADES ET CROCHETS

- Si vous maintenez [Alternate] lors de l'insertion, la même accolade/crochet est insérée sur tous les systèmes.
- Si vous maintenez [Alternate] lors de la modification, les accolades/crochets correspondants (ceux qui sont sur le même ensemble de portées) seront modifiés en conséquence.
- Vous pouvez déplacer une accolade/crochet horizontalement en la déplaçant.
- En déplaçant les poignées supérieure et inférieure qui apparaissent lorsque vous sélectionnez l'accolade/crochet, vous pouvez changer le nombre de portées qu'il recouvre. Si vous maintenez [Alternate] en faisant ça, le changement est reporté sur tous les systèmes.

))

))

))

))

12

AJOUTER DES
ACCORDS

DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

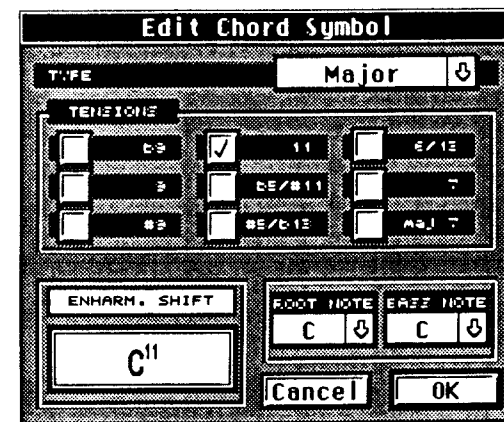
- Comment utiliser Make Chords.
- Comment créer un conducteur
- Comment utiliser les Pistes d'accords pour obtenir un décalage enharmonique correct.
- Ce que sont les Scale Events (événements d'échelle).

SYMBOLES D'ACCORDS

INSÉRER DES SYMBOLES D'ACCORDS MANUELLEMENT

La manière d'utiliser le crayon et la palette des symboles est décrite dans le chapitre "Ajouter des symboles", voir page 11-12.

Lorsque vous insérez un symbole d'accord, une boîte de dialogue s'ouvre, où vous pouvez spécifier le type d'accord.



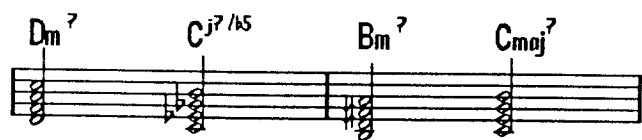
La boîte de dialogue des accords.

1. Sélectionnez la fondamentale dans le menu pop-up Root Note.
2. Avec le menu pop-up Type, choisissez le type d'accord.
3. Utilisez les cases du dessous pour ajouter des tensions.
4. Si vous voulez une basse particulière (comme un accord de do majeur avec un ré à la basse), choisissez une note autre que la fondamentale dans le menu pop-up Bass Note.
5. Si nécessaire, cliquez sur le bouton marqué "Enharm. Shift" pour activer le décalage enharmonique.

MAKE CHORDS

Si vous avez déjà enregistré les accords d'un morceau, Cubase peut les analyser et créer des symboles d'accords automatiquement.

1. Ouvrez le Score Edit.
2. Utilisez le menu Select pour définir la partie de la partition pour laquelle vous voulez créer des accords.
Cela permet de créer des symboles d'accord pour les accords qui sont à l'intérieur de la Boucle, ou sélectionnés, etc.
3. Activez la partition où vous voulez créer les accords.
4. Choisissez "Make Chords" dans le menu pop-up Functions.
Les accords apparaissent. Ils peuvent être déplacés comme les autres symboles et modifiés comme décrit ci-dessous.



Une portée après Make Chords.

À PROPOS DE L'ANALYSE

- Cubase suppose que les accords ne sont pas renversés. Sinon, une basse supplémentaire est ajoutée. Par exemple, les notes do mi sol sont interprétées comme un do majeur, mais sol do mi est interprété comme un do majeur avec un sol à la basse. Si vous ne voulez pas d'interprétation des renversements (pas de notes de basse), maintenez [Control] en sélectionnant Make Chords.
- Toutes les notes de toutes les portées sont prises en compte. Lorsqu'il y a un changement sur une portée, les notes sont réinterprétées et un nouveau symbole d'accords est ajouté. Cela implique qu'il vaut mieux éviter d'avoir une Piste de mélodie dans le Score Edit pendant que vous utilisez Make Chords, ou vous aurez beaucoup plus d'accords que prévu, peut-être avec des tensions étranges.
- En plus, la valeur de Quantize est utilisée. Il y aura au plus un nouvel accord à chaque position de Quantize.

- Il faut qu'il y ait au moins trois notes à un endroit donné pour que le programme les interprète comme un accord. Il y a aussi des combinaisons de notes qui n'ont pas de sens pour le programme et qui ne sont pas interprétées.
- La méthode d'analyse n'est pas infaillible, car le même ensemble de notes peut être interprété différemment selon le contexte. Il se peut que vous deviez modifier quelques accords manuellement. Si vous enregistrez la Piste seulement pour créer automatiquement des accords, jouez-les aussi simplement que possible, sans renversement, sans octave, etc.

MODIFIER DES SYMBOLES D'ACCORD

Vous pouvez modifier un symbole d'accord en le modifiant. La boîte de dialogue qui apparaît est la même que lorsque vous créez le symbole. Voir ci-dessus.

CRÉER DES ACCORDS NON DISPONIBLES DANS LA BOÎTE DE DIALOGUE

Si l'accord que vous voulez ne peut pas être créé dans la boîte de dialogue, vous pouvez le créer en plaçant un texte qui utilise la police Chord. C'est décrit dans le chapitre "Trucs et astuces".

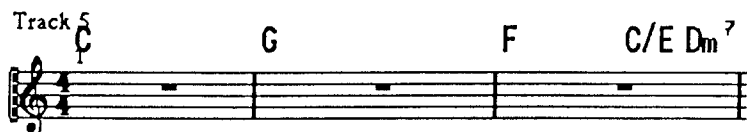
PARAMÈTRES D'ACCORDS

Il y a un certain nombre de paramètres globaux pour les accords, décrits en page 15-6.

CRÉER UN GUIDE

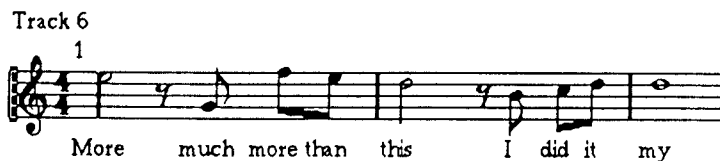
Voici une rapide description de la marche à suivre pour créer un guide.

1. Créez une Piste dans laquelle vous enregistrez les accords du morceau.
Il faut qu'il y ait un accord à chaque endroit où vous voulez afficher un accord dans le guide.
2. Quantifiez la Part autant que possible.
3. Créez une Part de la même longueur sur une autre Piste.
4. Ouvrez les deux Parts dans le Score Edit.
5. Activez la portée qui correspond à la Part vide et utilisez Make Chords.



La Part vide avec uniquement des symboles d'accords.

6. Fermez le Score Edit.
7. Créez une autre Piste.
8. Sur cette Piste, enregistrez la mélodie.
9. Formatez cette Piste en Score Edit, ajoutez des paroles, etc.



La Piste de mélodie.

10. Réfermez le Score Edit.

11. Mergez les Pistes d'accords et de mélodie en amenant l'une des Parts sur l'autre en maintenant [Control] et [Alternate].
Attention à ne pas décaler les Parts dans le temps.

12. Ouvrez la Piste résultante et si nécessaire, affinez-la.



Le guide final.

PISTES D'ACCORDS ET ACCIDENTS

Il y a une catégorie de Piste dans la fenêtre d'Arrangement qui s'appelle Chord. Elle est principalement utilisée par le module Style-Trax, mais elle peut être utile en Score Edit pour les accidents.

Souvent, lorsqu'on crée une partition, on passe beaucoup de temps à modifier les décalages enharmoniques manuellement. Les Pistes Chord (Pistes d'accords) peuvent vous faire gagner des heures !

CRÉER UNE PISTE D'ACCORDS

1. Créez une Piste de catégorie Chord.
2. Ouvrez-la en même temps que les Pistes MIDI qui contiennent les accords.

3. Cliquez à gauche d'une portée de la Piste d'accords pour que les symboles d'accords soit ajoutés dessus.



Une Piste d'accords sélectionnée avant de faire "Make Chords".

4. Faites "Make Chords" comme décrit en page 12-3.
Les symboles d'accords apparaissent sur la Piste d'accords.
5. Si nécessaire, modifiez les accords créés automatiquement.

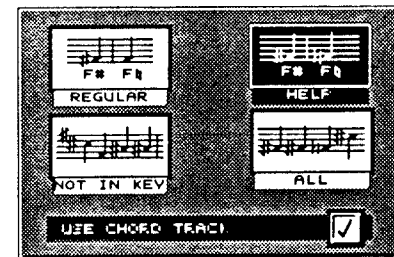
- Les Pistes d'accords ne gère pas aussi bien le décalage enharmonique des accords que les Pistes MIDI. Par exemple, une note de basse peut parfois être indiquée avec le mauvais décalage enharmonique.

APPLIQUER LA PISTE D'ACCORDS À LA PARTITION

Comme expliqué ci-dessus, le but de la création d'une Piste d'accords avec des événements d'échelle est que le programme applique automatiquement un décalage enharmonique à toute la partition en fonction des accords.

1. Vérifiez qu'il n'y a pas d'autres Pistes d'accords dans l'Arrangement, ou mutez-les.
2. Ouvrez Score Edit et choisissez Global Settings dans le menu pop-up Option.

3. Cliquez sur le mot Accidentals dans la liste de gauche.
4. Activez l'option "Use Chord Track".



L'option Use Chord Track dans la partie Accidentals de Global Settings.

5. Choisissez une option d'affichage des accidentals.
Les options sont décrites en page 8-9.

Les notes de la partition auront maintenant des accidentés corrects. Il peut y avoir des situations où vous devrez faire des ajustements manuels comme décrit en page 8-10, mais c'est rare.



"Use Chord Track" désactivé.



"Use Chord Track" activé.

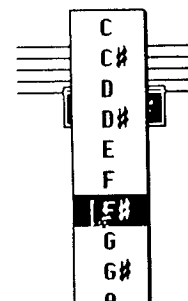
- Il n'est pas nécessaire que la Piste d'accords soit visible dans la partition pour que cette fonction s'applique !

MODIFIER DES ÉVÉNEMENTS D'ÉCHELLE

Les Événements d'échelle (Scale) sont utilisés par un produit Steinberg nommé StyleTrax. Vous pouvez utiliser le Score Edit pour modifier les événements d'échelle, si vous en avez besoin.

1. Double-cliquez sur la partie gauche de l'événement.
Un menu pop-up de tonalités apparaît.

2. Choisissez une tonalité.



Le menu pop-up des tonalités.

3. Double-cliquez à droite de l'événement.
Un menu pop-up avec les échelles disponibles apparaît.
4. Choisissez une échelle.

))

))

))

))

13

AJOUTER DU TEXTE

DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

- Les différents types de texte
- Comment ajouter et modifier du texte.
- Comment choisir une police, une taille et un style.
- Comment ajouter des paroles.
- Comment changer des éléments de texte fixes.

PRINCIPE : DIFFÉRENTS TYPES DE TEXTE

SYMBOLES DE TEXTE ET ÉLÉMENTS DE TEXTE STANDARDS

De manière générale, il y a deux types de texte :

- Ceux que vous ajoutez vous-même, avec le crayon de la boîte à outils ;
- Ceux qui apparaissent automatiquement sur la page, comme par exemple le numéro de page.

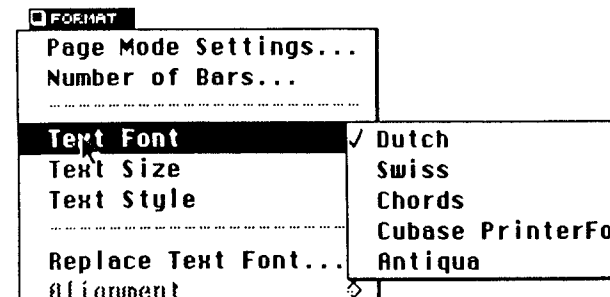
CATÉGORIES DE SYMBOLES DE TEXTE

Les symboles de texte sont aussi classés par catégorie, les paroles, le texte des pages, etc. Avant de commencer à ajouter du texte, il vaut mieux comprendre un peu les différences.

AJOUTER ET MODIFIER DU TEXTE EN GÉNÉRAL

CHOISIR UNE POLICE ET UNE TAILLE

1. Choisissez "Text Font" dans le menu pop-up Format.



Le sous-menu "Text Font".

2. Dans le sous-menu qui apparaît, sélectionnez une police.
Le nombre de polices qui apparaît dépend du nombre que vous en avez installé (voir le chapitre Installation).
3. Choisissez une taille dans le sous-menu de l'option Text Size.
Les tailles disponibles dépendent des polices installées. Différentes polices peuvent avoir différentes tailles.

4. Choisissez un style dans le sous-menu de l'option Text Style.
Voici les options disponibles :

| SÉLECTIONNEZ CECI : | LORSQUE VOUS VOULEZ : |
|---------------------|---|
| Plain | Désactiver toutes les options ci-dessous. |
| Underline | Souligner le texte. |
| Bold | Mettre le texte en caractères gras. |
| Square | Entourer le texte d'un rectangle. |
| Oval | Entourer le texte d'un ovale. |

Les quatre dernières options peuvent être activées/désactivées individuellement. Vous pouvez avoir un texte qui est à la fois gras, souligné et entouré d'un rectangle. Cependant, un texte ne peut pas être entouré à la fois d'un rectangle et d'un ovale.

- Le texte en italiques n'est pas un style (contrairement à d'autres programmes). Une police est simplement romaine (droite) ou italique (inclinée).

AJOUTER LE TEXTE

1. Choisissez le crayon dans la boîte à outils.
2. Choisissez le type de texte dans la palette des symboles.
Les différents types sont décrits ci-dessous.

3. Cliquez avec le crayon dans la partition.
Si vous ajoutez des paroles cliquez au-dessus ou au-dessous d'une note.

Les paroles sont centrées autour de chaque note, et placées verticalement où vous avez cliqué.



Cliquer avec le crayon amène une case où on peut taper du texte.

4. Dans la case qui apparaît, tapez le texte.
Vous pouvez taper du texte comme partout ailleurs dans Cubase, voir le chapitre "Survol de Cubase" dans le manuel principal de Cubase.
5. Tapez [Return].
Le texte apparaît sur la page.
6. Pour ajouter du texte, changez les paramètres de texte (si nécessaire), cliquez à nouveau et procédez comme ci-dessus.

Notez l'emploi de la touche [Tab] avec les paroles, comme décrit en page 13-7.

PARAMÈTRES DE TEXTE PAR DÉFAUT

Les options de Text Font, Text Size et Text Style que vous choisissez alors qu'aucun texte n'est sélectionné deviennent les options par défaut lorsque vous créez un nouveau texte.

FAIRE DE LA PLACE

- Si vous trouvez qu'il n'y a pas assez d'espace entre les portées pour ajouter par exemple des paroles, voyez page 15-25 pour savoir comment écartier les portées.
- Si vous trouvez que la partition est surchargée après avoir ajouté des paroles, essayez la mise en page automatique, voir page 15-28.

MODIFIER LE TEXTE

Si vous faites une erreur en tapant, ou que vous vouliez changer le texte pour une raison ou une autre, double-cliquez simplement sur un bloc de texte à l'écran, modifiez le texte et tapez [Return].

DIFFÉRENTS TYPES DE TEXTE

TEXTE NORMAL

Ce type de texte s'obtient en choisissant "Text" dans la partie "Other" de la palette des symboles.

Ce texte est lié à la mesure et à sa position par rapport à la portée. Si vous déplacez la mesure ou la portée, le texte bouge avec.

AJOUTER LE MÊME TEXTE À TOUTES LES PORTÉES.

Si vous maintenez [Alternate] en cliquant avec le crayon, le texte que vous tapez sera ajouté à *toutes les portées* ouvertes dans le Score Edit.

PAROLES

Ce type de texte s'obtient en choisissant "Lyrics" dans la partie "Other" de la palette des symboles.

Lorsque vous ajoutez des paroles, il faut cliquer au-dessus ou au-dessous de la note à laquelle se réfère la syllabe. Elle apparaît alors centrée sur la note en question, et placée verticalement où vous avez cliqué. Vous pouvez la déplacer vers le haut ou le bas par la suite, comme n'importe quel symbole.

Ce texte est lié à la position de la note. Si vous déplacez la note, le texte est déplacé avec. L'espacement entre les notes est ajusté pour faire de la place aux paroles.

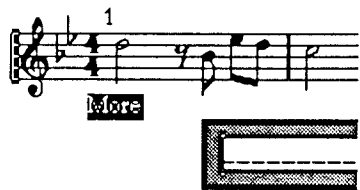
AJOUTER DES PAROLES POUR PLUSIEURS NOTES

1. Lorsque Lyrics est sélectionné, cliquez au-dessus ou au-dessous de la première note avec le crayon.



Cliquez sous la première note.

2. Dans la case qui apparaît, tapez la syllabe pour cette note.
3. Au lieu de taper [Return], tapez [Tab].
Le programme passe à la note suivante.



Après avoir tapé le premier mot, tapez [Tab].

4. Tapez le mot de cette note et tapez [Tab].
5. Continuez jusqu'à la dernière note et tapez [Return].

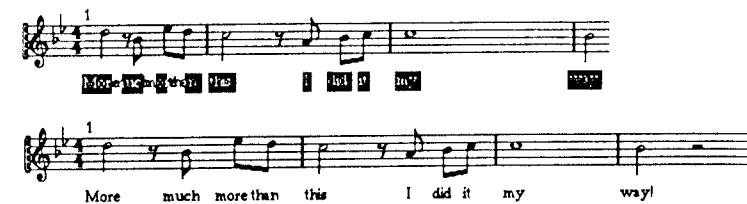
TIRETS CENTRÉS

Si vous terminez un mot/syllabe par un tilde (~), il sera transformé en un tiret centré entre ce mot/syllabe et le suivant.

PAROLES ET ESPACEMENTS DE MESURE

Lorsque vous ajoutez des paroles, au début, la partition semblera sûrement surchargée, car les mots prennent plus de place que les notes (les paroles sont aussi sélectionnées après avoir tapé le dernier mot,

ce qui leur donne un air bizarre lorsqu'elles se superposent). Pour remédier à cela, utilisez Auto Layout pour modifier les largeurs de mesure automatiquement (voir page 15-28).



Avant et après Auto Layout.

AJOUTER UNE DEUXIÈME LIGNE

Si vous voulez ajouter une deuxième ligne de texte, procédez comme pour la première, mais cliquez au-dessus ou au-dessous du texte existant.

AJOUTER DES PAROLES DANS LES VOIX

Chaque voix peut avoir ses propres paroles. Si vous avez par exemple un arrangement vocal avec plusieurs voix, vous pouvez leur ajouter des paroles, voix par voix.

1. Choisissez Lyrics et activez le crayon.
2. Vérifiez que la bonne voix est sélectionnée (dans la barre d'outils).
3. Cliquez sur la première note de la première voix.
4. Tapez les paroles de cette voix, avec [Tab] comme décrit ci-dessus.

- Recommencez en activant une seconde voix, en cliquant sur la première note de cette voix et en continuant comme pour la première.
- Si nécessaire, modifiez la position des paroles pour chaque voix.

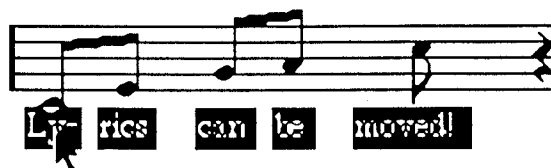
INSÉRER LE MÊME TEXTE SUR PLUSIEURS NOTES

Si vous sélectionnez un certain nombre de notes et que vous maintenez [Alternate] en cliquant avec le crayon pour leur ajouter du texte, ce texte est inséré sur chaque note. Cela permet par exemple d'indiquer des doigtés identiques à plusieurs notes à la fois.

DÉPLACER DES PAROLES

Si vous voulez déplacer des paroles vers le haut ou le bas, par exemple pour faire de la place pour une deuxième ligne, faites ceci :

- Maintenez la touche [Shift] et double-cliquez sur n'importe quelle partie des paroles.
Tous les "blocs" de texte sont sélectionnés.
- Déplacez un des blocs vers le haut ou le bas.



Placez le curseur sur un des blocs sélectionnés et déplacez-le vers le haut ou le bas.

TEXTE DE PAGE

Ce type de texte s'obtient en choisissant "Page Text" dans la partie "Layout" de la palette des symboles.

Comme ce symbole fait partie de la section Layout de la palette, remarquez qu'il fait partie de la couche de mise en page, pas de la couche des notes. La position du texte n'est pas liée à une note, une mesure ou une portée. En d'autres termes, peu importe que vous déplaçiez d'autres objets sur la page, le texte de page reste où vous l'avez mis.

AJOUTER LE MÊME TEXTE SUR TOUTES LES PAGES

Si vous maintenez [Alternate] en cliquant avec le crayon, le texte que vous tapez est ajouté à *toutes les pages* sur lesquelles vous travaillez.

TEXTE DE SYSTÈME

Ce type de texte s'obtient en choisissant "Sys Text" dans la partie "Layout" de la palette des symboles.

Comme le texte de page, ce type de texte est stocké sur la couche de mise en page. Pour tout le reste, c'est exactement comme le texte normal (voir ci-dessus). Cela signifie qu'il est à une mesure et à une position dans la portée. Si vous déplacez la mesure ou la portée, le texte est déplacé avec.

Si vous maintenez [Alternate] en cliquant avec le crayon, le texte que vous tapez sera ajouté à *tous les systèmes* sur lesquels vous travaillez.

AJOUTER LE MÊME TEXTE À TOUS LES SYSTÈMES

Si vous maintenez [Alternate] en cliquant avec le crayon, le texte que vous tapez est ajouté à *tous les systèmes* sur lesquels vous travaillez.

CHANGER LA POLICE, LA TAILLE ET LE STYLE

DIRECTEMENT

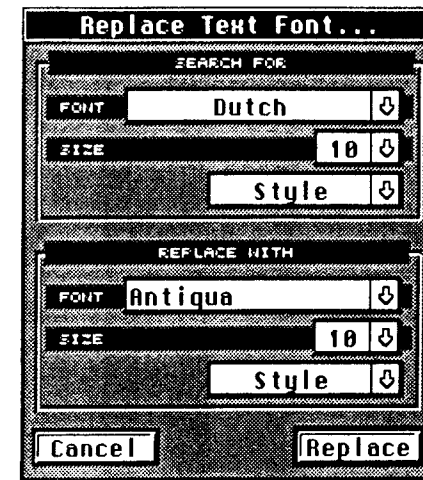
1. Sélectionnez les blocs de texte auxquels vous voulez appliquer le changement.
Si vous voulez sélectionner tous les blocs de texte d'un certain type (paroles, texte de page, etc), vous pouvez maintenir [Shift] et double-cliquer sur un élément de texte. Si vous voulez sélectionner tout le texte, utilisez Select All.
2. Choisissez une nouvelle police (Text Font), une nouvelle taille (Font Size) et un nouveau style (Text Style).
Ils seront appliqués à tous les blocs de texte sélectionnés.

AVEC "REPLACE FONT"

Cette fonction vous permet de rechercher n'importe quel type de texte et de le remplacer par un autre.

1. Si vous avez un bloc de texte à l'écran qui correspond à celui que vous voulez rechercher, sélectionnez-le.
2. Paramétrez le menu "Select" pour que le changement affecte la partie de la partition que vous désirez.

3. Choisissez Replace Text Font dans le menu pop-up Format.
Une boîte de dialogue apparaît.



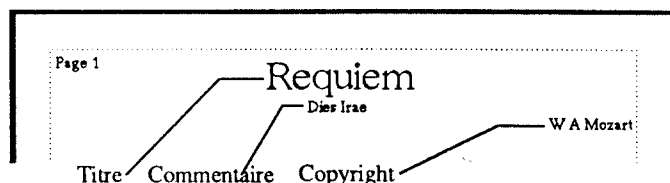
La boîte de dialogue "Replace Text Font".

4. Définissez la partie Search For (ce que vous cherchez).
Si vous avez sélectionné un bloc de texte, la boîte de dialogue sera automatiquement paramétrée avec ses spécifications.
5. Définissez la partie Replace With (ce par quoi vous voulez le remplacer).
6. Cliquez sur Replace.
Tous les blocs de texte qui répondent aux critères du menu Select et des conditions de "Search For" verront leur police, leur taille et leur style changés pour ceux de la partie "Replace With".

ÉLÉMENTS DE TEXTE FIXES

Il y a un certain nombre d'éléments de texte qui apparaissent automatiquement sur une page. Cependant, vous pouvez modifier entièrement ces textes.

TITRE, COMMENTAIRE ET COPYRIGHT



Ces éléments de texte apparaissent normalement en haut de la première page.

- Le titre est tout en haut. Par défaut, c'est le titre de l'Arrangement.
- Le commentaire est affiché juste sous le titre.
- Le copyright est affiché à droite de la partition, légèrement sous le commentaire ;

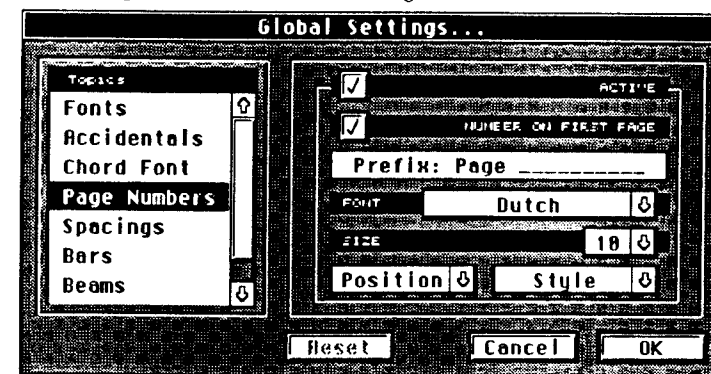
Pour modifier ces textes, faites ceci :

1. Double-cliquez sur n'importe lequel d'entre eux.
Avec un nouvel Arrangement, seul le titre est visible, double-cliquez dessus.
2. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, tapez le texte de chacun, et attribuez-leur une police et une taille.
Si vous voulez cacher un des éléments, effacez simplement son texte.
3. Fermez la boîte de dialogue.

NUMÉROS DE PAGE

Il y a deux manières de paramétrer les numéros de page :

- Double-cliquez sur le numéro de n'importe quelle page.
- Choisissez Global Settings dans le menu pop-up Options et cliquez sur le texte Page Numbers dans la liste de gauche.



Les paramètres de numéros de page dans la boîte de dialogue Global Settings.

Voici à quoi servent ces options :

| CETTE OPTION : | PERMET DE : |
|----------------------|--|
| Active | Afficher/cacher les numéros de page. |
| Number on first page | Afficher/cacher le numéro de la première page. |
| Prefix | Ajouter un texte avant le numéro proprement dit. |
| Font, Size et Style | Formatage du texte du numéro de page. Voir page 13-12. |

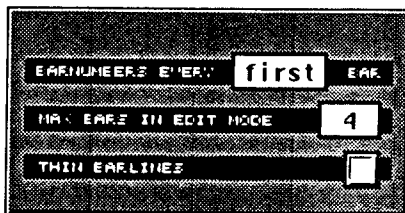
| | |
|----------|--|
| Position | Choisir où, sur la page, vous voulez que s'affiche le texte verticalement (Top=haut, Bottom=bas) et horizontalement (Left=gauche, Center=centre et Right=droit). Si vous choisissez Left ou Right, vous pouvez aussi activer Toggle, qui permet aux numéros de page d'être alternés gauche/droite sur les pages paires/impaires. |
|----------|--|

NOM DES PISTES

- Vous pouvez afficher ou cacher le nom des Pistes sur chaque portée dans l'extension "Staff Options..." de la boîte de dialogue Staff Settings. Pour plus de détails, voir page 4-13.
- Dans la partie Spacing de la boîte de dialogue Global Settings, vous pouvez positionner les noms des Pistes. Pour plus de détails, voir page 15-6.

NUMÉROS DE MESURE

Il y a deux paramètres pour les numéros de mesure, qui se trouvent tous les deux dans la boîte de dialogue Global Settings qui se trouve dans le menu pop-up Options. On les obtient en cliquant sur "Bars" ou "Spacing" dans la liste de gauche :



Les paramètres de numéros de mesure.

BARS

Dans cette partie, vous définissez toutes les combien de mesure doivent apparaître les numéros de mesure, en modifiant le paramètre "Bar numbers every xx bars". La première option s'appelle First, ce qui signifie que seule la première mesure de chaque portée est numérotée. La deuxième option s'appelle "Off" et désactive complètement la numérotation.

SPACING

Dans la partie Spacing se trouvent quatre paramètres qui se rapportent à la numérotation des mesures :

| CETTE OPTION : | PERMET DE : |
|-------------------|---|
| Xoff First Barnum | Définir la distance horizontale entre le numéro de mesure et la barre de mesure pour la première mesure de chaque portée. |
| Yoff First Barnum | Définir la distance verticale entre le numéro de mesure et la barre de mesure pour la première mesure de chaque portée. |
| Xoff Other Barnum | Définir la distance horizontale entre le numéro de mesure et la barre de mesure pour les autres mesures. |
| Yoff Other Barnum | Définir la distance verticale entre le numéro de mesure et la barre de mesure pour les autres mesures. |

NUMÉROS DE MESURE ET RÉPÉTITIONS

Si vous double-cliquez sur un numéro de mesure, une boîte de dialogue apparaît, vous permettant de sauter un certain nombre de mesures dans une numérotation normalement régulière.



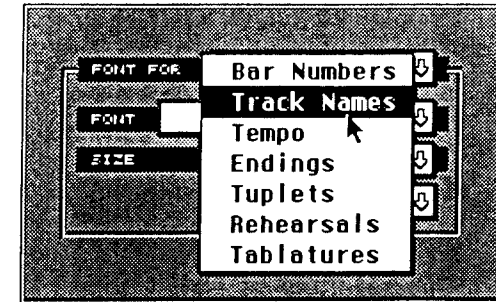
La boîte de dialogue Barnum Offset

C'est utile par exemple quand une section se répète. Si les mesures 7 et 8 sont répétées, la première mesure après la répétition doit avoir le numéro 11, pas 9. Pour cela, double-cliquez sur le "9" et définissez un décalage de "2".

SÉLECTION DE LA POLICE POUR DIVERS ÉLÉMENTS DE TEXTE

Vous pouvez modifier quasiment tous les textes et les chiffres qui apparaissent sur la partition, dans la partie Fonts de la boîte de dialogue Global Settings, qui se trouve dans le menu pop-up Options.

- Le menu pop-up du haut permet de choisir quel type d'objet on va paramétrer.



Chaque élément du menu peut avoir ses propres police, taille et style.

- Les paramètres Font, Size et Style changent l'apparence du texte. Des explications sur ces options en page 13-12.

) |)

) |)

) |)

) |)

14

CRÉER DES
GABARITS

DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

- Ce que sont les gabarits et ce qu'ils contiennent.
- Comment créer des gabarits.
- Comment utiliser les gabarits pour ouvrir des groupes de Pistes.
- Comment appliquer, charger, sauver et effacer des gabarits.
- Un exemple d'utilisation d'un gabarit.
- Ce qu'est le Setup General MIDI.

PRESETS DE PORTÉE

Les Presets de portée sont comme les Presets de votre synthé. Vous faites des réglages, vous cliquez sur Store, et voilà — un ensemble de paramètres qui peuvent être chargés et appliqués à n'importe quelle portée. Comment les créer et les utiliser est expliqué en page 6-4.

PRINCIPE : GABARITS

Les gabarits (en anglais : Layouts) sont un cran au-dessus des Presets de portée. Ils contiennent les paramètres de Staff Settings mais bien d'autres choses encore.

QUAND UTILISER LES GABARITS ?

- Vous devrez formater différemment la partition lorsque vous l'imprimez en entier et lorsque vous n'imprimez que la partie d'un instrument (ou de quel-

ques-uns). Les gabarits vous permettent de garder différentes présentations pour une même Piste ou un même ensemble de Pistes. Vous pouvez avoir par exemple un gabarit pour chaque instrument et un pour la partition entière.

- Les gabarits peuvent être nommés et apparaissent dans le menu Select de la fenêtre d'Arrangement. Cela permet d'ouvrir directement un ensemble de Pistes dans le Score Edit, sans avoir à sélectionner chaque Part sur chaque Piste.

QUE CONTIENT UN GABARIT ?

Ci-dessous se trouve une liste de ce qui est inclus dans un gabarit. Lorsque vous utilisez la commande Get Layout (expliquée plus bas), vous récupérez toutes les propriétés d'un gabarit "importé" d'un ensemble de Pistes à un autre. Lorsque vous utilisez "Get Form Only" seulement certaines propriétés sont appliquées. Tout est indiqué dans ce tableau :

| PROPRIÉTÉ | GET LAYOUT | GET FORM ONLY |
|---|------------|--|
| Symboles de la partie Layout de la palette. | Tous | Marques de reprise, segnos, codas, renvois |
| Types de lignes de mesure | Oui | Oui |
| Décalage de numéros de mesure | Oui | Oui |
| Tous les paramètres de la boîte de dialogue Page Mode | Oui | Non |
| L'espacement vertical des portées | Oui | Non |
| L'espacement des lignes de mesure (identique sur toutes les Pistes) | Oui | Non |
| Staff Spacing | Oui | Non |
| Lignes de mesure coupées | Oui | Non |

| | | |
|--|-----|-----|
| Tous les paramètres de la boîte de dialogue Staff Settings (propre à chaque Piste) | Oui | Non |
|--|-----|-----|

L'idée, c'est que vous pouvez extraire tout ce qui est cité ci-dessus d'un ensemble de Pistes, et l'appliquer à un autre ensemble, même dans une autre fenêtre d'Arrangement !

COMMENT SONT STOCKÉS LES GABARITS

Les gabarits sont stockés automatiquement lorsque vous travaillez sur une seule Piste, ou un groupe de Pistes. Ils sont partie intégrante du groupe de Pistes, ce qui signifie que vous n'avez pas à mémoriser le gabarit vous-même.

- Vous ne pouvez avoir qu'un et un seul gabarit pour chaque Piste ou groupe de Pistes.

Cela signifie que lorsque vous appliquez un gabarit à un ensemble de Pistes qui en avait déjà un, le nouveau remplace l'actuel.

CRÉER UN GABARIT

Les gabarits sont créés automatiquement lorsque vous...

1. Ouvrez un nouveau groupe de Pistes dans le Score Edit.
Chaque Piste peut avoir été ouverte avant, seule ou avec d'autres Pistes, peu importe. Ce qui compte, ce que vous ouvrirez précisément ces Pistes. Par exemple, pour créer un gabarit pour un ensemble de cordes, sélectionnez les

Parts des Pistes de violon 1, violon 2, violoncelle et contrebasse, et tapez [Control]- [R].

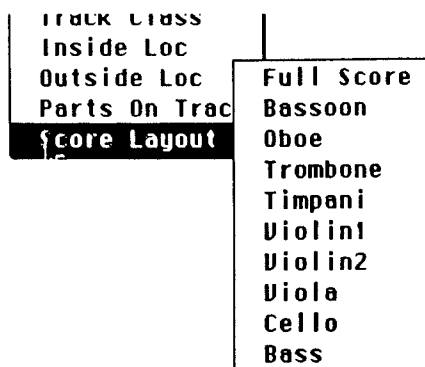
2. Effectuez une opération qui modifie la mise en page.
Regardez le tableau ci-dessus. Vous pouvez changer les paramètres de portée pour une ou plusieurs Pistes, ajouter un symbole de mise en page, déplacer une barre de mesure, modifier l'espacement des portées, etc.
3. Fermez l'éditeur en cliquant sur Keep (ou tapez [Return]).
Si vous cliquez sur Cancel, le gabarit n'est pas créé.

OUVRIR LES PISTES AVEC UN GABARIT

Vous pouvez utiliser les gabarits comme raccourci pour ouvrir un groupe de Pistes dans le Score Edit :

1. Créez un gabarit comme expliqué ci-dessus.
2. Dans la fenêtre d'Arrangement, choisissez "Select" dans le menu Edit. En bas du sous-menu qui apparaît se trouve l'option Score Layout.

- Amenez la souris sur cette option.
Un autre sous-menu apparaît, qui liste tous les gabarits de cette fenêtre d'Arrangement.



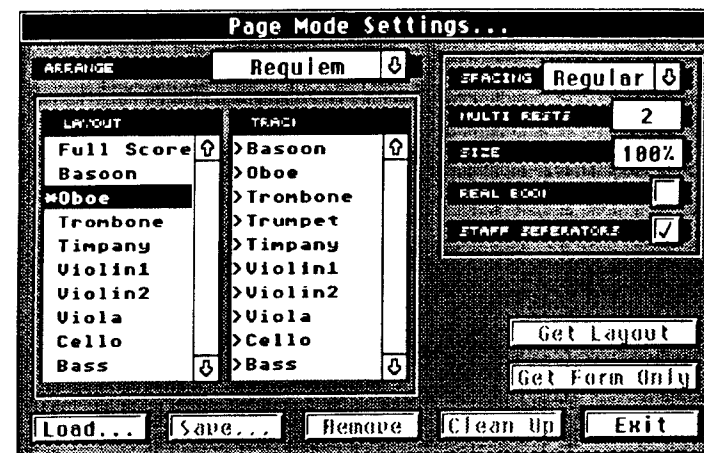
Le menu Select de la fenêtre d'Arrangement et son sous-menu Layout.

- Choisissez un des gabarits.
Toutes les Parts de toutes les Pistes qui constituent le gabarit sont sélectionnées.
- Ouvrez le Score Edit en choisissant Score dans le menu Edit ou en tapant [Control]- [R].

- Notez que *toutes* les Parts de ces Pistes sont ouvertes. Si vous n'en voulez que certaines, sélectionnez-les et ouvrez-les normalement.

LA LISTE DES GABARITS

Dans le Score Edit, tous les gabarits de l'Arrangement actuel sont rassemblés dans une liste, qui se trouve dans la boîte de dialogue Page Mode Settings dans le menu pop-up Format.



Page Mode Settings avec la liste des gabarits à gauche.

- À gauche se trouve une liste des gabarits de *cette* fenêtre d'Arrangement. Vous pouvez importer des gabarits d'autres fenêtres d'Arrangement, voir ci-dessous.
 - Le gabarit en cours est indiqué par une étoile (*).
 - La liste de droite indique quelles Pistes font partie de ce gabarit. Les Pistes incluses sont repérées par le signe ">".
-
- On ne peut rien faire sur cette liste, elle n'est là qu'à titre d'information.
-
- Pour renommer un gabarit, double-cliquez dessus et tapez un nouveau nom.

APPLIQUER UN GABARIT

1. Si le gabarit que vous voulez est dans une autre fenêtre d'Arrangement, chargez cet Arrangement.
Il n'est pas nécessaire que sa fenêtre soit ouverte, tant que l'Arrangement est présent dans le menu Windows.
2. Ouvrez les Pistes auxquelles vous voulez appliquer ce gabarit.
Qu'elles aient déjà un gabarit ou pas, peu importe, car il sera de toute façon remplacé.
3. Vérifiez que vous êtes en Mode Page et choisissez Page Mode Settings dans le menu Format.
4. Dans le menu pop-up du haut, choisissez l'Arrangement qui contient le gabarit que vous voulez appliquer.
5. Choisissez le gabarit à appliquer dans la liste de gauche.

- Avant de passer à l'étape suivante, prenez garde : appliquer un gabarit efface l'éventuel ancien gabarit qui existait pour cet ensemble de Pistes.

6. Cliquez sur Get Layout ou Get Form Only.
La différence entre les deux est expliquée au début de ce chapitre.

DE QUELLES PISTES SONT COPIÉES LES PROPRIÉTÉS ?

- Tout d'abord, les seuls paramètres qui sont liés à une Piste précise sont les paramètres de portée (Staff Settings). Cela implique que si vous utilisez "Get Form Only", rien n'est copié d'aucune Piste.
- Si cependant il y a un nombre de Pistes différent dans le gabarit cible, les choses ayant trait aux portées (comme l'espacement vertical) sont copiées de haut en bas.

- Si vous utilisez "Get Layout", la première Piste du Score Edit aura les paramètres de portée de la première Piste du gabarit (vérifiez le symbole "<", comme décrit ci-dessus), la Piste suivante de la partition aura les paramètres de la deuxième du gabarit, etc.

OÙ APPARAISSENT LES PROPRIÉTÉS DU GABARIT ?

- Les symboles de la partie Layout de la palette des symboles apparaissent à la même mesure (absolue) que dans l'Arrangement source. Cela signifie que si vous aviez par exemple un symbole sur la mesure 2 et que vous appliquez ce gabarit à une Piste qui ne commence pas avant la mesure 3, le symbole n'apparaîtra pas !
- Les modifications des barres de mesure sont relatives à la première mesure *sur laquelle vous travaillez*. En d'autres termes, si vous avez sélectionné un nouveau type de barre de mesure pour la première mesure du morceau et que vous l'appliquez en tant que gabarit à une autre Piste, c'est la première mesure *sur laquelle vous travaillez* qui aura cette ligne, que ce soit la première mesure du morceau ou pas.

EFFACEMENT DE GABARITS

EFFACER UN GABARIT

Vous pouvez effacer des gabarits d'un Arrangement. Cependant, vous ne pouvez pas effacer le gabarit que vous êtes en train d'utiliser (celui qui a une étoile à côté de son nom).

1. Ouvrez la boîte de dialogue Page Mode Settings.
2. Localisez un gabarit et sélectionnez-le en cliquant dessus.

3. Cliquez sur le bouton Remove.
S'il est grisé, c'est que vous essayez d'effacer le gabarit que vous êtes en train d'utiliser.

EFFACER TOUS LES GABARITS INUTILISÉS

Si vous cliquez sur le bouton Clean Up, tous les gabarits qui ne correspondent plus à un groupe de Piste particulier sont effacés.

CHARGER ET SAUVER SUR DISQUE

Les gabarits peuvent être sauves sur disque individuellement.

SAUVER UN GABARIT

1. Ouvrez la boîte de dialogue Page Mode Settings.
2. Localisez un gabarit et sélectionnez-le en cliquant dessus.
3. Cliquez sur le bouton Save.
4. Tapez le nom et sauvez comme d'habitude.
Les fichiers gabarits ont l'extension "LAY".

CHARGER UN GABARIT

1. Ouvrez la boîte de dialogue Page Mode Settings.

2. Cliquez sur le bouton Load.
3. Chargez le fichier comme d'habitude.
Les fichiers gabarits sont chargés dans l'Arrangement sélectionné avec le menu pop-up en haut de cette boîte de dialogue.

UTILISATION DES GABARITS : UN EXEMPLE

Voici les étapes de base pour extraire une partie d'une partition entière.

1. Préparez la partition entière, y compris le formatage. Créez un gabarit (par exemple : "Partition entière").
Le plus important, ce sont les paramètres qui font partie de la mise en page, pas ceux des Pistes.
2. Fermez le Score Edit.
3. Ouvrez une seule Piste, par exemple, une flûte.
4. Si nécessaire, ouvrez Page Mode Settings, choisissez le gabarit "Partition entière" et utilisez "Get Form Only" pour extraire les symboles de mise en page et les types de barres de mesure pour la Piste de flûte, tels qu'ils apparaissent sur la partition entière.
5. Préparez une mise en page pour la flûte.
Vous pouvez par exemple changer la transposition d'affichage et d'autres paramètres de portée, déplacer des barres de mesure, ajouter des renvois, activer les pauses multiples, etc.

- Attention à ne pas changer les propriétés de la Piste qui ne font pas partie du gabarit (ou vous modifieriez le gabarit "Partition entière" aussi !).

6. Nommez ce gabarit.
7. Si vous changez par la suite un des éléments dans la partition entière, vous pourrez utiliser Get Form Only pour appliquer ces changements au gabarit de la Piste seule.

LE SETUP GENERAL MIDI

Sur une des disquettes supplémentaires se trouve un fichier nommé GEN_MIDI.SET. C'est un fichier Setup normal (Pour plus de détails sur les fichiers Setup, cf. le chapitre "Le menu Fichier" dans le manuel principal de Cubase).

Lorsqu'il est chargé, les numéros de Program Change et les canaux MIDI choisis pour les Pistes de la fenêtre d'Arrangement seront liés à certaines propriétés dans la partition. Utiliser un instrument General MIDI permet d'obtenir un pré-formatage très efficace d'une portée.

- Les Pistes dont le numéro de Program Change va de 1 à 8 seront automatiquement paramétrées en portées de piano (puisque ces numéros correspondent aux instruments de piano en General MIDI).
- Les Pistes paramétrées pour jouer des sons de basse, de tuba et de trombone apparaissent sur une clef de fa.
- Les Pistes paramétrées pour jouer des sons d'alto apparaissent sur une clef d'ut troisième (alto).
- Les Pistes paramétrées pour jouer des sons de trompette auront une transposition d'affichage de +2.
- Les autres cuivres et instruments à vents auront aussi une transposition d'affichage : +2 pour le saxo soprano, +9 pour le sax alto, +14 pour le sax ténor, +21 pour le saxo baryton, -12 pour le piccolo et la flûte de pan.
- Toutes les Pistes paramétrées sur le canal MIDI 10 auront une clef de batterie à deux voix, et utiliseront par défaut la Drum Map des notes (qui peut être changée, voir page 9-5).

DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

- Les paramètres de Page Mode, comme l'espacement des notes et Real Book.
- Tous les paramètres globaux
- Comment changer la taille des portées.
- Comment créer des pauses multiples.
- Comment ajouter et modifier des barres de mesure.
- Comment créer des anacrouses.
- Comment définir l'espacement des mesures et le nombre de mesures par page.
- Comment définir l'espacement des portées et des systèmes.
- Comment utiliser Auto Layout.
- Comment utiliser Clean Up Layout.
- Comment couper les barres de mesure.

PARAMÈTRES DU MODE PAGE



Ils se trouvent dans la boîte de dialogue Page Mode Settings, que l'on appelle par le menu Format. Comme leur nom l'indique, ces paramètres n'ont aucun effet sur le mode Edit. Cette boîte de dialogue permet aussi de gérer les gabarits, mais nous l'avons vu dans le chapitre précédent.

ESPACEMENT

Ce menu pop-up contient trois méthodes pour calculer l'espacement des notes dans la mesure. La seule manière de savoir ce qui convient dans votre cas particulier, c'est d'essayer !

CHOISISSEZ CECI : QUI DONNE :

| | |
|----------|--|
| Regular | L'espacement des notes est compressé automatiquement. C'est l'option recommandée si vous avez des lignes mélodiques et qu'il y a beaucoup de notes syncopées. |
| Optimise | L'espacement des notes est compressé automatiquement. C'est l'option recommandée pour les accords et les parties sans syncopes. Si vous importez une partition de Cubase 3.0 ou 3.1, qui inclut des mesures dont la taille a été modifiée manuellement, cette méthode donnera des résultats étranges. Il vaut mieux l'éviter. |
| Equal | Les notes ont un espace correspondant à leur valeur. Dans ce mode, deux double croches prendront autant de place qu'une croche, par exemple. |

PAUSES MULTIPLES

Lorsqu'un silence dure sur plusieurs mesures, Cubase Score peut le remplacer par un symbole de pause multiple. Pour plus de détails, voir page 15-15.

Ce paramètre permet de décider combien de mesures sont nécessaires avant que Cubase ne les interprète comme une pause multiple. "Off" signifie "jamais".

SIZE

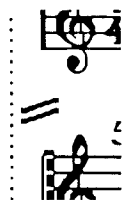
Change la taille de toutes les portées. Voir page 15-11.

REAL BOOK

Lorsque cette option est activée, les signatures rythmiques, les symboles de clef et l'armure ne sont *pas* affichés au début de chaque portée, seulement sur la première portée de chaque page.

STAFF SEPARATORS

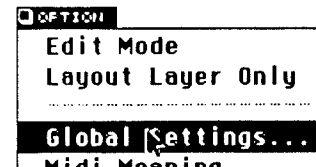
Lorsque cette fonction est active, des symboles de séparation sont insérés au début de chaque système.



Un séparateur entre deux systèmes.

PARAMÈTRES GLOBAUX

On y accède en choisissant Global Settings dans le menu pop-up Option.



Global Settings dans le menu pop-up Option.

La partie gauche de la boîte de dialogue est une liste des groupes de paramètres. Lorsque vous cliquez sur l'un d'eux, la partie droite de la fenêtre affiche les possibilités de ce groupe. Ci-dessous suit une liste de tous les groupes de paramètres et des détails sur chacun.

Pour certaines de ces options, il est possible de cliquer sur le bouton Reset pour revenir aux réglages par défaut.

FONTS

Cela permet de choisir la police de caractères des divers textes de la partition. C'est décrit en détail page 13-18.

ACCIDENTALS

Cela permet de définir comment les accidents créés automatiquement doivent se comporter. Pour plus de détails, voir page 8-9.

CHORD FONT

Avec ces options, vous pouvez choisir différentes manières d'afficher le nom des accords (majeurs, mineurs, diminués...). Choisissez une des options en cliquant dessus.

Vous pouvez aussi choisir la taille des symboles d'accord, en changeant la case "Size" en bas de la boîte de dialogue.

Plus d'informations sur les symboles d'accords en page 18-2.

PAGE NUMBERS

Cela permet de changer l'apparence et la position des numéros de page. C'est décrit en page 13-15.

SPACINGS

Ce groupe permet modifier les distances entre les éléments standard de la partition. Tous les nombres peuvent être positifs ou négatifs.

| CETTE OPTION : | MODIFIE : |
|------------------|--|
| Clef To Bar Line | La distance entre une clef dessinée au début d'une mesure, et la barre de mesure qui suit. |
| Bar Line To Clef | La distance entre le début d'une portée et la première clef de la ligne. |
| Clef To Key | La distance entre la clef et l'armure au début de la portée. |

| | |
|-------------------------|---|
| Key To Sign | La distance entre l'armure et la signature rythmique au début de la portée. |
| Sign To Measure | La distance entre une signature rythmique et la barre de mesure qui la suit. |
| Between Chords | C'est la distance minimum entre les notes/accords dans une mesure. L'augmenter élargit les mesures. |
| Note To Dot | La distance entre les notes et les points (pour les notes pointées). |
| Note To Acci | La distance entre les notes et les accidents. |
| Acci To Acci | La distance verticale entre accident dans un accord. |
| Auto Space In Edit Mode | En augmentant cette valeur, vous aurez moins de mesure dans la largeur de la page. En la diminuant, vous en aurez plus. |
| Auto Space In Page Mode | Cf. ci-dessus, mais cette valeur n'est utilisée que par la fonction Auto Layout, en Mode Page. |
| Barline To First Chord | La distance entre la barre de mesure et la première note de chaque mesure. |
| Top Of Ties | Définit la hauteur des liaisons. |
| Head Symbol Ties | La hauteur d'un symbole archet tiré/baissé. Voir Note Info en page 8-6 pour plus d'infos. |
| Tie Thickness | Définit l'épaisseur de toutes les liaisons (automatiques et "manuelles"). |
| Slur Thickness | Définit l'épaisseur de toutes les articulations. |

| | |
|-------------------------------|---|
| Minimum Between Lyrics | Définit l'espacement minimum entre les syllabes des paroles. |
| Accidentals In Key | Définit l'espacement entre chaque symbole d'accident dans le groupe d'accidents affichés au début de chaque portée. |
| X Offset For First Barnumber | Cela permet de déplacer horizontalement le numéro de la première mesure sur chaque portée. |
| Y Offset For First Barnumber | Cela permet de déplacer verticalement le numéro de la première mesure sur chaque portée. |
| X Offset For Other Barnumbers | Cela permet de déplacer horizontalement les numéros de toutes les mesures de chaque portée sauf la première. |
| Y Offset For Other Barnumbers | Cela permet de déplacer verticalement les numéros de toutes les mesures de chaque portée sauf la première. |
| Behind Grace Notes | Permet de modifier l'espacement entre appoggiatures, et entre une appoggiature et sa note. |
| Staff Separator X Distance | Augmenter cette valeur écarte les séparateurs de portée de la marge gauche. |
| Staff Separator Y Distance | Permet de modifier la position verticales des séparateurs de portée. |
| X Offset Track Name | La distance horizontale entre le nom de la Piste et la portée. |
| Y Offset Track Name | La distance verticale entre le nom de la Piste et la portée. |

BARS

Cette partie de la boîte de dialogue comporte deux paramètres jouant sur les numéros de mesure.

BARNUMBERS EVERY XX BARS

Cela permet de définir la fréquence des numéros de mesure.

DEFAULT BARS ACROSS THE PAGE

Ce paramètre a trois fonctions :

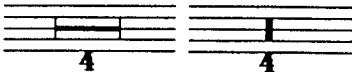
- En mode Edit, cela permet de définir combien de mesures il peut y avoir au maximum sur la largeur de la page (maximum, bien sûr. La valeur minimum dépend du contenu de chaque mesure).
- En Mode Page, c'est le nombre de mesures par défaut pour un nouveau gabarit.
- En Mode Page, cela permet aussi de définir combien de mesures il peut y avoir par page en utilisant Auto Layout.

BEAMS

Cela permet de modifier l'affichage des ligatures. Pour plus de détails, voir page 8-21.

OTHER

Cette partie contient divers paramètres "On et Off" qui modifient toute la partition :

| CE PARAMÈTRE : | PERMET DE : |
|---|---|
| Start At Position 0 | Définir si la position relative de la Part est à prendre en compte ou non. Si cette option est cochée, la première mesure de la partition sera la mesure 1 même si la Part ne commence pas à 1.1.0. |
| Small Change Clefs | Choisir si la taille des clefs ajoutées (changements de clef) doit être égale à celles du début des portées (non cochée) ou plus petite (cochée). |
| Church Multi Rests | Choisir entre deux types de pauses multiples. Pour plus de détails sur les pauses multiples, voir page 15-15. |
|  | |
| Multi Rest Numbers Up | Choisir si le nombre des pauses multiples est affiché au-dessus du symbole (cochée) ou au-dessous (non cochée). |
| Auto Barnumber Space | Choisir si le numéro des mesures doit être déplacé automatiquement en fonction du contenu des mesures ou non. |
| Thin Barlines | Choisir entre deux épaisseurs de barres de mesure. |
| No Tuplet Bracket | Choisir s'il doit y avoir des crochets au-dessus des groupes de triolets (non cochée) ou pas (cochée). |
| Tuplets Above Stems | Choisir si la mention du triolet doit être au-dessus des notes (cochée) ou au-dessous (non cochée). |

TAILLE DES PORTÉES

POUR UN SYSTÈME

Vous pouvez définir la taille des portées par un pourcentage de la taille normale.

1. Ouvrez Staff Settings pour la portée qui vous intéresse.
2. Cliquez sur le bouton "Staff Options...".
3. Modifiez le paramètre Size dans le coin inférieur gauche. *Les valeurs vont de 35 % à 175 % de la taille normale.*

POUR TOUS LES SYSTÈMES D'UN GABARIT

1. Ouvrez la boîte de dialogue Page Mode Settings.
2. Changez le paramètre Size. *Les valeurs vont de 35 % à 175 % de la taille normale.*
3. Fermez la boîte de dialogue.

Toutes les portées auront maintenant cette taille. Les portées qui avaient des tailles différentes de la taille normale resteront proportionnellement plus petites/grandes.

Ce paramètre fait partie du gabarit et peut servir à imprimer une partition complète légèrement plus petite que la partition de chaque instrument.

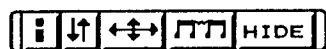
CACHER/MONTRER DES OBJETS

Chaque objet de la page peut être caché, y compris les notes, les silences, les symboles, les clefs, les barres de mesure, des portées entières, vous pouvez avoir une page totalement blanche en cachant tout (en fait, non, il faut au moins une portée visible). Vous en trouverez diverses applications ci-dessous.

CACHER

Pour cacher un objet, faites ceci :

1. Sélectionnez tous les objets que vous voulez cacher.
2. Choisissez Hide dans le menu pop-up Function, cliquez sur le bouton Hide de la barre d'outils ou tapez [Alternate]- [B].



Le bouton Hide

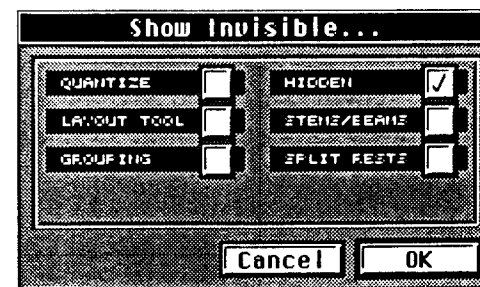
CACHER DANS UNE SEULE COUCHE

Si vous voulez que l'objet ne soit caché que dans la couche actuelle, maintenez [Control] en choisissant Hide comme ci-dessus.

VOIR LES OBJETS CACHÉS

Si vous passez en mode Edit, tous les objets seront visibles. Revenez en mode Page, ils redeviennent invisibles.

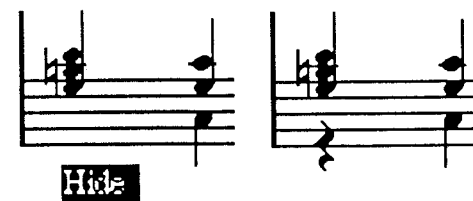
Si vous choisissez Show Invisible dans le menu pop-up Option et que vous activez l'option "Hidden", tous les objets cachés seront indiqués par un objet texte marqué "Hide".



La boîte de dialogue Show Invisible.

RÉAFFICHER UN OBJET

1. Vérifiez que "Hidden" est activé dans la boîte de dialogue Show Invisible. Voir ci-dessus.
2. Cliquez sur le texte Hide, sous l'objet que vous voulez réafficher. Le texte est sélectionné.
3. Tapez [Backspace]. L'objet apparaît. Undo est disponible, si vous changez d'avis.



Effacer l'objet Hide révèle ce qui était caché.

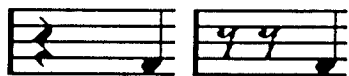
RÉAFFICHER TOUS LES OBJETS

Si vous choisissez Show dans le menu pop-up Function, tous les objets cachés sont réaffichés.

APPLICATIONS

GESTION DES SILENCES INHABITUELS

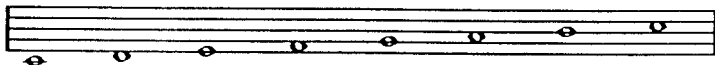
Si vous n'aimez pas la manière dont le programme affiche les silences, cachez les silences indésirables et placez les vôtres à l'aide de la palette des symboles.



Remplacer un soupir par deux demi-soupirs.

IMPRIMER DES GAMMES

Si vous voulez par exemple imprimer des exemples de gammes, insérez les notes et cachez les signatures rythmiques, barres de mesure et autres objets inutiles.



Une gamme créée en cachant les signatures rythmiques, les barres de mesure, etc.

NOTATION GRAPHIQUE

En cachant les barres de mesure et peut-être en utilisant Equal Spacing (voir page 15-3), vous pouvez produire une notation graphique.

PAUSES MULTIPLES

Les pauses consécutives multiples peuvent être automatiquement amalgamées en pauses multiples comme ceci :

1. Ouvrez la boîte de dialogue Page Settings et paramétrez Multi Rests avec le nombre de mesures que vous voulez en une seule. Fermez la boîte de dialogue.
La pause multiple apparaît dans la partition.



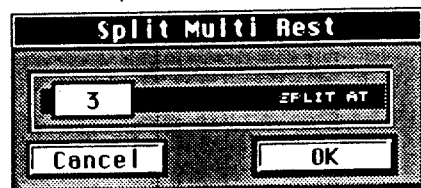
Une pause multiple de trois mesures.

- Lorsque Multi Rests est activé, le travail dans le Score Edit est nettement ralenti. Si possible, activez cette fonction en tout dernier avant d'imprimer.
2. Si vous voulez changer l'apparence des pauses multiples, ouvrez la boîte de dialogue Global Settings (voir ci-dessus), sélectionnez Other et essayez les options "Church Multi Rests" et "Multi Rests Numbers Up".

DIVISER UNE PAUSE MULTIPLE

Pour diviser une longue pause multiple en deux, faites ceci :

1. Double-cliquez sur la pause multiple.



La boîte de dialogue Split Multi Rest.

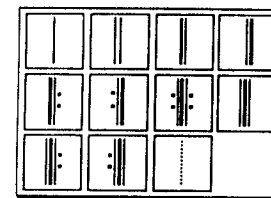
2. Dans la boîte de dialogue, tapez le numéro de mesure où vous voulez couper la pause.
3. Cliquez sur OK.
4. Si vous avez besoin de diviser à nouveau, cliquez sur une pause multiple et recommencez les étapes ci-dessus.

- Le programme divise automatiquement les pauses multiples lorsqu'il y a un changement de signature rythmique ou si une marque de reprise apparaît.

AJOUTER ET MODIFIER DES LIGNES DE MESURE

AJOUTER

Les lignes de mesure peuvent être ajoutées à partir de la palette des symboles comme n'importe quel autre symbole. Une boîte de dialogue apparaît, où vous pouvez sélectionner n'importe lequel des types de lignes de mesure.



Les lignes de mesure disponibles.

Ajouter une ligne de mesure au milieu d'une mesure divise celle-ci en deux. Par exemple, si vous avez une mesure vide en 4/4 et que vous ajoutez une ligne de mesure à 1.4.0, vous aurez une mesure avec une demi-pause et un soupir, suivie d'une autre avec un soupir. Cela peut servir à créer des anacrouses en milieu de morceau, comme décrit ci-dessous.

Les notes qui s'étendent au-delà d'une mesure sont toujours représentées liées.

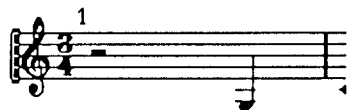
MODIFIER

Lorsque vous double-cliquez sur une ligne de mesure (normale, ou ajoutée manuellement), la boîte de dialogue décrite ci-dessus apparaît, vous permettant de choisir un symbole de ligne de mesure.

CRÉER DES ANACROUSES

AU DÉBUT D'UN MORCEAU

1. Enregistrez les notes de l'anacrouse dans la première mesure du morceau.



La première mesure avant les modifications.

2. Cachez les silences qui précèdent la note(s).
3. Déplacez la ligne de mesure entre la mesure 1 et la 2 pour ajuster la taille de la première.



Après avoir caché les silences et déplacé la ligne de mesure.

4. Si vous le souhaitez, déplacez les notes de l'anacrouse avec l'outil flèche blanche (déplacement graphique).

5. Si vous utilisez les numéros de mesure, ouvrez la boîte de dialogue Synchronization (dans le menu principal Options), et mettez Bar Display à -1.
6. Fermez la boîte de dialogue.
7. Ajustez l'affichage des numéros de mesure et cachez le "0" de la première mesure.



L'anacrouse finale.

EN COURS DE MORCEAU

1. Insérez une barre de mesure où commence l'anacrouse. Choisissez le type de ligne de mesure souhaité.
Vous pouvez placer un symbole de répétition, par exemple.
2. Ajoutez les notes de chaque côté de la nouvelle ligne de mesure.



Ajouter une ligne de mesure dans une mesure en 3/4.

3. Ajoutez les renvois si nécessaire.

DÉFINIR LE NOMBRE DE MESURES PAR LIGNE

DEFAULT BARS ACROSS THE PAGE

Dans la boîte de dialogue Global Settings se trouve un paramètre nommé "Default Bars Across The Page". Bien qu'il soit principalement utile en mode Edit, il sert dans le mode Page pour ceci :

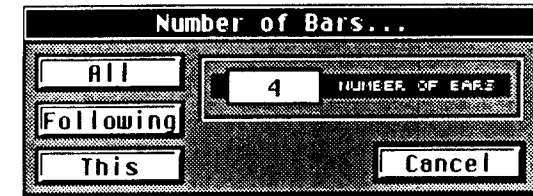
- Pour choisir combien on veut de mesures par ligne dans un nouveau gabarit.
 - Lorsqu'on utilise l'option d'Auto Layout, "Bars and Staves".
-
- Moins vous avez de mesures par page, plus rapide sera le programme à redessiner l'écran.

MODE PAGE

En mode Page, vous choisissez combien de mesures sont affichées par ligne. Nous vous suggérons de choisir un nombre moyen avec la boîte de dialogue Number of Bars, et d'ajouter des exceptions avec les outils.

AVEC LA BOÎTE DE DIALOGUE NUMBER OF BARS

1. Activez une portée dans le système où vous voulez modifier le nombre de portées.
Cela veut dire que si tout est parfait jusqu'au cinquième système, activez une des portées de celui-ci.
2. Ouvrez la boîte de dialogue Number of Bars.



La boîte de dialogue Number of Bars.

3. Choisissez le nombre de mesures par ligne.
4. Choisissez une des options en cliquant sur les boutons.

CHOISISSEZ : SI VOUS VOULEZ :

| | |
|-----------|--|
| All | Que tous les systèmes de toutes les pages aient ce nombre de mesure par page. |
| Following | Que le système sélectionné, plus tous ceux qui le suivent, aient ce nombre de mesure par page. |
| This | Que le système sélectionné seulement ait ce nombre de mesure par page. |

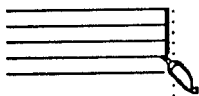
AVEC LES OUTILS

- Pour qu'une mesure "passe à la ligne suivante", cliquez avec les ciseaux sur sa ligne de mesure.



Avant et après le déplacement d'une mesure à la ligne du dessous.

- Pour remonter une mesure à la ligne précédente, utilisez la colle pour cliquer sur la dernière ligne de mesure de la ligne précédente.



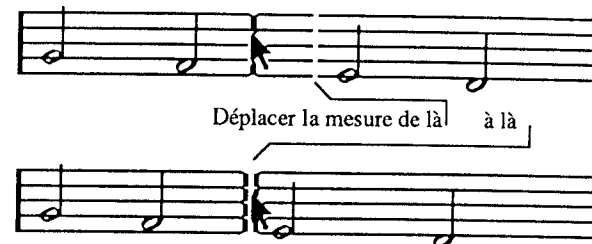
Cliquez ici pour remonter la mesure suivante.

DÉPLACER DES LIGNES DE MESURE

Les opérations suivantes peuvent être effectuées avec l'outil flèche ou l'outil de mise en page (flèche blanche) indifféremment.

DÉPLACER UNE LIGNE DE MESURE AU MILIEU D'UNE PORTÉE

- Si vous déplacez une ligne de mesure qui se trouve quelque part au milieu d'une portée, la ligne de mesure est déplacée sans changer la taille des autres mesures.



INDENTER UNE LIGNE

- Pour créer une indentation, déplacez simplement la première ou la dernière ligne d'une portée.
La taille de toutes les mesures est modifiée proportionnellement.



Avant et après avoir modifié la première ligne de mesure de la première portée.

- Pour déplacer la première ou la dernière ligne de mesure sans modifier les autres, maintenez [Control] en la déplaçant.

INDENTER TOUTES LES LIGNES

- Pour indenter *toutes* les lignes de *toutes* les pages, maintenez [Alternate] et déplacez la première ou la dernière ligne de n'importe quelle portée.

LA DERNIÈRE LIGNE DE MESURE DU MORCEAU

Elle est normalement placée complètement à droite. En la déplaçant, vous pouvez la faire finir n'importe où sur la page. Vous pouvez aussi double-cliquer dessus si vous voulez un autre type de ligne de mesure que la normale.



Avant et après le déplacement de la dernière ligne de mesure du morceau.

RÉINITIALISER L'ESPACEMENT DES MESURES

Pour ramener toutes les mesures d'une ou plusieurs lignes à leur taille normale, faites ceci :

1. Trouvez la ligne qui vous intéresse et activez-la.

2. Choisissez "Number of Bars" dans le menu pop-up Format.
3. Spécifiez le nombre de mesures que la ligne comporte.
4. Cliquez sur "Only This".
Éventuellement, vous pouvez réinitialiser toutes les lignes suivantes (All Following) ou toutes les lignes (All) comme décrit en page 15-21.

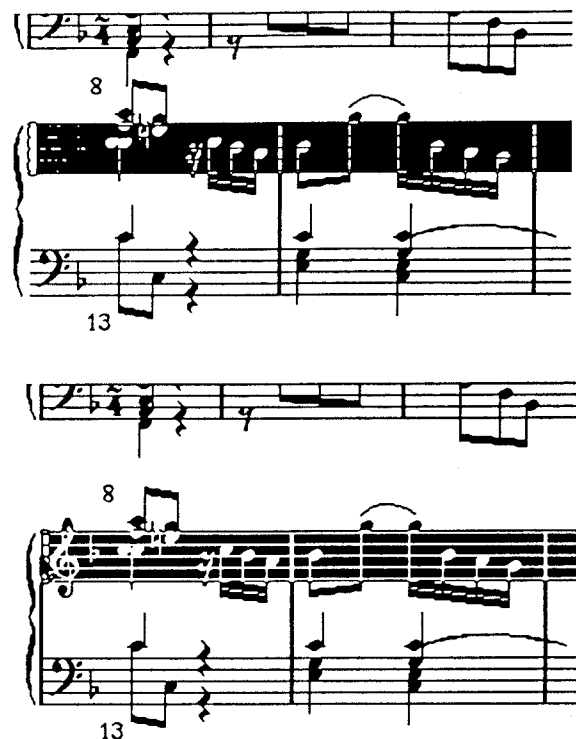
DÉPLACER DES PORTÉES

Les opérations suivantes peuvent être effectuées avec l'outil flèche ou l'outil de mise en page (flèche blanche) indifféremment. Cependant, on ne peut déplacer des portées qu'en mode Page.

ESPACER DEUX SYSTÈMES

1. Trouvez la *première* portée du *plus bas* des deux systèmes à espacer l'un de l'autre.
2. Cliquez juste à gauche de la première ligne de mesure et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Toute la portée passe en négatif.

3. Déplacez vers le haut ou le bas, puis relâchez la souris.
Le système est déplacé, ainsi que tous ceux qui suivent.



Avant et après le déplacement du système.

DÉFINIR LA MÊME DISTANCE ENTRE CHAQUE SYSTÈME

1. Maintenez la touche [Alternate].
2. Déplacez la première portée de n'importe quel système sauf le premier, jusqu'à ce que vous ayez la bonne distance entre celui-ci et celui du dessus.

3. Relâchez la souris et [Alternate].
Tous les systèmes seront espacés de la distance qui sépare le système déplacé du précédent.

DÉFINIR LA DISTANCE ENTRE PORTÉES

1. Trouvez la portée à espacer.
Cliquez juste à gauche de la première ligne de mesure et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Toute la portée passe en négatif.
2. Déplacez vers le haut ou le bas, puis relâchez la souris.
Le système est déplacé, ainsi que tous ceux qui suivent.



Avant et après le déplacement des deux portées de piano.

DÉFINIR LA MÊME DISTANCE ENTRE CHAQUE PORTÉE

1. Maintenez la touche [Alternate].

2. Déplacez la première portée de n'importe quel système sauf le premier, comme décrit ci-dessus.
3. Relâchez la souris et [Alternate].
Toutes les portées seront espacées de la même distance.

DÉPLACER UNE SEULE PORTÉE

Si vous voulez déplacer une portée sans déplacer les autres :

1. Maintenez la touche [Control].
2. Déplacez une portée comme décrit ci-dessus.

MISE EN PAGE AUTOMATIQUE

L'option Auto Layout du menu pop-up Format amène un sous-menu avec quatre options. En choisir une amène le programme à parcourir la partition et à ajuster automatiquement les largeurs de mesure, les distances de portée, etc.

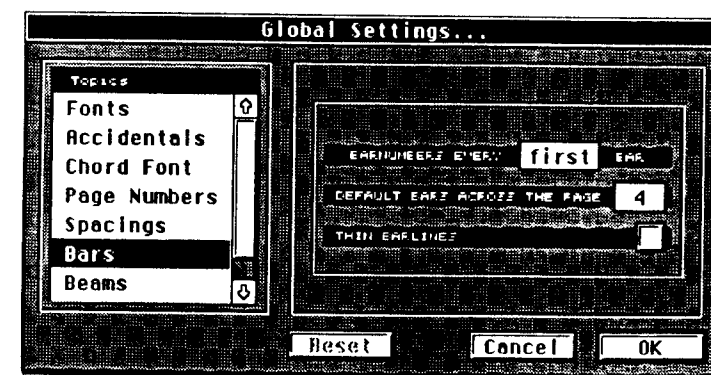
Ces ajustements sont effectués exactement comme si vous les aviez faits vous-même. Cela signifie que si quelque chose ne vous plaît pas, vous pouvez le modifier à votre guise.

- Cette fonction demande du temps et de la mémoire RAM. Sur un ordinateur ayant "seulement" 2 Mo de RAM (ou moins), il se peut que l'éditeur de partitions se ferme sans avoir effectué de changements. C'est parce qu'il manque de mémoire.

Notez aussi qu'après un Auto Layout, les symboles non liés directement à des notes — comme les articulations et les accolades — peuvent être légèrement déplacés de côté. Nous suggérons d'utiliser Auto Layout avant d'ajouter de tels symboles.

Avant d'utiliser Auto Layout, vous devez indiquer au programme comment il doit corriger les mesures.

1. Ouvrez Global Settings.
2. Choisissez Bars dans la liste de gauche.



Les paramètres "Bars" dans la boîte de dialogue Global Settings.

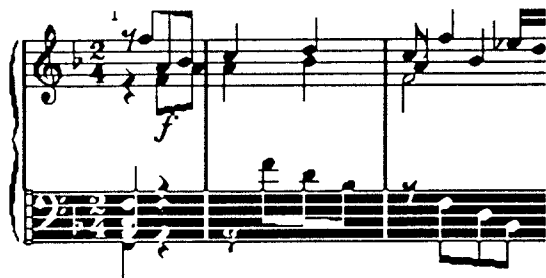
3. Choisissez le nombre de mesures par ligne avec "Default Bars Across The Page".
4. Fermez la boîte de dialogue.

Auto Layout peut maintenant être lancé.

AVEC LE MENU

1. Si vous voulez que la mise en page ne modifie qu'un système, activez une portée qui s'y trouve.

Pour cela, cliquez juste à gauche pour que la portée soit sélectionnée. Si aucune portée n'est sélectionnée, toute la partition sera scrutée.



Sélectionnez une portée dans le système à mettre en page.

2. Choisissez Auto Layout dans le menu pop-up Format.
3. Dans le sous-menu qui apparaît, choisissez une des options.

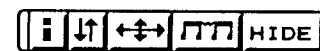
La différence entre les options est décrite ci-dessous. Les trois dernières options peuvent prendre du temps à calculer, si la partition fait plusieurs pages. Une boîte de dialogue vous permet d'interrompre le processus (s'il ne s'arrête pas immédiatement, laissez le bouton de la souris enfoncé). Cependant, même si vous l'arrêtez, les calculs de la page en cours doivent se terminer avant de vous rendre la main.

SÉLECTIONNEZ : LORSQUE VOUS VOULEZ :

| | |
|-----------------|---|
| Move Bars | Seulement changer la largeur des mesures d'un système (celui où se trouve la portée active). |
| Move Staves | Changer la largeur des mesures et la distance entre les portées de toute la partition. |
| Staves and Hide | Changer la distance entre les portées et cacher jusqu'à 6 portées inutilisées. Cette option est indisponible si vous n'éditez qu'une Piste. |

| | |
|---------------|--|
| Bars & Staves | Comme ci-dessus, mais changer aussi le nombre de mesures par ligne. Cependant, vous pouvez définir le nombre maximum de mesures par ligne avec le paramètre "Default Bars Across The Page" dans Global Settings. |
|---------------|--|

AVEC LA BARRE D'OUTILS



Auto Layout

Vous pouvez utiliser la barre d'outils pour faire un Auto Layout :

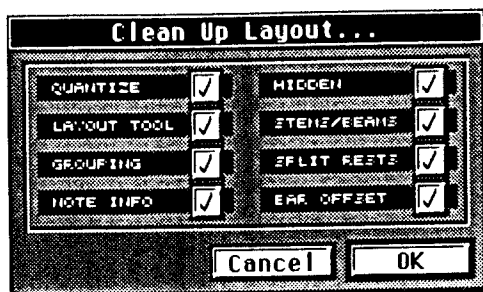
- Si une portée est sélectionnée lorsque vous cliquez sur le bouton de mise en page automatique, le programme effectue un "Move Bars" sur la portée/système.
- Si aucune portée n'est sélectionnée, le programme effectue un "Bars & Staves" sur toute la partition.

CLEAN UP LAYOUT

Cette option de menu vous permet d'effacer des éléments de mise en page invisibles, ce qui de fait ramène la partition à ses paramètres initiaux.

1. Paramétrez le menu Select comme vous l'entendez.
Cela permet de n'activer la fonction que sur les notes sélectionnées, ou les notes à l'intérieur du Cycle, etc.

2. Choisissez "Clean Up Layout" dans le menu pop-up Format.
Une boîte de dialogue apparaît avec les options décrites ci-dessous.



La boîte de dialogue Clean Up Layout.

3. Activez les éléments à effacer.
4. Cliquez sur OK.

ACTIVEZ CECI : POUR :

| | |
|-------------|--|
| Quantize | Effacer tous les éléments Display Quantize. |
| Layout Tool | Ramener à leur état initial toutes les notes, clefs, liaisons et articulations modifiés par l'outil de mise en page. |
| Grouping | Effacer les changements de regroupement des notes. |
| Note Info | Effacer toutes les modifications faites dans la boîte de dialogue Note Info. |
| Hidden | Effacer tous les objets cachés. |
| Stems/Beams | Annuler toutes les modifications manuelles de la taille des hampes et de l'inclinaison des ligatures. |
| Split Rests | Rassembler tous les silences multiples divisés en plusieurs "groupes", en un seul. |
| Bar Offset | Annuler les décalages de numéros de mesure. |

BRISER LES LIGNES DE MESURE

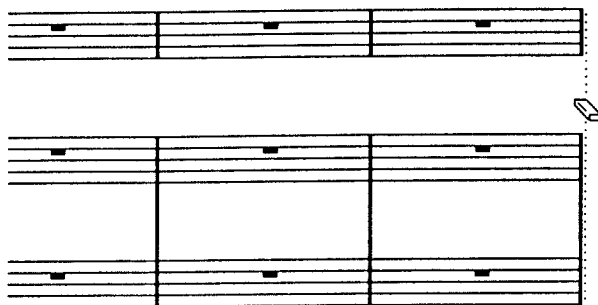
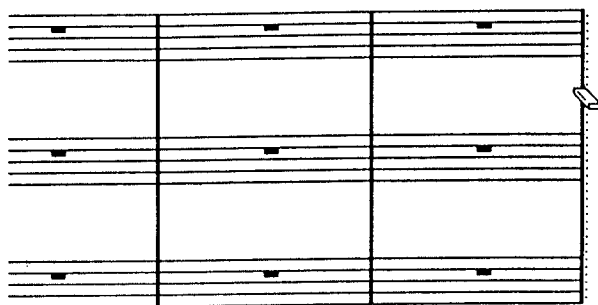
Parfois, on ne veut pas qu'une ligne de mesure s'étende à travers tout un système. Dans ce cas, on peut la briser.

- On ne peut pas briser les lignes de mesure d'un système créé avec Split ou Polyphonic Voices dans Staff Settings. On ne peut briser les lignes de mesure qu'entre les Pistes.

BRISER DES LIGNES DE MESURE SUR UN SYSTÈME

1. Choisissez la gomme.
 2. Cliquez sur la ligne de mesure qui relie deux portées.
- Si vous voulez briser toutes les lignes de mesure sauf la première et la dernière, cliquez sur n'importe laquelle sauf la dernière.

- Si vous voulez briser toutes les lignes de mesure sauf la première, cliquez sur la dernière.
On ne peut pas briser la première ligne de mesure.



Avant et après avoir brisé la ligne entre deux portées.

BRISER TOUTES LES LIGNES DE MESURE SUR UN SYSTÈME

Eh non, il n'y a pas de fonction spécifique pour ça. Procédez simplement comme ci-dessus, ligne après ligne.

BRISER LES LIGNES DE MESURE DE TOUS LES SYSTÈMES DE LA PARTITION

Si vous procédez comme ci-dessus, mais en maintenant [Alternate], cela affectera tous les systèmes de la partition de manière identique.

CONNECTER DES LIGNES DE MESURE SUR UNE PORTÉE

Si vous avez brisé une ligne de mesure, vous pouvez utiliser la colle pour la reconnecter.

1. Choisissez la colle.
2. Cliquez sur n'importe quelle ligne de mesure d'une portée.
Les lignes de mesure de cette portée seront connectées à celles de la portée d'en dessous.



Cliquez ici pour reconnecter les portées.

CONNECTER LES LIGNES DE TOUTES LES PORTÉES

Si vous procédez comme ci-dessus, mais en maintenant [Alternate], cela affectera tous les systèmes de la partition de manière identique.

) (

) (

) (

) (

) (

) (

) (

) (

) (

) (

) (

) (

) (

16

IMPRESSION

) (

) (

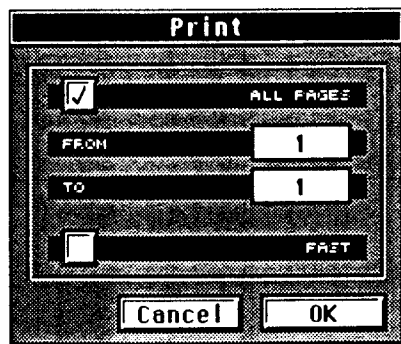
DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

- Comment paramétrer l'impression.
- Comment adapter les réglages d'imprimante.
- Comment utiliser la page de test.
- Comment résoudre les problèmes d'impression.

IMPRESSION

Si le bon driver est installé et si les fontes sont dans les bons dossiers, l'impression est une procédure simple. Cependant, si quelque chose ne va pas, une "check-list" se trouve en page 18-8.

1. Passez en mode Page.
On ne peut pas imprimer en mode Edit.
2. Choisissez Printer Setup dans le menu File. Vérifiez que les réglages d'imprimante sont corrects. Fermez la boîte de dialogue.
Vous n'aurez besoin de le faire que la première fois que vous imprimez une Song.
3. Choisissez Print dans le menu pop-up.



La boîte de dialogue Print.

4. Choisissez entre All Pages (imprimer toutes les pages) ou seulement certaines (remplissez les case From (de) et To (à) et vérifiez que All Pages est désactivé).
5. Activez Faster (impression rapide) ou pas (impression de meilleure qualité).
6. Cliquez sur OK.
L'impression commence et des détails agrandis de la page s'affichent à l'écran.
7. Si le programme a besoin de fontes qui ne se trouvent pas dans le dossier CUBASE.DAT, une boîte de dialogue apparaît, vous demandant de localiser les fontes. Introduisez la disquette les contenant, ouvrez le dossier dans le sélecteur de fichiers et cliquez sur OK.
Cela ne devrait pas arriver si vous avez un disque dur. Seuls les systèmes sur disquettes ont besoin d'avoir les polices de caractères sur une disquette à part. Si vous cliquez Cancel dans la boîte de dialogue, l'impression continuera, mais le texte sera craté, ou les polices de caractères ne seront pas les bonnes. Notez également que l'impression à partir d'une disquette est nettement plus lente que l'impression à partir d'un disque dur, pour la bonne raison que les disques durs sont beaucoup plus rapides que les disquettes.
8. Si vous voulez annuler l'impression, tapez [Esc] et cliquez sur Abort dans la boîte de dialogue qui apparaît.
Il se peut que la boîte de dialogue mette un certain temps à apparaître. Maintenez [Esc] tant qu'elle n'est pas apparue.
9. Lorsque l'impression est terminée, la partition réapparaît.

CONFIGURER L'IMPRIMANTE

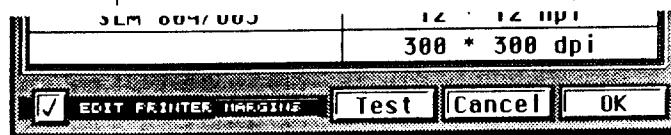
Des détails sur la boîte de dialogue de configuration de l'imprimante se trouvent en page 3-10. Ci-dessous ne se trouvent que des conseils directement liés à l'impression.

- L'orientation paysage (dite aussi à l'italienne, c'est-à-dire en largeur) ne s'applique qu'aux imprimantes qui permet de charger le papier en largeur. Cela ne permet pas d'imprimer en largeur sur des imprimantes normales.
- Si vous changez la taille du papier (Paper Size) ou les marges (Printer Margins) avec avoir finalisé une page, votre mise en page sera modifiée. Essayez de l'éviter. Définir les marges est une des premières choses à faire quand vous préparez une impression (comme décrit en page 3-10). Si vous avez absolument besoin de changer la taille de papier ou les marges, retournez ensuite sur la partition pour retravailler les écarts de mesure, etc.

UTILISER LA PAGE DE TEST POUR DÉFINIR LES MARGES

Il y a deux types de marges dans l'impression :

- Les marges de l'imprimante. Toutes les imprimantes ne sont pas capables de faire du bord à bord, et c'est pris en compte dans le paramètre Printer Margin de Cubase. Ces marges sont prédéfinies pour chaque driver, mais vous pouvez les changer si vous le souhaitez. Vous pouvez vérifier les valeurs actuelles en activant Edit Printer Margins dans la boîte de dialogue Printer Setup.



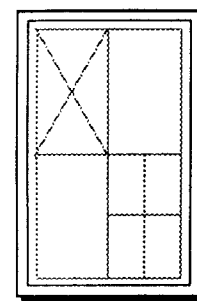
La case Edit Printer Margins activée.

- Vos marges à vous. Elles peuvent être définies individuellement pour chaque partition, afin d'améliorer la mise en page. Les marges ne peuvent pas être en dessous des valeurs des marges d'imprimante.
- Les marges font partie de la Song.
- Les marges d'imprimante sont stockées dans le driver d'imprimante dès que vous les changez.

LA PAGE DE TEST

1. Pour comprendre le fonctionnement de la page de test, faites ceci :
2. Ouvrez la boîte de dialogue Printer Setup.
3. Augmentez un peu les marges de la page (pas les marges d'imprimante !).
4. Cliquez sur le bouton Test et OK dans la boîte de dialogue qui apparaît.

Une page de test s'imprime. Examinons-la :



La page de test.

- Le rectangle en trait continu montre les marges d'imprimante.
- Le grand rectangle pointillé montre les marges de page, c'est-à-dire la portion du papier qui peut être utilisée pour imprimer la partition.
- Les croix ne servent qu'à vérifier que l'impression est correcte sur toute la page.
- Si vous mettez les marges de page à la même valeur que les marges d'imprimante, il n'y aura pas de grand rectangle pointillé, puisqu'il sera recouvert par le rectangle continu.

OPTIMISER LA ZONE IMPRIMABLE

- Vous pouvez utiliser la page de test pour vérifier que vous utilisez votre imprimante au maximum.
1. Cliquez sur "Set Printer Margins" et baissez les marges d'imprimante.
 2. Imprimez une page de test.
Si une partie du rectangle continu n'est pas imprimée, c'est que vous avez défini des marges d'imprimante trop faibles pour que votre imprimante puisse l'imprimer.
 3. Ajustez les réglages et recommencez.
 4. Répétez l'opération jusqu'à ce que la page de test occupe le plus possible de place sans être rognée.

SI UN PROBLÈME SURVIENT PENDANT L'IMPRESSION...

... Il faut vous reporter à la page 18-8.

DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

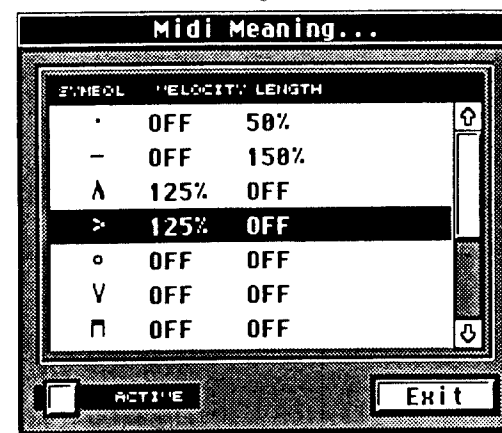
- Comment utiliser la partition pour contrôler l'écoute MIDI.
- Ce que signifie MIDI Meaning.
- Ce que représentent les crescendi pour la vélocité.
- Ce que représentent les dynamiques pour la vélocité.
- Comment utiliser Explode pour créer des Pistes.

MIDI MEANING

Cela permet de faire en sorte que les symboles dépendant de notes (comme les accents et staccato) aient un effet sur la vélocité et la durée des notes pendant l'écoute. Dans la boîte de dialogue MIDI Meaning, on définit quels symboles ont quels effets sur la partition. Puis, les symboles que vous ajoutez ou qui sont déjà en place modifient automatiquement les données MIDI comme spécifié. MIDI Meaning veut dire : "signification MIDI".

PARAMÉTRER LA BOÎTE DE DIALOGUE MIDI MEANING

1. Choisissez MIDI Meaning dans le menu pop-up Option.

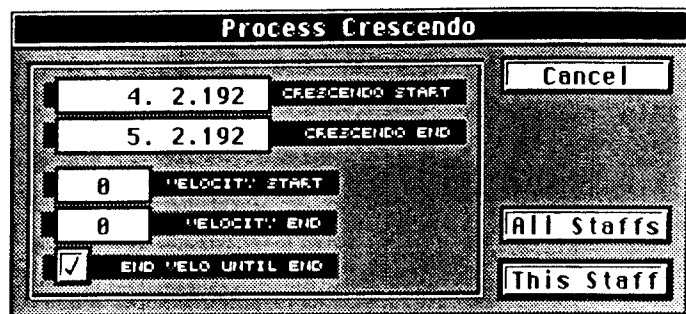


La boîte de dialogue MIDI Meaning.

2. Pour ouvrir cette boîte de dialogue, vous pouvez aussi cliquer sur un symbole dans la partition qui a une signification MIDI.
3. Activez ou non MIDI Meaning en cliquant sur la case Active en bas de la boîte de dialogue.
4. Si le symbole qui vous intéresse n'est pas visible, utilisez l'ascenseur de droite.
5. Cliquez sur un des symboles.
6. Utilisez la souris pour choisir l'effet des symboles sur la vélocité (Velocity) et la durée (Length) des notes.

Les valeurs représentent un pourcentage par rapport aux valeurs actuelles de la note. Si vous choisissez Off, la vélocité et la durée de la note ne sont pas modifiées. Les valeurs peuvent être modifiées par pas de 25 %. Pour les accents, par exemple, vous pouvez mettre la vélocité à 150 % et la durée sur "Off". Pour le symbole Staccato, vous pouvez mettre la durée à 50 % et la vélocité à Off.

APPLIQUER UN CRESCENDO AUX VÉLOCITÉS



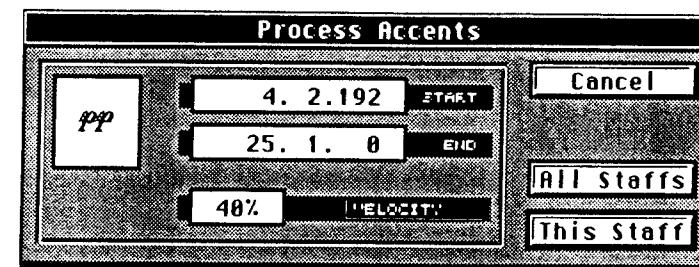
La boîte de dialogue Process Crescendo

Si vous double-cliquez sur un symbole de crescendo, une boîte de dialogue apparaît qui permet de définir de quelle manière seront affectées les notes comprises dans l'intervalle.

- Cette fonction modifie réellement les données MIDI. Ce n'est pas une simple fonction d'affichage.
1. Si le début (Start) et la fin (End) du crescendo ne vous conviennent pas, changez-les.
 2. Utilisez la case Velocity Start pour choisir le changement de vélocité à appliquer aux notes au tout début du crescendo.
Cette valeur est exprimée en pourcentage de la valeur originale.
 3. Utilisez la case Velocity End pour choisir le changement de vélocité à appliquer aux notes à la fin du crescendo.

4. Si vous voulez que le changement de vélocité final du crescendo soit appliqué à toutes les notes jusqu'à la fin de la Piste, cliquez sur "End Velo Until End".
5. Cliquez sur "OK".
Les vélocités des notes de l'intervalle sont modifiées.

APPLIQUER DES DYNAMIQUES À LA VÉLOCITÉ



La boîte de dialogue Process Dynamics.

Si vous double-cliquez sur un symbole de dynamique, une boîte de dialogue apparaît qui permet de définir de quelle manière seront affectées les notes comprises dans l'intervalle.

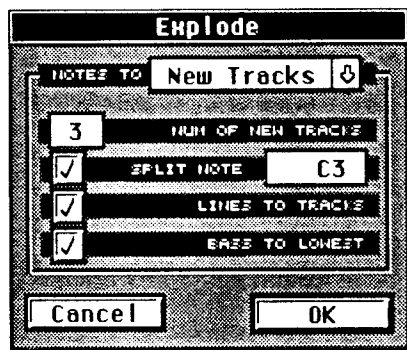
- Cette fonction modifie réellement les données MIDI. Ce n'est pas une simple fonction d'affichage.
1. Si le début (Start) et la fin (End) de l'intervalle ne vous conviennent pas, changez-les.

- Utilisez la case Compression pour choisir le changement de vélocité à appliquer aux notes de l'intervalle.
Cette valeur est exprimée en pourcentage de la valeur originale.
- Cliquez sur "OK".
Les vélocités des notes de l'intervalle sont modifiées.

EXPLODE

Cette fonction permet de séparer les notes d'une portée en voix polyphoniques ou en plusieurs Pistes. Le fonctionnement est essentiellement identique à celui de la boîte de dialogue Polyphonic Voices, nous vous engageons donc à vous reporter en page 7-9. Ci-dessous n'est expliquée que la manière de séparer les notes sur plusieurs Pistes.

- Ouvrez la boîte de dialogue Explode en choisissant Explode dans le menu pop-up Function.



La boîte de dialogue Explode, paramétrée pour créer des Pistes.

- Choisissez New Tracks dans le menu pop-up du haut.
- Choisissez le nombre de Pistes désiré dans la case du dessous.

- Utilisez la partie inférieure pour déterminer les critères de la séparation.
Les options sont décrites dans le tableau de la page 7-9.
- Cliquez sur OK.
Un certain nombre de nouvelles Pistes sont ajoutées à la partition (et également à la fenêtre d'Arrangement). La Piste originale n'est pas modifiée. Les noms des nouvelles Pistes sont hérités de la Piste originale : la Piste "Vocal" donnera "Vocal_1", "Vocal_2", etc.

))

))

))

))

18

EN CAS DE
PROBLÈME

DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

- Les causes possibles de problèmes et leurs solutions.

COMMENT UTILISER CE CHAPITRE

Ce chapitre contient un certain nombre de questions qui peuvent se poser lorsque vous utilisez l'éditeur de partitions, et leurs réponses. Pour plus d'informations sur les fonctions évoquées ci-dessous, référez-vous aux chapitres précédents. Si vous ne savez pas où chercher, référez-vous à l'Index.

AJOUTER ET MODIFIER DES NOTES

J'AJOUTE UNE NOTE D'UNE DURÉE PRÉCISE ET ELLE APPARAÎT D'UNE AUTRE DURÉE.

Dans l'Arrangement par défaut qui est fourni avec Cubase, la quantification des silences (Rest Display Quantize) est à la noire. Changez-la pour une valeur plus petite. Essayez de désactiver l'Auto Quantize, particulièrement si vous n'avez pas — ou n'avez que — des triolets.

IL Y A DES COURTS SILENCES APRÈS LES NOTES.

La valeur de Note Display Quantize est peut-être trop faible. Augmentez-la. Essayez aussi Clean Lengths.

QUAND JE CHANGE LA DURÉE D'UNE NOTE, IL NE SE PASSE RIEN.

C'est parce que la quantification d'affichage (Display Quantize) restreint les valeurs de notes affichables. Vérifiez que Display Quantize est bien à la valeur de note la plus courte de votre morceau.

J'AI MODIFIÉ DISPLAY QUANTIZE ET TOUT LE TOUTIM, ÇA NE MARCHE TOUJOURS PAS !

Trois solutions : ajouter des événements de Display Quantize, utiliser Polyphonic Voices, ou Score Notes To Midi.

JE CHANGE LES PARAMÈTRE DE DISPLAY QUANTIZE DANS STAFF SETTINGS, MAIS RIEN NE SE PASSE.

Vous avez peut-être ajouté des événements de Display Quantize dans la partition ? Ils ont priorité sur Staff Settings.

TOUT D'UN COUP, PLEIN D'ÉVÉNEMENTS DE DISPLAY
QUANTIZE VIENNENT D'APPARAÎTRE SUR MA
PARTITION !

Ne réglez pas votre poste, tout est normal. Si Auto Quantize est activé et que vous commencez à ajouter des événements de Display Quantize, les quantifications automatiques sont transformées en événements de Display Quantize.

UNE NOTE LONGUE EST REPRÉSENTÉE PAR PLUSIEURS
NOTES COURTES.

Est-ce que d'autres notes commencent au même moment, mais avec une durée différente ? Vous devez alors utiliser Polyphonic Voices. Est-ce que les notes sont syncopées ? Essayez Syncopation.

OUI, BON, BEN ÇA MARCHE TOUJOURS PAS. LES NOTES
NE SONT PAS LIÉES COMME JE VEUX.

Les notes sont liées par Cubase selon des règles d'écriture simples. Il se peut que vous deviez insérer des exceptions que Cubase ne peut pas détecter automatiquement. Vous pouvez par exemple cacher les vraies notes et les remplacer par des notes graphiques. Voyez le chapitre "Trucs et astuces" pour plus de détails.

IL Y A BEAUCOUP TROP DE SILENCES.

Particulièrement avec Polyphonic Voices, il peut y avoir des silences inutiles. Essayez de désactiver les silences sur une ou plusieurs voix. Vous pouvez aussi cacher les silences en trop manuellement, un par un.

AVEC POLYPHONIC VOICES, DES SILENCES SONT
DESSINÉS LES UNS SUR LES AUTRES.

Comme ci-dessus, essayez de cacher les silences (dans la boîte de dialogue Polyphonic Voices), essayez Centered Rests et finalement, cachez ou déplacez les silences manuellement.

AVEC POLYPHONIC VOICES, DES NOTES QUI
COMMENCENT EXACTEMENT AU MÊME MOMENT NE
SONT PAS DESSINÉES EXACTEMENT LES UNES AU-DESSUS
DES AUTRES.

C'est normal. Cubase a des algorithmes automatiques pour rendre la partition aussi lisible que possible. Parfois, cela inclut de déplacer graphiquement des notes, particulièrement lorsque l'intervalle est court. Mais vous pouvez les déplacer où vous voulez avec l'outil flèche blanche.

AVEC POLYPHONIC VOICES, LES NOTES PEU ESPACÉES SE
RENTRENT DEDANS.

Comme décrit ci-dessus, Cubase essaye de l'éviter, mais seulement pour les voix 1 et 2 de la portée supérieure et les voix 5 et 6 de la portée inférieure. Pour les autres voix, utilisez l'outil flèche blanche pour déplacer les notes manuellement.

UNE ACTION MODIFIE PLUS (OU MOINS) D'OBJETS (DE NOTES...) QUE PRÉVU.

La fonction utilise peut-être le menu "Select" ? Notez qu'il change parfois automatiquement. Par exemple, si vous cliquez sur une note, il peut passer à "All Selected".

LORSQUE JE SÉLECTIONNE UNE NOTE, RIEN N'APPARAÎT SUR LA LIGNE D'INFO.

Cette note est probablement liée à une autre. Cela signifie que la deuxième note n'existe pas réellement, ce n'est qu'une indication graphique que la première note est longue. Sélectionnez plutôt la première.

SYMBOLES ET MISE EN PAGE

LES SYMBOLES DE LA PARTIE LAYOUT DE LA PALETTE DES SYMBOLES SONT INVISIBLES QUAND J'OUVRE LA PARTITION.

C'est normal. Ces symboles font partie d'un gabarit. Si vous ouvrez la partition avec un autre gabarit, par exemple parce que vous ouvrez une autre combinaison de Pistes, vous verrez un autre gabarit qui ne contient peut-être pas de symboles. Référez-vous au chapitre "Créer des gabarits".

JE NE PEUX PAS SÉLECTIONNER UN OBJET À L'ÉCRAN, OU JE NE PEUX PAS LE SÉLECTIONNER SANS EN SÉLECTIONNER UN AUTRE EN MÊME TEMPS.

Utilisez le rectangle de sélection pour entourer les objets. Puis, maintenez [Shift] et désélectionner tous les objets que vous ne voulez pas, en cliquant dessus.

LES SYMBOLES ONT DISPARU.

Est-ce que ce sont des symboles de mise en page ? Ils appartiennent peut-être à un autre gabarit.

Si ce n'est pas le cas, vous avez peut-être rajouté ces symboles sur la mauvaise portée. Observez l'avertissement de la page 11-12.

UN SYMBOLE N'EST PAS DÉPLACÉ EN MÊME TEMPS QUE SA PORTÉE. AUTO LAYOUT PRODUIT UN ESPACEMENT TROP GRAND.

Vous avez peut-être ajouté le symbole sur la mauvaise portée. Observez l'avertissement de la page 11-12.

UN SYMBOLE DE NOTE APPARAÎT TROP LOIN DE LA NOTE À LAQUELLE JE L'AI ATTACHÉ.

La bonne voix est-elle bien activée ? Les symboles de notes sont insérés dans les voix, tout comme les notes.

IMPRESSION

L'IMPRIMANTE NE RÉPOND PAS.

- Vérifiez qu'elle est sous tension.
- Vérifiez qu'elle est "On line" et "Selected" (sur son panneau frontal).
- Vérifiez qu'elle est branchée sur le bon connecteur de l'ordinateur.
- Vérifiez que le câble n'est pas rompu ou mal branché.
- L'imprimante est peut-être dans le mauvais "mode d'émulation". Référez-vous à son mode d'emploi. Parfois, des micro-interrupteurs (appelés aussi Dip Switches) peuvent avoir un effet là-dessus.
- Essayez d'allumer l'imprimante avant l'ordinateur. Si ça ne marche pas, essayez le contraire.

J'AI DES CARACTÈRES PARASITES OU LE PAPIER SORT EN CONTINU.

- Vous avez probablement sélectionné le mauvais driver, voir "Paramètres d'imprimante" dans le chapitre "Concepts de base".
- L'imprimante est peut-être dans le mauvais "mode d'émulation". Référez-vous à son mode d'emploi. Parfois, des micro-interrupteurs (appelés aussi Dip Switches) peuvent avoir un effet là-dessus.
- Certaines imprimantes qui prétendent être compatibles Epson LQ n'en ont en fait pas toutes les fonctions. Avec ces imprimantes, il faut cocher "Faster" dans la boîte de dialogue d'impression pour pouvoir imprimer. Malheureusement, il n'y a rien à faire, c'est dû à la mauvaise implémentation de l'imprimante.

LA PORTÉE ET LE TEXTE SONT DESSINÉS AVEC DES ESCALIERS

- Si vous utilisez des disquettes, vérifiez que vous insérez la disquette avec les bonnes polices quand le programme vous les demande. Si vous utilisez l'option "Faster", il vaut mieux utiliser les polices de la disquette "Addional Disk 1".
- Si le programme est installé sur un disque dur, vérifiez que les polices de toutes les disquettes supplémentaires sont copiées dans un seul dossier FONTS.
- Vous avez peut-être sélectionné "Faster" alors que vous avez une imprimante laser ou à jet d'encre ?

APRÈS CHAQUE PAGE, UNE PAGE BLANCHE EST IMPRIMÉE.

- La taille de papier de l'imprimante ne correspond peut-être pas à la taille définie dans Cubase. Vous devriez optimiser vos marges avec la page de test (voir le chapitre sur l'impression). Si la page de tests apparaît complètement, les tailles sont bonnes.
- Certaines imprimantes font un saut de page automatique lorsque la partie "utile" d'une page est remplie. Vous pouvez soit diminuer la hauteur de papier dans Cubase, soit désactiver cette fonction dans l'imprimante (cf. son mode d'emploi).

UNE SEULE MOITIÉ DE LA PAGE EST IMPRIMÉE, PUIS LA SECONDE MOITIÉ SUR UNE AUTRE PAGE.

- La taille de papier de l'imprimante ne correspond peut-être pas à la taille définie dans Cubase. Vous devriez optimiser vos marges avec la page de test (voir le chapitre sur l'impression). Si la page de tests apparaît complètement, les tailles sont bonnes.

- L'imprimante est paramétrée pour une taille de papier différente de celle que vous utilisez. Référez-vous à son mode d'emploi pour savoir comment la paramétrer.

LA PARTITION EST COUPÉE À DROITE, OU EN BAS DE LA PAGE

- Certaines imprimantes ne peuvent tout simplement pas imprimer sur toute la surface du papier. Utilisez la page de test, comme décrit en page 16-4, pour modifier vos marges.

LA PAGE EST HACHURÉE (DES LIGNES DE PARTITION, DES LIGNES BLANCHES...).

- Vous avez probablement sélectionné le mauvais driver, voir "Paramètres d'imprimante" dans le chapitre "Concepts de base".
- Certaines imprimantes font un saut de ligne automatique. Si votre imprimante a cette fonction, désactivez-la. Référez-vous à son mode d'emploi.
- L'imprimante est peut-être dans le mauvais "mode d'émulation". Référez-vous à son mode d'emploi. Parfois, des micro-interrupteurs (appelés aussi Dip Switches) peuvent avoir un effet là-dessus.
- Est-ce que votre imprimante est compatible Epson LQ ? Si oui, vérifiez "J'ai des caractères parasites" ci-dessus.

DANS CE CHAPITRE, NOUS VERRONS :

- Plusieurs techniques utiles pour travailler plus efficacement avec Cubase Score.

DÉPLACER UNE NOTE SANS LA TRANSPOSER

Si vous maintenez [Shift] en déplaçant une note (ou plusieurs), et que vous la déplacez horizontalement au début du mouvement, elle ne sera pas transposée.

AVOIR LA BONNE POSITION SANS CALCULER LES CLICS

Lorsque vous déplacez les notes, elles sont attirées magnétiquement par la valeur de Snap. Si par exemple vous mettez le Snap à 8, à chaque "cran", la note sera déplacée d'une note de valeur 1/8, c'est-à-dire une croche. Cela permet d'éviter de se servir des clics de la case de position.

Pour avoir la même fonction lorsqu'on ajoute des notes, cliquez avec la souris sans la relâcher et déplacez la note horizontalement jusqu'à ce que vous ayez trouvé la bonne position.

CRÉER DES ANACROUSES

C'est décrit en détail page 15-18.

BRISER LE LIEN AVEC LES NOTES MIDI

Certaines partitions sont impossibles à créer en conservant une lecture MIDI normale. Par exemple, pour créer des liaisons complexes (comme une note liée sous une ligature), il se peut que vous deviez couper une note en deux et ajouter la liaison comme un symbole. Comme ceci :



La note liée est en fait deux notes avec un symbole de liaison entre les deux.

Cela modifiera la lecture du morceau, donc les données MIDI. Dans certains cas, vous avez le choix de cacher les notes difficiles et de les recréer avec les symboles de notes dans la palette pour créer des notes qui ne jouent pas du tout en MIDI.

DIVISER LES SILENCES

Parfois, on veut deux silences là où le programme ne met qu'un silence pointé, ou le contraire. Dans ce cas, cachez le silence indésirable et ajoutez-en deux avec la partie Symbols de la palette des symboles.



Avant et après le remplacement du silence par un silence graphique.

UTILISER "SCORE NOTES TO MIDI"

Cette fonction convertit les notes telles qu'elles sont affichées en données MIDI. Vous pouvez rencontrer des cas où votre partition est bonne à 99 %, et où le 1M restant vous oblige à désactiver des fonctions de Staff Settings (comme Clean Lengths, No Overlap, Auto Quant) qui rendent le reste de la partition illisible. Dans ce cas, essayez "Score Notes to MIDI". Mais travaillez sur une copie de la Piste ! Pour plus d'infos, voir page 4-24.

CONTRÔLER L'ORDRE ET L'APPARENCE DES APPOGGIATURES

Les appoggiatures sont normalement sous une ligature. Leur ordre sous la ligature est déterminé par leur ordre dans la Piste. Il suffit qu'une appoggiature soit placée un clic avant une autre pour qu'elles soient dans le bon ordre sous la ligature.

Par défaut, les appoggiatures sont placées sous une ligature de croche. En double-cliquant sur la note et en changeant le type "Flag", vous pouvez le changer.



Appoggiatures complexes.

CHOISIR LE TYPE DE TEXTE À UTILISER

TYPE DE TEXTE : APPLICATION :

| | |
|-------------|--|
| Lyrics | Pour les paroles. Mais aussi pour les doigtés et les indications de main. Voir ci-dessous. |
| Text | Pour le texte qui est lié à une portée et qui doit apparaître dans tous les gabarits. Par exemple, des indications de jeu. |
| Page Text | Pour les textes liés à la mise en page qui doivent rester en place même si les portées sont déplacées. Par exemple les pieds de page, les notices de copyright, etc. |
| System Text | Comme Text, mais lié à un gabarit. Par exemple, le nom des instruments. |

AJOUTER DES PAROLES POUR UN SECOND COUPLET

Il n'y a pas d'option particulière, simplement parce qu'il n'y en a pas besoin. Cliquez avec le crayon où vous voulez, et les paroles seront alignées verticalement à cette position. Si le texte actuel doit être déplacé, pour faire de la place au nouveau, double-cliquez avec [Shift] pour sélectionner toutes les paroles et déplacez-les vers le haut ou le bas.

DÉCALAGE ENHARMONIQUE AUTOMATIQUE

Effectuer les décalages enharmoniques d'une partition entière peut prendre un temps fou. Cubase a une fonction qui s'en charge automatiquement si vous créez une Piste d'accords, voir page 12-7.

OPTIMISER LES SILENCES

Si vous avez plusieurs mesures vides consécutives, vous pouvez remplacer les silences par une pause multiple, voir page 15-15.

COPIER UNE PARTIE QUI CONTIENT DES OBJETS CACHÉS

Si vous voulez copier et coller une partie qui contient des éléments cachés, utilisez la boîte de dialogue "Show Invisible" pour faire apparaître l'indicateur "Hide" dans la partition. Puis sélectionnez-les en même temps que les notes avant de copier. Cela permet d'être sûr que les notes sont copiées avec leur formatage, etc.

SYSTÈMES A ZÉRO LIGNES

Avoir une portée à zéro lignes peut paraître particulièrement stupide. Mais cela permet de créer des grilles d'accords très facilement. Cf. la fonction Make Chords décrite en page 12-3.

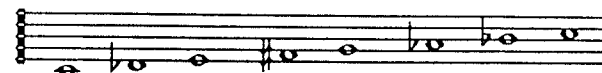


Une grille d'accords créée en spécifiant "0" System Lines.

EXEMPLES ET GAMMES

Si vous créez des exemples de gammes, par exemple, vous pouvez utiliser l'option Real Book et manuellement cacher tous les symboles au début de la portée pour que celle-ci apparaisse comme un groupe de lignes indépendantes.

Pour les gammes, souvenez-vous de cacher les lignes de mesure.



Une gamme sans lignes de mesure.

N-OLETS AVEC CROCHETS INCLINÉS

Créez le n-olet normalement. Puis cachez le crochet et insérez un symbole de crochet de la partie Lines de la palette des symboles.



N-olets avec crochets inclinés.

INSÉRER DES MESURES À PARTIR DU SCORE EDIT

Si vous mettez la valeur de note à "1" et que vous utilisez l'outil silence (Rest), vous pouvez "cliquer" de nouvelles mesures, autant que vous voulez. Lorsque vous fermez l'éditeur, celui-ci vous demande "Keep Appended Events ?" Cliquez sur OK !.

AJOUTER DES INDICATIONS DE MAIN À DES PORTÉES BATTERIE

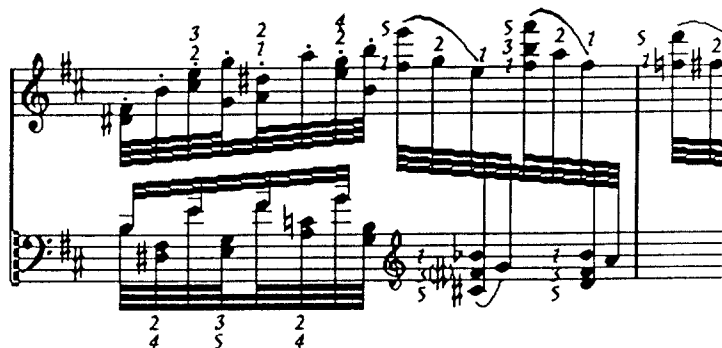
Sélectionnez toutes les notes à être jouées avec une main. Choisissez "Lyrics" dans la palette des symboles. Vérifiez que le menu "Select" est bien à "All Selected". Maintenez [Alternate] et cliquez sur une des notes sélectionnées. Tapez par exemple d ou r pour la main droite et tapez [Return]. Faites de même pour l'autre main.



Utiliser les Lyrics pour indiquer les mains sur une portée.

AJOUTER DES DOIGTÉS

Le conseil ci-dessus peut servir à accélérer la saisie de numéros de doigté. Remplacez simplement le texte par des numéros.



Utiliser Lyrics pour indiquer les doigtés.

ACCÉLÉRER L'INSERTION DE CHANGEMENTS DE TONALITÉ

Si vous avez un système avec beaucoup d'instruments, insérer des changements de tonalité un par un peut prendre du temps.

Si vous insérez ce changement sur une portée en maintenant [Alternate] pendant que vous cliquez avec l'outil crayon, le changement de tonalité est inséré sur toutes les portées du système.

ACCÉLÉRER L'INSERTION DE STACCATOS ET D'ACCENTS

Les symboles liés à des notes peuvent être insérés pour plusieurs notes à la fois, voir page 11-14.

DÉFINIR LA DISTANCE ENTRE LES PORTÉES D'UN SYSTÈME DE PIANO

Maintenez [Alternate] en déplaçant la première portée main gauche de la première page. Cet espace sera répercuté sur toutes les portées. Notez que cela ne peut être fait qu'en mode Page.

INSERTIONS ET ÉDITIONS MULTIPLES

Dans l'Appendice 1, page 3 vous trouverez une liste de toutes les procédures qui utilisent la touche [Alternate] pour répercuter vos actions sur plusieurs parties de la partition.

VOUS AIMERIEZ AVOIR UN ORDINATEUR PLUS RAPIDE...

Voici quelques conseils pour ceux qui trouvent que les choses sont trop lentes :

- Travaillez sur une petite partie de la partition à la fois. Divisez le morceau en Parts et travaillez ces Parts individuellement jusqu'à la mise en page finale.
- Lorsque vous travaillez sur le gabarit, activez "Layout Layer Only" si possible.
- Activez les pauses multiples aussi tard que possible.
- En mode Edit, mettez Default Bars Across the Page à une valeur faible, par exemple 2.
- En mode Edit, redimensionnez la fenêtre de telle sorte qu'un seul système est visible à la fois.
- Commencez à économiser pour acheter un ordinateur plus puissant...

UTILISER LA POLICE CHORD POUR LES OBJETS TEXTE

Si vous créez des objets texte qui utilisent la police Chord, vous pouvez "assembler" n'importe quel type d'accord. Créez un objet texte, tapez les caractères (selon le tableau ci-dessous) et attribuez la fonte Chord à l'objet. Si vous avez par exemple besoin d'exposants ou d'indices, créez plusieurs objets texte et modifiez leur alignement manuellement et avec Align Objects.

La police Chord ne peut être affichée qu'en corps 18.

FONDAMENTALES/BASSES

| TAPEZ : | POUR OBTENIR : |
|---------|---|
| A | A |
| B | B |
| ... | |
| G | G |
| \ | La barre grasse entre la fondamentale et la basse |

ACCIDENTS

| TAPEZ : | POUR OBTENIR : |
|---------|----------------|
| H | b (bémol) |
| I | # (dièse) |

TYPES D'ACCORDS

| TAPEZ : | POUR OBTENIR : |
|---------|-------------------|
| Δ | Major |
| - | j7 (majeure 7ème) |
| J | maj7 |
| b | m (mineur) |
| K | - (diminué) |

| | |
|---|--------------------------------------|
| L | -7/b5 (quinte et septième diminuées) |
| M | o (diminué) |
| N | dim (quinte diminuée) |
| a | ø (entièrement diminué) |
| O | sus4 |

TENSIONS

| TAPEZ : | POUR OBTENIR : |
|---------|-------------------------------------|
| | La barre oblique entre les tensions |
| c | add (augmenté) |
| P | 7 |
| Q | 9 |
| R | b9 |
| S | 6 |
| T | #9 |
| U | 11 |
| V | #11 |
| W | b13 |
| X | 13 |
| Y | #5 |
| Z | b5 |
|] | j7 |

UTILISER D'AUTRES POLICES

Cubase utilise des polices standards, dites fontes GEM. Si vous avez un éditeur de fontes, vous pouvez créer vos propres polices de caractères et les utiliser tout comme celles qui sont sur les disquettes supplémentaires.

Les numéros d'identification de vos fontes ne doivent pas être inférieurs à 18, car les fontes 0 à 15 sont réservées au système et les 16 et 17 sont utilisées par Cubase.

Lorsque vous créez la fonte, vous avez besoin de deux jeux : l'un avec une résolution de 90 DPI pour l'écran, et une avec une résolution plus élevée pour l'imprimante (selon le cas, 180 DPI pour la plupart des matricielles, 300 DPI pour les lasers, 360 pour les jets d'encre...). Mettez les fontes écran dans le dossier CUBASE.DAT et les fontes imprimante dans le dossier FONTS.

Si vous pensez acquérir un éditeur de fontes, vérifiez auparavant qu'il est capable de gérer des fontes de très grande taille.

1

APPENDICE 1 - RACCOURCIS

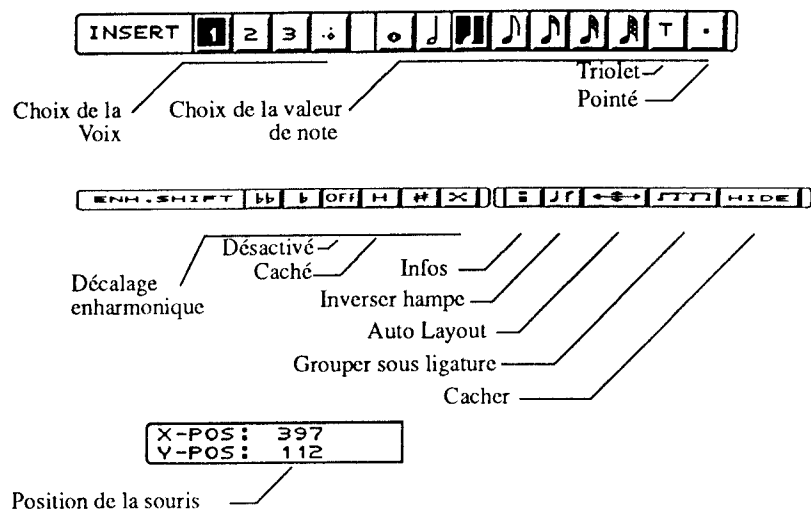
LA BARRE D'OUTILS

La barre d'outils peut être affichée en cliquant sur ce bouton de l'ascenseur horizontal :



Montrer/Cacher la barre d'outils

Les fonctions de la barre d'outils sont résumées ci-dessous. Référez-vous aux chapitres précédents pour plus de détails.



INSERTION MULTIPLE

| ÉLÉMENT : | AVEC [ALTERNATE] : |
|--|---|
| Boîtes de dialogue | Les paramètres sont copiés à tous les éléments affectés par le menu "Select". |
| Accents, staccatos, et autres symboles dépendants de notes | Insérés sur toutes les notes affectées par le menu "Select". |
| Braces | Inséré sur tous les systèmes. |
| Changements de tonalité | Inséré sur toutes les Pistes de ce système. |
| Autres symboles : dynamiques, crescendo, etc. | Inséré sur toutes les Pistes de ce système. |
| Texte de page | Inséré à la même position sur toutes les pages. |

INSERTION MULTIPLE/DÉPLACEMENT

| ÉLÉMENT : | AVEC [ALTERNATE] : |
|------------------|--|
| Lignes de mesure | Déplacer la première ou dernière ligne de mesure d'un système change proportionnellement la largeur de toutes les mesures. |
| Accolades | Changer la hauteur ou la largeur d'une accolade copie la nouvelle taille/hauteur à tous les systèmes. |
| Clefs et armures | Copie la nouvelle clef/armure à toutes les clefs/armures à la même position. |

Symboles non liés à des notes Copie le changement à tous les éléments affectés par le menu "Select". Par exemple, la fonte sélectionnée est attribuée aux autres éléments texte.

Texte de Page Modifie tous les éléments Page Text à la même position, par exemple pour remplacer une phrase qui a été tapée avec des fautes.

OBTENIR DES INFOS

Vous pouvez obtenir des infos sur pratiquement n'importe quoi dans la partition. La boîte de dialogue ou le menu pop-up qui apparaissent dépendent de l'élément activé. Il y a quatre manières d'obtenir des infos sur un élément dans la partition :

- Double-cliquez dessus.
- Sélectionnez-le et choisissez Get Info dans le menu Edit.
- Sélectionnez-le et tapez [Control]- [I] au clavier.
- Sélectionnez-le et cliquez sur le bouton "I" de la barre d'outils.

Get Info 

| ÉLÉMENT : | MENU/BOÎTE DE DIALOGUE/FENÊTRE : |
|---------------------|---|
| Lignes de mesure | Choix entre 11 types de lignes de mesure. |
| Notes | Fenêtre Note Info (pour changer l'apparence des notes). |
| Pauses multiples | Boîte de dialogue Split Rests. |
| Signature rythmique | Boîte de dialogue Set Time Signature. |

| | |
|--|--|
| Clefs | Une boîte de dialogue avec les différentes clefs. |
| Tonalités | Une boîte de dialogue avec les différentes tonalités. |
| Accents | Si un symbole particulier a une signification MIDI, la boîte de dialogue MIDI Meaning s'ouvre. |
| Numéros de page | Fenêtre Global Settings avec le paramètre Page Numbers sélectionné. |
| Numéros de mesure | La boîte de dialogue Bar Number Offset. |
| Noms de Pistes | La boîte de dialogue Edit Track Name. |
| Crescendo | La boîte de dialogue Process Crescendo. |
| Lignes et rectangles | La boîte de dialogue Edit Line Attributes ("transparent" ou "replace"). |
| Symbole de tempo | Permet de changer la valeur de note pour le calcul du tempo. |
| Symbole de changement de feeling pour le tempo | Deux menus pop-up selon la moitié sur laquelle vous avez cliqué. Permet de définir quelle note sera interprétée comme quelle autre. Si vous utilisez une autre méthode, vous obtenez le menu pop-up de droite. |
| Symbole de guitare | Permet de modifier l'accord. |
| Symboles d'accord | Permet de modifier l'accord. |
| Éléments d'échelle | Modifier la tonalité ou l'échelle selon la moitié du symbole sur laquelle vous avez cliqué. |
| Titre de la partition | Permet de modifier le titre, le commentaire et le copyright, ainsi que de changer la police et la taille. |
| Texte | Modifier le texte. |

INDEX

Numerics

16th 6-11
16th Subgroups 6-11
2/2 3-15
4/4 3-15

A

Acci To Acci 15-7
Accidental distance 8-14
Accidentals In Key 15-8
Accidents
 Graphiques 11-26
 Introduction 8-9
Accolades 11-33
Accords
 Ajout manuel 12-2
Ajout de silences 5-15
Ajouter des notes 5-10
All 15-21
Aller de page en page 3-8
Anacrouses 15-18
Appoggiatures 8-26, 19-4
Ascenseurs 3-8
Auto Bamumber Space 15-10
Auto Clef 3-20
Auto Move To Voice 7-9
Auto Space In Edit Mode 15-7
Auto Space In Page Mode 15-7

B

Bar Line To Clef 15-6
Bar Offset 15-32
Barline To First Chord 15-7
Barnumbers every xx bars 15-9
Barre d'outils 3-13
Barre d'outils App. 1-2
Barre de statut 3-14

Bass To Lowest 7-10
Batterie
 Indications de main 19-8
Beam Subgroups 6-11
Behind Grace Notes 15-8
Between Chords 15-7
Bold 13-4
Bottom Edges 11-24
Bow Up/Bow Down 8-14

C

Church Multi Rests 15-10
Clean Lengths III-14, 6-9
Clean Up Layout 15-31
Clef
 Définir la première 3-14
 Modifier 3-18
Clef To Bar Line 15-6
Clef To Key 15-6
Clefs
 Déplacement 5-41
 Editing 5-38
 Inserting 5-38
 Symbole 11-28
Colle
 Outil 5-30
Coller 5-25
Commentaire 13-14
Consolidate Rests 6-11
Contrôle d'écoute 5-22
Copier 5-25
Copyright 13-14
Couche de mise en page 11-3
Couche des notes
 Cacher 11-4
 Principe 11-2
Couper 5-25

Crescendo
 Et vélocités 17-2
 Symbole 11-26
Crochets inclinés des N-olets 19-7
Cue Note 8-15

D

Décalage enharmonique 8-9, 8-10, 19-5
Default bars across the page 15-9
Déplacement
 Notes 5-22
Déplacement graphique
 Clefs 5-41
 Notes 8-23
Direction des hampes
 En voix polyphoniques 8-3
 Introduction 8-2
 Inversion manuelle 8-4
Display Quantize 1-5, 6-8
 Et voix polyphoniques 7-18
 Outil 1-8, 5-34
Display Transpose III-15, 3-23
Diviser une note 5-33
Doigtés 19-8
Drum Map
 Introduction 9-2
 Paramétrage 9-5
Dupliquer
 Notes 5-24
Dynamiques
 Et vélocités 17-5
 Symbole 11-27

E

Effacement
 Gabarits 14-9
 Notes 5-21

Explode 17-6

F

Flat Beams 6-11
Following 15-21
For Grouping Only 3-16
Force Update 3-26

G

Gabarits
 Charger et sauver 14-10
 Création 14-4
 Effacement 14-9
 Principe 14-2
Gammes 15-14
General MIDI 14-12
Grouping 15-32
Guide
 Création 12-6
Guidons 8-24

H

Hampes
 Longueur 8-7
Head Symbol Ties 15-9
Hidden 15-32
Horizontal Centers 11-24

I

Impression 16-1, 18-8
Imprimante 3-10
 Configurer 16-3
Indicateurs d'interprétation 6-8
Instruments à vent III-15
Instruments transpositeurs 3-23
Inversion des hampes 8-4

K

Key Signatures
Editing 5-38
Inserting 5-38
Key To Sign 15-7

L

Layout Tool 15-32
Lecture 3-9
Left Sides 11-23
LET 19-5
Liaison
Effacement 5-31
Liaisons
Ajouter 11-16, 11-18
Symbole 11-27
Ligatures
Activer/désactiver 8-15
Apparence 8-21
Direction des hampes 8-4
Inclinaison 8-21
Modifier manuellement 8-22
Paramètres de groupes 8-20
Regroupement 8-16
Ligne d'info 3-12, 5-29
Lignes de mesure 11-31
Ajouter 15-17
Briser 15-33
Déplacement 15-22
Lines to Voices 7-10
Lyrics 19-5

M

Make Chords 12-3
Marges 16-4
Mesures
Nombre par ligne 15-20

MIDI Meaning 17-2
Minimum Between Lyrics 15-8
Mise en page 18-6
Mise en page automatique 15-28
Mode Edit 3-7
Mode Page 3-6
Paramètres 15-2
Modifier des Notes 5-10
Multi Rest Numbers Up 15-10

N

No Beams 6-11
No Help Line 8-14
No Overlap III-14, 6-9
No Stem 8-14
No Tuplet Bracket 15-10
N-olets
Avec la quantification d'affichage 8-32
Création à partir de rien 8-30
Introduction 8-30
Note 15-7
Note Info 15-32
Note To Acci 15-7
Note To Dot 15-7

Notes

Ajouter 5-10
Ajouter et modifier 18-2
Boîte de dialogue Note Info 8-6
Changer la longueur 5-28
Déplacement 5-22
Déplacement graphique 8-23
Diviser 5-33
Dupliquer 5-24
Édition par MIDI 5-28
Effacement 5-21
Forme de la tête 8-12
Sélection 5-17
Symboles 11-2
Valeurs de notes 5-6, 5-30
Notes de batterie
Ajouter et modifier 9-8
Introduction 9-2
Ligne unique 9-9
Paramétrer une portée 9-7
Numéros de mesure 13-16
Numéros de page 13-15

O

Objets
Cacher/montrer 15-12
Outil
Colle 5-30
Outil de mise en page 5-41, 8-23
Outil Quantize 5-34
Ouvrir le Score Edit 3-3
Oval 13-4

P

Page
Numéros 13-15
Page de test 16-4
Page Text 19-5

Palette des symboles 3-13

Afficher 11-5
Paroles
Ajouter 13-7
Second couplet 19-5
Parts
Ouvrir 3-4
Pauses multiples 15-15
Piano (portée)
Point de partage fixe 5-34
Piste
Ouvrir 3-3
Relation avec la portée 3-3
Pistes
D'accords 12-7
Nom 13-16
Ouvrir par le biais d'un gabarit 14-5
Plain 13-4
Point de partage
Portée de piano 5-36
Pop-up Stem 8-15
Portée active 3-9
portée active III-8
Portée de batterie à ligne unique 9-9
Portée double
Et voix polyphoniques 7-16
Piano 5-34
Portée piano
Et voix polyphoniques 7-16
Portées
Déplacement 15-25
Paramètres 6-1
Taille 15-11
Presets 6-4

Q

Quantize 15-32
Quantize (outil) 1-8

R

Rallonger
Notes 5-28
Real Book 15-4
Regroupement 3-16
Répétition
Symbole 11-26
Right Sides 11-24

S

Section Grace Note 8-15
Select Equal Pitch 5-20
Sélection
Notes 5-17
Sélection de notes 11-16
Setup
General MIDI 14-12
Shuffle 6-9
Sign To Measure 15-7
Signature rythmique
Composite 3-16
Définir la première 3-14
Modifier 3-14, 5-38
Relation à la Master Track 3-17
Silences
Ajout 5-15
Diviser 19-3
Et voix polyphoniques 7-15
silences 11-21
Silences graphiques 5-16
Size 15-4
Slur Thickness 15-7
Small Change Clefs 15-10
Snap
Liaisons 11-17
Spacing 13-17
Split (Piano) Staff 11-15

Split Note

Voix polyphoniques 7-10
Split Rests 15-32
Square 13-4
Staff Mode 6-6
Staff Options 6-10
Staff Separator X/Y Distance 15-8
Staff Separators 15-4
Staff Settings 5-2, 6-1
Introduction 4-4
Passer d'une Piste à l'autre 4-5, 5-4
Plusieurs Pistes 4-6
Plusieurs portées 6-3
Valeurs pour ajouter des notes 5-5
Start At Position 0 15-10
Stems/Beams 15-32
Symboles 18-6
Ajouter 11-12
Alignement 11-23
Copier 11-22
Couche de mise en page 11-3
Couche des notes 11-2
D'accords 12-2
Dépendant de notes 11-3
Déplacer 11-19
Dupliquer 11-19
Effacement 11-22
Groupes 11-6
Liste des symboles disponibles 11-8
Modifier l'apparence 11-19
Relation avec les portées et les voix 11-12
Sélectionner 11-19
Tempo 11-25
Symboles de mise en page 11-3
Symboles de notes 11-2
Syncopation 11-14, 6-9

System (paramètre) 6-11
System Text 19-5

T

Tablature
Boîte de dialogue 10-3
Création manuelle 10-5
Têtes de notes numérotées 10-6
Tablatures
Création automatique 10-2
Tempo
Symbole 11-25
Tête de lecture 3-6
Text 19-5
Texte 19-5
Ajouter 11-16
Ajouter et modifier 13-3
Changer l'apparence 13-12
Différents types 13-2
Thin Barlines 15-10
This 15-21
Tie Thickness 15-7
Time Signature
Insertion 5-38
Titre 13-14
Tonalité
Définir 3-21
Définir la première 3-14
Top Edges 11-24
Top Of Ties 15-7
Track Name 6-11
Transcription 4-2
Tuplets Above Stems 15-10

U

Underline 13-4

V

Valeur de Snap 5-8
Valeurs de notes 5-6
Vélocités
Et crescendo 17-2
Et dynamiques 17-5
Vertical Centers 11-24
Voix
Introduction 7-2
Paramétrer 7-5
Vérifier les notes 7-13
Y ajouter des notes 7-11
Voix croisées 7-19
Voix polyphoniques 7-1
Ajouter des notes 7-11
Déplacement de notes 7-13
Direction des hampes 8-3
Display Quantize 7-18
Gestion des silences 7-15
Introduction 7-2
Paramétrer 7-5
Sélection de notes 7-13
Vérifier les notes 7-13

X

X Offset For First Barnumber 15-8
X Offset For Other Barnumbers 15-8
X/Y Offset Track Name 15-8

Y

Y Offset For First Barnumber 15-8
Y Offset For Other Barnumbers 15-8

Z

Zoom 3-8