

# Pour commencer

---

Pour profiter rapidement et au mieux de votre logiciel, veuillez consulter les sujets suivants :

## **Didacticiels**

--Un ensemble de travaux dirigés conçus pour expliquer les fonctions spécifiques présentes dans SONAR. Si vous découvrez les produits Cakewalk, il est conseillé de commencer par le début. Si vous avez déjà utilisé des versions précédentes de Cakewalk ou si vous souhaitez consulter une fonction précise, choisissez l'un des thèmes suivants :

- [Didacticiel 1 -- Principes de base](#)
- [Didacticiel 2 -- Enregistrement MIDI](#)
- [Didacticiel 3 -- Enregistrement audio numérique](#)
- [Didacticiel 4 -- Édition MIDI](#)
- [Didacticiel 5 -- Édition audio](#)
- [Didacticiel 6 -- Utilisation des clips groove](#)
- [Didacticiel 7 -- Mixage](#)
- [Didacticiel 8 -- Utilisation des synthétiseurs virtuels](#)
- [Didacticiel 9 -- Drum maps](#)
- [Didacticiel 10 -- Synthétiseur virtuel Cyclone](#)

## **Glossaire**

--Une liste de définitions.

## **Introduction**

--Une présentation des caractéristiques et fonctionnalités de SONAR.

## **Dépannage**

--Réponse aux questions fréquemment posées.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Introduction

---

SONAR est un outil professionnel destiné à la création sonore et musicale sur ordinateur. Il est destiné aux musiciens, compositeurs, arrangeurs, ingénieurs du son, producteurs, développeurs multimédia, développeurs de jeux ainsi qu'aux ingénieurs spécialisés dans l'enregistrement. SONAR est compatible avec les formats Wave, MP3, les fichiers wave ACID, WMA, AIFF et autres formats d'usage courant, et vous disposez ainsi de tous les outils dont vous avez besoin pour produire de manière rapide et efficace des travaux de qualité professionnelle.

SONAR est plus qu'un ensemble intégré de création MIDI et audio-numérique, c'est une plate-forme évolutive, le système nerveux central de votre studio d'enregistrement. Prenant en charge les pilotes des équipements audio haut de gamme les plus courants, les plug-ins audio, les synthétiseurs virtuels, StudioWare, les plug-ins MFX MIDI, le contrôle MMC des appareils MIDI externes, SONAR est à même de traiter vos projets les plus exigeants.

Consultez les rubriques suivantes :

[Indicateurs de la barre des tâches Windows](#)

[Couleurs et fonds d'écran](#)

[Première utilisation de SONAR](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# À propos de SONAR

---

SONAR est le produit phare de la gamme de séquenceurs MIDI et audio numériques de Cakewalk pour la plate-forme Windows. L'éventail des fonctions de SONAR en fait l'outil de création sonore et musicale le plus productif. Voici quelques utilisations typiques de SONAR.

Rubrique suivante : [Composition et exploration musicale](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Composition et exploration musicale

---

SONAR est un puissant outil de composition musicale, qui vous fournit tous les outils dont vous avez besoin pour enregistrer vos interprétations, pour les améliorer ou les mettre en valeur, pour les éditer, les arranger, et expérimenter avec la musique. En quelques clics de souris, vous arrangez, orchestrez, et écoutez votre composition. Le séquenceur intégré vous permet de combiner la souplesse de la composition MIDI avec la haute qualité sonore et les nuances de l'enregistrement et de la lecture des sons audio numériques. Changez l'atmosphère d'un morceau en le calant sur un groove musical ou ajoutez de subtils retards, anticipations, ou échos qui donnent toute sa richesse à la musique.

SONAR affiche et vous permet d'éditer votre musique via la notation musicale standard et des tablatures pour guitare, aussi pouvez-vous ajuster chaque note, ajouter des symboles d'interprétation, et imprimer des parties instrumentales ou des partitions complètes. Vous pouvez dessiner graphiquement les changements de tempo et de volume, ou ajouter des paroles à afficher sur l'écran ou à inclure dans la partition imprimée.

Rubrique suivante : [Remixage](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Remixage

---

Les clips groove de SONAR permettent d'importer, de créer et d'éditer des boucles : vous pouvez changer rapidement le tempo et la tonalité sur l'ensemble du projet. La vue Explorateur de boucles vous permet de pré-écouter les boucles dans le tempo et la tonalité du projet avant de les glisser/déposer sur une piste.

Rubrique suivante : [Création de bandes sonores pour les jeux vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Création de bandes sonores pour les jeux vidéo

---

Il n'existe pas de meilleur outil que SONAR pour composer de la musique de jeux vidéo. Le séquenceur à base de clips permet la création et la réutilisation libre de thèmes musicaux et vous pouvez donc associer des passages musicaux à des personnages, lieux, objets, et actions du jeu. Vos créations peuvent être enregistrées et lues au format compact de fichier MIDI, qui adapte automatiquement les sonorités à l'équipement final pour la meilleure reproduction sonore possible.

Rubrique suivante : [Production sonore et technique](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Production sonore et technique

---

Pour produire des CD musicaux ou des bandes « master », SONAR dispose de pratiquement tout ce dont vous avez besoin à toutes les étapes, de l'enregistrement au mastering, en passant par le mixage. L'enregistrement multipiste capture les prestations en studio ou sur scène, piste par piste. Grâce aux bus reconfigurables, vous bénéficiez d'un contrôle total sur votre mixage. Des effets stéréo en temps réel du type chorus, flanger, reverb, et delay/écho peuvent être insérés sur les pistes, appliqués sur des boucles, ou appliqués au mixage final. SONAR prend en charge la fréquence d'échantillonnage de 44,1 KHz pour un son de qualité CD, une résolution de 24 bits et une fréquence de 96 kHz pour un de qualité DVD, mais vous pouvez aussi choisir des fréquences plus basses ou plus hautes. Tous les effets audio sont des effets 32 bits à virgule flottante, permettant un traitement plus rapide et une reproduction sonore de haute qualité. Bon nombre d'effets prennent désormais en charge les traitements 64 bits, pour une qualité toujours plus pure.

Rubrique suivante : [Création sonore pour Internet](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Création sonore pour Internet

---

SONAR est l'outil idéal pour développer et produire de la musique et des sons pour le Web, car vous pouvez enregistrer votre travail dans les formats les plus couramment utilisés par les sites Web : MIDI, MP3, et Windows Media Advanced Streaming Format. Tout projet SONAR (composition musicale, clip audio, publicité, jingle avec commentaire) peut être stocké dans un format compatible Internet en quelques clics de souris.

Rubrique suivante : [Création de bandes sonores pour films et vidéos](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Création de bandes sonores pour films et vidéos

---

SONAR offre bon nombre des outils nécessaires à la réalisation rapide et efficace de projets de post-production audio. SONAR se verrouille sur le timecode pour une précision à l'image lorsque vous synchronisez les données audio ou MIDI sur un film ou une vidéo. Sinon, vous pouvez désactiver le verrouillage pour exploiter toute la puissance de votre ordinateur. SONAR permet une compression/expansion temporelle de haute qualité et une édition à l'échantillon près avec détection des niveaux zéro afin d'effectuer des ajustements précis de la durée d'enregistrement. En outre, SONAR prenant en charge les fichiers vidéo, vous pouvez accéder facilement et de manière synchronisée à la vidéo numérisée et ainsi composer très simplement pour un film ou un programme vidéo.

Rubrique suivante : [Souplesse d'utilisation](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Souplesse d'utilisation

---

SONAR fonctionne comme vous le décidez : vous pouvez personnaliser la disposition de l'écran, les barres d'outils, et les configurations audio et MIDI pour améliorer l'efficacité de votre travail. SONAR s'intègre avec d'autres outils d'édition sonore et vous pouvez y accéder en un instant sans quitter SONAR. Des modules logiciels personnalisés ont été créés pour prendre en charge les appareils audio spécialisés de Roland et Yamaha. La technologie unique StudioWare de SONAR offre des interfaces logicielles pour les équipements de studio standards.

Rubrique suivante : [Principes de base de SONAR](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ordinateurs, son et musique

---

Cette section fournit quelques éléments de base sur les diverses manières dont les ordinateurs stockent et reproduisent son et musique. Les ordinateurs travaillent avec le son et la musique sous deux formes différentes : **MIDI** et **audio numérique**

Rubrique suivante : [MIDI](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# MIDI

---

La norme MIDI (acronyme de Musical Instrument Digital Interface, interface numérique pour instruments de musique) est utilisée par les ordinateurs pour communiquer avec la plupart des cartes son, claviers, et autres instruments électroniques. Le MIDI définit à la fois le type de câbles et de connecteurs utilisés pour relier les ordinateurs et les instruments, et le langage que ces ordinateurs et instruments emploient pour communiquer. La norme MIDI est acceptée et utilisée partout dans le monde. Pratiquement tous les instruments électroniques achetés de nos jours sont équipés de connecteurs MIDI et peuvent être utilisés avec d'autres instruments MIDI et l'interface MIDI de votre ordinateur. Pour enregistrer en MIDI dans SONAR, vous devez disposer d'un câble MIDI reliant le port de sortie MIDI OUT de votre instrument MIDI au port d'entrée MIDI IN de votre carte son ou de votre interface MIDI. Vous devez également avoir installé le pilote logiciel MIDI fourni avec votre carte son ou votre interface MIDI.

Le langage MIDI véhicule des informations et des instructions, de l'ordinateur vers l'instrument et de l'instrument vers l'ordinateur. Par exemple, si l'ordinateur veut que le clavier joue une note, il lui transmet un message MIDI « Note On », qui indique au clavier quelle note jouer. Lorsque l'ordinateur veut que le clavier cesse de jouer cette note, il envoie un autre message qui stoppe cette note.

Le langage MIDI regroupe de nombreuses instructions, et notamment des messages permettant de changer le son utilisé pour jouer les notes (la banque et le patch) ou des messages pilotant la pédale de sustain et la molette de hauteur. En envoyant les bons messages aux bons moments, votre ordinateur peut piloter votre instrument électronique et lui faire jouer de la musique.

Les informations MIDI peuvent être envoyées sur 16 canaux différents. Vous pouvez régler vos appareils MIDI pour qu'ils interprètent les messages de tous les canaux ou seulement de certains canaux.

Les fichiers MIDI contiennent tous les messages MIDI et les informations de synchronisation nécessaires à la lecture d'un morceau. Les fichiers MIDI peuvent être lus et reproduits par de nombreux programmes, dont SONAR, et ils peuvent même être exploités par les programmes des ordinateurs fonctionnant sous d'autres plateformes. Les fichiers MIDI portent l'extension .mid.

Le format MIDI offre plusieurs avantages importants:

- De grandes quantités de musique peuvent être stockées sous une forme très compacte
- Les différentes parties d'un morceau peuvent aisément être affectées aux instruments de votre choix
- La musique contient des informations sur les notes, les tempos, et les tonalités qui permettent d'afficher et d'éditer le morceau à l'aide d'une notation musicale standard

Le principal inconvénient du MIDI est le suivant : la qualité musicale offerte à l'auditeur varie en fonction de l'équipement MIDI utilisé pour écouter le morceau. Ainsi, un fichier MIDI sonne habituellement bien mieux sur un synthétiseur haut de gamme que sur une carte son ordinaire.

Rubrique suivante : [audio numérique](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# audio numérique

---

L'audio numérique (qu'on appelle bien souvent « audio ») constitue une manière simple pour enregistrer et jouer des sons de tout type. Le principe est identique à celui d'un magnétophone : vous enregistrez quelque chose pour le réécouter plus tard. L'audio numérique conserve le son sous forme d'une longue série de nombres. Pour enregistrer des données audio dans SONAR, vous devez disposer d'un câble audio reliant la sortie audio de votre instrument électronique à l'entrée audio de votre carte son ou de votre matériel audio. Si vous enregistrez des voix ou un instrument acoustique, vous devez brancher un microphone à l'entrée audio de votre carte son ou de votre matériel audio.

## Ondes sonores

Les ondes sonores sont des vibrations de l'air. Les ondes sonores sont produites par tout ce qui vibre : un objet vibrant fait vibrer l'air qui l'entoure, et cette vibration se propage dans l'air dans toutes les directions. Lorsque ces vibrations de l'air atteignent l'oreille, elles font vibrer le tympan, et vous entendez un son. De même, lorsque les vibrations de l'air atteignent un microphone, l'élément sensible du microphone vibre et envoie des signaux électriques à l'appareil auquel il est connecté.

Ces vibrations sont très rapides. La plus basse fréquence de vibration audible se situe autour de 20 oscillations par seconde, et la plus haute entre 16 000 et 20 000 oscillations par seconde.

## Enregistrement de données audio numérique

Pour enregistrer un signal audio numérique, l'ordinateur analyse le signal électrique du microphone, de la guitare électrique, ou d'une autre source. À intervalles réguliers (pour un son de qualité CD, 44 100 fois par seconde), il mesure et enregistre le niveau du signal électrique provenant du microphone, sur une échelle de 0 à 65 535.

Ça n'est pas plus compliqué. Les données audio numériques ne sont qu'une longue suite de valeurs. L'ordinateur renvoie ces valeurs, sous forme de signaux électriques, à un haut-parleur. Le haut-parleur vibre alors et génère le même son que celui qui a été enregistré.

Le principal avantage de l'audio numérique est la qualité sonore. Contrairement au MIDI, un enregistrement audio numérique est très riche : il capture toutes les nuances, les harmoniques, et les autres caractéristiques du son exactement telles qu'elles ont été produites. En contrepartie, il occupe beaucoup d'espace disque, et c'est là le principal inconvénient. Un enregistrement audio numérique stéréo d'une minute de qualité CD occupe environ 10 mégaoctets d'espace disque.

Sur le PC, l'audio numérique est habituellement stocké dans des fichiers wave (extension.wav). De nombreux programmes permettent de créer, lire, et éditer ces fichiers. SONAR peut lire ou écrire les fichiers wave et vous permet de les éditer.

Rubrique suivante : [Installation](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Installation

---

Vous pouvez installer SONAR sur n'importe quel ordinateur fonctionnant sous Windows XP ou x64 et équipé d'une carte son ou d'un module de sons intégré. Pour connecter d'autres appareils, tels qu'un clavier MIDI, une guitare électrique, ou un microphone, il vous faut des câbles adaptés. Vous devrez trouver les connecteurs correspondants sur votre ordinateur.

Avant d'installer SONAR, prenez le temps de faire enregistrer votre licence pour être informé des mises à jour disponibles et bénéficier du support technique. Vous pouvez vous enregistrer à tout moment à l'adresse <http://www.cakewalk.com/register> ou en appelant le 888-CAKEWALK (États-Unis) ou le +(617)-423-9004 (autres pays) entre 9 h et 20 h, heure de l'Est des États-Unis. Si vous ne vivez pas en Amérique du Nord, visitez la page de nos distributeurs à l'adresse

[www.cakewalk.com/Dealers/International.asp](http://www.cakewalk.com/Dealers/International.asp) afin d'obtenir le numéro de téléphone de votre distributeur local. Vous devrez fournir le numéro de série du produit, votre nom ainsi qu'une adresse e-mail valide.

Pour brancher un clavier MIDI à votre ordinateur, vous devez disposer de câbles MIDI standards ou d'un câble avec adaptateur MIDI (connecteur joystick), semblable à celui fourni dans le *PC Music Pack de Cakewalk*

. Une extrémité du câble doit être équipée de deux connecteurs DIN 5 broches prévus pour être branchés à un clavier ou à autre appareil MIDI. L'autre extrémité du câble doit être dotée d'un connecteur 15 broches pour le branchement au port MIDI/joystick de la carte son.

Si vous disposez d'une interface MIDI dédiée, de nombreux équipements musicaux électroniques, ou si vous utilisez plusieurs logiciels de musique, la rubrique « Configuration matérielle » de l'aide en ligne.

Avant de connecter ou de déconnecter des câbles de votre ordinateur, vous devez l'éteindre et vous assurer que l'ordinateur et tous les périphériques sont hors tension. Cela permet de réduire de manière significative les risques de dommages électriques sur les appareils, pouvant survenir lorsque vous branchez ou débranchez des câbles.

Rubrique suivante : [Branchements audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Branchements audio

Il existe différents types d'interfaces audio (cartes son). Les interfaces CardBus (PCI), USB/USB2 et FireWire sont parmi les plus courantes. Les ordinateurs portables peuvent accueillir des cartes PCMCIA. Bon nombre d'interfaces audio sont également équipées d'entrées MIDI et certaines disposent de synthétiseurs MIDI intégrés. Cette rubrique détaille les différentes options dont vous disposez pour brancher vos équipements audio.

## Entrées analogiques et entrées numériques

Il existe deux grands types d'entrées audio : les entrées analogiques et les entrées numériques. Les entrées analogiques vous permettent de brancher directement une guitare, un micro ou un instrument sur votre ordinateur. L'interface audio convertit le signal analogique en signal numérique. Les entrées numériques permettent de brancher des appareils numériques sur votre ordinateur. Les sources numériques les plus courantes sont les convertisseurs analogique-numérique externes, les racks d'effets pour guitare tels que le Pod de Line6, ainsi que les différents systèmes d'enregistrement numériques tels que les lecteurs ADAT. Les entrées analogiques sont extrêmement courantes et elles sont présentes en standard sur pratiquement toutes les cartes son grand public (fournies avec les PC). Les entrées numériques sont de plus en plus courantes et elles sont désormais présentes de manière quasi systématique sur les interfaces professionnelles et semi-professionnelles. Les entrées analogiques vous permettent d'enregistrer un signal mono ou stéréo (si vous disposez d'une entrée stéréo, bien sûr) alors que les entrées numériques vous permettent d'enregistrer entre 1 et 8 signaux, selon le type de connexion numérique.

Le tableau ci-dessous décrit les différentes entrées et sorties analogiques existantes :

Type d'entrée/sortie analogique...		Description...
Symétrique (XLR, phono ou RCA)		Une entrée/sortie mono
Asymétrique (TRS)		Une entrée/sortie stéréo

Le tableau ci-dessous décrit les différentes entrées et sorties numériques existantes :

Type d'entrée/sortie numérique...		Description...
S/PDIF		Sony/Philips Digital Interface : cette interface peut transmettre un signal stéréo et elle passe généralement par l'utilisation de câbles RCA, Toslink, et plus rarement BNC (connecteur TV câblée à une seule broche)
ADAT Lightpipe		Jusqu'à huit canaux en transfert simultané. Si vous souhaitez importer vos données ADAT sans aucune dégradation du signal, c'est de type de connexion que vous devez utiliser.
TDIF		Tascam Digital Interface : jusqu'à huit canaux simultanés en transfert.

AES/EBU		Souvent appelé tout simplement AES, ce type de connexion numérique utilise un câble XLR modifié pour transférer un signal stéréo.
---------	--	---

Reportez-vous attentivement à la documentation de votre matériel afin de déterminer le type de connexions numériques dont dispose le cas échéant votre interface audio.

## Connecter une guitare électrique ou un clavier à votre ordinateur

- Si votre carte son est équipée d'une entrée jack 3,5 mm (les cartes son intégrées aux PC disposent en général de ce type d'entrée, également appelé minijack), branchez le câble mono 6,35 mm provenant de votre guitare ou de votre source audio à un adaptateur stéréo 3,5 mm, puis branchez ce dernier sur l'entrée micro ou ligne de la carte son de votre ordinateur. Si vous souhaitez brancher un clavier, le câble audio doit relier la sortie audio ou ligne du clavier à l'entrée de la carte son. Les adaptateurs 3,5 mm sont disponibles chez tous les revendeurs de hi-fi et d'électronique grand public.

Ou

- Si vous utilisez une carte son professionnelle ou semi-professionnelle, votre carte ou votre interface est très probablement équipée d'une entrée 6,35 mm sur laquelle vous pouvez brancher le câble provenant de votre guitare ou de votre équipement audio.

## Connecter un micro à votre ordinateur

- Si votre carte son est équipée d'une entrée jack 3,5 mm (les cartes son intégrées aux PC disposent en général de ce type d'entrée, également appelé minijack), et que le câble de microphone est doté d'une fiche 6,35 mm, branchez le câble du micro à un adaptateur stéréo 3,5 mm, puis branchez ce dernier sur l'entrée micro de la carte son de votre ordinateur. Les adaptateurs 3,5 mm sont disponibles chez tous les revendeurs de hi-fi et d'électronique grand public.
- Si vous utilisez une carte son professionnelle ou semi-professionnelle, votre carte ou votre interface est très probablement équipée d'une entrée 6,35 mm sur laquelle vous pouvez brancher le câble de votre micro.
- Si le câble de votre micro est équipé d'une fiche XLR, et que votre carte son ou votre interface audio est dotée d'une entrée 6,35 mm, branchez le câble du micro sur un adaptateur XLR-jack 6,35 mm, puis branchez le tout sur votre matériel audio. Si votre matériel audio est équipé d'une entrée XLR, il est évidemment plus judicieux d'utiliser cette entrée.
- Vous pouvez également brancher votre micro sur une table de mixage ou un préampli, et relier la table ou le préampli à une des entrées jack de votre matériel audio. C'est généralement la meilleure méthode.

La configuration est terminée ! Vous pouvez maintenant redémarrer l'ordinateur et activer votre clavier, votre guitare et votre micro.

Pour une description complète des options relatives aux différentes entrées audio, voir « Configuration matérielle ».

Rubrique suivante : [Connexions MIDI](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Connexions MIDI

---

Trois types de câbles MIDI sont couramment utilisés. Voici comment brancher chacun de ces trois types de câbles.

- **Câble USB** : très courant. Bon nombre de claviers électroniques et d'interfaces MIDI autonomes utilisent ce type de connexion. Pour utiliser ce type de connexion, branchez simplement l'une des extrémités du câble USB sur la prise USB de votre clavier MIDI ou de votre interface MIDI autonome, et branchez l'autre extrémité sur votre ordinateur. Si vous utilisez une interface MIDI USB autonome, vous devrez alors brancher des câbles MIDI standards entre le clavier MIDI et votre interface (voir la procédure ci-dessous). Si vous n'avez pas encore installé le pilote MIDI logiciel fourni avec votre clavier ou votre interface, faites-le.
- **Câble MIDI standard** : type de câble très courant également. Les claviers MIDI sont en général équipés de prises prévues pour ces câbles, même lorsqu'ils disposent d'un connecteur USB. Vous avez besoin de deux câbles. Pour utiliser ce type de câble, utilisez le premier câble pour relier la prise MIDI OUT de votre instrument MIDI à la prise MIDI IN de votre interface MIDI autonome ou de votre carte son. Utilisez le second câble pour relier la prise MIDI IN de votre instrument MIDI à la prise MIDI OUT de votre interface MIDI autonome ou de votre carte son. Bon nombre d'interfaces MIDI autonomes et d'interfaces audio utilisent ce type de connecteur.

*Câble MIDI standard : utilisez ce type de câble si votre interface MIDI possède des ports d'entrée et de sortie standards à 5 broches*



- **Connecteur joystick** : de moins en moins courant. C'est ce type de connexion que l'on retrouve sur les anciens modèles de cartes son SoundBlaster. Pour utiliser ce type de connexion, repérez l'extrémité d'un des câbles MIDI estampillée OUT (sortie). Reliez ce connecteur à la prise MIDI IN de votre clavier électronique. L'autre connecteur 5 broches du câble MIDI porte la mention IN. Reliez ce connecteur au port MIDI OUT du clavier électronique. Branchez le connecteur à 15 broches du câble MIDI au port MIDI/joystick de votre carte son. Si vous avez déjà un joystick, débranchez-le, connectez le câble MIDI et rebranchez le joystick au connecteur joystick du câble MIDI.

Connecteur joystick : utilisez-le si votre interface MIDI correspond au port joystick de votre carte son.

Insérez cette fiche MIDI IN dans le port MIDI OUT de votre instrument MIDI

Insérez cette fiche MIDI OUT dans le port MIDI IN de votre instrument MIDI



Insérez cette fiche dans le port joystick de votre carte son

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Démarrage de SONAR

Il existe plusieurs manières de démarrer SONAR. En voici quelques-unes :

- Double-cliquez sur l'icône SONAR qui se trouve sur votre bureau.
- Cliquez sur le bouton Démarrer et sélectionnez **Programmes - Cakewalk - SONAR 6 (Studio Edition ou Producer Edition) - SONAR 6 (Studio Edition ou Producer Edition)**.
- Cliquez sur le bouton Démarrer, puis sur Documents et choisissez un projet SONAR dans le menu.
- Double-cliquez sur le programme SONAR ou sur un document SONAR à partir de l'explorateur Windows ou du menu Rechercher.

Lorsque vous lancez SONAR, la boîte de dialogue Démarrage rapide s'affiche.

Cette boîte de dialogue offre plusieurs options :

Option...		Mode d'utilisation...
Ouvrir un projet		Sélectionnez un projet dans la boîte de dialogue Ouvrir pour ouvrir le projet en question.
Ouvrir un projet récent		Sélectionnez un projet dans la liste, puis cliquez sur ce bouton pour l'ouvrir.
Créer un projet		Cliquez ici pour créer un nouveau projet.
Prise en main		Cliquez ici pour afficher la rubrique Prise en main du fichier d'aide. Cette rubrique regroupe des liens vers un glossaire et explique certaines procédures de base.

Si vous ne souhaitez pas afficher la boîte de dialogue Démarrage rapide, décochez la case en bas de la boîte, puis cliquez sur Fermer. Vous pourrez toujours l'afficher plus tard en choisissant **Aide - Démarrage rapide**

## Transfert des préférences

Si une version précédente d'un logiciel Cakewalk est installée sur votre système, SONAR la détectera et vous proposera de transférer certaines préférences vers votre nouvelle version.

Lorsque vous choisissez de transférer des préférences, SONAR transfère les paramètres suivants de votre version antérieure du logiciel Cakewalk :

Paramètre...		Description...
Options globales		Paramètres de la boîte de dialogue Options globales. Ouvrir avec <b>Options - Global</b> .
Raccourcis clavier		Raccourcis clavier personnalisés qui vous permettent de contrôler SONAR à partir de votre clavier

		MIDI ou de celui de votre ordinateur.
Définitions d'instruments		Fichiers permettant de contrôler des instruments MIDI spécifiques.
Emplacements du dossier des données audio Audio Data (précédemment Wavedata) et du dossier des images Picture Cache		SONAR utilise le répertoire de données et le dossier Picture Cache qui étaient utilisés par la version précédente du logiciel Cakewalk pour le stockage des fichiers wave des projets et des images de leurs formes d'ondes.

## Lancement de l'analyseur wave

Au premier démarrage de SONAR, l'utilitaire Analyseur wave se lance automatiquement. L'analyseur wave détermine les synchronisations MIDI et audio adaptées à votre carte son et les inscrit dans un fichier auquel SONAR se réfère lors de l'utilisation de la carte son. L'analyseur wave ne modifie pas les réglages DMA, d'IRQ ou d'adresse de port de la carte son.

L'analyseur wave détecte la marque et le modèle de la carte son, afin d'en déterminer les caractéristiques audio. Si l'analyseur wave détecte une carte dotée d'un pilote WDM, il ne profile que cette carte. Si vous désirez utiliser plusieurs cartes son simultanément et qu'elles ne disposent pas toutes de pilotes WDM, vous devez forcer la carte compatible WDM à utiliser ce pilote comme un ancien pilote MME. Il n'est pas nécessaire d'exécuter l'analyseur wave pour une carte son utilisant un pilote ASIO.

## Remarque :

Vous pouvez ré-exécuter ultérieurement l'analyseur wave (par exemple, si vous installez une nouvelle carte son ou un pilote) en choisissant l'onglet **Options - Audio** Général et en cliquant sur Analyseur wave.

## Configuration des périphériques d'entrée/sortie MIDI

Lorsque vous démarrez SONAR pour la première fois, le logiciel détecte tous les périphériques d'entrée/sortie MIDI installés sur votre ordinateur (cartes son et interfaces MIDI). Cependant, vous devez parfois indiquer à SONAR quels périphériques utiliser. Si vous n'obtenez aucun son de votre carte son ou clavier MIDI, ou si vous souhaitez modifier les sorties MIDI et périphériques utilisés, suivez la procédure décrite dans cette rubrique.

### Sélectionnez **Options - Périphériques MIDI**

pour ouvrir la boîte de dialogue qui vous permettra de sélectionner les périphériques d'entrée/sortie MIDI que SONAR devra utiliser. Chaque élément de la liste correspond à une des entrées ou sorties MIDI des pilotes installés via le panneau de configuration Windows.

1. Sélectionnez **Options - Périphériques MIDI**. La boîte de dialogue Périphériques MIDI s'affiche. Elle vous permet de sélectionner les ports d'entrée/sortie MIDI auxquels les instruments sont connectés.
2. Regardez la fenêtre de gauche. Elle indique les périphériques d'entrée MIDI disponibles. Assurez-vous que tous les périphériques de cette vue sont sélectionnés. Si un périphérique n'est pas en surbrillance, cliquez dessus pour le sélectionner comme entrée MIDI.
3. Regardez la fenêtre de droite. Elle affiche les périphériques sur les sorties MIDI. SONAR numérote ses sorties MIDI dans l'ordre des périphériques de cette fenêtre. Le périphérique de tête est sur la sortie 1, le suivant sur la sortie 2, etc.



4. Placez en surbrillance tous les périphériques de la fenêtre Sorties, puis cliquez sur Placer les périphériques sélectionnés en haut pour en modifier l'ordre. Ensuite, placez tous les périphériques de la fenêtre en surbrillance pour les sélectionner comme sortie MIDI.

### Conseil :

Veiller à choisir les périphériques de sortie MIDI à partir du menu **Options - Périphériques MIDI**. Si vous ne suivez pas cette règle, vous n'entendrez aucun des instruments MIDI lorsque vous lirez des morceaux avec SONAR.

Consultez [Boîte de dialogue Périphériques MIDI](#)

### Utilisation des périphériques MIDI après un changement de pilotes

Par la suite, si vous ajoutez ou supprimez des pilotes en utilisant l'icône Pilotes du Panneau de configuration Windows, SONAR réagira de la manière suivante :

- Si vous supprimez un pilote à partir du panneau de configuration, la prochaine fois que vous lancerez le programme, SONAR n'utilisera pas le périphérique correspondant. Les autres périphériques sélectionnés via la commande **Options - Périphériques MIDI** restent en vigueur.
- Lorsque vous ajoutez un pilote à partir du panneau de configuration, SONAR n'utilise *pas* forcément ce pilote. Vous devez utiliser la commande **Options - Périphériques MIDI** pour activer le nouveau pilote dans la liste de SONAR.

### Remarque :

Après avoir ajouté ou retiré un pilote au moyen de l'icône Pilotes sur le panneau de configuration Windows, vous devez redémarrer Windows pour que la modification prenne effet.

### Définition de votre instrument MIDI ou de votre carte son

Une fois que vous avez sélectionné vos périphériques d'entrée/sortie MIDI, par défaut, SONAR lit les séquences MIDI en utilisant une définition d'instrument General MIDI. Si vous utilisez un synthétiseur ou une carte son qui n'est pas conforme aux normes générales MIDI, vous devrez définir cet instrument.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Principes de base de SONAR

---

Les **menus** et les **barres d'outils** de SONAR vous permettent d'accéder rapidement à toutes les fonctions de SONAR. Certains outils et certaines commandes de menus ouvrent des **boîtes de dialogue**

à partir desquelles vous pouvez configurer divers paramètres en fonction de vos préférences. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur les vues, les règles ou sur certains autres éléments, vous verrez apparaître un menu contextuel permettant d'accéder directement à diverses commandes fréquemment utilisées.

Tout le travail effectué dans SONAR est axé autour du **projet**. Si vous êtes musicien, le projet peut contenir un morceau, un jingle ou mouvement d'une symphonie. Si vous êtes un ingénieur de post-production, le projet peut contenir une publicité radio de 30 secondes ou la bande son d'un film ou d'une production vidéo. Par défaut, un projet est enregistré dans un fichier (appelé **fichier de projet**). Les fichiers de projet de SONAR portent l'extension .

cwp.

SONAR agence le son et la musique en pistes, clips et événements dans vos projets.

## Une **piste**

contient en général le son ou la musique d'un des instruments ou d'une des voix de votre projet. Par exemple, un morceau arrangé pour quatre instruments et un chanteur doit normalement comporter cinq pistes : une par instrument et une pour la voix. Chaque projet peut avoir un nombre illimité de pistes. Certaines pistes peuvent être utilisées dans le projet final, mais vous pouvez très bien conserver des pistes contenant d'autres prises, des sauvegardes et des variations tout en empêchant leur lecture. Chaque piste peut être composée d'un ou plusieurs clips.

## Les **clips**

sont les éléments sonores et musicaux qui composent les pistes. Un clip peut contenir un solo de cor, un break de batterie, un riff de basse ou de guitare, une annonce, un effet sonore ou une partie de clavier complète. Les pistes peuvent contenir un clip unique ou des dizaines de clips que vous pouvez librement déplacer d'une piste à l'autre.

## Les **clips groove**

sont des clips audio qui intègrent des informations relatives au tempo et à la hauteur. Ils vous permettent d'enregistrer des changements de tempo et de tonalité dans un projet. Il est possible de créer des répétitions d'un clip groove en faisant simplement glisser l'une de ses extrémités sur la piste.

## Les **événements**

sont des données MIDI (dans les pistes MIDI) ou des données d'automation.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Types de fichiers SONAR

---

Dans SONAR, les projets peuvent être enregistrés en tant que fichiers de projet (extension .cwp) ou en tant que fichiers bundle (extension .cwb).

## Autres types de fichiers

En plus des fichiers de projet (.cwp) et bundle (.cwb), SONAR vous permet d'utiliser plusieurs autres types de fichiers :

Type de fichier...		Description...
Fichiers MIDI (extension .mid)		Fichiers MIDI standards
Fichiers de modèles (extension .tpl)		Modèles de création pour les nouveaux fichiers
StudioWare (extension .CakewalkStudioware)		Contrôler des périphériques MIDI externes à partir de SONAR
OMF (extension .omf)		Fichiers au format Open Media Framework.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ouverture d'un fichier

---

Pour ouvrir un fichier, procédez comme suit.

## Ouvrir un fichier dans SONAR

1. Si ce n'est pas déjà fait, lancez SONAR.
2. Sélectionnez **Fichier - Ouvrir**.
3. Dans la boîte de dialogue Ouvrir, allez au dossier où se trouve le projet que vous voulez ouvrir et choisissez-le.
4. Cliquez sur le bouton Ouvrir.
5. Si vous ouvrez un fichier OMF, la boîte de dialogue Ouvrir un fichier OMF apparaît. Réglez le tempo initial et spécifiez le dossier où le fichier et ses données audio doivent être enregistrés.  
Pour de plus amples informations sur l'ouverture de fichiers OMF, consultez la rubrique [Boîte de dialogue Ouvrir un fichier OMF](#) dans l'aide en ligne.

SONAR charge le projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vues

SONAR affiche votre projet dans des fenêtres appelées vues. Vous pouvez ouvrir en même temps plusieurs vues relatives au même projet. Les opérations d'édition faites dans une vue sont automatiquement répercutées dans les autres vues du projet.

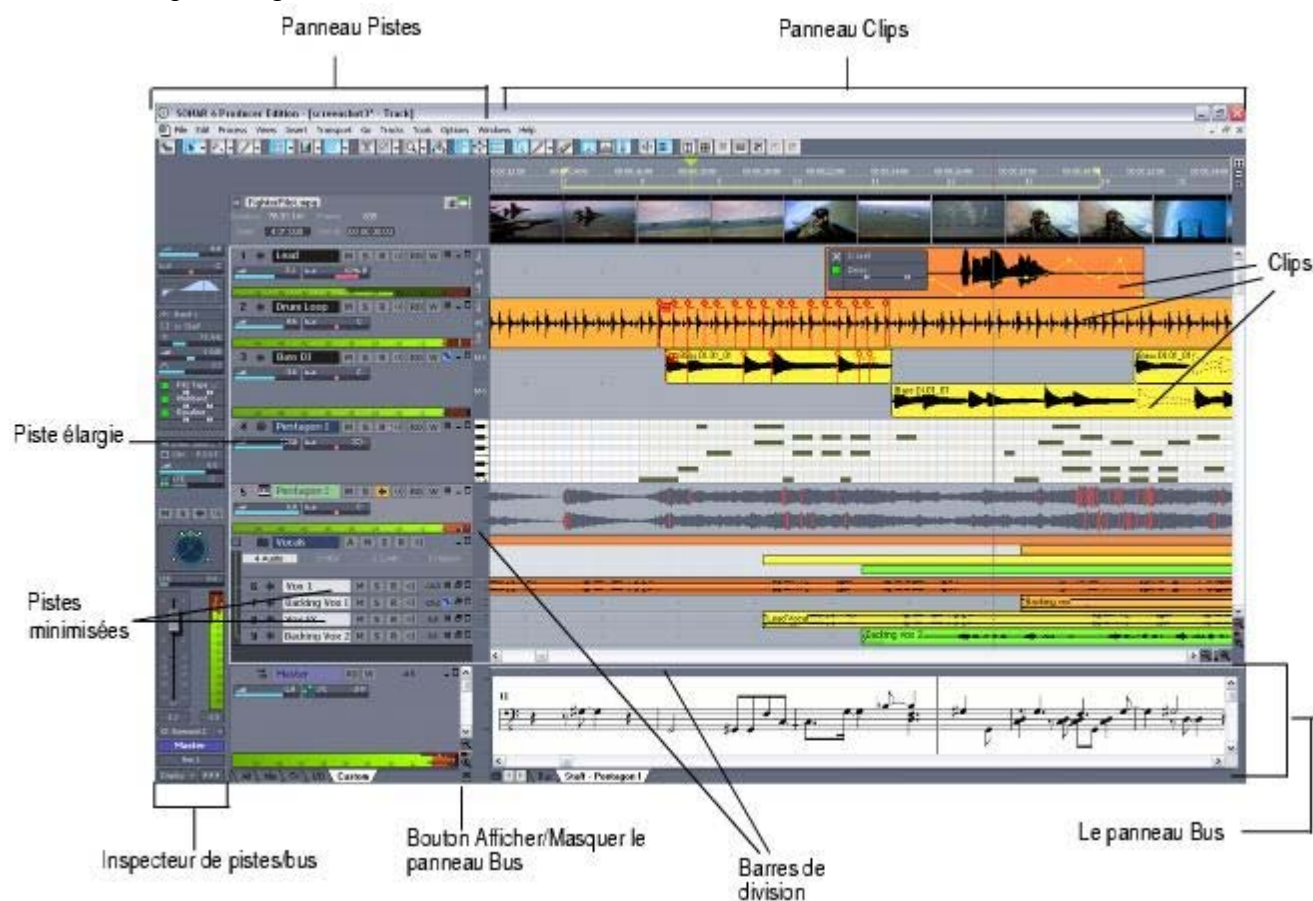
## La vue Pistes

### La vue Pistes

est la vue principale dans laquelle vous créez, affichez et travaillez sur votre projet. À l'ouverture d'un fichier de projet, SONAR affiche la vue Pistes de ce projet. Si vous fermez la vue Pistes d'un projet, SONAR ferme ce fichier de projet.

La vue Pistes est divisée en différentes zones : elle regroupe des barres d'outils (en haut), le **panneau Navigateur**, le **panneau Miniatures vidéo** (Producer Edition uniquement), le **panneau Pistes**, l'**inspecteur de pistes/bus**, le **panneau Clips**, et le **panneau Bus**

. Les panneaux d'une vue peuvent être redimensionnés en tirant sur les barres de division verticales ou horizontales qui les séparent les uns des autres.




Toutes les commandes de la piste sélectionnée, plus certaines autres commandes disponibles uniquement dans la vue Console, figurent dans l'**inspecteur pistes/bus** qui est une version agrandie des commandes de piste du bord gauche de la vue Pistes. Vous pouvez masquer ou afficher l'inspecteur de pistes/bus en tapant sur la touche **i** de votre clavier (consultez [Inspecteur de pistes/bus](#) pour plus de détails).

Le panneau Pistes vous permet d'afficher et de modifier individuellement les réglages initiaux de chaque piste. Par défaut, la piste courante est indiquée par sa barre titre dorée. Pour changer la piste courante, sélectionnez-en une autre à l'aide de la souris ou du clavier, comme indiqué ci-dessous :

Touche...		Fonction...
Flèche gauche/droite		Passe à la commande suivante ou précédente.
Flèche haut/bas		Passe à la même commande de la piste adjacente ou de la piste suivante du même type si la commande ne s'applique qu'à un type de piste particulier (ainsi, une commande Patch ne concerne que les pistes MIDI).
Page suivante		Affiche la page de pistes suivante.
Page précédente		Affiche la page de pistes précédente.
Début		Définit la première piste comme la piste active.
Fin		Définit la dernière piste comme la piste active.

Les commandes de la piste courante sont regroupées dans l'**inspecteur pistes/bus**

Le panneau Clips représente les clips de votre projet sur un axe horizontal appelé « règle temporelle ». Cette règle vous aide à visualiser la manière dont votre projet est organisé. Les clips contiennent des indications affichant leurs contenus. Dans le panneau Clips, vous pouvez sélectionner, déplacer, extraire et copier des clips d'un endroit à un autre pour modifier l'arrangement de la musique et des sons de votre projet.

Le panneau Bus affiche les bus du projet ainsi que les éventuelles vues d'édition au format onglets (vues arrimées). Le bouton Afficher/Masquer le panneau Bus  permet de faire apparaître et disparaître le panneau Bus au bas de la vue Pistes.

Le panneau Navigateur affiche une grande partie de votre projet et vous offre donc une vue d'ensemble sur votre morceau. Le panneau Navigateur affiche toutes les pistes de votre projet.

La vue Pistes permet de sélectionner facilement les pistes, clips et plages temporelles d'un projet. Voici les modes de sélection les plus courants :

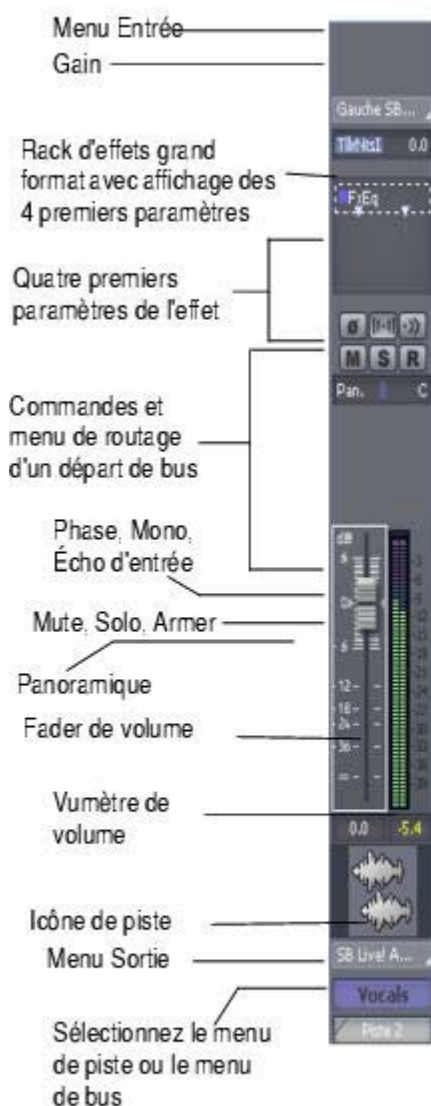
Pour...		Procédure...
Sélectionner des pistes		Cliquez sur un numéro de piste ou faites glisser la souris sur plusieurs numéros de pistes
Sélectionner des clips		Cliquez sur un clip ou dessinez un rectangle autour de plusieurs clips
Sélectionner des plages temporelles		Délimitez une sélection à la souris sur la règle temporelle ou cliquez entre deux marqueurs
Sélectionner une partie d'un clip		Maintenez la touche Alt enfoncée tout en faisant glisser la souris sur une partie de clip

Comme avec la plupart des programmes Windows, vous pouvez utiliser les combinaisons Maj-clic et Ctrl-clic lors de la sélection de pistes et de clips. En maintenant la touche Maj enfoncée et en cliquant, vous pouvez ajouter des pistes ou des clips à la sélection. En maintenant la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant, vous pouvez changer le statut de sélection des pistes ou des clips. Pour plus d'informations, consultez et [Organisation de l'affichage des pistes dans la vue Pistes](#)

## Inspecteur de pistes/bus

L'inspecteur de pistes/bus est une version largement agrandie des commandes de la piste (ou du bus) sélectionnée. Il se situe dans la partie gauche du panneau Pistes et vous permet de régler plus facilement les paramètres de la piste. Vous pouvez masquer ou afficher tout ou partie des commandes de l'inspecteur de pistes/bus en cliquant sur les quatre boutons situés au bas de l'inspecteur de pistes/bus. L'image ci-dessous indique la plupart des commandes de l'inspecteur de pistes/bus (selon la résolution du moniteur, tous les paramètres de l'inspecteur de pistes/bus pour la piste sélectionnées peuvent ne pas être affichés).

Inspecteur de pistes/bus d'une piste







Inspecteur de pistes/bus d'une piste





Vous pouvez masquer ou afficher une commande de l'inspecteur de pistes/bus et vous en servir pour afficher les commandes de n'importe quelle piste ou de n'importe quel bus. Le tableau suivant vous indique comment procéder.

Pour...		Procédure...
Masquer ou afficher l'inspecteur de pistes/bus		Appuyez sur la touche <b>i</b> de votre clavier.
Afficher les commandes d'une piste ou d'un bus spécifique dans l'inspecteur de pistes/bus		Sélectionnez la piste ou le bus en cliquant dessus ou en le choisissant dans la liste déroulante des pistes/bus située en bas de l'inspecteur de pistes/bus.
Masquer ou afficher n'importe quelle commande de l'inspecteur de pistes/bus		<p>Cliquez sur un ou plusieurs boutons dans la partie inférieure de l'inspecteur de pistes (à l'exception du bouton Volume, il s'agit de boutons à trois positions) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouton Départ  : lorsque ce bouton est jaune, il affiche les commandes de départ pour les pistes et les bus audio, ou les commandes de canal, banque et patch pour les pistes MIDI. Quand il est bleu, il affiche autant de départs que possible. Lorsqu'il est gris, les commandes de départ sont masquées.</li> <li>• Bouton Volume  : masque ou affiche le fader de volume des pistes MIDI, audio et des bus.</li> <li>• Bouton Égaliseur  : affiche les commandes des égaliseurs intégrés aux pistes et aux bus audio. Quand il est en jaune, il affiche la bande 1 ; en bleu, il affiche les quatre bandes. Avec les pistes MIDI, il n'a aucune fonction.</li> <li>• Bouton Effets  : quand il est en jaune, il affiche le rack d'effets des pistes et bus audio. Quand il est bleu, il affiche également les quatre premiers paramètres de l'effet sélectionné (s'il s'agit d'un effet automatisable). Dans les pistes MIDI, il affiche le rack d'effets quand il est jaune. Lorsqu'il est bleu, il affiche les curseurs pour les quatre contrôleurs continus MIDI.</li> </ul>



		programmables. <b>Remarque</b> : Vous ne pouvez pas afficher les paramètres Position+ ou Note+ d'une note MIDI dans l'inspecteur de pistes/bus.
Réaffecter les curseurs des contrôleurs MIDI dans le rack d'effets d'une piste MIDI		Faites un clic droit sur le curseur que vous désirez réaffecter et sélectionnez <b>Réaffecter la commande</b> dans le menu contextuel, puis choisissez le nouveau paramètre et cliquez sur OK.
Afficher les paramètres d'un autre effet automatisable		Cliquez sur le nom de l'effet que vous souhaitez sélectionner.
Affecter une commande à un groupe, l'armer pour l'automation, prendre un instantané d'automation ou paramétrer une télécommande		Faites un clic droit sur la commande et choisissez l'option désirée dans le menu contextuel.
Rétrécir l'inspecteur de pistes		Faites un clic droit dans une zone vide et sélectionnez l'option <b>Rétrécir la tranche</b> dans le menu contextuel.
Bypasser le rack d'effets		Faites un clic droit sur le rack d'effets et sélectionnez <b>Bypasser le rack</b> dans le menu contextuel.

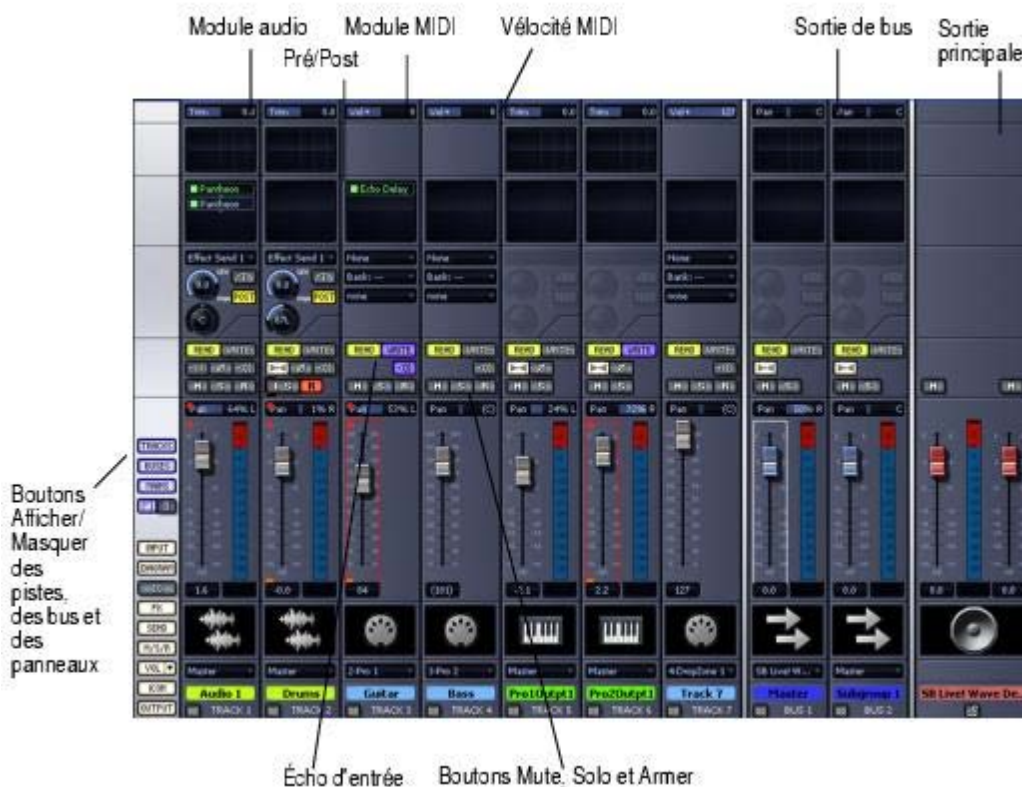
## La vue Console

### La vue Console

sert au mixage des sons de toutes les pistes, en vue de créer le mixage final de votre projet. La vue Pistes offre les mêmes commandes, mais vous vous sentirez peut-être plus à l'aise avec une interface similaire à une console de mixage standard.

Vous pouvez utiliser la Console pour ajuster les niveaux des pistes du projet, commander le panoramique stéréo et appliquer des effets en temps réel à une piste individuelle, à un groupe de pistes ou au mixage final.

La vue Console comprend plusieurs groupes de commandes. Il existe un module pour chaque piste du projet, et un module pour chaque bus. Vous pouvez également utiliser les départs de bus pour router certaines pistes vers des modules spéciaux appelés **bus**



Comme dans la vue Pistes, vous pouvez modifier les paramètres des pistes ou enregistrer de nouvelles données sonores dans la vue Console. Vous pouvez choisir l'affichage que vous préférez ou celui qui convient le mieux au projet sur lequel vous travaillez.


## Autres vues

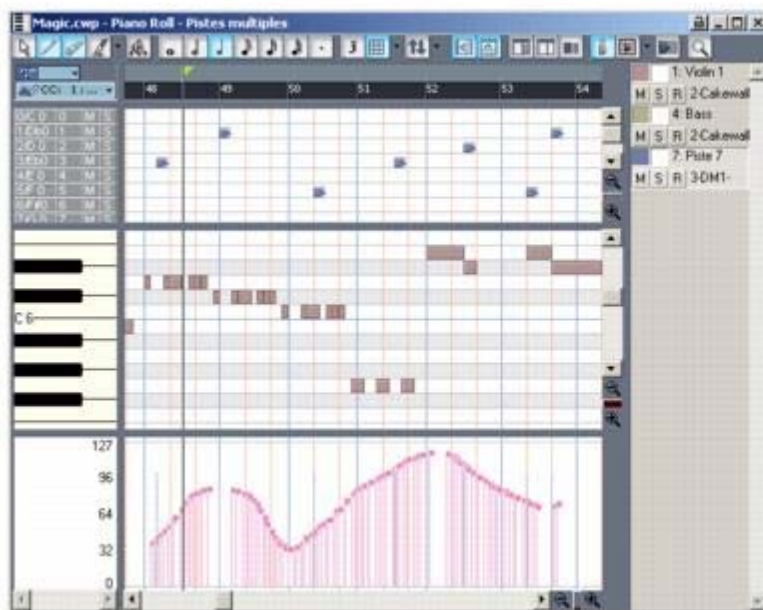
SONAR comporte plusieurs autres vues pour l'affichage et l'édition de votre projet. Pour afficher ces vues, sélectionnez une ou plusieurs pistes en cliquant sur leurs numéros de pistes tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, puis :


- Cliquez sur l'icône de la vue dans la barre d'outils Vues

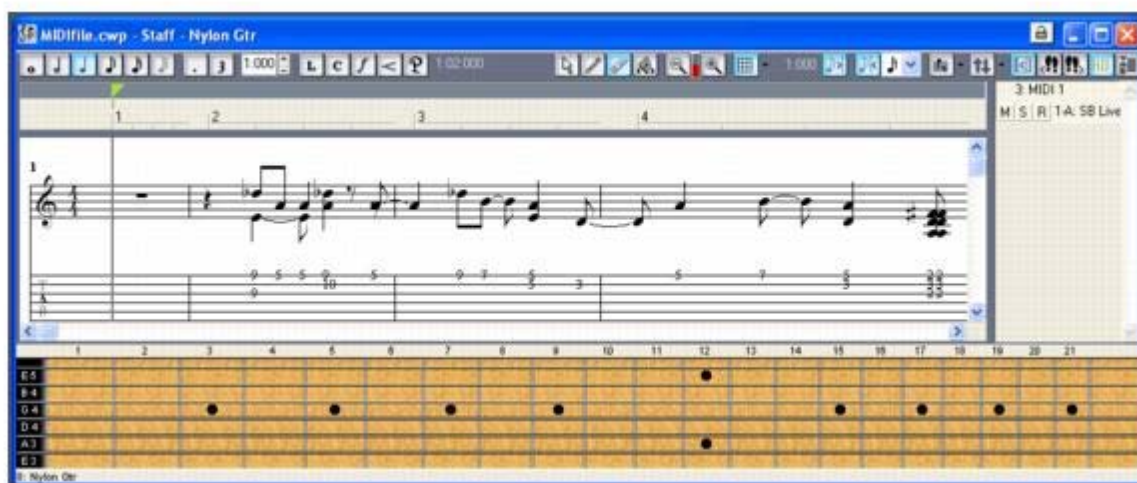
Ou


- Choisissez la vue désirée dans le menu **Vue**.


La **vue Piano Roll**  : Elle affiche les notes d'une ou plusieurs pistes MIDI sous la forme d'un rouleau de piano mécanique. Vous pouvez déplacer les notes, les allonger, les raccourcir et modifier leur hauteur en les déplaçant simplement à l'aide de la souris. Vous pouvez aussi utiliser la vue Piano Roll pour afficher et éditer la vélocité MIDI, les contrôleurs et différentes informations. La vue Piano Roll comprend également l'éditeur de batterie, qui vous permet de « peindre » des patterns rythmiques à l'aide de l'outil Pinceau à patterns et de faire jouer différents modules de batterie à partir d'une seule piste. Pour plus de détails, consultez [Vue Piano Roll](#)




La **vue Partition**  : Elle affiche les notes d'une ou plusieurs pistes MIDI en notation musicale standard (comme sur une partition imprimée). Vous pouvez ajouter, éditer ou supprimer des notes, créer des parties de percussion, ajouter des accords de guitare ou d'autres annotations, afficher des tablatures de guitare, afficher le panneau Manche de guitare et imprimer des partitions complètes ou partielles pour les partager avec d'autres musiciens.



La **vue Construction des boucles**  : Elle vous permet de créer et d'éditer des clips groove (boucles SONAR intégrant des informations sur le tempo et la tonalité à laquelle elles ont été enregistrées) et d'exporter ces clips sous la forme de fichiers ACIDifiés. Pour plus de détails, consultez [Vue Construction des boucles](#).

La **vue Explorateur de boucles**  : Elle vous permet d'écouter les fichiers ACIDifiés et autres fichiers wave avant de les glisser-déposer dans votre projet. Pour plus de détails, consultez [Vue Explorateur de boucles](#).

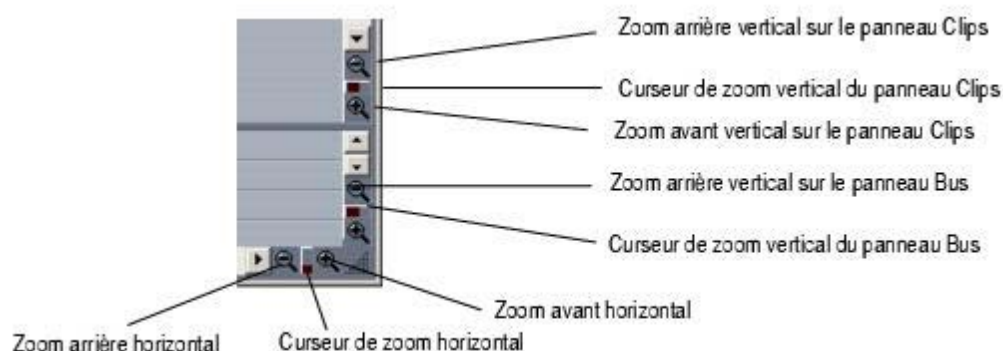
La **vue Liste des événements**  : Elle affiche séparément les événements d'un projet, afin que vous puissiez les modifier dans les moindres détails. Pour plus de détails, consultez [Vue Liste des événements](#).

SONAR vous propose plusieurs autres vues destinées à des usages très spécifiques :

Vues...		Utilisation...
Signature rythmique/Tonalité 		Elle permet de modifier la signature rythmique ou la tonalité et d'insérer des modifications à des points précis d'un projet. Pour plus de détails, consultez <a href="#">Vue Signature rythmique/Tonalité</a> .
Compteur 		La vue Compteur vous permet d'afficher la position de lecture dans une police de grande taille, que vous pouvez redimensionner pour une meilleure lisibilité. Pour plus de détails, consultez <a href="#">Vue Compteur</a> .
Marqueurs 		La vue Marqueurs permet d'ajouter, de déplacer, de renommer ou de supprimer les marqueurs qui délimitent les différentes parties de vos projets, afin de rendre la navigation plus aisée. Pour plus de détails, consultez <a href="#">Vue Marqueurs</a> .
Paroles 		La vue Paroles permet d'ajouter et d'afficher les paroles d'une piste. Pour plus de détails, consultez <a href="#">Vue Paroles</a> .
Vidéo 		Permet d'afficher un fichier vidéo chargé. Pour plus de détails, consultez <a href="#">Vue Vidéo</a> .
SysEx 		La vue SysEx permet de créer, d'afficher, de stocker et d'éditer les messages MIDI SysEx servant à piloter les instruments et autres périphériques compatibles MIDI. Pour plus de détails, consultez <a href="#">Vue SysEx</a> .
Tempo 		Permet d'afficher et de modifier les variations de tempo d'un projet. Pour plus de détails, consultez <a href="#">Vue Tempo</a> .

## Commandes de zoom





De nombreuses vues sont dotées d'outils de zoom permettant de modifier l'échelle horizontale ou verticale de la vue :



La barre d'outils de la vue Pistes contient un outil de zoom :



Les fonctions de zoom sont résumées dans le tableau suivant :

Outil...		Utilisation...
Zoom arrière (panneau Clips ou Bus) 		Cliquez pour un zoom progressif ou appuyez sur Maj et cliquez pour effectuer un zoom complet
Zoom avant (panneau Clips ou Bus) 		Cliquez pour un zoom progressif ou appuyez sur Maj et cliquez pour effectuer un zoom complet
Curseur de zoom 		Cliquez et déplacez pour un zoom continu
Outil Zoom 		Cliquez pour armer le zoom, puis cliquez et déplacez le curseur dans la vue pour choisir la zone sur laquelle vous souhaitez zoomer. Cliquez sur la flèche de déroulement pour ouvrir un menu regroupant des options de zoom et d'affichage.

Vous pouvez aussi commander les zooms au clavier :



Touche...		Fonction...
Ctrl+flèche haut		Zoom arrière vertical
Ctrl+flèche bas		Zoom avant vertical
Ctrl+flèche droite		Zoom avant horizontal
Ctrl+flèche gauche		Zoom arrière horizontal
G		Aller à (centrer) la position de lecture, sans zoom
Touche Z maintenue enfoncée		Armer l'outil Zoom
U		Annuler le dernier zoom
F		Ajuster les pistes à la fenêtre

A		Afficher toutes les pistes
Maj+F		Ajuster le projet à la fenêtre
Maj+double-clic sur un clip		Agrandir la hauteur de la piste

## Arrimage des vues

Vous pouvez arrimer toutes les vues, à l'exception de la vue Console, dans le coin inférieur droit de la vue Pistes en choisissant l'option Activer le style onglet. En style onglet, vous pouvez ouvrir autant de vues que vous le désirez. Pour naviguer d'une vue à l'autre, il suffit de cliquer sur l'onglet de la vue désirée (ou d'utiliser le raccourci Ctrl+Maj+flèche gauche/droite). Pour un travail de précision, vous pouvez agrandir le panneau ou déplacer la barre de séparation située en haut de la zone d'affichage des vues à onglet. Pour des instructions pas à pas, voir les procédures décrites ci-après.



Pour...		Procédure...
Afficher une vue en style onglet		Cliquez dans le coin supérieur gauche de la vue et choisissez l'option <b>Activer le style onglet</b> dans le menu contextuel
Désactiver le style onglet pour une vue		Faites un clic droit sur l'onglet et choisissez <b>Désactiver le style onglet</b> dans le menu contextuel.
Activer ou désactiver le style onglet pour toutes les vues ouvertes		Utilisez la commande <b>Vue - Activer les onglets dans les vues ouvertes</b> .
Agrandir une vue en style onglet		Cliquez sur le bouton Agrandir/Restaurer  qui se trouve juste à gauche des onglets.
Restaurer une vue en style onglet		Cliquez sur le bouton Restaurer  qui se trouve dans le coin inférieur gauche de la vue à rétablir.
Fermer une vue en style onglet		Faites un clic droit sur la vue et choisissez la commande <b>Fermer</b>





		dans le menu contextuel.
--	--	--------------------------

## Verrouillage des vues

Par défaut, SONAR ne permet d'afficher qu'une seule occurrence de chaque vue. Cependant, vous pouvez verrouiller le contenu de la plupart des vues afin de protéger la vue courante et forcer l'ouverture d'une nouvelle occurrence de la même vue, si nécessaire. Le verrouillage d'une vue est le seul cas dans lequel plusieurs instances de la même vue peuvent être ouvertes. À noter que seules les vues Pistes et Console ne peuvent être verrouillées.

Pour verrouiller une vue, cliquez simplement sur le bouton de verrouillage situé en haut à droite de la vue.

L'icône du cadenas s'affiche comme ceci  sur les vues non verrouillées et comme cela  sur les vues verrouillées. Pour verrouiller automatiquement une vue, il suffit de l'ouvrir en tenant la touche Ctrl enfoncée.

## Vue flottantes

Lorsqu'une vue flottante est affichée, vous pouvez la faire glisser hors des limites de SONAR. C'est particulièrement utile si vous voulez bénéficier pleinement de la prise en charge de deux moniteurs dans SONAR. Avec **deux moniteurs**

, vous pouvez conserver la vue Pistes ou Console sur un moniteur et faire glisser les autres vues sur le second moniteur en tant que vues flottantes.

## Menus personnalisables

Tous les menus principaux et les menus contextuels sont personnalisables. Vous pouvez optimiser votre manière de travailler en masquant les éléments de menu que vous n'utilisez que rarement et en réorganisant les commandes que vous utilisez fréquemment. Vous pouvez même concevoir et enregistrer des dispositions de menus adaptées à des tâches spécifiques.

### Attention

: il est possible de déplacer des commandes en dehors de leur menu par défaut. Ainsi, vous pouvez déplacer les commandes du menu Edition vers le menu Traitements. Gardez bien à l'esprit que le présent manuel décrit les commandes en supposant qu'elles se trouvent dans leur menu d'origine. Par conséquent, si vous cherchez de l'aide sur la commande Traitements - Décaler, et que vous avez déplacé la commande Décaler vers le menu Edition, vous devrez quand même chercher des informations sur Traitements - Décaler dans la documentation. Il est toujours possible de charger la disposition de menu par défaut pour rétablir la structure initiale des commandes.

- Pour ouvrir l'éditeur de menus, sélectionnez **Options - Éditeur de menus**.
- Dans la boîte de dialogue Éditeur de menus, choisissez un menu à modifier dans la liste déroulante Menu.

Pour...		Procédure...
Masquer des éléments d'un menu		Cliquez sur un élément de menu (utilisez la combinaison Ctrl-clic pour en sélectionner plusieurs) et appuyez sur le bouton Masquer. Les commandes masquées ne seront visibles que dans le sous-menu qui est créé automatiquement au bas du menu. Vous pouvez afficher le sous-menu en cliquant sur l'une des flèches au bas du menu.

Afficher des éléments d'un menu		<p>Cliquez sur un élément de menu (utilisez la combinaison Ctrl-clic pour en sélectionner plusieurs) et appuyez sur le bouton Afficher. La ou les commandes réapparaissent à leur emplacement d'origine.</p>
Réorganiser les éléments d'un menu		<p>Cliquez sur des éléments de menu et faites-les glisser vers le haut ou vers le bas pour modifier leur position dans le menu. Sachez que vous pouvez également faire glisser des éléments de menu depuis et vers les sous-menus.</p>
Créer un sous-menu		<p>Faites un clic droit sur un élément de la liste Éléments du menu et choisissez <b>Créer un sous-menu</b>. Cet élément apparaîtra alors dans son propre sous-menu.</p> <p>Ou</p> <p>Sélectionnez un ou plusieurs éléments dans la liste et appuyez sur le bouton Créer dans la section Sous-menus de la boîte de dialogue.</p>
Renommer un élément de menu ou un sous-menu		<p>Faites un clic droit sur un élément de menu ou un sous-menu et sélectionnez <b>Renommer</b>, puis saisissez un nouveau nom.</p> <p>Ou</p> <p>Sélectionnez un élément de menu et appuyez sur F2 puis saisissez un nouveau nom.</p>
Créer une barre de séparation		<p>Faites un clic droit sur un élément de menu et sélectionnez Insérer un séparateur.</p> <p>La barre de séparation apparaîtra au-dessus de l'élément de menu sur lequel vous avez fait un clic droit.</p>
Supprimer un sous-menu ou une barre de séparation		<p>Faites un clic droit sur le sous-menu ou le séparateur à supprimer et choisissez <b>Supprimer le sous-menu</b> ou <b>Enlever le séparateur</b>.</p>



Enregistrer une disposition de menu		Saisissez un nouveau nom dans le champ Disposition de menu et appuyez sur le bouton Enregistrer.
Supprimer une disposition de menu		Sélectionnez la disposition de menu à supprimer et appuyez sur le bouton Supprimer
Modifier une disposition de menu		Ouvrez l'éditeur de menus et choisissez la disposition de menu à modifier dans le menu déroulant, puis apportez les modifications voulues.
Charger une disposition de menu différente		Ouvrez l'éditeur de menus et choisissez une autre disposition de menu dans le menu déroulant, puis fermez la boîte de dialogue. OU Accédez au menu <b>Dispositions de menus</b> à partir de n'importe quel menu disposant d'un sous-menu <b>Plus</b> et choisissez une autre disposition. OU Utilisez la commande <b>Options - Dispositions de menus</b> et choisissez une disposition parmi les choix disponibles.

### Remarque

: N'oubliez pas que la disposition de menu par défaut ne peut être écrasée. SI vous voulez modifier cette disposition, enregistrez vos modifications sous un nouveau nom de disposition.

Le fait de modifier les menus peut avoir une incidence sur les raccourcis de vos menus, qui vous permettent de naviguer au sein des menus de l'application sans souris. Vous pouvez voir les touches de raccourci de vos menus en appuyant sur Alt et en observant les lettres soulignées. Si vous appuyez sur la touche correspondant à la lettre soulignée, votre clavier lance cette commande de menu. Pour vérifier qu'il n'y a pas de touches de raccourci en double dans votre menu personnalisé, procédez comme suit.

1. Ouvrez l'éditeur de menus et choisissez le menu ou le sous-menu pour lequel vous souhaitez vérifier qu'il n'existe pas de touche de raccourci en double. Faites un clic droit sur l'élément de menu et sélectionnez **Vérifier les raccourcis**. L'éditeur de menus vous indiquera alors si des touches de raccourci en double ont été trouvées ou si une commande n'est rattachée à aucune touche de raccourci. **Remarque** : La commande **Vérifier les raccourcis** examine uniquement les commandes du menu sur lequel vous avez effectué le clic droit, au niveau sur lequel vous avez cliqué. Les sous-menus de ce menu ne sont pas vérifiés.
2. Si des touches de raccourcis en double ou manquantes sont trouvées, faites à nouveau un clic droit et choisissez **Générer des raccourcis**. De nouvelles touches de raccourci seront attribuées à chacun des éléments de ce menu ou de ce sous-menu (uniquement au niveau sur lequel vous avez fait un clic droit : les éléments des sous-menus du menu ou sous-menu sur lequel vous avez fait un clic droit ne se verront pas attribuer de touche de raccourci).

**Remarque** : Dans l'éditeur de menus, les touches de raccourcis sont indiquées par des esperluettes (« & ») dans les noms de chacun des éléments de menu. L'esperluette est placée immédiatement avant la lettre

qui correspond à la touche de raccourci de l'élément de menu. Si vous souhaitez affecter des touches de raccourci manuellement, vous pouvez le faire en renommant un élément de menu et en plaçant une esperluette avant la lettre correspondant à la touche de raccourci que vous voulez utiliser pour cette commande ou ce sous-menu.

3. Si nécessaire, enregistrez à nouveau la disposition pour conserver les modifications.

## Barres d'outils personnalisables

Vous pouvez personnaliser toutes les barres d'outils de SONAR. Vous pouvez masquer ou réorganiser chacun des éléments d'une barre d'outils, ou y ajouter des boutons provenant d'autres barres d'outils. Vous pouvez créer jusqu'à trois nouvelles barres d'outils à partir des éléments issus d'autres barres d'outils. Il est également possible de masquer ou d'afficher toutes les barres d'outils à partir d'une seule commande et d'arrimer les barres d'outils verticalement.

- Pour choisir les barres d'outils à afficher, utilisez la commande **Vue - Barres d'outils** et cochez les barres d'outils que vous souhaitez afficher dans la boîte de dialogue qui s'ouvre.
- Pour afficher ou masquer toutes les barres d'outils, utilisez la commande **Vue - Afficher les barres d'outils**. Cette commande est disponible dans la boîte de dialogue Raccourcis clavier (accessible par la commande **Options - Raccourcis clavier**).

Pour personnaliser une barre d'outils, procédez comme suit :

1. Faites un clic droit sur la barre d'outils à personnaliser, puis choisissez **Personnaliser** dans le menu contextuel, afin d'ouvrir la boîte de dialogue Personnaliser la barre d'outils.
2. Dans le champ Boutons de barres d'outils disponibles, choisissez un élément à afficher dans la barre d'outils et cliquez sur le bouton Ajouter pour déplacer l'élément vers le champ Boutons de la barre d'outils courante.
3. Répétez l'étape 2 pour les éléments supplémentaires que vous souhaitez voir afficher.
4. Dans le champ Boutons de la barre d'outils courante, choisissez un élément à masquer dans la barre d'outils et cliquez sur le bouton Supprimer pour déplacer l'élément vers le champ Boutons de barres d'outils disponibles.
5. Répétez l'étape 4 pour les éléments supplémentaires que vous souhaitez supprimer.
6. Si vous souhaitez déplacer un élément de barre d'outils vers un autre emplacement de la barre d'outils, choisissez l'élément dans le champ Boutons de la barre d'outils courante et cliquez sur les boutons Remonter ou Descendre pour modifier l'emplacement du bouton dans la barre d'outils.
7. Répétez l'étape 7 pour les autres éléments à déplacer.
8. SI vous souhaitez restaurer l'apparence par défaut de la barre d'outils, cliquez sur le bouton Réinitialiser.
9. Cliquez sur Fermer pour fermer la boîte de dialogue.

Pour créer une barre d'outils, procédez comme suit :

1. Utilisez la commande **Vue - Barres d'outils** et cochez l'une des cases Utilisateur « n ».

Une barre d'outils composée de commandes par défaut apparaît.

2. Faites un clic droit sur la barre d'outils, puis choisissez **Personnaliser** dans le menu contextuel, afin d'ouvrir la boîte de dialogue Personnaliser la barre d'outils.
3. Personnalisez la barre d'outils comme décrit précédemment.

Pour renommer une barre d'outils, procédez comme suit :

1. Faites un clic droit sur la barre d'outils, puis choisissez **Renommer** dans le menu contextuel afin d'ouvrir la boîte de dialogue Renommer la barre d'outils.
2. Saisissez un nom dans le champ Nouveau nom et cliquez sur OK.

Désormais, lorsque vous ouvrez la boîte de dialogue Barres d'outils, le nom choisi apparaît dans la boîte de dialogue.

Pour arrimer ou désarrimer une barre d'outils :

- Pour arrimer horizontalement une barre d'outils, faites-la glisser vers le haut ou le bas de l'interface.

- Pour arrimer verticalement une barre d'outils, faites-la glisser vers la gauche ou la droite de l'interface.
- Pour désarrimer une barre d'outils, faites-la glisser vers la partie de l'interface où vous souhaitez qu'elle reste en place, ou complètement en dehors de l'interface.

## Dispositions

Il peut arriver que vous passiez beaucoup de temps à agencer les vues à votre convenance. Quand vous enregistrez votre travail, vous conservez en même temps la disposition d'écran personnalisée. Rubrique suivante : [Travail sur un projet](#)

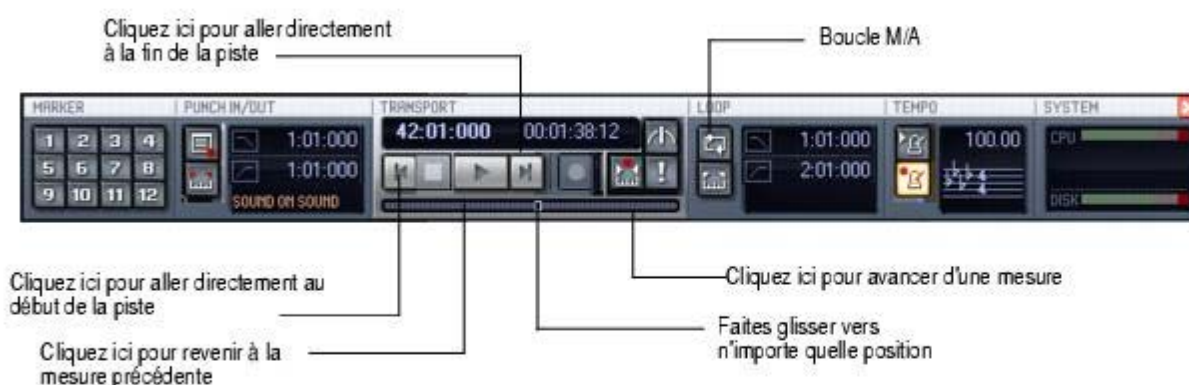
### Travail sur un projet

Le temps que vous passerez sur SONAR sera en grande partie consacré à l'enregistrement et à l'écoute de votre projet au fur et à mesure de son évolution. La barre d'outils Transport, illustrée ci-dessous, contient les outils et les informations les plus utiles pour enregistrer et lire votre projet.

Chaque projet comporte une indication du temps en cours, dénommée **Position de lecture** (consultez : [Utilisation de la position de lecture](#)

). Pendant l'enregistrement ou la lecture d'un projet, la position de lecture vous indique votre positionnement actuel dans le projet. Lorsque vous créez un projet, la position de lecture est au début du projet. La position de lecture actuelle est conservée dans votre projet.

L'enregistrement et la lecture de vos projets se font à l'aide des outils de la barre Transport. Ces outils ressemblent beaucoup aux commandes d'un magnétophone ou d'un lecteur CD :



Pendant que vous travaillez sur un projet, vous pouvez utiliser les fonctions Mute et Solo de SONAR pour choisir quelles pistes doivent être lues. Vous pouvez également créer des boucles pour lire en boucle un passage spécifique. Par ailleurs, il est possible de placer des marqueurs. Il s'agit de positions précises que vous pouvez incorporer à votre projet pour faciliter l'accès direct à un emplacement spécifique.

Rubrique suivante : [Types de fichiers SONAR](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Indicateurs de la barre des tâches Windows

---

Lorsque SONAR est en cours de fonctionnement, deux indicateurs s'affichent normalement dans la barre des tâches de Windows, près de l'horloge.

L'indicateur d'activité MIDI 

comporte deux voyants indiquant les entrées et les sorties MIDI. Si vous jouez sur votre clavier MIDI, le premier voyant clignote à chaque touche jouée, et à chaque touche relâchée. Quand vous lisez un projet contenant des données MIDI, le second voyant s'allume de la même manière.

La commande de volume 

sert à contrôler les volumes de lecture et d'enregistrement sur votre carte son. Double-cliquez sur ce voyant pour ouvrir la boîte de dialogue qui vous permet de commander les niveaux audio, les niveaux MIDI ainsi que les niveaux de lecture CD et d'enregistrement.

La commande de volume n'est accessible que si votre carte son utilise un pilote Windows natif. Si votre carte son n'utilise pas un pilote Windows natif, aucune commande de volume ne s'affiche dans la barre des tâches. Dans ce cas, votre carte son a sûrement été livrée avec un programme spécifique permettant de piloter les niveaux d'entrée et de sortie. Consultez la documentation de votre carte son pour plus d'informations.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Couleurs et fonds d'écran

SONAR vous permet de personnaliser les couleurs de presque toutes les parties du programme grâce à la commande **Options - Couleurs**

. À l'aide de cette commande, vous pouvez changer l'image de fond d'écran (au format bitmap) de la fenêtre de SONAR.

Dans SONAR, vous pouvez attribuer une couleur à chaque élément visible à l'écran. Pour ce faire, vous disposez de deux méthodes :

- Choisissez l'une des couleurs de votre thème Windows.
- Attribuez une couleur personnalisée.

## Attribuer des couleurs personnalisées

1. Sélectionnez **Options - Couleurs** pour ouvrir la boîte de dialogue Configurer les couleurs.
2. Sélectionnez dans la liste des éléments d'écran celui dont vous désirez changer la couleur.
3. Attribuez une couleur à l'élément en suivant l'une de ces deux méthodes :
  - Pour utiliser une couleur du thème Windows, sélectionnez une des options de la liste Reprendre la couleur système.
  - Pour utiliser une couleur personnalisée, cochez Utiliser une couleur personnalisée, cliquez sur le bouton Choisir la couleur, et choisissez la couleur souhaitée.
4. Pour conserver ces changements d'une session à l'autre, cochez la case Conserver les modifications pour la session suivante.
5. Cliquez sur OK.

SONAR utilise les couleurs que vous avez choisies.

## Restaurer les couleurs par défaut

1. Sélectionnez **Options - Couleurs** pour ouvrir la boîte de dialogue Configurer les couleurs.
2. Cliquez sur le bouton Paramètres par défaut.
3. Cliquez sur OK.

SONAR utilise les couleurs par défaut pour tous les éléments d'écran.

## Changer le fond d'écran

1. Sélectionnez **Options - Couleurs** pour ouvrir la boîte de dialogue Configurer les couleurs.
2. Sélectionnez le fond d'écran désiré en utilisant les indications de ce tableau :

Pour...		Procédure...
Utiliser le fond d'écran par défaut		Cochez Par défaut dans la liste Fond d'écran
Ne pas utiliser de fond d'écran		Cochez Aucun dans la liste des fonds d'écran
Utiliser une image personnalisée		Cochez Personnalisé, choisissez une image bitmap et cliquez sur Ouvrir

3. Cliquez sur OK.

Consultez : [Boîte de dialogue Configurer les couleurs](#)



# Première utilisation de SONAR

---

Ce chapitre vous a proposé une présentation générale de SONAR, ainsi que des informations de base concernant l'installation et la configuration du logiciel sur votre système. Pour vous familiariser avec SONAR vous pouvez utiliser les didacticiels du chapitre 2.

## Désinstallation de SONAR

Lors de l'installation de SONAR, une icône de désinstallation est placée dans le menu Démarrer. Pour désinstaller SONAR, cliquez sur le bouton Démarrer et sélectionnez **Programmes - Cakewalk - SONAR 6 (Studio Edition ou Producer Edition) - Désinstaller SONAR 6**

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Didacticiels

---

Maintenant que vous connaissez les principes de base de SONAR, il est temps de les mettre en pratique. Les exercices suivants vous apprendront comment lire, enregistrer et mixer un projet.

Remarque

: Si, lors de l'installation vous avez choisi de ne pas installer le dossier Didacticiels dans la boîte de dialogue Sélectionner les composants, vous n'aurez pas accès aux fichiers d'exemples nécessaires à ces didacticiels. Si vous n'avez pas installé ces fichiers, utilisez le CD du produit pour les copier sur votre disque dur.

- 

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Didacticiel 1 -- Principes de base

---

Ce premier didacticiel vous décrit les bases de l'utilisation de SONAR. Vous allez apprendre comment :

- Ouvrir et lire un projet
- Lire le projet en boucle
- Utiliser les marqueurs
- Accélérer ou ralentir le tempo
- Muter une piste et la faire jouer en solo
- Changer l'instrument d'une piste
- Faire jouer une piste par un instrument MIDI

Si ce n'est pas déjà fait, lisez au moins [MIDI](#), [audio numérique](#) et [Installation](#) dans le chapitre [Introduction](#)

. Si vous avez le temps, consultez également cette section qui contient des informations de base sur les projets, les pistes, les clips et les vues Pistes et Console.

Étape suivante : [Ouverture d'un projet](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ouverture d'un projet

---

Comme vous l'avez vu au Chapitre 1, SONAR enregistre les données audio et MIDI dans **des fichiers projet**

. Commençons donc par charger un projet.

## Ouvrir un fichier de projet

1. Si ce n'est pas déjà fait, lancez SONAR.
2. Sélectionnez **Fichier - Ouvrir**.
3. Dans la boîte dialogue Ouvrir, naviguez jusqu'au répertoire d'installation de SONAR, ouvrez le dossier Didacticiels en double-cliquant dessus, puis sélectionnez le fichier tutorial1.cwp.
4. Cliquez sur le bouton Ouvrir.

SONAR charge le projet et ouvre la vue Pistes. Vous pouvez déplacer et redimensionner la vue Pistes pour l'adapter à la taille de votre écran.

Étape suivante : [Préparation à la lecture](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Préparation à la lecture

Avant de pouvoir lire un projet, vous devez choisir les ports de sortie pour les sons MIDI et les sons audio. Quand vous définissez des sorties, vous indiquez à SONAR par quelles sorties le son doit être émis.

Peut-être disposez-vous d'une carte son intégrant un synthétiseur ou un clavier MIDI capable de produire des sons. L'utilisation de ces sources dans le cadre d'un projet sera expliquée ultérieurement dans le didacticiel. Commençons par étudier comment utiliser un synthétiseur virtuel pour écouter les pistes MIDI d'un projet. Un synthétiseur virtuel est un logiciel capable de synthétiser différents sons par l'intermédiaire de votre interface audio, en réponse à des messages MIDI transmis par un contrôleur MIDI ou un séquenceur MIDI. Lorsque vous insérez un synthé, vous devez affecter la sortie de la piste MIDI souhaitée à ce synthétiseur virtuel.

De même, la sortie du synthétiseur virtuel doit être routée vers vos sorties audio pour que vous puissiez l'entendre. Votre projet peut contenir des données audio (une voix, par exemple) préalablement enregistrées. Pour entendre les données audio, vous devez choisir une sortie pour la piste audio qui contient ces données. La sortie choisie pour le synthé et les données audio doit être une sortie de votre carte son que vous aurez préalablement reliée à un amplificateur et à des haut-parleurs, ou à un casque d'écoute.

Insérons donc le synthé virtuel Cakewalk TTS-1 dans le fichier du projet de ce didacticiel.

## Insérer le Cakewalk TTS-1 dans un projet

1. Sélectionnez **Insérer - Synthés virtuels** et choisissez Cakewalk TTS-1 dans le menu contextuel.

La boîte de dialogue Options d'insertion du synthé virtuel s'affiche.

2. Dans les champs Créer ces pistes, décochez Source MIDI, car nous voulons router les pistes MIDI existantes vers Cakewalk TTS-1.
3. Vérifiez que l'option Première sortie audio du synthé est cochée. Nous allons utiliser cette piste pour router la sortie de Cakewalk TTS-1 vers la sortie audio choisie. La nouvelle piste de synthé aura déjà Cakewalk TTS-1 comme entrée audio.
4. Dans la partie Ouvrir ces fenêtres, cochez l'option Page des propriétés du synthé. Cette option permet d'ouvrir la page des propriétés de Cakewalk TTS-1 (son interface).
5. Cliquez sur OK.

SONAR ouvre l'interface du TTS-1 et insère une piste de synthé qui a pour entrée la sortie du Cakewalk TTS-1. Vous pouvez vous familiariser avec l'interface de Cakewalk TTS-1, mais nous n'allons pas modifier de paramètres au cours de ce didacticiel. Pour refermer la page des propriétés de Cakewalk TTS-1, cliquez sur le X dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

Maintenant que vous disposez d'un synthétiseur virtuel, vous pouvez continuer la préparation de votre projet en vue de la lecture. Nous devons maintenant router nos pistes MIDI vers Cakewalk TTS-1.

## Choisir des sorties MIDI pour les pistes du projet

1. Dans la vue Pistes, cliquez sur la flèche de déroulement du menu Sorties d'une piste MIDI pour faire apparaître le menu des sorties de cette piste. Les pistes MIDI sont repérables par une icône spécifique située juste à droite du numéro de la piste :



Vous devrez peut-être agrandir la piste pour voir la commande Sortie. Dans la piste 1, cliquez sur le bouton Restaurer la taille de la tranche afin de déployer la piste. Pour faire apparaître toutes les commandes de la piste, vous devrez peut-être cliquer sur l'onglet Tout, au bas du panneau Pistes. La flèche de déroulement du menu Sortie d'une piste fait apparaître un menu contenant la liste de toutes les sorties MIDI actives.



Onglet Tout : cliquez sur cet onglet pour faire apparaître toutes les commandes de la piste. Cliquez sur les autres onglets pour faire apparaître les sous-groupes de commandes.

2. Choisissez la sortie appropriée pour cette piste, c'est-à-dire « Cakewalk TTS-1 1 Output 1 ».
3. Pour les autres pistes MIDI, vous allez également choisir l'option « Cakewalk TTS-1 1 Output 1 » : appuyez sur la flèche vers le bas du clavier de votre ordinateur pour faire descendre le « rectangle de sélection » jusqu'au champ Sortie de la piste suivante, appuyez sur Entrée pour ouvrir le menu Sortie de la piste et choisissez à nouveau « Cakewalk TTS-1 ».
4. Répétez l'étape 3 pour chacune des pistes.

Toutes les pistes MIDI sont maintenant routées vers Cakewalk TTS-1. Nous allons maintenant activer la sortie audio à utiliser pour entendre les sons produits par le synthé virtuel.

## Activer les sorties audio

1. Lancez la commande **Options - Audio**.

La boîte de dialogue Options audio s'ouvre à l'écran.

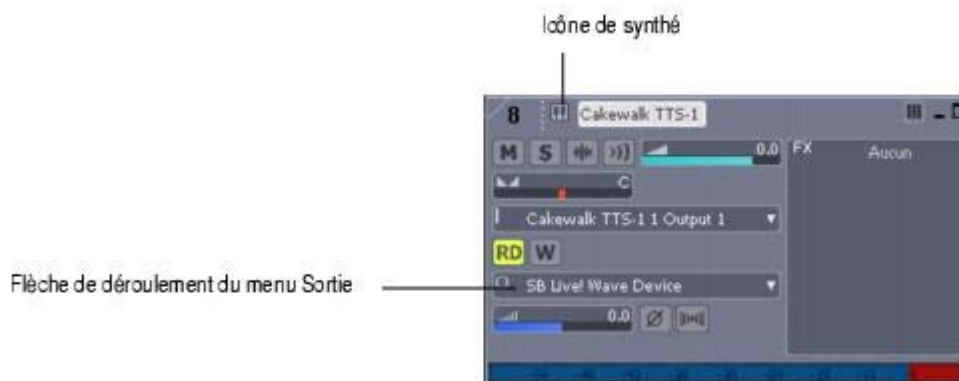
2. Cliquez sur l'onglet Pilotes de la boîte de dialogue Options audio.
3. Dans le champ Pilotes de sortie, sélectionnez les pilotes à activer. Les cases correspondant aux pilotes activés sont cochées. Veillez à activer le pilote de l'interface audio qui est reliée à vos haut-parleurs ou à votre casque.
4. Cliquez sur OK.

La sortie audio désirée peut maintenant être sélectionnée dans le menu Sortie de la piste du synthé.

## Choisir une sortie audio pour votre piste de synthé

1. Dans la vue Pistes, cliquez sur la flèche de déroulement du menu Sortie de la piste du synthé Cakewalk TTS-1. Les pistes de synthés sont repérables par une icône spécifique à droite du

numéro de piste.



2. Dans le menu déroulant Sortie, choisissez la sortie audio qui alimente vos haut-parleurs ou votre casque.

Il est maintenant temps de lire notre projet !

Étape suivante : [Lecture du projet](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

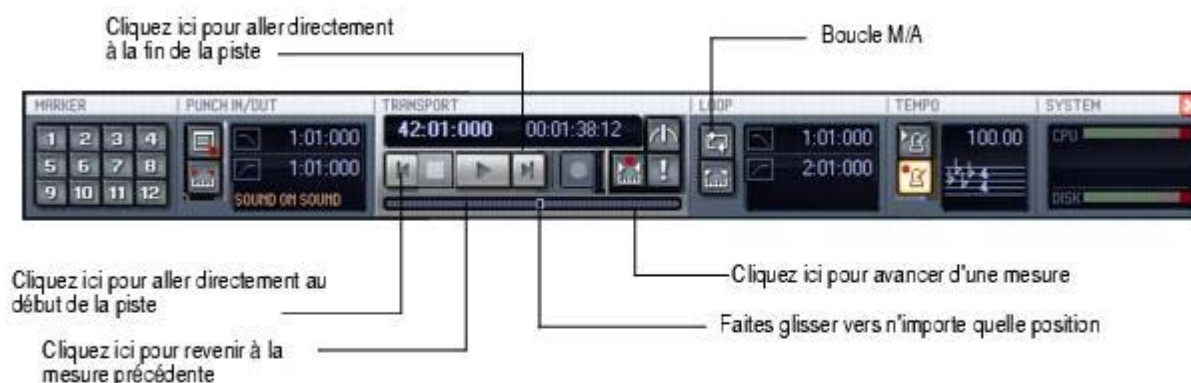
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Lecture du projet

Les boutons de la barre de transport (grand format) illustrée ci-dessous vous permettent de piloter les principales fonctions de lecture de SONAR.

Si la barre de transport grand format n'est pas affichée à l'écran, sélectionnez **Vues - Barres d'outils**, puis cochez l'option **Transport (grand format)**



## Lancer la lecture

- Pour lancer la lecture du projet, cliquez sur le bouton Lecture  ou appuyez sur la barre d'espace.

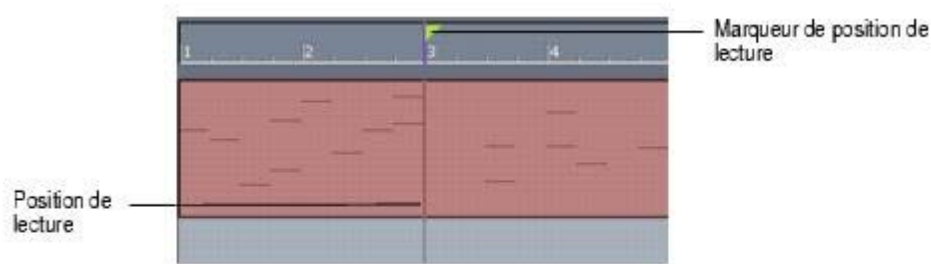
Entendez-vous du son? Si vous n'entendez rien, consultez la rubrique d'aide en ligne Assistance technique pour des conseils de dépannage.

Les rubriques suivantes recouvrent certaines options de lecture qui vous permettront de mieux contrôler la lecture de vos projets. Pour de plus amples détails sur l'utilisation des synthétiseurs virtuels, consultez [Didacticiel 8 -- Utilisation des synthétiseurs virtuels](#)

. Ce didacticiel vous indique également comment convertir des pistes de synthés virtuels en pistes audio, puis comment exporter votre projet au format wave. L'exportation au format wave stéréo est essentielle pour créer des CD audio. Une fois vos projets exportés en fichiers wave stéréo, vous pouvez vous servir de votre logiciel de gravure pour créer un CD audio à partir de vos fichiers wave.

## Position de lecture

La **position de lecture** représente le moment où vous vous trouvez dans le projet, c'est-à-dire l'instant où la lecture est rendue ou bien l'instant où la lecture reprendra si vous l'avez stoppée. La position de lecture est représentée dans le panneau Clips par une ligne verticale noire qui avance à mesure de la lecture de votre projet, vous indiquant ainsi quelle partie est actuellement lue. Quand la lecture est arrêtée, un triangle vert apparaît au sommet de la ligne noire. Ce triangle qu'on appelle le **marqueur de position de lecture** représente le point auquel la position de lecture reviendra une fois que vous aurez stoppé la lecture ou l'enregistrement (vous pouvez modifier ce comportement dans la boîte de dialogue Options globales -- sélectionnez **Options - Global**, cliquez sur l'onglet Général, puis décochez l'option À l'arrêt, revenir au marqueur de position de lecture).



Cette position est également affichée sur la barre de transport au format MBT (mesure/temps/tic) et au format time code (heure/minute/seconde/image). Lors de la lecture, la position de lecture avance au fur et à mesure de la progression dans le projet.

Vous pouvez définir la position de lecture du projet en cliquant sur la règle temporelle du panneau Clips ou, si la lecture est en pause, en déplaçant le curseur Position de lecture dans la barre de transport grand format.

Lors de la lecture d'un projet, il est toujours utile de garder un œil sur la position de lecture. La vue Compteur affiche la position de lecture en grand format, de manière à ce qu'elle soit visible à distance.


Pour afficher cette vue, sélectionnez **Vues - Compteur**

. Vous pouvez changer le format d'affichage du compteur en cliquant dessus. Vous pouvez modifier sa police d'affichage en faisant un clic droit sur le compteur.





## Redémarrer le projet

SONAR s'arrête lorsque la position de lecture atteint la fin du projet. Par défaut SONAR revient au marqueur de position de lecture quand vous stoppez la lecture ou l'enregistrement. Pour relancer la lecture :

1. Si le marqueur de position de lecture se trouve à une mesure autre que la première, cliquez sur le bouton Retour rapide  ou appuyez sur **w** pour revenir à la première mesure.
2. Cliquez sur le bouton Lecture ou appuyez sur la barre d'espace.

## Interrompre la lecture momentanément (pause)

- Pour faire une pause dans la lecture, appuyez sur les touches Ctrl+barre d'espace. Par défaut, quand vous appuyez sur la barre d'espace, sur Stop  ou sur Lecture  le projet revient au marqueur de position de lecture plutôt que de s'arrêter à la position de lecture actuelle. Vous pouvez modifier le comportement du marqueur de position de lecture de façon à ce qu'il revienne à la position de lecture actuelle lorsque la lecture ou l'enregistrement est interrompu (utilisez la commande **Options - Global** et décochez l'option À l'arrêt, revenir au marqueur de position de lecture sous l'onglet Général).

Certaines fonctions de SONAR n'agissent que si le projet est en pause. Si une fonction ou une commande ne semble pas fonctionner, relancez-la après avoir mis votre projet en pause.

Pour plus d'informations sur la position de lecture et le marqueur de position de lecture, consultez la rubrique d'aide en ligne « [Utilisation de la position de lecture](#)



».

## Démarrage à partir d'un marqueur

Les marqueurs permettent de retrouver aisément des points précis du projet. Vous pouvez par exemple insérer un marqueur au début de chaque partie de votre projet, ou aux emplacements où des événements doivent être synchronisés. La barre d'outils Marqueurs permet de caler la position de lecture sur un marqueur, d'insérer un nouveau marqueur à la position de lecture, et d'éditer la liste des marqueurs. Si la barre d'outils Marqueurs n'est pas affichée à l'écran, sélectionnez **Vues - Barres d'outils**, puis cochez **Marqueurs**.



Le projet en cours contient plusieurs marqueurs. Essayons de lancer la lecture à partir du marqueur C.

1. Si le projet est en cours de lecture, mettez-le en pause en cliquant sur le bouton Stop .
2. Dans le menu déroulant Marqueur courant de la barre d'outils Marqueurs (le menu déroulant le plus large, sur la gauche), sélectionnez le marqueur C. La position de lecture vient alors se placer au début de la mesure 17.
3. Cliquez ensuite sur le bouton Lecture .

Pour aller directement au marqueur suivant ou précédent, utilisez les combinaisons Ctrl+Maj+Page suivante et Ctrl+Maj+Page précédente.

Pour plus d'informations sur les marqueurs, consultez la rubrique « [Création et utilisation des marqueurs](#) » dans l'aide en ligne.

Étape suivante : [Redémarrage automatique du projet](#)

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Redémarrage automatique du projet


Il n'y a rien de plus ennuyeux que de répéter un solo et de devoir à chaque fois relancer la lecture. Afin d'éviter d'avoir à revenir en arrière manuellement pour redémarrer la lecture, SONAR vous permet de lire en boucle tout ou partie de votre projet.

## Bouclage de la totalité du projet

Les outils de la barre d'outils Boucle/Répétition automatique vous permettent de piloter la lecture en boucle. Si cette barre d'outils n'est pas affichée à l'écran, sélectionnez **Vues - Barres d'outils**, puis cochez **Boucle**.



Pour boucler l'ensemble de votre projet :

1. Dans la barre Lecture en boucle, cliquez sur Début de boucle. Vous pouvez alors éditer la valeur à l'aide des doubles flèches.
2. Pour boucler la totalité du projet, la boucle doit démarrer à 1:01:000. Si ce n'est pas déjà le cas, saisissez cette valeur dans le champ Début de boucle, ou utilisez les doubles flèches. Pour régler la valeur sur 1:01:000, cliquez sur Début de boucle, tapez 1 et appuyez sur Entrée.
3. Dans la barre Lecture en boucle, cliquez sur Fin de boucle.
4. Ouvrez la boîte de dialogue Marqueurs à l'aide de la touche F5.
5. Sélectionnez le marqueur <Fin>, puis cliquez sur OK. La valeur Fin de boucle est ainsi calée sur la fin du projet.
6. Activez ensuite le bouclage à l'aide du bouton Boucle M/A .
7. Cliquez sur Lecture.

Lorsque la lecture en boucle est activée, des petits marqueurs en forme de drapeaux sont affichés sur la règle temporelle. Ils signalent les points de départ et de fin de la boucle. Vous pouvez faire glisser ces marqueurs pour modifier les points de départ et de fin de la lecture en boucle.





Pour arrêter la lecture en boucle, cliquez de nouveau sur le bouton Boucle.

## Bouclage d'une partie du projet

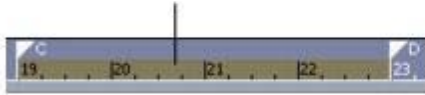
Pour vous entraîner, il peut être pratique de répéter longuement un passage du projet. Pour répéter un solo, c'est également une bonne idée de lire une section en boucle. Dans ces deux exemples, il suffit de délimiter le passage à répéter par des points de début et de fin de la boucle. Configurons SONAR pour qu'il lise en boucle le passage situé entre les marqueurs C et D :

1. Dans la barre Lecture en boucle, cliquez sur Début de boucle.
2. Ouvrez la boîte de dialogue Marqueurs à l'aide de la touche F5.
3. Dans la boîte de dialogue Marqueurs, sélectionnez le marqueur C, puis cliquez sur OK. Le point de départ de la boucle va alors se caler sur la position du marqueur C.
4. Dans la barre Lecture en boucle, cliquez sur Fin de boucle.
5. Ouvrez la boîte de dialogue Marqueurs à l'aide de la touche F5.

6. Dans la boîte de dialogue Marqueurs, sélectionnez le marqueur D, puis cliquez sur OK.
7. Activez ensuite le bouclage à l'aide du bouton Boucle M/A .
8. Cliquez ensuite sur Retour rapide. La position de lecture revient au début de boucle défini.
9. Cliquez sur Lecture .

Il existe toutefois un moyen plus rapide pour définir les points de bouclage : il suffit de cliquer au niveau de la zone délimitée par les marqueurs au sommet du panneau Clips, puis de cliquer sur le bouton  afin de copier l'intervalle sélectionné vers la barre Lecture en boucle.

Cliquez ici pour sélectionner le passage situé entre les marqueurs C et D.



Étape suivante :

[Modification du tempo](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

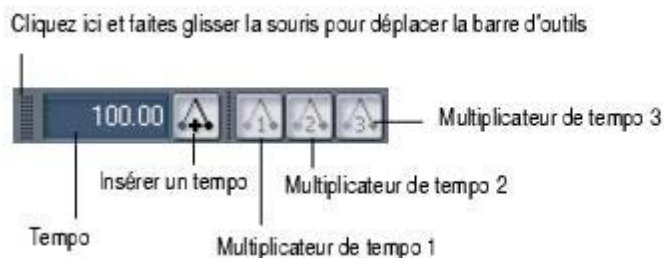
<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Modification du tempo

Si le projet a du mal à suivre votre tempo (ou si vous avez du mal à suivre le sien !), vous pouvez accélérer ou ralentir le tempo du projet puisqu'il ne contient que des données MIDI. Pour ce faire, il existe deux méthodes : Vous pouvez soit modifier le tempo lui-même, soit modifier le multiplicateur de tempo, qui détermine le tempo en le multipliant par une valeur que vous définissez. Quelle que soit la méthode que vous choisissiez, les commandes qui vous permettront de l'employer se trouvent dans la barre d'outils Tempo. Si cette barre d'outils ne figure pas à l'écran, sélectionnez **Vues - Barres d'outils** et cochez Tempo.



## Réglage du tempo

Accélérons légèrement le rythme. Effectuez les manipulations suivantes :

1. Lancez la lecture du projet, puis cliquez sur le champ de tempo de la barre d'outils Tempo. Le tempo passe en surbrillance et des flèches de réglage apparaissent à l'écran.
2. À l'aide de ces flèches, augmentez le tempo à 100 battements par minute.
3. Appuyez ensuite sur la touche Entrée. Le projet est alors lu plus rapidement.

## Modification du tempo à l'aide des boutons Multiplicateurs de tempo

Par défaut, les boutons Multiplicateurs de tempo permettent de lire le projet à un tempo divisé ou multiplié par deux. Essayez ceci :

1. Cliquez sur le bouton 1 . Le tempo du projet est divisé par deux. Vous remarquerez que le tempo affiché n'a pas changé.
2. Cliquez sur le bouton 3 . Le tempo du projet est multiplié par deux.
3. Cliquez sur le bouton 2 . Le projet est alors lu au tempo normal.

**Remarque :** Les boutons Multiplicateurs de tempo ne fonctionnent pas sur les projets qui contiennent des clips audio. Il convient également de régler la source d'horloge sur Interne dans l'onglet Horloge de la boîte de dialogue Options du projet (commande **Options - Projet**).

## Réglage des Multiplicateurs de tempo

Vous pouvez modifier les Multiplicateurs de tempo en faisant un Maj-clic sur les boutons correspondants dans la barre d'outils Tempo, puis en saisissant une nouvelle valeur dans la boîte de dialogue. Par défaut, les multiplicateurs de tempo sont respectivement de 0.50, 1.00, et 2.00.

## Paramètres de tempo avancés

Dans notre exemple, le tempo reste constant tout au long du projet. Sachez toutefois que SONAR vous permet également d'insérer des changements de tempo dans vos projets. Vous pouvez insérer les changements de tempo les uns après les autres, de manière à ce que les différentes parties de votre projet soient lues à des tempos différents. Il est également possible d'insérer des changements à partir de la vue Tempo, qui vous fournit une représentation graphique du tempo du projet. Pour plus

d'informations, consultez la rubrique « [Changement de tempo](#) » dans l'aide en ligne.

Les multiplicateurs de tempo affectent le projet dans sa totalité, même si celui-ci comporte des changements de tempo. SONAR multiplie toujours le tempo du projet par le multiplicateur de tempo afin de déterminer le tempo de lecture.

Étape suivante : [Muter et écouter des pistes en solo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Muter et écouter des pistes en solo


Une piste mutée n'est pas jouée lorsque vous lisez le projet. Activer l'écoute solo d'une piste revient à muter toutes les autres, hormis celles qui sont en écoute solo.

Vous pouvez activer ou désactiver les fonctions Mute et Solo des pistes au cours de la lecture.

## Muter une piste

Lors des passages comportant de nombreux instruments, il est souvent utile de couper temporairement un ou plusieurs instruments. Dans SONAR, vous pouvez muter en toute simplicité les éléments que vous ne souhaitez pas entendre.

Imaginons que vous souhaitiez travailler la partie de piano du projet en cours et entendre uniquement les autres instruments. Mutons la partie de piano. Lancez la lecture du projet, puis procédez comme suit :

1. Dans le panneau Pistes, cliquez sur le bouton Mute  de la piste de piano (piste 1). Le bouton devient jaune et la partie de piano n'est pas jouée lors de la lecture du projet.
2. Pour réactiver la partie de piano, cliquez à nouveau sur le bouton Mute.

Vous remarquerez qu'un témoin MUTE de couleur jaune s'allume dans la barre d'état dès qu'une piste est mutée (la barre d'état se trouve en bas de la fenêtre de SONAR). Ce témoin peut être très utile, en particulier lorsque toutes les pistes ne sont pas visibles à l'écran.

Utilisons maintenant une autre méthode pour muter deux pistes simultanément :

1. Dans le panneau Pistes, cliquez sur le numéro de la piste Piano (le numéro se trouve dans la colonne la plus à gauche). La piste est alors sélectionnée.
2. Tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, cliquez sur le numéro de la piste Saxo. Les pistes Piano et Saxo sont alors toutes deux sélectionnées.
3. Lancez la commande **Piste - Muter**. Les deux pistes sont mutées.


Vous pouvez aussi muter ou démuter les pistes à l'aide du menu contextuel :

1. Dans le panneau Pistes, cliquez sur le numéro de la piste Piano.
2. Tenez enfoncée la touche Ctrl, puis cliquez sur le numéro de la piste Saxo. Les pistes Piano et Saxo sont alors toutes deux sélectionnées.
3. Faites un clic droit sur l'une ou l'autre des pistes pour faire apparaître le menu contextuel.
4. Sélectionnez alors l'option **MSR-Muter** (la case en regard de l'option doit être cochée).

SONAR démute alors les pistes. Vous pouvez également cliquer sur le témoin Mute de la barre d'état pour rétablir toutes les pistes mutées.

## Écoute solo des pistes

Pour isoler le son d'une piste, vous pourriez très bien muter toutes les autres pistes. Il existe un moyen bien plus rapide : le bouton Solo. Ainsi, pour écouter uniquement la partie de batterie, effectuez les manipulations suivantes :

1. Cliquez sur le bouton Solo  de la piste de batterie (piste 5). Et voilà un solo de percussion !
2. Pour réactiver les autres pistes du projet, cliquez à nouveau sur le bouton Solo de la piste Batterie.

La fonction Solo n'étant pas exclusive, vous pouvez faire passer en mode Solo autant d'instruments que vous le voulez. Vous remarquerez qu'un témoin SOLO de couleur verte s'allume dans la barre d'état (en bas de l'écran) dès qu'une piste est lue en solo.

Utilisons maintenant une autre méthode pour écouter en solo les trois pistes de percussions.

1. Dans le panneau Pistes, cliquez sur le numéro de la piste Batterie. La piste est alors sélectionnée.
2. Tout en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez sur le numéro des pistes Shaker et Triangle. Les trois pistes de percussions sont alors sélectionnées.
3. Lancez ensuite la commande **Piste - Solo**.

Pour réintégrer tous les instruments dans le projet, cliquez sur le témoin Solo de la barre d'état, ou sélectionnez toutes les pistes se trouvant en écoute Solo, puis lancez la commande **Piste - Solo**. La troisième possibilité consiste à faire un clic droit pour afficher le menu contextuel, puis d'y sélectionner l'option Solo.

Sachez que la fonction Mute a la priorité sur la fonction Solo. Si vous activez ces deux boutons sur une même piste, cette piste ne sera pas lue.

## Fonctions Mute et Solo de la vue Console

La vue Console contient les mêmes boutons Mute et Solo que la vue Pistes. Les deux couples de boutons sont synchronisés. Pour le constater, effectuez les manipulations suivantes:

1. Dans la vue Console, mutez les pistes Basse, Saxo et Batterie à l'aide des boutons Mute.
2. Faites passer la piste Piano en mode Solo.
3. Dans la vue Pistes, vérifiez que la première piste est en mode Solo et que les pistes 2, 3 et 5 sont mutées. Il suffit de cliquer sur les boutons Solo et Mute allumés pour faire revenir les pistes en mode normal.

Étape suivante : [Changer d'instrument sur une piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Changer d'instrument sur une piste

Si le synthétiseur intégré à votre carte son ou le synthétiseur virtuel que vous utilisez fonctionne comme la plupart des synthétiseurs de ce type, il peut produire au moins 128 sons d'instruments différents et plusieurs douzaines de sons de percussion. Cette rubrique explique comment utiliser ces sons dans vos projets. Changeons l'instrument chargé de rejouer la partie de piano.

## Sélection du patch à partir de la vue Pistes

Lancez la lecture du projet, puis procédez comme suit :

1. Passez la piste Piano en écoute Solo pour bien entendre la partie de piano. Pour cela, cliquez sur le bouton Solo  de la piste Piano (piste 1).
2. Bouclez tout ou partie du projet, puis cliquez sur Lecture.
3. Dans la piste Piano du panneau Pistes, repérez le paramètre Patch (il s'agit du champ situé juste après le paramètre Banque). Cliquez sur la flèche descendante située à côté du nom du patch (qui doit être Acoustic Grand Piano ou un nom approchant, c'est-à-dire Piano à queue).
4. Pour changer de patch, sélectionnez un nouveau patch dans le menu qui s'affiche. SONAR referme le menu et lit aussitôt la partie de piano jouée via ce nouvel instrument.
5. Vous pouvez maintenant vous amuser avec les différents patches.
6. Désactivez l'écoute solo de la piste Piano en cliquant de nouveau sur le bouton Solo de la piste 1.

Vous pouvez également insérer des changements de patch au cours du projet à l'aide de la commande **Insérer - Changement de banque/patch**

:

1. Arrêtez la lecture.
2. Sélectionnez la piste sur laquelle vous souhaitez insérer un changement de patch en cliquant sur son numéro.
3. Amenez la position de lecture à l'endroit où vous souhaitez insérer un changement de patch.
4. Lancez la commande **Insérer - Changement de banque/patch**.

La boîte de dialogue Changement de banque/patch apparaît.

5. Sélectionnez un patch dans le champ Patch, puis cliquez sur OK.

SONAR insère ce changement de patch à l'emplacement de la position de lecture.

6. Ramenez ensuite la position de lecture légèrement avant le changement de patch, puis lancez la lecture afin de vérifier si le changement est bien pris en compte. Pour mieux discerner le changement de patch, vous pouvez faire passer la piste en solo.
7. Écoutez attentivement le passage où la position de lecture franchit le changement de patch.

Vous pouvez à présent essayer d'insérer des changements de patch sur tous les instruments utilisés par le projet. Sachez tout de même une chose: sur les pistes de percussion (pistes Batterie, Shaker et Triangle dans notre exemple), les changements de patch n'ont parfois aucune action. Les percussions sont jouées sur le canal MIDI 10 qui, selon la norme General MIDI, est réservé aux percussions. Dans ce cas, c'est la note qui détermine l'instrument, pas le patch.

## Changement de patch dans l'Inspecteur de pistes/bus

Vous pouvez également modifier le patch d'une piste à partir de l'Inspecteur de pistes/bus, qui fournit une version allongée des commandes *de la piste sélectionnée*. Il est situé sur la gauche de la vue Pistes. La barre de titre de la piste courante est de couleur dorée. Dès que vous cliquez sur une des commandes d'une piste, cette dernière devient la piste courante. Ainsi, pour changer le patch affecté à la piste Piano, cliquez sur le bouton Patch de la piste Piano dans l'Inspecteur de pistes/bus, puis choisissez un nouveau patch dans le menu qui s'affiche. Le bouton Patch se trouve juste en dessous du bouton Banque. Vous pouvez masquer ou afficher l'Inspecteur de pistes/bus en appuyant sur la touche **i**

de votre clavier.

Étape suivante : [Utilisation d'un clavier externe](#)

.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



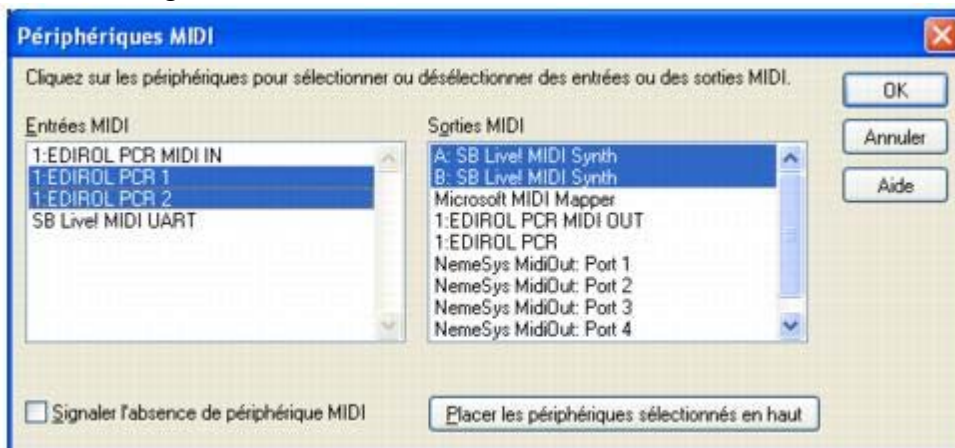
# Utilisation d'un clavier externe

Si un clavier MIDI (ou tout autre instrument MIDI) est relié à votre interface MIDI externe (ou à celle de la carte son), vous pouvez faire jouer une ou plusieurs parties du projet par le clavier plutôt que par le synthétiseur de la carte son. Pour en savoir plus sur le branchement d'un clavier à votre ordinateur, consultez la rubrique [Connecter une guitare électrique ou un clavier à votre ordinateur](#). Ici, nous partons du principe que vous avez l'intention de relier le clavier aux ports MIDI In et Out de la carte son.

## Vérification des réglages des périphériques MIDI

Commençons par vérifier que SONAR est bien configuré pour transmettre des données MIDI au clavier.

1. Ouvrez la boîte de dialogue Périphériques MIDI au moyen de la commande **Options - Périphériques MIDI**.
2. Dans le champ Sorties, deux périphériques doivent être sélectionnés. Le premier doit être le synthétiseur de votre carte son. Le second doit correspondre à la sortie MIDI à laquelle votre périphérique MIDI est branché (« SB Live! MIDI Out », par exemple). Le premier périphérique sélectionné correspond à la sortie 1, le second à la sortie 2, et ainsi de suite. Pour de plus amples détails sur ces paramètres, consultez la rubrique « [Configuration des périphériques de sortie](#) » dans l'aide en ligne.



3. Cliquez sur OK.

## Routage des données MIDI vers le clavier

Faisons jouer la piste Piano par le clavier MIDI. Mettez tout d'abord le clavier sous tension, vérifiez qu'il est configuré pour recevoir les données MIDI sur le canal 1. Suivez alors la procédure ci-dessous :

1. Dans la vue Pistes, cliquez sur le champ Sortie de la piste Piano (piste 1). Vous accédez au menu des sorties MIDI.
2. Sélectionnez la sortie à laquelle le clavier est connecté.
3. Lancez la lecture en cliquant sur le bouton Lecture ou en appuyant sur la barre d'espace.

SONAR joue alors la partie de piano par l'intermédiaire du clavier.

Vous pouvez arriver au même résultat à partir de la vue Console.

1. Dans la vue Console (sélectionnez **Vues - Console** pour l'afficher), cliquez sur le bouton Sortie du module Piano afin d'ouvrir le menu des sorties. Le bouton Sortie se trouve juste en dessous du fader de volume.
2. Sélectionnez la sortie à laquelle le clavier est connecté.
3. Lancez la lecture du projet.

4. Consultez l'aide en ligne à la rubrique « Dépannage ».

Passer au didacticiel suivant : [Didacticiel 2 -- Enregistrement MIDI](#)

Retour à [Didacticiels](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Didacticiel 2 -- Enregistrement MIDI

---

Ce didacticiel vous décrit comment enregistrer des données MIDI dans SONAR. Vous allez apprendre comment :

- Configurer le métronome
- Enregistrer des pistes MIDI
- Utiliser l'enregistrement en boucle
- Utiliser l'enregistrement par Punch In/Out

Première étape : [Création d'un nouveau projet](#)

.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Création d'un nouveau projet

---

Si ce n'est pas déjà fait, commençons par créer un projet :

1. Lancez SONAR.
2. Lancez la commande **Fichier - Nouveau**.
3. Dans la boîte de dialogue Nouveau fichier de projet, saisissez Didacticiel 2 dans le champ Nom.
4. Sélectionnez le modèle de pistes MIDI dans la liste des modèles.
5. Cliquez sur OK.

SONAR ouvre alors un nouveau projet du nom de Didacticiel 2 et exclusivement composé de pistes MIDI.

Étape suivante : [Enregistrement d'une piste MIDI](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

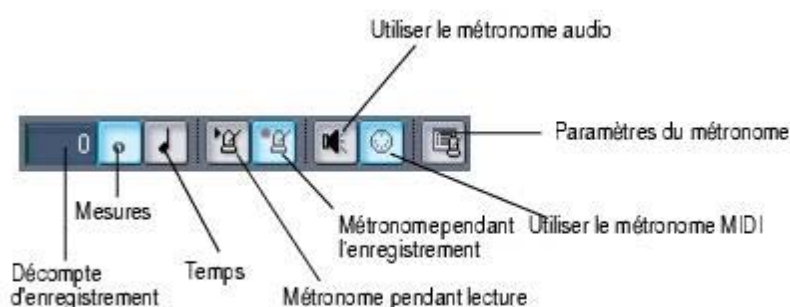
# Enregistrement d'une piste MIDI

Enregistrons une nouvelle piste MIDI dans notre projet.




## Configuration du métronome

Bon nombre de musiciens se servent d'un métronome pour bien rester en rythme. Le métronome virtuel de SONAR est plus polyvalent que la plupart des vrais métronomes. Vous pouvez le faire fonctionner en lecture ou en enregistrement et configurer un nombre de mesures ou de temps à décompter. Par ailleurs, ses battements peuvent être matérialisés aussi bien par des clips audio que par des notes MIDI. Enfin, il suit avec la plus grande précision et rapidité les moindres variations de tempo survenant dans le projet.

La configuration du métronome s'effectue à partir de la barre d'outils Métronome. Si cette barre d'outils n'est pas visible à l'écran, lancez la commande **Vues - Barres d'outils** et choisissez l'option Métronome.



Configurons le métronome pour qu'il lise les signaux audio sur deux mesures avant de démarrer l'enregistrement. Procédure:

1. Dans la barre d'outils Métronome, cliquez dans le champ Décompte.
2. Réglez le décompte sur 2 à l'aide des boutons + ou -.
3. Sélectionnez l'option Mesures de décompte en cliquant sur le bouton .
4. Désactivez l'option Métronome pendant enregistrement .
5. Activez l'option Utiliser le métronome audio .

Si vous désactivez l'option Métronome pendant l'enregistrement, le métronome s'arrête après le décompte. Si vous préférez entendre le métronome tout au long de l'enregistrement, activez cette option. Dans notre exemple, le métronome effectue un décompte avant l'enregistrement, mais pas avant la lecture.


## Sélection des entrées MIDI

Vérifiez que SONAR est bien configuré pour recevoir les données MIDI qui lui sont transmises par votre instrument.

1. Ouvrez la boîte de dialogue Périphériques MIDI en choisissant **Options - Périphériques MIDI**.
2. Dans la colonne Entrées, sélectionnez l'entrée MIDI de la carte son ou de l'interface MIDI externe. Pour obtenir de l'aide sur ces paramètres, consultez la rubrique d'aide en ligne « [Configuration des périphériques d'entrée/sortie MIDI](#) ».
3. Cliquez sur OK.

## Configuration de la lecture




Lors de l'enregistrement, SONAR lit normalement le reste du projet. En fonction de la partie

instrumentale à enregistrer, il peut être pratique de muter une ou plusieurs pistes ou d'en écouter en mode solo. Ainsi, si vous désirez enregistrer une nouvelle partie de piano, il est préférable de muter l'ancienne partie de piano pour plus d'aisance. Vous pouvez également enregistrer par dessus l'ancienne partie de piano : armez la piste de piano et assurez-vous d'avoir sélectionné le mode d'enregistrement Remplacer dans la boîte de dialogue Options d'enregistrement (commande **Transport - Options d'enregistrement**). Pour muter le son d'une piste, cliquez sur son bouton Mute .

Comme il s'agit d'un nouveau projet, il n'est pas nécessaire de muter des pistes ni d'en écouter en solo. Pour faciliter l'enregistrement, vous pouvez définir d'autres options de lecture telles que le multiplicateur de tempo (consultez [Modification du tempo à l'aide des boutons Multiplicateurs de tempo](#)).

## Enregistrement MIDI


Vous allez maintenant enregistrer une nouvelle piste dans le projet. Effectuez les manipulations suivantes:

1. Vérifiez que votre instrument est sous tension et configuré pour transmettre des données MIDI.
2. Créez une nouvelle piste MIDI en faisant un clic droit dans le panneau Pistes et en choisissant la commande **Insérer piste MIDI** dans le menu qui s'affiche.
3. Cliquez sur le bouton Armer  d'une piste MIDI. Quand vous armez une piste, son champ Entrée indique automatiquement MIDI Omni, ce qui signifie que la piste enregistrera les données MIDI, quelle que soit leur provenance.
4. Dans la barre de transport, cliquez sur le bouton Enregistrement  ou appuyez sur la touche **r**. Le métronome laisse un décompte de deux mesures avant que SONAR commence l'enregistrement.
5. Jouez sur votre instrument MIDI la partie à enregistrer.
6. Une fois l'enregistrement terminé, cliquez sur le bouton Stop  ou appuyez sur la barre d'espace.

Si vous avez joué des notes, un nouveau clip apparaît dans le panneau Clips sur la piste enregistrée. Si vous ne voyez pas apparaître de nouveau clip, consultez la rubrique « [Impossible d'enregistrer à partir de mon instrument MIDI](#) » dans la section Dépannage de l'aide en ligne.

## Écoute de l'enregistrement

Lançons la lecture de votre prestation sur votre carte son. Pour mieux voir ce qui se passe, nous ouvrirons d'autres vues au cours de la procédure. Effectuez les manipulations suivantes :

1. Affichez les commandes de la piste enregistrée en cliquant sur le bouton Restaurer la taille de la tranche  ou en utilisant la commande de zoom vertical située dans le coin inférieur droit du panneau Clips. Pour faire apparaître toutes les commandes, vous devrez peut-être cliquer sur l'onglet Tout, au bas du panneau Pistes.
2. Dans le champ Sortie de la piste, cliquez sur la flèche de déroulement afin d'afficher les différentes sorties MIDI disponibles.
3. Sélectionnez le synthétiseur MIDI de votre carte son (si vous ne trouvez pas les sorties désirées, utilisez la commande **Options - Périphériques MIDI** et activez-les ; voir [Préparation à la lecture](#)).
4. Cliquez sur la flèche de déroulement du champ Can. et choisissez un canal MIDI non utilisé.
5. Choisissez ensuite un patch dans le champ Patch.
6. Lancez la commande **Vues - Piano Roll** pour accéder à la vue Piano Roll.
7. Ouvrez la vue Partition au moyen de la commande **Vues - Partition**.
8. Ouvrez la vue Liste des événements à l'aide de la commande **Vues - Liste des événements**.
9. Pour réagencer les différentes vues, utilisez la commande **Fenêtre - Organiser horizontalement**.

10. Revenez au début du projet en appuyant sur le bouton Retour rapide ou sur la touche **w**.

11. Lancez la lecture en cliquant sur le bouton  ou en appuyant sur la barre d'espace.



Il est tout aussi simple de faire jouer la piste enregistrée sur l'instrument MIDI externe. Pour des instructions plus détaillées sur cette opération, reportez-vous au didacticiel 1.

Les vues Piano Roll, Partition, et Liste des événements affichent toutes les trois les mêmes informations, à savoir les notes que vous avez enregistrées. La vue Piano Roll affiche les notes comme sur le rouleau d'un piano mécanique. La vue Partition affiche les notes en notation musicale traditionnelle. La vue Liste des événements indique tous les événements MIDI associés à la piste. Lorsque vous devez éditer une piste, vous pouvez travailler sur n'importe laquelle de ces vues. En fonction de ce que vous voulez faire, vous apprendrez à choisir la vue la plus adaptée.

Pour passer à la suite, refermez les vues Piano Roll, Partition, et Liste des événements.

## Enregistrement d'une nouvelle prise

La première prise est parfois la bonne, mais ça n'est pas toujours le cas. Voici la marche à suivre pour effacer la première prise et recommencer.

1. Annulez le premier enregistrement en choisissant **Edition - Annuler l'enregistrement** ou en appuyant sur Ctrl+Z.
2. Revenez au début du morceau en appuyant sur le bouton  ou sur la touche **w**. La piste est toujours armée pour l'enregistrement. Il n'est donc pas nécessaire de la réarmer.
3. Lancez l'enregistrement à l'aide du bouton  ou de la touche **r**.
4. Une fois l'enregistrement effectué, cliquez sur le bouton Stop de la barre de Transport, ou appuyez sur la barre d'espace.

Vous pouvez également enregistrer la nouvelle prise sur une autre piste. Vous pouvez ainsi conserver les deux prises et choisir la meilleure par la suite (voire combiner le meilleur des deux !). Si vous décidez d'enregistrer sur une autre piste, pensez à armer la nouvelle piste et à désactiver la précédente. La rubrique [Enregistrement en boucle](#)

vous indique comment enregistrer plusieurs prises.

Étape suivante : [Enregistrement de votre travail](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrement de votre travail

---

Vous pouvez enregistrer les données de votre projet de la manière suivante:

1. Sélectionnez **Fichier - Enregistrer sous**.
2. Dans le champ Nom du fichier, saisissez le nom de votre choix (Mon Projet, par exemple).
3. Cliquez sur OK.

SONAR enregistre le projet sous son nouveau nom. Vous pouvez dès lors enregistrer votre projet d'un simple clic sur le bouton Enregistrer 

Étape suivante : [Enregistrement en boucle](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>




# Enregistrement en boucle


Vous pouvez enregistrer successivement plusieurs prises en configurant SONAR pour qu'il lise en boucle tout ou partie du projet. SONAR enregistre une nouvelle prise à chaque boucle et la stocke dans un nouveau clip. Vous pouvez configurer SONAR de deux manières différentes : soit vous choisissez de créer une nouvelle piste pour chaque clip, soit vous décidez d'empiler tous les clips sur une même piste. Nous allons enregistrer quelques prises sur les quatre premières mesures du projet en créant une nouvelle piste pour chaque prise effectuée.

## Configuration du bouclage

Dans un premier temps, paramétrons SONAR pour que les quatre premières mesures soient lues en boucle :

1. Cliquez sur la flèche descendante du bouton mixte Magnétisme  afin d'ouvrir la boîte de dialogue Magnétisme. Si le bouton Magnétisme ne figure pas dans la barre d'outils de la vue Pistes, servez-vous de votre souris pour déplacer vers la droite la barre verticale qui sépare le panneau Pistes du panneau Clips.
2. Dans cette boîte de dialogue, cliquez sur le bouton Temps musical et choisissez Mesure dans la liste des durées. Dans le champ Mode, sélectionnez Caler sur et refermez la boîte de dialogue.


Désormais, seuls des intervalles multiples d'une mesure pourront être sélectionnés dans la règle temporelle, située en haut du panneau Clips.

3. Sur la règle temporelle, faites glisser la souris sur les quatre premières mesures afin de les sélectionner.
4. Dans la barre d'outils Boucle/Répétition automatique, cliquez sur le bouton Boucler la sélection  afin de définir le début et la fin de la boucle.

Cliquer sur le bouton  active automatiquement le bouclage.

## Configuration des pistes



À présent, configurons la première des pistes devant accueillir nos différentes prises :

1. Armez une piste MIDI. Le bouton Armer  de cette piste devient rouge.
2. Cliquez sur le champ Sortie de la piste et choisissez le synthétiseur MIDI de la carte son comme sortie.
3. Dans le champ Canal de la piste, sélectionnez un canal non utilisé.
4. Sélectionnez ensuite un patch dans le champ Patch de la piste.


Ici encore, vous pouvez choisir de faire jouer la piste par votre clavier MIDI et non par le synthétiseur interne. Pour ce faire, sélectionnez la sortie et le canal MIDI correspondants.

## Enregistrement en boucle


Enregistrons enfin nos prises :

1. Ouvrez la boîte de dialogue Options d'enregistrement en sélectionnant **Transport - Options d'enregistrement**.
2. Sélectionnez l'option Enregistrer chaque prise sur une nouvelle piste pour que les différentes prises soient enregistrées sur des pistes séparées. À chaque fois qu'une nouvelle prise commence, les réglages de la première piste sont copiés sur une nouvelle piste.
3. Cliquez sur OK.
4. Cliquez ensuite sur Retour rapide .
5. Cliquez sur Enregistrement .

SONAR lit en boucle la section définie et enregistre chaque prise sur une piste différente. Pour annuler la dernière prise effectuée lors d'un enregistrement en boucle, lancez la commande **Transport - Rejeter la prise en boucle**.

6. Pour arrêter l'enregistrement, cliquez sur le bouton Stop  ou appuyez sur la barre d'espace.

Vous pouvez maintenant écouter chaque prise individuellement en mutant les autres.

Il est également possible de définir vos options d'enregistrement en boucle de manière à Placer toutes les prises sur une même piste dans laquelle elles figurent toutes. Une fois vos prises enregistrées, appuyez sur le bouton Couches de pistes .

de la tranche de piste. La piste se déploie afin d'afficher tous les clips sur des couches séparées que vous pouvez muter ou écouter en solo individuellement.

Pour plus d'informations sur les couches de pistes, consultez la rubrique « [Gestion et comping des prises](#) » dans l'aide en ligne. Étape suivante : [Enregistrement par Punch-In/Out](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)




<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Enregistrement par Punch-In/Out

Imaginons que vous ayez réussi la prise quasi idéale et que seule une mesure n'est pas parfaite. Au lieu de réenregistrer la prise dans sa totalité, il est plus simple de remplacer uniquement les notes de la mesure incriminée.

L'enregistrement en Punch-In/Out permet de remplacer uniquement une portion d'une piste. Voici comment cela fonctionne: Il vous faut tout d'abord définir le début (Punch-In) et la fin (Punch-Out) de la zone à remplacer, puis activer l'enregistrement par Punch-In/Out. Armez ensuite la piste et démarrez l'enregistrement. Vous pouvez jouer tout en écoutant la prise d'origine, pour mieux ressentir le rythme et le phrasé. Rien ne sera enregistré tant que la position de lecture n'aura pas atteint le point de Punch-In. Entre le point de Punch-In et le point de Punch-Out, tout ce que vous jouez remplace ce qui se trouve sur la piste. Lorsque le point de Punch-Out est atteint, la lecture du projet continue mais l'enregistrement cesse.

Faites un essai. Supposons que vous souhaitez remplacer plusieurs mesures de l'enregistrement effectué précédemment dans ce didacticiel.

1. Affichez la barre d'outils Enregistrement à l'aide de la commande **Vues - Barres d'outils - Enregistrement**.
2. Sur la barre d'outils Enregistrement, cliquez sur Point de Punch-In.
3. Saisissez le numéro de la mesure à partir de laquelle vous souhaitez réenregistrer la piste, puis appuyez sur la touche Entrée.
4. Cliquez ensuite sur le paramètre Point de Punch-Out.
5. Saisissez alors le numéro de la mesure au niveau duquel l'enregistrement doit cesser, puis appuyez sur la touche Entrée.
6. Cliquez ensuite sur le bouton Punch automatique marche/arrêt pour activer ce mode d'enregistrement.
7. Sélectionnez le mode Écraser dans le menu déroulant Mode d'enregistrement.
8. Armez la piste à réenregistrer.
9. Si le mode boucle est toujours activé, désactivez-le en cliquant sur le bouton Boucle .
10. Cliquez ensuite sur Retour rapide .
11. Cliquez sur Enregistrement .

Jouez la partie désirée jusqu'à ce que le point de Punch-Out soit franchi, puis arrêtez l'enregistrement en cliquant sur Stop .

Écoutez ensuite le résultat obtenu. Si vous n'êtes toujours pas satisfait, il ne vous reste plus qu'à recommencer !

L'autre méthode consiste à sélectionner les mesures à réenregistrer en faisant glisser le curseur sur la règle temporelle. Faites ensuite un clic droit dans la règle temporelle et choisissez l'option **Caler points de Punch sur la sélection**

. Cela active automatiquement l'enregistrement par Punch In/Out.

Vous pouvez combiner enregistrement en boucle et Punch-In/Out. Pour de plus amples détails, consultez « [Enregistrement par Punch-In/Out](#) » dans l'aide en ligne.

Lorsque le mode Punch automatique est activé, des marqueurs spéciaux s'affichent sur la règle temporelle pour indiquer les points de Punch-In et de Punch-Out.. Vous pouvez les faire glisser pour modifier les positions de Punch-In et de Punch-Out.



Passer au didacticiel suivant : [Didacticiel 3 -- Enregistrement audio numérique](#)

.  
Retour à [Didacticiels](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Réglage de la fréquence d'échantillonnage

---

Pour chaque projet SONAR, vous pouvez régler la fréquence d'échantillonnage de l'ensemble des données audio numériques. Ce réglage est à effectuer avant de procéder à l'enregistrement audio.

Régler la fréquence d'échantillonnage

1. Ouvrez la boîte de dialogue Options audio en choisissant **Options - Audio**.
2. Cliquez sur l'onglet Général.
3. Dans la rubrique Réglages par défaut des nouveaux projets, choisissez une fréquence d'échantillonnage. Pour un son de qualité CD, utilisez une résolution de 44100Hz.
4. Cliquez sur OK.

Des fréquences d'échantillonnage faibles font économiser de l'espace disque mais abaissent la qualité audio. Avant de vous lancer dans un projet d'envergure, demandez-vous sur quel support votre projet sera enregistré et quelle fréquence d'échantillonnage est la mieux adaptée à ce support.

Étape suivante : [Réglage de la résolution des pilotes audio et de la résolution d'enregistrement](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Réglage de la résolution des pilotes audio et de la résolution d'enregistrement

---

Sur la plupart des cartes son, les pilotes lisent les données enregistrées à une résolution comprise entre 16 et 24 bits. Les CD sont enregistrés en 16 bits. On peut probablement obtenir une meilleure qualité audio en enregistrant à une résolution plus élevée, puis en effectuant une conversion en 16 bits lors du mastering. Toutefois, n'oubliez pas que les fichiers audio 24 bits occupent 50 % de mémoire en plus par rapport aux fichiers audio 16 bits, ce qui peut peser sur la capacité de stockage et la vitesse d'exécution de l'ordinateur. Vous trouverez certainement des conseils sur la résolution audio à choisir dans le mode d'emploi de votre carte son.

Il est possible d'enregistrer des données audio à 16 bits ou à 24 bits. Généralement, on utilise la même résolution pour l'enregistrement et pour la lecture.

Régler la résolution des pilotes audio :

1. Utilisez la commande **Options - Audio** pour ouvrir la boîte de dialogue Options audio.
2. Dans l'onglet Général, cliquez dans le champ Résolution des pilotes audio et choisissez l'une des options proposées.
3. Cliquez sur OK.

Régler la résolution d'enregistrement :

1. Utilisez la commande **Options - Global** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Options globales.
2. Sous l'onglet Données audio, sélectionnez l'une des options proposées dans le champ Résolution d'enregistrement.
3. Cliquez sur OK.

Étape suivante : [Ouverture d'un nouveau projet](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ouverture d'un nouveau projet

---

Ouvrons un nouveau projet pour suivre ce didacticiel.

1. Sélectionnez **Fichier - Nouveau**.
2. Dans la boîte de dialogue Nouveau fichier de projet, saisissez Didacticiel 3 dans le champ Nom.
3. Sélectionnez Modèle normal dans la liste des modèles, puis cliquez sur OK.

## Remarque

: Dans la boîte de dialogue Nouveau fichier de projet, vous pouvez également confirmer l'emplacement dans lequel votre nouveau projet et ses données audio seront enregistrés. Il vous suffit de définir les chemins d'accès voulus dans les champs Emplacement et Chemin des données audio. Dans le cadre de ces didacticiels, vous pourrez utiliser les emplacements par défaut.

Étape suivante : [Configuration d'une piste audio](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Configuration d'une piste audio

---

Configurons une piste audio numérique :

1. Insérez une nouvelle piste en procédant ainsi : dans le panneau Pistes, faites un clic droit sous la dernière piste ou à l'endroit où vous souhaitez insérer votre nouvelle piste, puis choisissez l'option **Insérer une piste audio** dans le menu contextuel.

SONAR insère alors une nouvelle piste audio.

2. Dans le champ Sortie de la piste, cliquez sur la flèche de déroulement et sélectionnez une sortie audio dans le menu.
3. Choisissez ensuite une entrée audio dans le champ Entrée de la piste. En général, on sélectionne le canal gauche de l'une des entrées de la carte son lorsqu'on veut enregistrer une piste mono, et l'entrée stéréo lorsqu'on veut enregistrer une piste stéréo.

Le modèle Normal comprend plusieurs pistes audio que vous pouvez utiliser pour vos enregistrements. Il n'est pas nécessaire d'insérer une nouvelle piste audio pour effectuer l'enregistrement tant que votre projet contient une ou plusieurs pistes audio vierges.

Étape suivante : [Vérification des niveaux d'entrée](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>




# Vérification des niveaux d'entrée

---



Avant d'enregistrer, contrôlez et ajustez les niveaux d'entrée audio. Si le signal audio d'entrée est trop faible, il sera couvert par le bruit de fond. S'il est trop fort, il va surcharger le canal d'entrée et sera saturé/distordu. Avant de régler les niveaux d'entrée, vérifiez que l'affichage des vumètres d'enregistrement est activé dans la vue Pistes. Cliquez sur la flèche droite située près du bouton

Afficher/Masquer les vumètres 

et, dans le menu qui s'affiche, sélectionnez Vumètres d'enregistrement s'ils ne sont pas déjà cochés. Si les outils de la barre de la vue Pistes ne sont pas tous visibles, faites glisser vers la droite la barre de séparation séparant les panneaux Pistes et Clips.

**Remarque :** La barre de transport de SONAR comporte un bouton Moteur audio  qui sert à couper le moteur audio en cas de Larsen dans votre configuration de mixage. Dès que la lecture d'un projet est lancée, SONAR active automatiquement le moteur audio. Le message « Activité audio » s'affiche alors dans la barre d'état. La barre d'état se trouve en bas de la fenêtre de SONAR.

Contrôler les niveaux d'entrée audio

1. Armez la nouvelle piste audio en cliquant sur son bouton Armer . Le vumètre de la piste agit alors comme vumètre d'enregistrement.
2. Jouez ou chantez comme vous le feriez lors de l'enregistrement. Vous pouvez voir que le vumètre réagit aux sons produits. S'il ne réagit pas, relevez le volume de l'instrument relié à l'entrée de la carte son. Par ailleurs, vérifiez que le bouton Moteur audio  de la barre de transport est bien enclenché.

Si vous ne constatez toujours aucune fluctuation sur le vumètre audio, il y a probablement un problème au niveau de l'entrée audio. [Impossible d'enregistrer des données audio](#)

3. Si le vumètre ne s'approche jamais du maximum, relevez le niveau d'entrée à l'aide de l'utilitaire de mixage de Windows ou du logiciel de mixage de la carte son (ou, si vous enregistrez un instrument qui passe par un amplificateur ou un préamplificateur micro, relevez le volume de l'ampli ou du préampli).
4. Si le vumètre atteint de temps en temps le maximum, baissez légèrement le niveau d'entrée.

Il faut bien comprendre que le niveau d'entrée doit être le plus élevé possible, en évitant toutefois que les valeurs maximales du vumètre soient atteintes. Vous obtenez ainsi un signal optimal, c'est-à-dire suffisamment élevé, mais sans saturation.

Les vumètres de SONAR sont paramétrables : vous pouvez choisir le type de données à mesurer ainsi que l'échelle de mesure. Pour plus d'informations, consultez la rubrique « Vumètres » dans l'aide en ligne.

Étape suivante : [Enregistrement audio numérique](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>


[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Enregistrement audio numérique

---

Passons à l'enregistrement !

1. Si vous n'avez pas encore configuré le métronome, réglez un décompte de deux mesures à l'aide des instructions fournies dans [Configuration du métronome](#).
2. La piste est déjà armée pour l'enregistrement.
3. Dans la barre de transport, cliquez sur le bouton Enregistrement , ou appuyez sur la touche **r** du clavier de l'ordinateur.

Le métronome émet alors deux mesures de décompte avant que la lecture et l'enregistrement ne commencent.

4. Jouez votre morceau sur l'instrument.
5. Une fois l'enregistrement terminé, cliquez sur le bouton Stop  ou appuyez sur la barre d'espace.

Un nouveau clip doit apparaître dans le panneau Clips. Faites un clic droit dans le panneau Clips et choisissez **Vues - Options**

pour ouvrir la boîte de dialogue Options de la vue Pistes et vérifiez que les options Afficher les nom des clips et Afficher le contenu des clips sont cochées.

Étape suivante : [Écoute de l'enregistrement](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>


[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Écoute de l'enregistrement

---

Nous allons maintenant lire l'enregistrement effectué. Effectuez les manipulations suivantes:

1. Dans le champ Sortie de la piste, cliquez sur la flèche de déroulement pour afficher le menu des sorties disponibles et choisissez une paire de sorties stéréo sur votre carte son (si elle ne dispose que de deux sorties, il vous suffit de sélectionner le nom de la carte).
2. Pour revenir au début du projet, cliquez sur le bouton Retour rapide.
3. Désarmez la piste audio en cliquant de nouveau sur le bouton Armer de cette piste ; le vumètre de la piste mesure à présent les niveaux de lecture. La piste est désarmée lorsque son bouton Armer n'est pas rouge.
4. Cliquez sur Lecture .
5. Observez le vumètre de la piste. Si le niveau n'est pas conforme à vos attentes, réenregistrez la piste.

Étape suivante : [Enregistrement d'une nouvelle prise](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>




[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrement d'une nouvelle prise

---

Si vous n'êtes pas satisfait de la première prise, supprimez-la et recommencez l'enregistrement. Procédez comme suit:

1. Annulez l'enregistrement effectué en cliquant sur **Edition - Annuler l'enregistrement** ou en appuyant sur Ctrl+Z (Annuler).
2. Revenez au début du morceau en appuyant sur le bouton  ou sur la touche **w**.
3. Vérifiez que la piste est toujours armée pour l'enregistrement.
4. Cliquez sur Enregistrement .
5. Une fois l'enregistrement terminé, cliquez sur le bouton Stop  ou appuyez sur la barre d'espace.

Vous pouvez enregistrer la nouvelle prise sur une autre piste ou sur la même. Si vous activez le bouton Couches de pistes  sur une piste, vous pourrez afficher vos différentes prises sur des « lignes » différentes au sein de la même piste. Pour ne pas avoir à effacer chacune de vos prises manquées, activez le mode Son sur son (mixage) dans la boîte de dialogue Options d'enregistrement (commande **Transport - Options d'enregistrement**

) et vérifiez que l'option Créer une nouvelle couche s'il y a chevauchement est bien cochée.

Étape suivante : [Monitoring d'entrée](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)



<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Monitoring d'entrée

---

SONAR dispose d'une fonction appelée **Monitoring d'entrée**, qui permet d'écouter n'importe quel instrument connecté à la carte son, que vous l'enregistriez ou non. Si vous appliquez des effets en temps réel à votre instrument, vous pouvez les entendre en activant le monitoring d'entrée et le moteur audio (bouton Moteur audio  de la barre de transport). Pour activer ou désactiver le monitoring d'entrée sur une piste, il vous suffit de cliquer sur le bouton Écho d'entrée  de cette piste. Vous pouvez activer ou désactiver simultanément le monitoring des entrées de toutes les pistes en cliquant sur le bouton Écho d'entrée de la barre d'outils Statut de lecture (accessible via la commande **Vues - Barres d'outils - Statut de lecture**).

**Attention** : Si la configuration de votre table de mixage donne lieu à une boucle de réinjection dans laquelle la sortie de votre carte son est reliée à son entrée, vous risquez d'entendre un Larsen. Le monitoring d'entrée risque d'aggraver le problème car le signal direct et le signal traité sortiront tous les deux de votre carte son. Coupez vos haut-parleurs dès que vous activez le monitoring d'entrée et montez ensuite leur volume progressivement. **Dès le moindre effet Larsen, désactivez le monitoring**

**d'entrée en cliquant sur le bouton Moteur audio  de la barre de transport.**

Pour plus d'informations sur le monitoring d'entrée, consultez la rubrique « [Monitoring d'entrée](#) » dans l'aide en ligne.

Étape suivante : [Enregistrement en boucle et par Punch-In/Out](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrement en boucle et par Punch-In/Out

---

L'enregistrement audio en boucle et par Punch-In/Out fonctionne sur le même principe que pour l'enregistrement MIDI. Pour plus d'informations, consultez la rubrique « [Enregistrement en boucle](#) » ou « [Enregistrement par Punch-In/Out](#) » dans l'aide en ligne.

Étape suivante : [Enregistrement de plusieurs canaux](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrement de plusieurs canaux

---

Si vous pouvez réunir tout un groupe autour de votre ordinateur et que vous disposez du matériel adéquat, vous pourrez enregistrer l'ensemble des instruments d'un seul coup. Si vous disposez de plusieurs instruments MIDI, il est possible de router leurs entrées vers votre carte son via un patch MIDI. Les données arrivant sur les différents canaux MIDI peuvent être acheminées vers des pistes différentes. De même, une carte son normale peut enregistrer de l'audio sur les canaux droit et gauche, chaque canal pouvant être enregistré sur une piste indépendante. Il suffit de définir le canal droit comme entrée d'une piste et le canal gauche comme entrée d'une autre piste. L'utilisation de plusieurs cartes son et de cartes son à plusieurs entrées/sorties permet d'augmenter le nombre d'entrées possibles.

Le didacticiel sur l'enregistrement audio est terminé. Vous maîtrisez maintenant les bases de la lecture et de l'enregistrement de projets. Dans les didacticiels suivants, nous allons nous concentrer sur les techniques élémentaires d'édition MIDI et audio.

Passer au didacticiel suivant : [Didacticiel 4 -- Édition MIDI](#)

Retour à [Didacticiels](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Didacticiel 4 -- Édition MIDI

---

Il serait impossible de détailler toutes les fonctionnalités MIDI de SONAR dans un seul didacticiel. Nous allons donc nous concentrer sur les fonctions MIDI les plus élémentaires, ainsi que sur certaines nouveautés particulièrement intéressantes, comme l'édition élastique et les enveloppes MIDI.

Commencez par ouvrir le fichier

tutorial4.cwp du dossier Didacticiels se trouvant dans le répertoire d'installation de SONAR. Nous allons effectuer les tâches suivantes:

- [Transposition](#)
- [Copie de clips par glisser-déplacer](#)
- [Édition de notes dans la vue Piano Roll](#)
- [Edition élastique](#)
- [Création d'enveloppes MIDI](#)
- [Conversion des données MIDI en audio](#)

Première étape : [Transposition](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Transposition

---

Vous disposez de deux méthodes pour transposer des données MIDI dans SONAR :

- Vous pouvez appliquer la commande **Traitements - Transposer** sur les données sélectionnées (voir procédure ci-dessous).
- Vous pouvez vous servir du paramètre Note+ sur une piste spécifique. Ce paramètre est situé près des autres paramètres de pistes, dans le panneau Pistes. Il suffit d'indiquer une valeur dans le champ Note+ pour abaisser ou relever la hauteur de jeu de la piste du nombre de demi-tons correspondants. Ce type d'édition est réversible : la hauteur de jeu d'origine n'est pas modifiée, et c'est simplement au cours de la lecture que le décalage de notes est appliqué.

## Transposer le fichier didacticiel

1. Sélectionnez toutes les notes de la piste de basse en cliquant sur son numéro de piste. Une fois sélectionné, le numéro de piste est mis en surbrillance.
2. Sélectionnez toutes les notes de la piste d'orgue en cliquant sur son numéro, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée. La combinaison Ctrl-clic permet de réaliser des sélections multiples.
3. Lancez ensuite la commande **Traitements - Transposer**. Vous accédez à la boîte de dialogue Transposition.
4. Indiquez le chiffre -2 dans le champ Valeur, puis cliquez sur OK.
5. Maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur le numéro des deux pistes afin de les désélectionner.

SONAR abaisse alors d'un ton (2 demi-tons) la hauteur des données sélectionnées. Sélectionnez les sorties MIDI que vous souhaitez affecter à vos pistes et lancez la lecture du projet. Vous pouvez annuler la transposition en appuyant sur Ctrl+Z. Pour rétablir la transposition annulée, appuyez sur Ctrl+Maj+Z. Étape suivante : [Copie de clips par glisser-déplacer](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Copie de clips par glisser-déplacer

---

Le premier clip de la piste de basse dure deux mesures. Pour l'étendre à 8 mesures, il suffit d'utiliser la technique du copier-déplacer. En copiant plusieurs clips par copier-déplacer, on obtient des **clips liés**. Lorsque vous éditez un clip lié, SONAR répercute l'opération d'édition sur tous les autres clips liés à ce clip.

## Copier des clips par glisser-déplacer

1. Dans la barre d'outils de la vue Pistes, cliquez sur la flèche descendante du bouton Magnétisme. La boîte de dialogue Magnétisme s'ouvre.
2. Vérifiez que l'option Temps musical est cochée, puis dans la liste à droite, sélectionnez Mesure.
3. Dans le champ Mode, sélectionnez l'option Déplacer de, puis cliquez sur OK. Dès lors, vous ne pouvez déplacer les clips du panneau Clips que sur des durées multiples d'une mesure.
4. Maintenez la touche Ctrl enfoncée, faites glisser vers la droite le premier clip de la piste de basse, puis relâchez le bouton de la souris une fois que le début du clip est positionné au niveau de la mesure 3. La boîte de dialogue Options de glisser-déplacer s'affiche à l'écran. Cliquez sur OK. SONAR insère une copie du clip entre les mesures 3 et 4. Le fait de glisser un clip tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée permet de copier ce clip et d'en déposer une copie. Si vous glissez le clip sans appuyer sur Ctrl, vous déplacerez le clip sans le copier.
5. Créons à présent une copie liée du nouveau clip de la mesure 3 : faites glisser le clip de la mesure 3 à la mesure 5 en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Dans la boîte de dialogue Options de glisser-déplacer qui s'affiche, cochez la case Copier clips entiers comme clips liés, puis cliquez sur OK. SONAR insère une copie de clip lié au niveau des mesures 5 et 6. Les deux clips sont entourés de pointillés pour indiquer qu'ils sont liés.
6. Faites une autre copie liée de l'un des clips liés et placez-la entre les mesures 7 et 8. Cette copie chevauche le clip de la mesure 9. Vérifiez donc que l'option Fusionner est activée dans la boîte de dialogue Glisser-déplacer. Comme il n'y a pas de chevauchement de notes entre les deux clips, la fusion de ces derniers ne modifie en rien leur contenu.

Vous disposez désormais de copies de clips liés entre les mesures 3 et 8. Si vous éditez l'un de ces trois clips, SONAR applique les mêmes modifications aux deux autres.

Étape suivante : [Édition de notes dans la vue Piano Roll](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>



[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Édition de notes dans la vue Piano Roll

La vue Piano Roll de SONAR vous offre un contrôle total des propriétés de chaque note. Procédons à l'édition de quelques notes.

## Éditer des notes dans la vue Piano Roll

1. Pour ouvrir la vue Piano Roll sur le premier clip de basse, double-cliquez simplement sur ce dernier. Dans la vue Piano Roll, vous pouvez naviguer d'une note à l'autre à l'aide des flèches haut/bas du clavier de l'ordinateur (les flèches gauche/droite servent à se déplacer sur l'axe horizontal).
  2. Pour agrandir les notes et travailler avec plus de précision, déplacez la commande de zoom horizontal située dans le coin inférieur droit du panneau Notes (voir l'illustration suivante).
  3. Dans la barre d'outils Piano Roll, faites un clic droit sur le bouton Magnétisme  afin d'ouvrir la boîte de dialogue Magnétisme (les paramètres de magnétisme sont indépendants dans chaque vue).
  4. Vérifiez que l'option Temps musical est cochée et choisissez l'option Croche dans la fenêtre de droite.
  5. Dans le champ Mode, vérifiez que l'option Déplacer de est sélectionnée, puis cliquez sur OK. Vous ne pouvez à présent déplacer les données de la vue Piano Roll que sur des multiples d'une croche.
  6. Dans la barre d'outils Piano Roll, cliquez sur l'outil Crayon  pour l'activer.
  7. Repérez la note de départ de la mesure 3 et survolez le début de la note avec le curseur de manière à ce que celui-ci se transforme en croix. Déplacez le début de la note d'un demi temps vers la gauche et relâchez le bouton de la souris.
- . SONAR déplace alors la note d'un demi temps vers la gauche et l'allonge d'un demi temps. La même modification s'effectue sur les notes correspondantes au début des deux autres clips liés.
8. Une fois l'édition terminée, refermez la vue Piano Roll.

Pour **délier des clips** lors de leur édition, sélectionnez les clips de votre choix (dans la vue Pistes), faites un clic droit sur l'un d'entre eux et choisissez l'option **Délier** dans le menu contextuel du panneau Clips. Dans la boîte de dialogue Délier des clips, sélectionnez Indépendant, Aucune liaison, puis cliquez sur OK.

Lorsque vous déplacez l'outil Crayon sur une note, il se transforme en 3 outils d'édition différents, en fonction de la partie de la note qu'il survole.

- Si vous le placez sur le début ou la fin de la note, l'outil Crayon se transforme en croix. Lorsque vous déplacez une extrémité de la note à l'aide de l'icône en forme de croix, l'autre extrémité de la note reste immobile. Autrement dit, ceci vous permet de modifier la durée de la note en déplaçant une extrémité.
- Si vous placez l'outil Crayon au tout début de la partie intérieure d'une note, l'outil Crayon se transforme en une double flèche horizontale. Lorsque vous glissez le début d'une note avec cette icône, l'autre extrémité de la note se déplace avec le début de la note. La durée de la note est donc conservée.
- Si vous placez l'outil Crayon au milieu d'une note, celui-ci prend la forme d'une double flèche verticale. Cet outil vous permet de monter ou descendre la hauteur de la note.

Étape suivante : [Edition élastique](#)

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

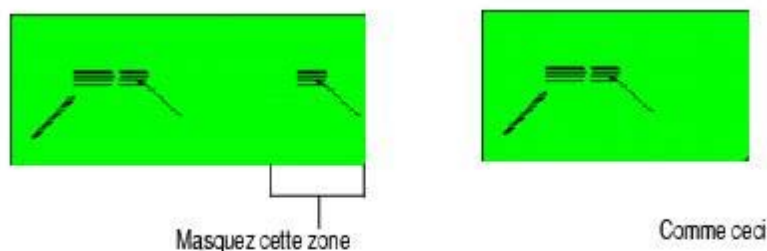
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition élastique

Penchons-nous maintenant sur l'une des nouveautés les plus intéressantes de SONAR : l'édition élastique. L'édition élastique permet de déplacer le début ou la fin d'un clip afin de masquer les notes ou les données MIDI situées dans la zone sur laquelle vous avez étiré le clip (l'édition élastique fonctionne également sur les clips audio). SONAR ne supprime pas les notes ou données masquées. Elles ne sont tout simplement pas jouées. Dès que vous déplacez à nouveau les extrémités du clip pour faire réapparaître les données masquées, SONAR les lit à nouveau. L'édition élastique constitue un moyen simple et rapide pour essayer différents sons sans détruire de données. Il est même possible de déplacer les données internes d'un clip sans déplacer ses extrémités. Cette fonction est baptisée Ajustement interne. L'ajustement interne permet d'agir sur le placement rythmique des données, sans modifier les extrémités du clip.

## Effectuer une édition élastique sur le projet Tutorial4.cwp

1. Réglez le zoom horizontal du panneau Clips de manière à ce qu'il couvre environ 2 mesures.
2. Cliquez sur la flèche descendante du bouton mixte Magnétisme afin d'ouvrir la boîte de dialogue Magnétisme. Réglez la résolution de Temps musical sur Croche, vérifiez que le champ Mode est réglé sur Déplacer de, puis cliquez sur OK. Les extrémités des clips ne peuvent désormais être déplacées que sur des intervalles multiples d'une croche.
3. Dans le panneau Clips de la piste d'orgue, placez le curseur sur la fin du premier clip de manière à ce qu'une ligne verticale (poignée de clip) apparaisse. Déplacez alors la fin du clip vers la gauche afin de masquer les données MIDI situées à la fin de ce clip.



Les notes masquées ne sont alors plus jouées.

4. Déplacez la fin du deuxième clip vers la gauche jusqu'à ce que la fin (ou glissando) des données soit masquée.
5. Sur le troisième clip, maintenez les touches Alt et Maj enfoncées, puis faites glisser d'environ une croche les données situées à l'intérieur du clip.

Vous pouvez expérimenter avec l'édition élastique autant que vous le souhaitez, car aucune donnée ne sera effacée !

Étape suivante : [Création d'enveloppes MIDI](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Création d'enveloppes MIDI

---

Les enveloppes MIDI correspondent à des lignes ou des courbes que vous dessinez sur les données MIDI de panneau Clips. Chaque enveloppe génère un contrôle continu sur l'un des paramètres de piste suivants: volume, panoramique, Chorus, Reverb, automation des mutes, ou contrôleur MIDI. Il est possible de masquer les enveloppes créées, mais sachez que les enveloppes masquées restent toutefois actives. Pour notre exemple, créons une enveloppe de volume MIDI.

## Créer et éditer une enveloppe de volume MIDI

1. Faites un clic droit dans le panneau Clips de la piste d'orgue, puis choisissez l'option **Enveloppes - Créer une enveloppe de piste - Volume (canal 1 par défaut)** dans le menu contextuel. SONAR crée alors une ligne bleue sur toute l'étendue de la piste d'orgue. Le début de cette ligne est marqué par un petit rond (appelé **nud**). La ligne indique le volume initial de la piste, le cas échéant. Sinon, elle indique une valeur par défaut.
2. Amenez la position de lecture au marqueur suivant à l'aide de la combinaison Ctrl+Maj+Page suivante. Ce marqueur, appelé « Couplet », se trouve juste avant la mesure 9. Déplacez le curseur de zoom horizontal afin d'afficher les marqueurs de temps dans la règle temporelle.
3. Sur le quatrième temps de la mesure 8, ajoutez un nud sur la l'enveloppe. Pour ce faire, amenez le curseur à l'endroit désiré, jusqu'à ce qu'une double flèche verticale s'affiche, puis faites un clic droit pour ouvrir le menu Édition des enveloppes et choisissez-y l'option **Ajouter nud**. Vous pouvez également insérer directement un nud en double-cliquant sur la ligne.
4. Au début de la mesure 9, insérez un autre nud.
5. Survolez le nouveau nud avec le curseur, jusqu'à ce qu'une croix apparaisse en dessous. Déplacez alors le nud vers le bas, juste en dessous des données MIDI situées au début du clip.
6. Au quatrième temps de la mesure douze, insérez un autre nud, puis relevez-le jusqu'au sommet de la piste. Vous créez ainsi une montée de volume progressive de la piste d'orgue sur presque quatre mesures.
7. Au début de la mesure treize, insérez un nouveau nud, puis déplacez-le juste en dessous des données du début de la mesure.
8. Faites un clic droit sur la ligne entre les deux derniers nuds et choisissez l'option **Courbe lente** dans le menu Édition des enveloppes. SONAR transforme alors la ligne en courbe. La baisse de volume est à présent légèrement plus lente.

Votre piste comporte désormais d'intéressantes variations dynamiques. Vous pouvez insérer d'autres changements dans votre enveloppe ou en créer de nouvelles. Vous pouvez même copier-coller des enveloppes. Pour plus d'informations, consultez la rubrique « [Techniques d'automation](#) » dans l'aide en ligne.

Étape suivante : [Conversion des données MIDI en audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Conversion des données MIDI en audio

---

Une fois que vous êtes satisfait de votre projet MIDI, vous pouvez convertir vos pistes MIDI en signal audio pour les exporter au format Wave, MP3 ou autre. Si vous utilisez des modules MIDI externes, il suffit de relier les sorties de vos modules à votre carte son et d'enregistrer le signal. Si vous utilisez des synthétiseurs virtuels, utilisez la commande **Fichier - Exporter - Audio** ou **Édition - Convertir sur pistes**.

. Si vous utilisez le synthétiseur interne de votre carte son pour lire les données MIDI, activez l'option « signal en écoute » sur la carte son ou utilisez la fonction d'acquisition audio (si votre carte en est équipée) pour convertir les pistes MIDI. Consultez la procédure suivante :

## Convertir des données MIDI en audio

1. Choisissez une piste audio de destination (ou créez-en une nouvelle), puis réglez son champ Entrée sur **Stéréo (nom de la carte son)**.

**Remarque :** Si vous avez plusieurs cartes son installées, sélectionnez celle dont le synthétiseur intégré est utilisé par vos pistes MIDI.

2. Armez la piste de destination. Vérifiez que le bouton Écho d'entrée est désactivé. Sinon, vous entendrez un écho lors de l'enregistrement.
3. Mutez ou archivez toutes les pistes que vous ne souhaitez pas conserver sur la piste de destination.
4. Si le métronome de SONAR utilise un synthétiseur virtuel pour émettre le clic, désactivez l'option Métronome pendant l'enregistrement dans la boîte de dialogue Options du projet. Pour ce faire, ouvrez la boîte de dialogue Options de projet en sélectionnant **Options - Projet**. Ouvrez l'onglet Métronome et décochez l'option Enregistrement dans la section Général. Sinon, vous pouvez choisir d'utiliser le métronome audio et de ne pas utiliser de note MIDI.
5. Ouvrez l'interface de mixage de votre carte son. Pour ce faire, il suffit en général de double-cliquer sur l'icône haut-parleur de la barre des tâches de Windows, ou de suivre le chemin **Démarrer - Programmes - Accessoires - Divertissement - Contrôle du volume - Options - Propriétés**.

**Remarque :** Certaines cartes son disposent de leur propre utilitaire de mixage. Si c'est le cas de votre interface, servez-vous de cet utilitaire-là.

6. Si néanmoins vous utilisez ce dernier, allez au menu **Options - Propriétés** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Propriétés, cliquez sur Enregistrement (dans le champ Ajuster le volume pour) et vérifiez que toutes les cases du champ Afficher les contrôles de volume suivants sont bien cochées.
7. Cliquez sur OK, puis repérez le curseur baptisé MIDI, Synthé, Entrée mixée ou Signal en écoute. Cochez la case Sélectionner située en bas, puis refermez la fenêtre.
8. Dans SONAR, revenez au début du projet, cliquez sur le bouton Enregistrement, puis appuyez sur le bouton Stop lorsque vous avez terminé.

SONAR enregistre alors sur une piste audio stéréo toutes les pistes MIDI affectées au synthétiseur interne de la carte son.

Une fois l'enregistrement terminé, mutez les pistes MIDI afin de ne pas entendre deux fois le même signal.

Passer au didacticiel suivant : [Didacticiel 5 -- Édition audio](#)

.  
Retour à [Didacticiels](#)

.  
Consultez également :

[Ajustement temporel d'un enregistrement](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Didacticiel 5 -- Édition audio

---

Au cours de ce didacticiel, nous allons éditer un fichier bundle comprenant batterie, basse, guitare et orgue. Nous allons ajouter quelques percussions supplémentaires et éditer certaines pistes existantes.

Sujets abordés dans ce didacticiel :

- Importation de fichiers Wave
- Manipulation et bouclage de clips
- édition élastique
- Utilisation des crossfades automatiques
- Conversion sur piste

Première étape : [Ouverture du projet](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Ouverture du projet

---

1. Dans SONAR, sélectionnez la commande **Fichier - Ouvrir**.
2. Dans la boîte de dialogue Ouvrir, sélectionnez le fichier Tutorial5.cwb, puis cliquez sur OK.
3. La boîte de dialogue Ouvrir un fichier bundle apparaît à l'écran. Cette boîte de dialogue vous permet de définir l'emplacement où seront enregistrés le projet et ses fichiers audio si vous choisissez d'enregistrer le projet. Dans le cadre de ce didacticiel, vous pourrez utiliser les emplacements par défaut : cliquez sur OK.

Les données audio se chargent dans SONAR et le fichier Tutorial5.cwb s'ouvre.

Étape suivante : [Importation d'un fichier Wave](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Importation d'un fichier Wave

---

Maintenant que le fichier est ouvert, cliquez sur le bouton Lecture pour écouter le projet. Ce fichier contient des pistes de batterie, de basse et deux pistes de guitare. Importons une piste d'orgue :

## Importer un fichier Wave

1. Cliquez sur la flèche descendante du bouton Magnétisme, dans la barre d'outils de la vue Pistes. La boîte de dialogue Magnétisme s'ouvre.
  2. Dans la boîte de dialogue Magnétisme, cochez l'option Temps musical, sélectionnez Mesure dans la liste des durées proposées, puis fermez la boîte de dialogue.
  3. Veillez à ce que le bouton Magnétisme soit enclenché (activé).
  4. Faites un clic droit sur le numéro de la piste et sélectionnez Insérer une piste audio dans le menu contextuel.
  5. Sélectionnez la nouvelle piste en cliquant sur son numéro.
  6. Comme nous souhaitons insérer la nouvelle partie à la mesure 18, cliquez sur la règle temporelle au niveau de la mesure 18. La règle temporelle se trouve tout en haut du panneau Clips, au-dessus de la piste de batterie.
  7. Lancez la commande **Fichier - Importer - Audio**. La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.
  8. Ouvrez le dossier Didacticiels se trouvant dans le répertoire d'installation de SONAR.
  9. Sélectionnez le fichier organ.wav, puis cliquez sur Ouvrir.
- Un nouveau clip apparaît à l'endroit spécifié de la piste sélectionnée, c'est-à-dire à la mesure 18.
10. Double-cliquez sur le nom de la piste, tapez le nouveau nom « Orgue » puis appuyez sur Entrée.
  11. Ramenez la position de lecture au début du projet, insérez une autre piste audio, importez le fichier maracas.wav, puis donnez un nom à votre piste.
- Après l'importation du fichier maracas.wav remarquez que les coins du clip sont arrondis et non plus carrés. Ceci indique qu'il s'agit d'un clip groove, c'est-à-dire d'un clip contenant des informations de tempo et de hauteur. Vous en apprendrez plus sur les clips groove au cours du didacticiel suivant.
12. Insérez une nouvelle piste audio, importez le fichier congas.wav (qui est également un clip groove), puis renommez la piste.
- Étape suivante : [Déplacement et bouclage des clips](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Déplacement et bouclage des clips

---

Lorsque vous déplacez des clips par glisser-déplacer dans le panneau Clips, le réglage de Magnétisme détermine la résolution d'alignement des clips. Si le Magnétisme est réglé à la mesure, tout clip déposé entre deux mesures va se caler automatiquement sur la mesure la plus proche.

Nous venons d'insérer deux clips de percussions dans notre projet. Si nous ne les avons pas déposés aux bons endroits, c'est pour que vous puissiez apprendre comment déplacer les clips dans SONAR.

Déplaçons les deux clips vers la 18e mesure du projet.

1. Cliquez sur le clip de maracas et faites-le glisser jusqu'à la mesure 18 (le Magnétisme est toujours réglé à la mesure).


La boîte de dialogue Options de glisser-déplacer s'affiche. Cette boîte de dialogue détermine la manière dont le clip en cours de déplacement doit interagir sur les clips existants. Comme le clip que nous faisons glisser ne vient pas se superposer à un clip existant, nous pouvons accepter la position par défaut. Pour plus de détails sur la boîte de dialogue Options de glisser-déplacer, consultez la rubrique [Boîte de dialogue Options de glisser-déplacer](#).

2. Cliquez sur OK pour valider les réglages par défaut.

Le clip apparaît maintenant au niveau de la mesure 18.

3. En reprenant la méthode ci-dessus, déplacez le clip de congas jusqu'à la mesure 18.

Bouclons à présent les deux clips de percussion afin d'en faire des copies en exploitant les caractéristiques des clips groove :

1. Placez le curseur de la souris sur la fin du clip de maracas jusqu'à ce qu'une ligne bleue (poignée de clip) apparaisse au bord du clip et que le curseur prenne cette apparence .
2. Avec le curseur transformé, cliquez sur la fin du clip et tirez-la vers la droite jusqu'à la mesure 28. Plusieurs copies du clip sont ainsi « déroulées ».
3. Copiez maintenant le clip de congas de la même manière, jusqu'à la fin de la mesure 28.

Étape suivante : [Édition élastique d'un clip](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Édition élastique d'un clip

---

Mettez les deux pistes de guitare en mode solo et lancez la lecture du projet. Nous allons combiner ces deux pistes et créer un crossfade (fondu enchaîné) automatique entre elles. Avant de commencer, il faut masquer le début de la seconde partie de guitare pour éviter qu'elle n'influence le crossfade. Cette opération se fait par « édition élastique ».

1. Désactivez le Magnétisme en cliquant sur le bouton Magnétisme. Les paramètres de magnétisme commandent l'édition élastique et le glisser-déplacer.
2. Amenez le curseur sur le début du second clip de guitare.
3. Quand le curseur se change en rectangle et qu'une ligne bleue apparaît au bord du clip, cliquez-déplacez le début du clip jusqu'au commencement de la forme d'onde.

Le début du clip est masqué et son contenu devient invisible. Les données ne sont pas perdues pour autant, comme vous pouvez le voir en remplaçant le début du clip à son emplacement d'origine. Bien qu'elles ne soient ni visibles, ni audibles, les données éditées en mode élastique sont toujours dans le projet.

Étape suivante : [Crossfades automatiques](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>


[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Crossfades automatiques

---

Combinons ces deux pistes afin de créer un crossfade (fondu enchaîné).

1. Activez les crossfades automatiques en cliquant sur le
1. bouton mixte Activer/Désactiver les crossfades automatiques  situé à côté du bouton Magnétisme dans la barre d'outils de la vue Pistes.
2. Cliquez sur la flèche descendante du bouton mixte Activer/désactiver les crossfades automatiques, sélectionnez **Courbes de crossfade par défaut** et choisissez une courbe de crossfade.
3. Assurez-vous qu'aucun clip n'est sélectionné et, si ça n'est pas le cas, cliquez sur une zone vide du panneau Clips.
4. Maintenez la touche Maj enfoncée, puis cliquez et amenez le second clip de guitare sur la première piste de guitare. Vérifiez que l'option Fusionner (boîte de dialogue Options de glisser-déplacer) est bien sélectionnée avant de cliquer sur OK. Le fait de tenir la touche Maj enfoncée lors d'un glisser-déplacer empêche tout déplacement horizontal. Les déplacements sur l'axe horizontal étant alors impossibles, il n'est pas nécessaire d'activer la fonction Magnétisme pour être certain de conserver la même position dans le temps.

Les deux clips apparaissent sur la même piste et un marqueur de crossfade signale le chevauchement. La première piste de guitare fait un fondu de sortie tandis que la seconde fait un fondu d'entrée.

Étape suivante : [Conversion sur pistes](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Conversion sur pistes

---

Après l'édition d'un certain nombre de pistes audio, vous pouvez libérer de la mémoire et simplifier le mixage en convertissant (combinant) plusieurs pistes sur une ou deux pistes. Vous pouvez même inclure les réglages d'effets et d'automation dans la conversion sur pistes afin de libérer les ressources de l'ordinateur.

Effectuons une conversion sur pistes à partir des deux pistes de percussion :

1. Vérifiez tout d'abord qu'il n'y a pas de sélection temporelle active en cliquant sur une zone vide du panneau Clips.
2. Sélectionnez les pistes que vous souhaitez combiner. Dans notre cas, il s'agit des pistes Maracas et Congas. Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur le numéro de chacune des pistes à sélectionner. Au lieu de sélectionner ces pistes, vous pouvez également les mettre en solo.
3. Activez le bouton Magnétisme (vérifiez que le magnétisme est toujours réglé à la mesure).
4. Sur la règle temporelle, sélectionnez les mesures 18 à 28.
5. Passez ensuite sur la boîte de dialogue Convertir sur piste(s) à l'aide de la commande **Edition - Convertir sur pistes**.
6. Dans le champ Destination, choisissez <8> Nouvelle piste.
7. Dans le champ Catégorie source, sélectionnez Mixage complet.
8. Comme nos deux pistes de percussions sont en stéréo, choisissez l'option Stéréo dans le champ Format de canal. Ceci permet de préserver la qualité stéréo.
9. Dans le champ Bus source, vérifiez que le nom de la carte son utilisée pour la lecture des pistes est bien en surbrillance.
10. Vérifiez également que toutes les options du champ Éléments à inclure sont cochées. Quand l'option Mute/Solo des pistes est activée, SONAR convertit uniquement les pistes non mutées. Quand des pistes sont en solo, SONAR ne convertit que les pistes en solo.
11. Cliquez sur OK.

SONAR crée alors une nouvelle piste stéréo réunissant les deux pistes de percussions. Vous pouvez désormais archiver les anciennes pistes de percussion afin de libérer de la mémoire. Pour cela, faites un clic droit sur le numéro de chaque piste et choisissez l'option **MSR - Archiver** dans le menu contextuel.

Passer au didacticiel suivant : [Didacticiel 6 -- Utilisation des clips groove](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Didacticiel 6 -- Utilisation des clips groove

---

Les clips groove sont des clips audio qui « connaissent » leur note de référence et leur tempo. Ces informations permettent à SONAR d'étirer les clips en fonction des changements de tempo et de transposer la note de référence pour l'aligner sur la hauteur et les variations de hauteur du projet. SONAR prend également en charge les clips groove MIDI qui sont très similaires aux clips groove audio.

Grâce aux clips groove, vous pouvez créer autant de répétitions ou de boucles que vous le souhaitez en faisant simplement glisser leurs extrémités dans la vue Pistes.

Il est possible de modifier la hauteur de lecture des clips groove en insérant des marqueurs de hauteur sur la règle temporelle. Dans un nouveau projet, les clips groove sont par défaut joués en C (do). En l'absence de marqueur de hauteur (ou tant qu'aucun marqueur de hauteur n'a été franchi), les clips groove sont transposés à la hauteur par défaut du projet. Vous pouvez définir la hauteur par défaut du projet actif dans la barre d'outils Marqueurs.

Vous pouvez maintenant créer et éditer des clips groove dans la vue Construction des boucles.

Sujets abordés dans ce didacticiel :

- Insertion d'un clip groove dans un projet
- Bouclage des clips groove
- Transposition d'un clip groove
- Ajustement des clips groove sur le tempo du projet

Première étape : [Insertion de clips groove dans un projet](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insertion de clips groove dans un projet

Il existe deux méthodes pour ajouter un clip groove à un projet. Nous allons les essayer toutes les deux.

## Importer un clip groove

1. Sélectionnez **Fichier - Nouveau** pour créer un nouveau projet.
2. Dans la boîte de dialogue Nouveau fichier de projet, saisissez Didacticiel 6 dans le champ Nom.
3. Sélectionnez Modèle normal dans la liste des modèles, puis cliquez sur OK.
4. Pour ce didacticiel, choisissons E (mi) comme hauteur par défaut. Pour ce faire, cliquez sur la flèche de déroulement de la barre d'outils Marqueurs et sélectionnez E (si la barre d'outils Marqueurs n'est pas visible à l'écran, utilisez la commande **Vues - Barres d'outils**, puis cochez Marqueurs).



5. Ramenez ensuite la position de lecture au début du projet en cliquant sur le bouton Retour rapide dans la barre de transport.
6. Sélectionnez la piste 1 en cliquant sur son numéro.
7. Sélectionnez **Fichier - Importer - Audio** dans le menu.

La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.

8. Naviguez jusqu'au dossier Didacticiel qui se trouve dans le répertoire d'installation de SONAR.
9. Sélectionnez le fichier 100fx.wav, puis cliquez sur Ouvrir.

Le clip vient s'insérer sur la piste au début du projet. Les coins du clip sont arrondis, ce qui signifie qu'il s'agit bien d'un clip groove.

Avant d'importer une autre boucle, donnez un nom à cette piste. Dans la barre de titre de la piste, cliquez deux fois sur le nom de la piste, tapez « Effet sonore » et appuyez sur Entrée.

Ajoutons d'autres clips groove :

## Glisser-déplacer un clip groove vers un projet

1. Cliquez sur la flèche descendante du bouton Magnétisme, dans la barre d'outils de la vue Pistes.

La boîte de dialogue Magnétisme s'ouvre.

2. Dans la boîte de dialogue Magnétisme, sous l'onglet Clips, cochez le bouton radio Temps musical et sélectionnez Mesure.
3. Dans la section Mode, choisissez Caler sur.
4. Fermez la boîte de dialogue Magnétisme
5. Vérifiez que la fonction Magnétisme est bien active. Le bouton Magnétisme doit être en bleu.
6. Ouvrez l'explorateur de boucles en cliquant sur l'icône correspondante de la barre d'outils Vue



7. Naviguez jusqu'au dossier Didacticiel qui se trouve dans le répertoire d'installation de SONAR.
8. Sélectionnez le fichier 100onetwo.wav et amenez-le dans le panneau Clips, pour le déposer sous la piste Effet sonore, à la mesure 3.

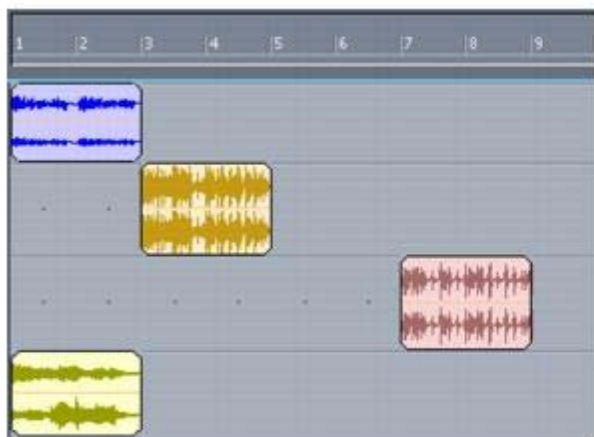
Répétez l'étape 8 ci-dessus pour placer le fichier 100beat2.wav au niveau de la mesure 7 sous la piste 2. Amenez également le fichier

100organ.wav au niveau de la mesure 1 sous la piste 3, puis fermez l'Explorateur de boucles. SONAR crée automatiquement autant de pistes audio que nécessaire pour l'importation des données audio.

Vous disposez à présent d'un projet constitué de quatre pistes. Si vous ne l'avez pas encore fait, lancez la lecture et écoutez le projet avant de procéder à une réorganisation des clips.

Votre projet doit ressembler à ceci :





Étape suivante : [Bouclage des clips groove](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Bouclage des clips groove

C'est maintenant que vous allez comprendre tout l'intérêt des clips groove. En effet, pour créer des répétitions en boucle à partir d'un clip groove, il vous suffit de déplacer une des extrémités de ce clip. Commençons par faire des copies du clip groove de la piste 2.


## Copier un clip groove

1. Maintenez la touche Ctrl enfoncée et faites glisser le début du clip jusqu'à la mesure 8, puis relâchez le bouton de la souris.

La boîte de dialogue Options de glisser-déplacer s'affiche.

2. Vérifiez que l'option Copier clips entiers comme clips liés n'est pas cochée, puis cliquez sur OK. Une copie du clip groove apparaît alors à la mesure 8 de cette même piste.


## Boucler un clip groove

1. Placez le curseur de la souris sur la fin du clip groove de la piste 2 jusqu'à ce qu'une ligne verticale bleue apparaisse au bord du clip et que le curseur prenne cette apparence .
2. Une fois que le curseur s'est transformé et que la ligne est affichée, cliquez sur la fin du clip, puis faites-la glisser jusqu'à que vous ayez créé une répétition du clip (elle se termine donc à la fin de la mesure 6).

Vous pouvez également créer une boucle partielle à partir d'un clip groove en réglant simplement le Magnétisme sur une valeur inférieure à la mesure. La durée minimale d'une boucle est simplement limitée par le réglage de Magnétisme. Ainsi, si le Magnétisme est réglé à la noire, la durée minimale de la répétition partielle correspondra à une noire, c'est-à-dire à un quart de mesure.

Procédons à présent à l'édition du clip copié sur la piste 2.

## Rogner un clip groove

1. Cliquez sur la flèche de déroulement du bouton Magnétisme pour ouvrir la boîte de dialogue Magnétisme, puis réglez le Temps musical sur Noire et refermez la boîte en cliquant sur OK.
2. Survolez le début du deuxième clip de la piste 2 jusqu'à ce qu'une ligne bleue (poignée de clip) apparaisse et que le curseur prenne cette apparence. .
3. Rognez le début du clip d'une mesure et un quart (pour plus de précision, vous pouvez agrandir le panneau Clips en déplaçant le curseur de zoom horizontal situé dans le coin inférieur droit).

Comme ceci :



4. Rognez ensuite la fin du clip d'une noire d'un quart de mesure.

Comme ceci :



5. Cliquez ensuite sur le clip, puis faites-le glisser d'une mesure vers la gauche.  
Comme ceci :



La boîte de dialogue Options de glisser-déplacer s'ouvre à l'écran.

6. Dans la boîte de dialogue Options de glisser-déplacer, sélectionnez l'option Fusionner, puis cliquez sur OK.

Écoutons le résultat obtenu. Cliquez sur le bouton Lecture dans la barre de transport.

Étape suivante : [Transposition des clips groove](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transposition des clips groove

---

Maintenant que vous avez pu entendre à quoi ressemble le projet, effectuons quelques modifications de hauteur.

## Configurer un clip groove pour qu'il ne suive pas la hauteur du projet

1. Double-cliquez sur le clip groove de la piste 4.

La vue Construction des boucles s'affiche à l'écran.


2. Désélectionnez le bouton Suivre la hauteur du projet .

3. Refermez la vue Construction des boucles, puis relancez la lecture du projet.

Vous remarquez certainement une différence. En effet, le clip groove de la piste 4 ne s'ajuste plus sur la hauteur par défaut du projet, c'est-à-dire E (mi), mais il est lu à sa note de référence (C, do).

Insérons à présent des marqueurs de hauteur.

## Insérer des marqueurs de hauteur

1. Faites passer la piste 4 en écoute solo à l'aide du bouton Solo .
2. Dans la règle temporelle, faites un clic droit sur le début de la mesure 1 et choisissez l'option Insérer marqueur dans le menu qui s'affiche.

La boîte de dialogue Marqueur apparaît.

3. Dans le menu déroulant Hauteur clip groove, sélectionnez C (do), puis cliquez sur OK.
4. Insérez un autre marqueur de hauteur au début de la mesure 2, puis affectez à ce marqueur la hauteur F (fa) par l'intermédiaire du menu Changement de hauteur du clip groove.
5. Double-cliquez sur le clip de la piste 4. Vous accédez à la vue Construction des boucles.
6. Dans cette vue, activez le bouton Suivre la hauteur du projet.

Écoutez le projet. Comme la hauteur par défaut du projet à la mesure 1 est C (do), le clip de la piste 4 va être joué à sa hauteur d'origine (car C correspond également à sa note de référence). Une fois que la position de lecture atteint la mesure 2, la hauteur du projet passe à F (fa), ce qui force le clip à transposer toutes ses données d'une quarte parfaite, de C (do) à F (fa).

Essayons à présent de modifier le tempo du projet.

Étape suivante : [Modification du tempo de votre projet](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Modification du tempo de votre projet

---

Les clips groove suivent le tempo du projet. Vous pouvez accélérer ou ralentir le tempo de tout ou partie du projet, sans craindre que les clips ne soient plus synchronisés.

## Modifier le tempo du projet

1. Lancez la commande **Insérer - Changement de tempo**.
2. Dans le champ Tempo, saisissez la valeur 110, puis cliquez sur OK.

Le projet du tempo est à présent fixé à 110.

Lancez la lecture du projet. Sentez-vous la différence? Essayez d'autres tempos.

Maintenant que nous avons créé un projet utilisant des clips groove déjà créés, voyons comment créer nos propres clips groove.

Étape suivante : [Création de vos propres clips groove](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Création de vos propres clips groove


---

Tout clip audio (de taille raisonnable) peut être un clip groove.


Nous allons prendre un clip, lui faire subir une édition élastique pour qu'il ne contienne plus que les parties désirées et l'ouvrir dans la vue Construction des boucles pour lui ajouter des informations de tempo et de hauteur.

## Créer un clip groove (exemple 1)

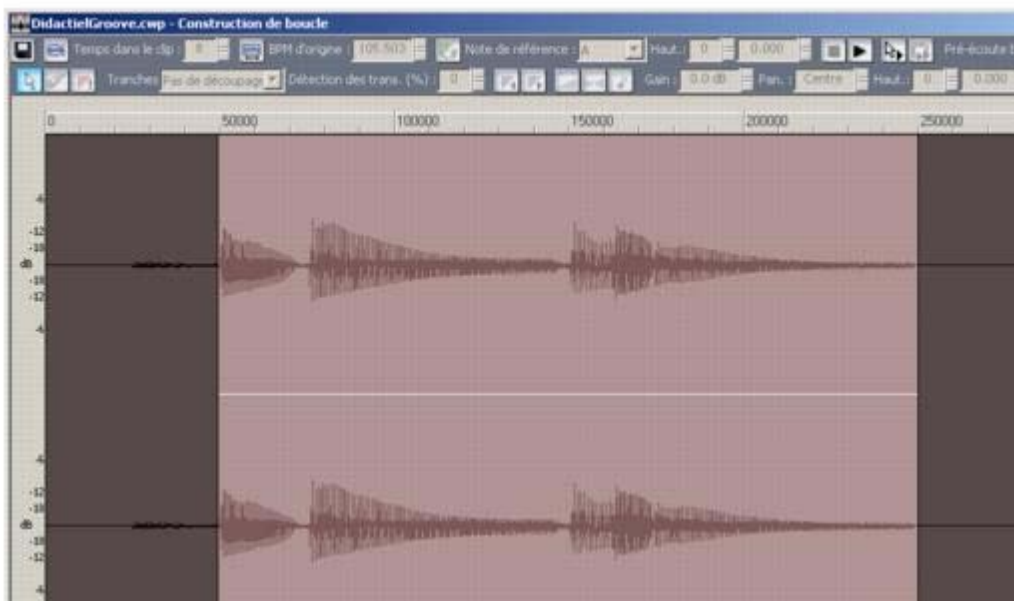
Dans cet exemple, nous importerons un court clip de basse et nous appliquerons une édition élastique avant de le convertir en clip Groove.


1. Sélectionnez **Fichier - Nouveau** pour créer un nouveau projet.
2. Dans la boîte de dialogue Nouveau fichier de projet, saisissez Didacticiel 6 B dans le champ Nom.
3. Sélectionnez Modèle normal dans la liste des modèles, puis cliquez sur OK.
4. Faites un clic droit sur le bouton Magnétisme afin d'accéder à la boîte de dialogue correspondante. Paramétrez le Temps musical sur Mesure, puis refermez la boîte de dialogue en cliquant sur OK.
5. Cliquez sur  dans la barre d'outils Vue pour ouvrir la vue Explorateur de boucles.
6. Dans la vue Explorateur, naviguez jusqu'au dossier Didacticiels qui se trouve dans le répertoire d'installation de SONAR.
7. Glissez-déplacez le fichier bass.wav dans le nouveau projet à la mesure 1.
8. Double-cliquez sur le clip.

La vue Construction des boucles s'affiche à l'écran. Vous pouvez constater qu'un silence est présent au début et à la fin du clip. L'édition élastique du clip va permettre de le faire commencer à l'attaque de la première note et se terminer à la fin de la dernière note.

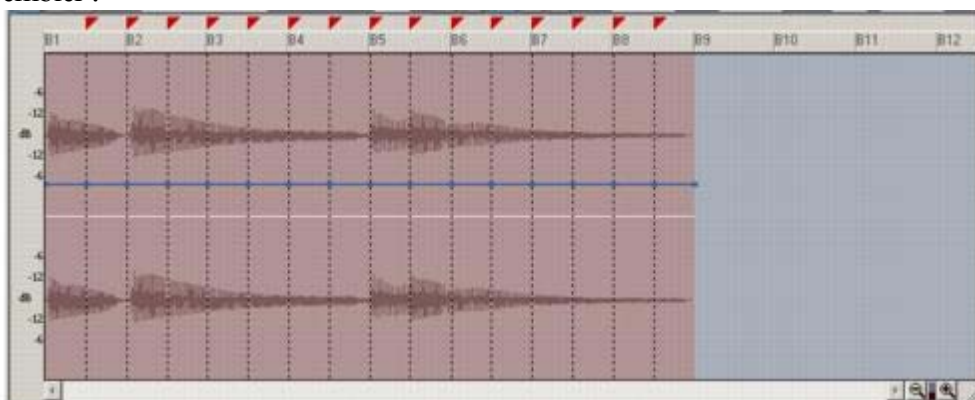
9. Amenez votre curseur au début du clip.
10. Quand la ligne bleue apparaît et que le curseur prend la forme suivante , déplacez le début du clip jusqu'au pied de la première montée sur la forme d'onde. Relâchez le bouton de votre souris.
11. Faites de même à la fin du clip, jusqu'à atteindre la fin de la dernière note. Peut-être devrez-vous déplacer légèrement vers la droite la barre de défilement située en bas de la vue Construction des boucles pour visualiser les fin de la boucle.

**Remarque :** L'édition élastique ne peut pas être appliquée sur un clip dont les propriétés groove sont activées. Vous pouvez activer ou désactiver les propriétés groove d'un clip à partir de la vue Construction des boucles ou du panneau Clips. Dans le panneau Clips, faites un clic droit sur le clip pour ouvrir le menu contextuel, dans lequel vous sélectionnerez **Bouclage du clip groove**. Votre clip doit ressembler à ceci :



12. Cliquez sur le bouton Activer le bouclage  dans la barre d'outils de la vue Construction des boucles afin d'activer les propriétés groove du clip.

SONAR découpe automatiquement le clip et lui affecte un certain nombre de temps. Vous remarquerez que SONAR a découpé ce clip en intervalles d'une croche. Il s'agit d'un clip dont la forme d'onde n'a pas de transitoires importants (pas de brusques variations de volume). Pour de tels clips, il est préférable de placer des marqueurs sur les intervalles de temps. Notre clip est désormais un clip Groove. Voici à quoi il doit ressembler :




La piste de basse est maintenant un clip groove. Vous pouvez le déplacer n'importe où et le faire se répéter.

Créons un autre clip groove.

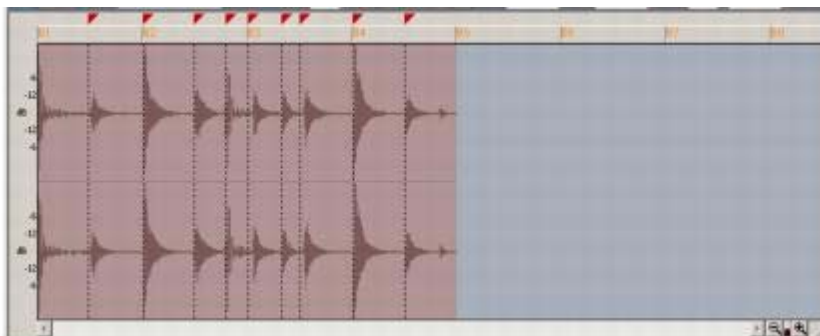
## Créer un clip groove (exemple 2)

Dans cet exemple, nous utiliserons un clip pour lequel il est inutile de recourir à une édition élastique.

1. Dans la vue Explorateur, naviguez jusqu'au dossier Didacticiels qui se trouve dans le répertoire d'installation de SONAR.
2. Glissez-déplacez le fichier drums.wav dans le nouveau projet sous votre piste de basse, à la mesure 1.
3. Double-cliquez sur le clip.
4. Cliquez sur le bouton Activer le bouclage .

SONAR découpe automatiquement le clip et lui affecte un certain nombre de temps. Vous remarquerez que SONAR a non seulement découpé ce clip au niveau des croches, mais également au début de certains transitoires. La forme d'onde de ce clip comporte de brusques variations. Pour de tels clips, les marqueurs de transitoires sont plus efficaces. Notre clip est désormais un clip Groove. Voici à quoi il doit ressembler :

ressembler : Pour mieux le visualiser, vous pouvez cliquer sur les boutons de zoom dans le coin inférieur droit.

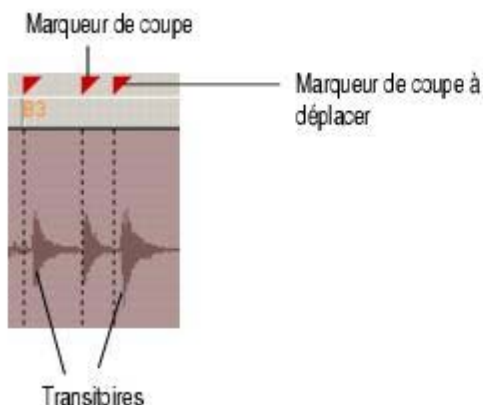


Les marqueurs de la vue Construction des boucles indiquent à SONAR les zones qui doivent être conservées pour que le rythme soit respecté. L'objectif est de conserver le clip tout en ayant la possibilité de modifier son tempo. Pour les clips comportant de nombreux transitoires, comme celui-ci, il convient de s'assurer que les marqueurs de coupe tombent bien au début des transitoires. Cela garantit que le rythme sera préservé. Ce clip contient plusieurs marqueurs. Vous pouvez les ajuster pour optimiser le résultat. Nous allons maintenant déplacer des marqueurs pour améliorer la rythmique de ce clip.

### Ajuster les marqueurs de coupe d'un clip groove

1. Identifiez les marqueurs indiquant le début des transitoires.

Voici un exemple de marqueurs de transitoires qui peuvent être déplacés :




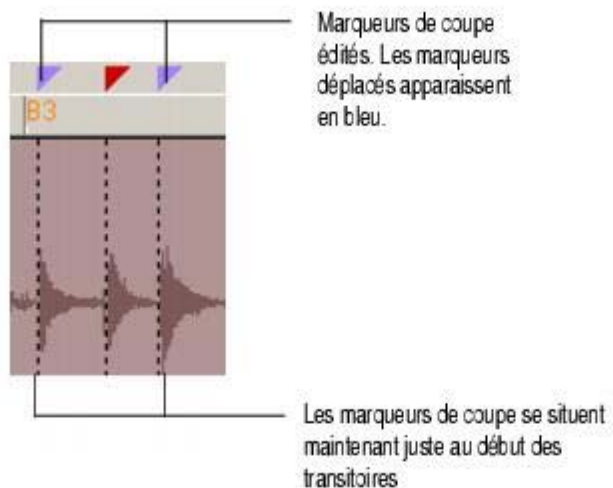
2. Cliquez sur l'outil Sélection .
3. Cliquez sur les marqueurs de coupe à ajuster et faites-les glisser, de manière à ce qu'ils soient calés au tout début des transitoires.

Illustration de la procédure :





Vous pouvez utiliser les deux projets créés pour mieux vous familiariser avec les clips groove. Essayez de nouvelles boucles, modifiez le tempo, ajoutez des marqueurs de hauteur, enregistrez des clips et utilisez-les pour créer vos propres boucles.

Passer au didacticiel suivant : [Didacticiel 7 -- Mixage](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Didacticiel 7 -- Mixage

---

SONAR est doté d'une multitude d'outils destinés au mixage. Vous pouvez automatiser presque tous les potentiomètres, faders et boutons, à l'aide de différentes méthodes. Il est même possible d'automatiser les réglages internes de certains effets. Ainsi, vous pouvez non seulement automatiser les commandes de bus, mais également les paramètres de certains effets. Lorsque votre projet vous convient, vous pouvez l'enregistrer et l'exporter aux formats Wave, MP3, Real Audio ou Windows Media Advanced Streaming Format.

Nous allons maintenant travailler sur le fichier tutorial5.cwb et effectuer les opérations suivantes :

- Application d'effets audio en temps réel
- Automation des réglages internes d'un effet
- Groupement de commandes
- Automation du mixage
- Exportation d'un fichier MP3

Première étape : [Ajout d'effets audio en temps réel](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajout d'effets audio en temps réel

---

Ajoutons un peu de flanger à la première piste de guitare du fichier tutorial5.cwb :

1. Pour appliquer un Flanger à votre piste de guitare, faites un clic droit dans le champ Effets et sélectionnez **Effets audio - Cakewalk - Flanger** dans le menu contextuel.

La boîte de dialogue de l'effet s'affiche alors.

2. Sélectionnez un preset de Flanger dans le champ Presets.
3. Lancez la lecture du projet afin d'écouter le résultat obtenu. Vous pouvez modifier les paramètres de l'effet au cours de la lecture. Il y aura toutefois un léger décalage entre le moment où vous effectuerez les réglages et l'instant où vous pourrez les entendre.

Refermez la boîte de dialogue. Vous pouvez insérer des effets sur les bus de la même manière (clic droit dans le champ Effets du bus, puis sélection d'un effet dans le menu contextuel).

Vous pouvez également supprimer un effet du champ Fx en faisant un clic droit sur le nom de l'effet et en choisissant l'option **Supprimer**

dans le menu qui s'affiche. Au lieu de modifier les réglages à la main, essayons à présent d'automatiser l'effet en dessinant une enveloppe d'automation dans le panneau Clips.

Étape suivante : [Automation des paramètres d'un effet individuel](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Automation des paramètres d'un effet individuel

Dessignons une enveloppe afin d'automatiser l'une des commandes du Flanger :

1. Dans le panneau Clips, faites un clic droit sur la première piste de guitare (celle à laquelle vous avez ajouté l'effet FxFlange) et choisissez **Enveloppes - Créer une enveloppe de piste - FxFlange 1** dans le menu contextuel.

La boîte de dialogue de l'effet Flanger 1 apparaît.

2. Nous pouvons créer une multitude d'enveloppes, mais dans notre exemple, nous allons n'en créer qu'une : dans le champ Type d'enveloppe, cochez l'option Voice 1 Feedback pour créer une enveloppe qui contrôle le niveau de feedback sur la voix 1 de l'effet Flanger.
3. Cliquez sur OK (vous pouvez choisir une couleur d'enveloppe avant de cliquer sur OK, à l'aide du bouton Couleur).

Une ligne continue comportant deux **nuds** (de petits ronds) apparaît en haut du clip de guitare. L'un des noeuds est placé au début du clip et l'autre à la fin du dernier clip du projet. La ligne pointillée qui continue après la fin du projet vous indique qu'il n'y a aucune donnée d'automation sur cette zone de la piste. Seuls les nuds et les lignes continues représentent des valeurs réelles.

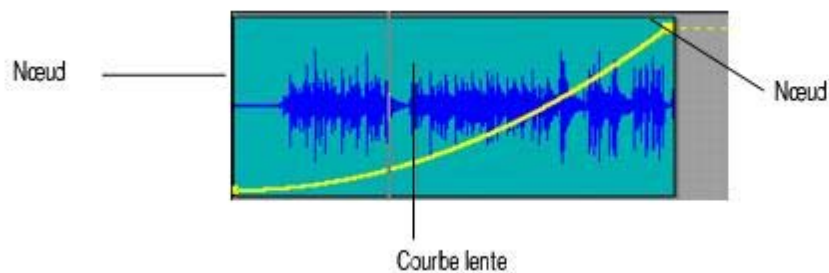
4. Ajoutons un nud à la mesure 17 de la piste de guitare : survolez la ligne au niveau de la mesure 17, jusqu'à ce qu'une double flèche verticale apparaisse en dessous. Faites alors un clic droit sur la ligne.

Le menu Édition des enveloppes s'ouvre à l'écran.

5. Choisissez **Ajouter nud** dans le menu.

Un nouveau nud apparaît sur l'enveloppe en mesure 17.

6. Amenez le curseur sur le nud jusqu'à ce qu'une croix apparaisse, puis tirez le nud jusqu'au sommet de la piste. Vous obtenez ainsi une augmentation progressive du niveau de feedback de la voix 1. Vous remarquerez qu'entre les deux nuds, la ligne est continue. Cela indique la présence de données d'automation entre ces deux nuds.
7. Transformez maintenant la ligne droite entre les deux nuds, la **courbe linéaire**, en **courbe lente**. Pour ce faire, survolez la ligne droite jusqu'à ce qu'une double flèche verticale apparaisse. Faites alors un clic droit sur la ligne et sélectionnez **Courbe lente** dans le menu Édition des enveloppes.



La montée du niveau de feedback de la voix 1 de l'effet Flanger est toujours progressive, mais elle n'est plus linéaire. Vous pouvez glisser les courbes, linéaires ou non, verticalement mais pas horizontalement. Pour modifier leurs positions horizontales, déplacez le nud de l'une des extrémités de la courbe. Vous pouvez glisser les nuds dans toutes les directions.

Étape suivante : [Groupement de commandes](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Groupement de commandes

---

Pour simplifier la manipulation des paramètres, il est possible de réunir plusieurs faders au sein d'un même groupe. Ainsi, si vous souhaitez monter le volume de plusieurs pistes à la fois, il peut être utile de réunir les faders correspondants dans un même groupe. Il suffit alors de déplacer le fader de volume de l'une des pistes en question pour que ceux de toutes les autres le suivent. Il est par ailleurs possible de faire réagir les paramètres en sens inverse. Vous pouvez par exemple faire en sorte que le volume d'une piste baisse lorsque le volume d'une autre piste augmente.

Regrouper des faders :

1. Dans la vue Pistes (ou Console), faites un clic droit sur le fader de volume de la piste 2 (basse).
2. Dans le menu qui s'affiche, sélectionnez l'option **Grouper**, puis sélectionnez la lettre **A** dans la liste déroulante. Le fader en question est alors affecté au groupe A. Un marqueur rouge vient d'ailleurs s'afficher à côté du fader de volume pour indiquer qu'il fait partie du groupe A, dont la couleur est le rouge. Vous pouvez également personnaliser la couleur et le nom de votre groupe en sélectionnant **Nouveau**.
3. Répétez les étapes 1 et 2 pour les pistes 3 et 4.

Vous avez groupé les faders de volume de trois pistes. Il vous suffit alors de déplacer l'un des faders pour que tous les autres le suivent. Si vous souhaitez déplacer un fader indépendamment des autres, maintenez la touche Ctrl enfoncée lorsque vous le déplacez. Pour sortir un fader de son groupe, faites un clic droit dessus et choisissez l'option **Retirer du groupe** dans le menu contextuel.

Étape suivante : [Automatisation du mixage](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)



<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Automation du mixage

---


## L'automation

est un procédé qui permet d'enregistrer les mouvements des faders lors du mixage. Automatisons le fader de volume de la piste 4. Pour ce faire :

1. Ramenez la position de lecture au début du projet.
2. Activez le bouton Écrire l'automation  sur la piste 4.
3. Affichez la barre d'outils Automation au moyen de la commande **Vues - Barres d'outils - Automation**.
4. Vérifiez que le bouton Activer la lecture de l'automation  de la barre d'outils Automation est enclenché (de couleur bleu).
5. Lancez la lecture et déplacez le fader de volume de la piste 4 en cours de lecture.
6. Arrêtez la lecture en cliquant sur le bouton Stop ou en appuyant sur la barre d'espace.

Vous venez d'automatiser le fader de volume de la piste 4 dans votre projet. SONAR trace la courbe d'automation (appelée enveloppe) dans le panneau Clips de la piste 4. Vous pouvez masquer ou afficher les enveloppes en utilisant la flèche de déroulement située à côté du bouton de l'outil Enveloppe  dans la barre d'outils de la vue Pistes. Vous pouvez également utiliser le menu contextuel du panneau Clips ou encore, le menu Édition des enveloppes. À présent, il suffit de relancer la lecture du projet pour voir le fader se déplacer automatiquement à l'écran.

1. Revenez au début du projet.
2. Lancez la lecture du projet en appuyant sur la barre d'espace.

Vous pouvez voir le fader bouger et suivre les mouvements que vous lui aviez imprimés lors de l'enregistrement. Pour comparer ce mixage avec le mixage sans automation, cliquez sur le bouton Activer la lecture de l'automation , puis relancez la lecture du projet. En cliquant sur ce bouton, vous pouvez activer ou désactiver la lecture des données d'automation enregistrées.

Pour désactiver toutes les commandes automatisées, il vous suffit de cliquer sur le témoin rouge AUTO qui se trouve dans la barre d'état.

Étape suivante : [Exportation d'un fichier MP3](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Exportation d'un fichier MP3

---

Une fois que votre projet est finalisé et terminé, vous pouvez l'exporter sous différents formats de fichiers. Quelques exemples :

- Wave (format CD)
- MP3
- Format Windows Media Advanced Streaming

Lors de l'exportation, SONAR vous demande si vous désirez inclure les effets, l'automation et les paramètres de Mute et de Solo dans le fichier final.

Exportons notre projet au format MP3 :

1. Vérifiez qu'aucune des pistes que vous souhaitez exporter n'est mutée ou archivée. Si vous souhaitez exporter uniquement une ou deux pistes, il est plus simple de les faire passer en mode solo que de muter toutes les autres.
2. Si nécessaire, délimitez la zone du projet à exporter. Si certaines pistes utilisent des effets en temps réel (une reverb ou un delay, par exemple), sélectionnez l'intégralité du projet plus une ou deux mesures supplémentaires en fin de projet, afin que l'effet ait le temps de s'estomper complètement.
3. Ouvrez ensuite la boîte de dialogue Exporter vers un fichier audio en cliquant sur **Fichier - Exporter - Audio**.
4. Dans le champ Regarder dans, sélectionnez un dossier de destination.
5. Donnez un nom au futur fichier.
6. Choisissez le format MP3 dans la liste déroulante Fichiers de type.
7. Dans le champ Format de canal, sélectionnez l'une des options suivantes:
  - Mono : toutes les pistes exportées seront rassemblées dans un fichier mono.
  - Stéréo : toutes les pistes exportées seront rassemblées dans un fichier stéréo.
  - Canaux séparés : toutes les pistes et tous les clips exportés seront mixés vers deux fichiers mono séparés correspondant aux canaux droit et gauche.
8. Dans le champ Résolution, sélectionnez la résolution du futur fichier. Pour les MP3, optez pour une résolution de 16.
9. Dans le champ Bus source, sélectionnez une ou plusieurs cartes son dans la liste proposée. Si vous en sélectionnez plusieurs, vous pouvez cocher l'option Associer chaque bus à un pré-mixage indépendant afin de créer des fichiers séparés pour chaque interface sélectionnée dans le champ Bus source.
10. Vous pouvez ignorer cette étape si les sorties des pistes à réunir sont identiques (c'est-à-dire si les champs Sortie font référence à la même sortie ; ce devrait être le cas dans cet exemple). Si ce n'est pas le cas, dans le champ Séparation, choisissez l'une des options suivantes :
  - Associer chaque bus à un pré-mixage indépendant : sélectionnez cette option si les pistes à combiner sont routées en sortie vers des bus différents et que vous souhaitez créer des fichiers différents pour chacune de ces sorties.
  - Associer chaque sortie principale à un pré-mixage indépendant : sélectionnez cette option si les sorties des pistes à combiner sont routées vers des sorties principales différentes et que vous souhaitez créer des fichiers différents pour chacune de ces sorties.
  - Associer toutes les sorties principales à un seul mixage : sélectionnez cette option si les sorties des pistes à combiner sont routées vers des sorties principales différentes et que vous souhaitez créer un seul fichier, regroupant les signaux de toutes ces sorties principales.
11. Dans le champ Éléments à inclure, sélectionnez les effets que vous souhaitez inclure dans le fichier final. En général, il vaut mieux sélectionner toutes les options proposées.

**Remarque :** Si l'option Mute/Solo est cochée, les pistes mutées seront exclues du fichier exporté et seules les pistes en mode solo seront exportées, le cas échéant.

12. Cliquez sur Exporter.

Vous accédez à la boîte de dialogue Options d'exportation MP3 Cakewalk (version d'évaluation).

13. Configurez le format du futur fichier MP3. Le bouton Aide de la boîte de dialogue vous fournit de plus amples détails sur les options proposées.

14. Une fois vos options définies, cliquez sur le bouton OK.

SONAR compresse et mixe le projet vers un fichier portant l'extension

.mp3. Ce fichier est placé dans le dossier que vous avez sélectionné dans le champ Regarder dans de la boîte de dialogue Exporter vers un fichier audio.

Étape suivante : [Didacticiel 8 -- Utilisation des synthétiseurs virtuels](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Didacticiel 8 -- Utilisation des synthétiseurs virtuels

---

Un synthétiseur virtuel est un logiciel capable de produire différents sons via votre interface audio (votre carte son) en réponse aux données MIDI transmises par un contrôleur MIDI ou un séquenceur virtuel. SONAR supporte la plupart des synthétiseurs virtuels, notamment les instruments aux formats DXi, ReWire et VST. La vue Rack de synthés de SONAR vous permet d'insérer un synthétiseur virtuel en une seule étape.

Le Cakewalk TTS-1 est un bon exemple d'instrument virtuel. C'est ce synthétiseur que nous utiliserons dans le cadre de ce didacticiel. Ce synthé virtuel prenant en charge les formats à sorties multiples, il dispose de quatre sorties. Vous avez probablement installé le Cakewalk TTS-1 en même temps que SONAR. Pour vérifier que cet instrument est bien installé, ouvrez un projet comprenant au moins une piste audio et faites un clic droit sur le champ FX d'une piste audio pour ouvrir le menu contextuel des plug-ins, et repérez la rubrique **Synthétiseurs virtuels**

. Cakewalk TTS-1 doit apparaître dans la liste. Si ce n'est pas le cas, insérez le CD de SONAR dans votre lecteur de CD-ROM, installez les synthétiseurs virtuels et notamment le Cakewalk TTS-1 sur votre disque dur, puis relancez SONAR.

Sujets abordés dans ce didacticiel :

- Insertion du Cakewalk TTS-1 dans un projet
- Lecture de pistes MIDI par l'intermédiaire d'un synthétiseur virtuel
- Conversion des pistes de synthétiseurs virtuels en pistes audio

Première étape : [Insertion du Cakewalk TTS-1 dans un projet](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insertion du Cakewalk TTS-1 dans un projet

---

Lorsqu'un synthétiseur virtuel est inséré dans un projet, son nom apparaît dans les menus déroulants des sorties des pistes MIDI et dans les entrées des pistes audio.

## Insérer le Cakewalk TTS-1 dans un projet

1. Ouvrez un projet MIDI. Dans le cadre de ce didacticiel, nous choisirons tutorial8.cwp.
2. Sélectionnez **Insérer - Synthés virtuels** et choisissez Cakewalk TTS-1 dans le menu contextuel.

La boîte de dialogue Options d'insertion du synthé virtuel s'affiche.

3. Dans les champs Créer ces pistes, désélectionnez Source MIDI. En effet, nous voulons router des pistes existantes vers le Cakewalk TTS-1.
4. Sélectionnez Toutes les sorties audio du synthé, car nous allons utiliser une piste de synthé différente pour chacune des 4 sorties du TTS-1. Le TTS-1 figure déjà dans les entrées audio des nouvelles pistes de synthé.
5. Dans Ouvrir ces fenêtres, sélectionnez Page des propriétés du synthé et Rack de synthés. Ces deux options ouvrent respectivement la page des propriétés du Cakewalk TTS-1 (c'est-à-dire son interface) et la vue Rack de synthés.
6. Cliquez sur OK.

SONAR insère alors 4 pistes de synthés dont les entrées sont reliées aux sorties du TTS-1 (vous remarquerez que le nom du synthé virtuel figure à côté des numéros de ces pistes), puis ouvre la vue Rack de synthés dans laquelle le TTS-1 occupe la première ligne. Par ailleurs, la page des propriétés du synthé virtuel s'affiche à l'écran.

Vous pourrez remarquer que le champ Sortie de la piste MIDI est baptisé Cakewalk TTS-1 1. Ce « 1 » indique qu'il s'agit là de la première instance du TTS-1 dans ce projet. Si vous insérez une autre instance ou une copie du TTS-1 dans le projet, à l'aide de la commande **Insérer - Synthé virtuel**, elle sera baptisée Cakewalk TTS-1 2 et fonctionnera en totale indépendance. Les données MIDI des pistes routées vers la sortie Cakewalk TTS-1 1 n'ont aucun effet sur celles qui sont routées vers la sortie Cakewalk TTS-1 2.

Étape suivante : [Lecture de pistes MIDI via un synthétiseur virtuel](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Lecture de pistes MIDI via un synthétiseur virtuel

---

Maintenant que vous vous êtes assuré que le Cakewalk TTS-1 était installé, essayons certains de ses sons sur des données MIDI pré-enregistrées.

## Faire jouer des pistes MIDI par le Cakewalk TTS-1

1. Écartez pour le moment la page des propriétés du TTS-1 et, dans la première piste MIDI (Guitare 1), cliquez sur la flèche de déroulement du champ Sortie, puis sélectionnez Cakewalk TTS-1 en sortie.
2. Configurez les champs Sortie de toutes les autres pistes MIDI sur Cakewalk TTS-1. **Remarque** : Lorsque le curseur se trouve sur le champ Sortie d'une piste, le fait d'appuyer sur les flèches haut ou bas fait passer le curseur sur le même champ de la piste précédente ou suivante.
3. Insérons un changement de patch sur la piste 1 : sélectionnez la piste Guitare 1 en cliquant sur son numéro, puis amenez la position de lecture sur le marqueur Couplet 1 en cliquant sur le bouton Marqueur suivant , qui se trouve dans la barre d'outils Marqueurs (si celle-ci n'est pas visible, allez au menu **Vues - Barres d'outils** et cochez Marqueurs).
4. Cliquez sur **Insérer - Changement de banque/patch**. Vous accédez à la boîte de dialogue Changement de banque/patch.
5. Dans le champ Banque, sélectionnez 15488-Preset Normal 0, et dans le champ Patch, sélectionnez Overdrive Gt, puis cliquez sur OK.

Vous venez de router vos pistes MIDI vers le Cakewalk TTS-1 et d'insérer un changement de patch. Revenez au début du projet, puis lancez la lecture et écoutez le Cakewalk TTS-1 lire vos pistes.

Étape suivante : [Conversion de pistes de synthés virtuels en pistes audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Conversion de pistes de synthés virtuels en pistes audio

---

Une fois votre projet terminé et finalisé, il est extrêmement simple de convertir les pistes MIDI des synthés virtuels en pistes audio. Vous pouvez également les convertir en fichiers Wave, MP3 ou sous d'autres formats d'exportation.

Vous pouvez également procéder à des conversions provisoires grâce au figé. Pour de plus amples détails, voir [Figer les pistes et les synthés](#)

## Convertir des pistes de synthés virtuels en nouvelles pistes audio

1. Mutez toutes les pistes que vous ne souhaitez pas convertir. Attention à ne pas muter les pistes de synthés sur lesquelles est inséré le synthé, ni les pistes MIDI que vous utilisez comme source.
2. Configurons nos pistes MIDI pour qu'elles utilisent les différentes sorties du TTS-1 : dans l'interface du TTS-1, cliquez sur le bouton System pour ouvrir le panneau System Settings, puis cliquez sur le bouton Option pour ouvrir la boîte de dialogue Options.
3. Dans l'onglet Output Assign, repérez la colonne Tone Name et cliquez sur l'un des quatre boutons Output situés à côté de chaque nom dans la colonne Tone Name. Vos instruments MIDI sont ainsi routés vers les différentes sorties audio du TTS-1. Cliquez sur le bouton Fermer.
4. Lancez la commande **Edition - Convertir sur pistes**.

La boîte de dialogue Convertir sur pistes s'ouvre à l'écran.

5. Dans le champ Catégorie source, sélectionnez Pistes.
6. Dans le champ Format de canal, choisissez Mono ou Stéréo, en fonction de ce que vous voulez obtenir.
7. Dans le champ Source/Bus, vérifiez que les 4 sorties sont sélectionnées. Vous créerez ainsi une piste distincte pour chaque sortie sélectionnée. Si vous préférez combiner les pistes MIDI sur une seule piste audio, routez-les toutes vers une même sortie (étape 3), puis sélectionnez uniquement cette sortie dans le champ Source/Bus.
8. Dans le champ Éléments à inclure, assurez-vous que toutes les cases sont sélectionnés.
9. Cliquez sur OK.

SONAR crée de nouvelles pistes audio à partir des sorties sélectionnées. Après la conversion, n'oubliez pas de muter vos pistes MIDI pour ne pas qu'elles soient jouées en même temps que les nouvelles pistes audio.

## Exporter des pistes de synthétiseurs virtuels vers des fichiers Wave, MP3 ou d'autres formats

1. Mutez toutes les pistes que vous ne souhaitez pas exporter. Attention à ne pas muter les pistes de synthés sur lesquelles est inséré le synthé, ni les pistes MIDI que vous utilisez comme source. Si vous avez converti vos pistes de synthés virtuels en nouvelles pistes audio dans la procédure précédente, mutez ces nouvelles pistes audio afin de ne pas exporter deux copies de chaque piste.

2. Utilisez la commande **Fichier - Exporter - Audio**.

La boîte de dialogue Exporter vers un fichier audio s'ouvre.

3. Dans le champ Regarder dans, choisissez l'emplacement où vous souhaitez enregistrer le fichier exporté.
4. Tapez un nom dans le champ Nom du fichier.
5. Dans le champ Fichiers de type, sélectionnez le type de fichier à créer. Si vous désirez créer un

CD à partir de ce projet, sélectionnez RIFF Wave.

6. Dans le champ Catégorie source, sélectionnez Pistes si vous voulez créer des fichiers distincts pour chaque piste MIDI, ou Mixage complet si vous voulez créer un seul fichier. Si vous désirez créer un CD à partir de ce projet, sélectionnez Mixage complet.
7. Choisissez le format de canal, la fréquence d'échantillonnage et la résolution appropriés pour le ou les fichiers à créer. Si vous exportez vers un seul fichier, ne cochez pas l'option Canaux séparés dans Format de canal. Si vous désirez créer un CD à partir de ce projet, sélectionnez Stéréo.
8. Dans le champ Source/Bus, sélectionnez toutes les sorties si vous avez choisi Pistes à l'étape 6, ou acceptez la valeur par défaut si vous avez choisi Mixage complet.
9. Si vous désirez créer un CD, sélectionnez 44 100 dans le champ Fréquence d'échantillonnage.
10. Pour la création d'un CD, sélectionnez 16 dans le champ Résolution.
11. Dans le champ Dithering, sélectionnez Aucun pour ce didacticiel. Le dithering est une fonction évoluée sur laquelle vous en apprendrez davantage dans d'autres sections de ce manuel.
12. Dans le champ Éléments à inclure, assurez-vous que toutes les cases sont sélectionnées, y compris la case Moteur 64 bits.
13. Cliquez sur OK.

SONAR crée un ou plusieurs fichiers audio au format spécifié. Naviguez jusqu'au dossier spécifié et écoutez vos nouveaux fichiers à l'aide d'un double-clic.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

## Didacticiel 9 -- Drum maps

---

Dans SONAR, les drum maps vous permettent d'assigner une même piste MIDI à plusieurs sorties. Les pistes de batterie MIDI apparaissent dans le panneau Grille de batterie de la vue Piano Roll. Dans le panneau Tableau des notes, vous pouvez associer des hauteurs à des notes et les associer à autant de sorties physiques ou virtuelles que vous le souhaitez.

Dans ce didacticiel, nous allons créer une drum map et une piste de batterie MIDI avec le pinceau à patterns, et nous l'utiliserons pour affecter des notes de batterie à différentes sorties.

Première étape : [Créer un projet](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Créer un projet

---

Nous devons tout d'abord créer un nouveau projet.

1. Sélectionnez **Fichier - Nouveau**.
2. Dans la boîte de dialogue Nouveau fichier de projet, saisissez Didacticiel 9 dans le champ Nom.
3. Sélectionnez Modèle normal dans la liste des modèles, puis cliquez sur OK.

Étape suivante : [Création d'une drum map](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Création d'une drum map

---

Les drum maps vous permettent d'affecter les hauteurs de notes d'une même piste MIDI à différentes sorties virtuelles ou physiques.

**Remarque :** Avant de commencer, vérifiez que vous avez sélectionné des périphériques MIDI. Pour cela, sélectionnez **Options - Périphériques MIDI**. [Sélectionner des périphériques MIDI](#)

## Créer une nouvelle drum map

1. Dans une piste MIDI, cliquez sur la flèche descendante Sortie et choisissez **Gestionnaire de drum maps** dans le menu qui s'affiche.

La boîte de dialogue Gestionnaire de drum maps apparaît.

2. Cliquez sur le bouton Créer une drum map .

Une nouvelle drum map apparaît dans le champ Drum maps utilisées dans le projet en cours.

3. Cliquez sur la flèche de déroulement Presets et choisissez GM Drums (Complete Kit).
4. Dans la colonne Port de sortie, cliquez sur une des flèches descendantes, tenez enfoncées les touches Ctrl et Maj, et cliquez sur le nom du port ou de l'instrument sur lequel la batterie doit être jouée.

Toutes les entrées Port de sortie changent en faveur de celle que vous venez de sélectionner. Plus tard, nous verrons comment router certaines notes vers des sorties différentes.

5. Dans la colonne Can, vérifiez que toutes les entrées sont sur 10, ou sur le canal MIDI utilisé par vos sons de batterie.
6. Fermez le Gestionnaire de drum maps.

Passer à l'étape suivante : [Création d'une piste de batterie](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Création d'une piste de batterie

---

Vous pouvez employer n'importe quelle piste MIDI vierge pour la batterie. Si vous n'avez pas de piste MIDI, créez-en une avec la commande **Insérer - Piste MIDI**


## Affecter une piste MIDI à une drum map

1. Ouvrez la vue Pistes si elle est réduite.
2. Dans la piste que vous voulez affecter à une drum map, cliquez sur la flèche descendante Sortie et choisissez **DM1-GM Drums (Complete Kit)** dans le menu qui apparaît.

## Créer une piste de batterie avec le pinceau à patterns

1. Sélectionnez la piste que vous venez d'affecter à une drum map et choisissez **Vues - Piano Roll**

La piste de batterie vierge apparaît dans le panneau Grille de batterie de la vue Piano Roll.

2. Dans la vue Piano Roll, cliquez sur la flèche descendante située à droite de l'outil Pinceau à patterns  et sélectionnez **Patterns Grosse caisse+Caisse claire (R-T) - Stacy 7**.
3. Cliquez à nouveau sur la flèche et choisissez **Utiliser polyphonie du pattern**. Cette option indique à SONAR qu'il doit utiliser les valeurs de hauteur d'origine lorsque des notes sont « peintes » dans le panneau Grille de batterie.
4. Cliquez sur le pinceau à patterns pour le sélectionner.
5. En partant du début de votre piste, tenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser l'outil Pinceau à patterns sur quelques mesures dans le panneau Grille de batterie.

Une série de notes, à des hauteurs différentes, apparaît dans le panneau Grille de batterie. Si vous ne voyez pas de notes, faites défiler verticalement la grille pour les afficher.

6. Cliquez à nouveau sur la flèche descendante du pinceau à patterns et choisissez **Patterns Cymbales (C-F) - Fill 4**.
7. Répétez l'étape 5.
8. Écoutez votre piste de batterie. Essayez de mémoriser grossièrement les sons de batterie entendus, car ils vont changer.

Il est maintenant temps de mélanger le tout. Envoyons quelques-uns des sons de batterie vers une autre sortie.

Étape suivante : [Affectation de sorties différentes aux notes de batterie](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affectation de sorties différentes aux notes de batterie

---

Nous devons tout d'abord créer une sortie. Ouvrez le Cakewalk TTS-1, car c'est ce synthé virtuel que nous allons utiliser pour cette partie du didacticiel.

## Ouvrir le Cakewalk TTS-1

1. Sélectionnez **Vues - Rack de synthés** dans le menu.
2. Cliquez sur le bouton Insérer un synthé  dans la barre d'outils Rack de synthés, puis sélectionnez **Synthés virtuels - Cakewalk TTS-1** dans le menu qui s'affiche.

La boîte de dialogue Options d'insertion du synthé virtuel s'affiche.

3. Vérifiez que l'option Source MIDI source est décochée dans la section Créer ces pistes.
4. Dans cette même section, cochez l'option Première sortie audio du synthé. Cette option crée une piste de sortie audio unique.
5. Dans la section Ouvrir ces fenêtres, cochez l'option Page des propriétés du synthé. Cette option ouvre le synthé Cakewalk TTS-1 dès que vous fermez la boîte de dialogue Options d'insertion de synthé virtuel.
6. Cliquez sur OK.
7. Une piste reliée à la sortie audio du TTS-1 apparaît dans la vue Pistes et l'interface du synthé s'ouvre. Si vous ne voyez pas la piste, faites défiler le panneau Pistes pour la trouver.

À présent, nous pouvons affecter les notes à des sorties différentes.

## Affecter une note à une nouvelle sortie

1. Choisissez votre piste de batterie et ouvrez la vue Piano Roll en sélectionnant **Vues - Piano Roll** dans le menu.
2. Faites un clic droit dans le panneau Tableau des notes (la liste des noms de percussions à l'extrême gauche de la vue Piano Roll) et sélectionnez **Gestionnaire de drum maps** dans le menu qui s'affiche.

Le Gestionnaire de drum maps s'ouvre.

3. Dans le Gestionnaire de drum maps, repérez la note d'entrée 46 (Bb3), c'est-à-dire si b3, puis affectez à cette note le port de sortie du Cakewalk TTS-1.

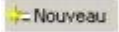
Le nouveau couple Port/Canal Cakewalk TTS-1 1 / 10 apparaît dans les champs Port et Canal, en bas du Gestionnaire de drum maps.

4. Dans la colonne Banque du couple Port/Canal Cakewalk TTS-1 1 / 1, sélectionnez 15360-Preset Rhythm.
5. Dans la colonne Patch du couple Port/Canal Cakewalk TTS-1 1 / 1, sélectionnez Standard Set (kit standard).
6. Dans le Gestionnaire de drum maps, repérez la note d'entrée 38 (D3), c'est-à-dire si ré 3, puis affectez à cette note le port de sortie du Cakewalk TTS-1.
7. Refermez le Gestionnaire de drum maps et lancez la lecture de votre projet pour écouter les différents sons de batterie.

## Modifier les autres paramètres des drum maps

Vous pouvez ouvrir le Gestionnaire de drum maps à partir du menu Sortie d'une piste MIDI, ou avec la commande **Options-Gestionnaire de drum maps**.

Dans le Gestionnaire de drum maps, vous disposez des options de configuration suivantes :

Pour...		Procédure...
Ajouter une ligne (une hauteur de note à affecter)		Cliquez sur le bouton Ajouter une nouvelle entrée au drum map 
Modifier la valeur d'une note d'entrée (In Note)		Double-cliquez dans la cellule concernée et saisissez une valeur. L'autre solution consiste à cliquer sur le côté droit de la cellule, puis, lorsque le curseur se transforme en double flèche verticale, à le tirer vers le haut ou vers le bas pour augmenter ou diminuer la valeur.
Changer un nom		Double-cliquez sur la cellule concernée et saisissez un nouveau nom.
Changer le canal		Cliquez sur la flèche descendante de la cellule du canal visé et sélectionnez un canal dans le menu qui s'affiche.
Changer le port de sortie		Cliquez sur la flèche descendante de la cellule Port de sortie et choisissez un port dans le menu qui s'affiche.
Modifier le paramètre Vél+		Double-cliquez dans la cellule concernée et saisissez une valeur. L'autre solution consiste à cliquer sur le côté droit de la cellule, puis, lorsque le curseur se transforme en double flèche verticale, à le tirer vers le haut ou vers le bas pour augmenter ou diminuer la valeur.
Modifier le paramètre V Scale		Double-cliquez dans la cellule concernée et saisissez une valeur. L'autre solution consiste à cliquer sur le côté droit de la cellule, puis, lorsque le curseur se transforme en double flèche verticale, à le tirer vers le haut ou vers le bas pour augmenter ou diminuer la valeur.

Une fois que vous êtes satisfait des sons de batterie que vous avez affectés, vous pouvez les mixer vers un fichier audio.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Didacticiel 10 -- Synthétiseur virtuel Cyclone

---

Ce didacticiel détaille le fonctionnement de Cyclone. Vous y apprendrez comment ouvrir, lire et éditer des boucles en créant un morceau court.

Étape suivante : [Présentation de Cyclone](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Présentation de Cyclone

---

Cyclone vous permet de déclencher des tranches individuelles de fichiers Riff Wave ou ACID. Vous disposez de 16 pads auxquels vous pouvez affecter un fichier différent. Vous pouvez déclencher les pads avec un fichier MIDI, votre souris ou un clavier MIDI. Il est possible de modifier le contenu et la longueur de chaque fichier, tout en se calant sur les variations de tempo et les marqueurs de hauteur de SONAR.

Commençons par ouvrir Cyclone.

## Ouvrir Cyclone

1. Ouvrez un nouveau projet en sélectionnant **Fichier - Nouveau**.
2. Dans la boîte de dialogue Nouveau fichier de projet, saisissez Didacticiel 10 dans le champ Nom.
3. Sélectionnez Modèle normal dans la liste des modèles, puis cliquez sur OK.
4. Sélectionnez **Vues - Rack de synthés**.

Le rack de synthés s'affiche.

5. Dans le Rack de synthés, cliquez sur le bouton Insérer des synthés virtuels  et sélectionnez Cyclone dans le menu qui s'affiche.

La boîte de dialogue Options d'insertion de synthé virtuel apparaît alors.

6. Dans le cadre de ce didacticiel, sélectionnez Première sortie audio du synthé dans la section Créer ces pistes et Page des propriétés du synthé dans la section Ouvrir ces fenêtres.
7. Cliquez sur OK.

Cyclone et sa piste de sortie audio s'affichent.

Ajoutons maintenant quelques fichiers.

Étape suivante : [Ajout de fichiers à un groupe pad](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajout de fichiers à un groupe pad

---

Vous disposez de plusieurs méthodes pour affecter un fichier à un groupe pad.

## Importer des fichiers dans un groupe pad

1. Cliquez sur le bouton Charger les fichiers du groupe pad 1.

La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.

2. Ouvrez le dossier Didacticiels situé dans le répertoire d'installation de SONAR.
3. Dans le dossier Didacticiels, sélectionnez 100beat2.wav et cliquez sur Ouvrir.

La boucle

100beat2.wav s'affiche dans le rack de boucles et dans la vue Boucle.

## Importer des fichiers dans le rack de boucles

1. Dans le rack de boucles, cliquez sur le bouton Charger les fichiers.

La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.

2. Ouvrez le dossier Didacticiels situé dans le répertoire d'installation de SONAR.
3. Dans le dossier Didacticiels, sélectionnez 100FX.wav et cliquez sur Ouvrir.

La boucle

100FX.wav s'affiche dans le rack de boucles et dans la vue Boucle.

## Faire glisser des fichiers du rack de boucles vers un groupe pad

- Cliquez sur 100FX dans le rack de boucles et faites-le glisser vers le pad 2.

## Déplacer des fichiers de l'Explorateur de boucles vers le rack de boucles

1. Sélectionnez Vues - Explorateur de boucles.
2. Dans l'Explorateur de boucles, naviguez jusqu'au dossier Didacticiels situé dans le répertoire d'installation de SONAR.
3. Cliquez sur la boucle 100onetwo.wav et faites-la glisser vers le pad 3.
4. Cliquez sur la boucle 100organ.wav et faites-la glisser vers le pad 4.

Cliquez sur le bouton Pré-écoute pour écouter le morceau.

Effectuez maintenant quelques modifications.

Étape suivante : [Paramétrage du volume et du panoramique d'un pad](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Paramétrage du volume et du panoramique d'un pad

---

Nous allons maintenant manipuler quelques-unes des commandes du groupe pad.

## Modifier le volume et le panoramique d'un groupe pad

1. Dans le groupe pad 2, cliquez sur le potentiomètre Volume et déplacez la souris vers le bas pour baisser le volume jusqu'à ce que son indicateur de niveau soit vertical.
2. Répétez l'étape 1 pour le potentiomètre de volume du groupe pad 3.
3. Dans le groupe pad 2, cliquez sur le potentiomètre Panoramique et déplacez la souris vers le haut jusqu'à ce que le panoramique soit complètement à gauche.
4. Dans le groupe pad 4, cliquez sur le potentiomètre Panoramique et déplacez la souris vers le bas jusqu'à ce que le panoramique soit complètement à droite.

Cliquez sur Lecture pour entendre simultanément tous les groupes pad.

Examinons maintenant différentes manières d'utiliser Cyclone.

Étape suivante : [Jouer avec Cyclone](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Jouer avec Cyclone

---

Maintenant que nous avons ajouté des boucles et ajusté les paramètres des groupes pad, nous pouvons utiliser Cyclone comme un instrument en temps réel et exploiter ses fonctionnalités de synthèse.

## Jouer une piste MIDI existante avec Cyclone

Nous allons tout d'abord créer une piste MIDI qui déclenchera les pads de Cyclone.

1. Dans la vue Pistes, sélectionnez une piste MIDI vide. Si vous n'avez pas de piste MIDI vide, créez-en une en utilisant **Insérer - Piste MIDI**.
2. Dans le champ Sortie de la piste MIDI, sélectionnez Cyclone 1.
3. Sélectionnez la piste MIDI et ouvrez la vue Piano Roll.
4. Dans la vue Piano Roll, faites un clic droit sur le bouton Magnétisme pour ouvrir la boîte de dialogue correspondante.
5. Dans la boîte de dialogue Magnétisme, cliquez sur l'option Temps musical et choisissez la valeur Mesure.
6. Dans la section Mode de la boîte de dialogue Magnétisme, sélectionnez l'option Caler sur et cliquez sur OK.
7. Cliquez sur le bouton de l'outil Crayon.
8. Utilisez votre souris pour déplacer l'outil Crayon sur le panneau Notes de la vue Piano Roll.
9. Entrez une note C5 (do5) au tout début de la piste.
10. Entrez une note D5 (ré5) à la cinquième mesure.
11. Entrez une note E5 (mi5) au départ de la piste.
12. Entrez une note F5 (fa5) en début de piste et à la cinquième mesure.
13. Tirez les notes C5 (do5) et E5 (mi5) jusqu'à ce que leur durée soit de huit mesures. (Si l'option Effacement automatique est activée, vous devez la désactiver pour que la durée de la note puisse être étirée. Désactivez l'option Effacement automatique en cliquant sur la flèche noire à droite de l'outil Crayon et en cliquant sur la commande Effacement automatique. Lorsqu'elle est désactivée, la commande est décochée.)
14. Tirez l'extrémité de la note D5 (ré5) jusqu'à ce que sa durée soit de quatre mesures (jusqu'à la mesure huit).
15. Tirez les extrémités des notes F5 (fa5) jusqu'à ce que leur durée soit de deux mesures (elles se terminent donc respectivement aux mesures 2 et 6).
16. Revenez au début du projet et lancez la lecture.
17. Faites des essais en modifiant les points de départ des notes et leurs durées.

Vous pouvez jouer sur Cyclone soit en cliquant sur les pads à déclencher (et en cliquant à nouveau pour arrêter le pad), soit en utilisant un contrôleur externe. Essayons les deux méthodes.

## Jouer sur Cyclone avec la souris

Dans Cyclone, dès que vous cliquez sur un pad, la lecture de la première boucle commence. Il suffit de cliquer sur les pads pour lancer la lecture et de cliquer une nouvelle fois pour les arrêter.

## Jouer sur Cyclone avec un clavier ou un contrôleur MIDI

Dans le cadre de ce didacticiel, nous présumons que vous disposez d'un contrôleur MIDI externe (un clavier, par exemple). Dans le cas contraire, veuillez passer à la partie suivante du didacticiel, ["Édition des boucles dans l'éditeur de boucle" on page 156](#)Édition des boucles dans l'éditeur de boucle

. Nous sommes loin d'avoir exploité toutes les fonctionnalités de Cyclone !

1. Vérifiez que votre périphérique MIDI est correctement raccordé.
2. Sélectionnez la piste MIDI qui est affectée à Cyclone.
3. Sur votre clavier MIDI, maintenez les touches C5, D5, E5 ou F5 enfoncées (ce sont les touches



do, ré, mi, fa centrales sur votre clavier).

La boucle appropriée est lue par Cyclone.

Créons maintenant de nouvelles boucles en remplaçant des tranches.

Étape suivante : [Édition des boucles dans l'éditeur de boucle](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Édition des boucles dans l'éditeur de boucle

---

Chacune des pulsations d'une boucle, telles qu'elles apparaissent dans la vue Boucle ou dans l'éditeur de pad, peut être remplacée par une pulsation d'une autre boucle.

## Remplacer des tranches

1. Cliquez sur le bouton Charger les fichiers du pad 5 et choisissez maracas.wav dans le dossier Didacticiels.
2. Dans la barre d'outils de Cyclone, cliquez sur le bouton Pré-écoute automatique.
3. Sélectionnez la boucle de maracas dans le rack de boucles.

La boucle de maracas s'affiche dans la vue Boucle.

4. Dans la vue Boucle, cliquez sur la première tranche de la boucle de maracas. C'est cette tranche que nous utiliserons pour remplacer certaines tranches du pad 1.
5. Cliquez et faites glisser la première tranche de la boucle de maracas de l'éditeur de pad vers les tranches du pad 1.
6. Placez la boucle sur la troisième tranche. Elle correspond à un coup de cymbale qui se trouve au milieu du temps 1 de la boucle 100beat2.wav.
7. Écoutez les autres tranches du pad 1 et remplacez certaines tranches de la boucle de maracas par des parties de la boucle 100beat2.wav
8. Lancez la lecture dans Cyclone pour écouter les changements.

Le Cyclone DXi a bien d'autres ressources. Pour plus d'informations, consultez [Utilisation du Cyclone](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Contrôle de la lecture

---

Pendant la lecture d'un projet SONAR, vous disposez d'un contrôle total sur de nombreux paramètres : tempo ou vitesse de lecture, choix des pistes à lire, cartes son ou périphériques à utiliser pour la lecture. C'est également vous qui décidez du son final des pistes. La plupart des fonctions de lecture sont accessibles à partir de la barre Transport grand format.

SONAR, grâce à ses nouvelles fonctionnalités multi-MIDI, vous permet de jouer sur plusieurs synthétiseurs ou sur plusieurs pistes à partir d'un seul clavier ou d'un seul contrôleur. De même, plusieurs interprètes peuvent jouer sur une même piste ou sur des pistes différentes. Vous disposez d'un contrôle total sur l'écho MIDI (la fonctionnalité d'écho MIDI permet de définir le trajet des signaux d'entrée MIDI reçus par SONAR).

**Remarque :** La barre de transport de SONAR comporte d'un bouton Moteur audio , qui permet de supprimer d'un seul clic les effets Larsen causés par une boucle involontaire quelque part dans le mixage des signaux. Dès que la lecture d'un projet est lancée, SONAR active automatiquement le moteur audio. Le message « Activité audio » s'affiche alors dans la barre d'état.

Consultez également :

[Utilisation de la position de lecture](#)

[Lecture piste par piste](#)

[Modification des paramètres d'une piste](#)

[Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

[Recherche des fichiers audio manquants](#)

[Contrôle de la lecture MIDI en temps réel : écho MIDI](#)

[Local Control](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation de la position de lecture

Dans tout projet, il y a un point de lecture « actuel », appelé **Position de lecture**, qui permet de savoir où vous vous trouvez dans un projet. La position de lecture est matérialisée par une ligne verticale dans la vue Pistes. Elle est affichée dans la barre Transport (grand format) et dans la barre d'outils Position sous deux formats différents : Les mesures, temps et tics (format MBT) permettent de définir la position de lecture en unités de temps musical. Les tics, qui correspondent à des subdivisions des noires, constituent la base temporelle du projet. Pour plus de détails sur la base temporelle, consultez [Réglage de la résolution des données MIDI](#)

L'autre format, appelé SMPTE, exprime le temps en heures, minutes, secondes et images.



Voici quelques exemples de positions temporelles exprimées dans le format MBT (mesures, temps et tics) :

Position...		Signification...
1:01:000		Premier temps de la première mesure
9:04:000		Quatrième temps de la neuvième mesure
4:02:060		60e tic du deuxième temps de la quatrième mesure

Le format heures-minutes-secondes-images est communément appelé « position SMPTE ». SMPTE, acronyme de Society of Motion Picture and Television Engineers, est un format créé à l'origine pour le cinéma et la télévision. Ce format divise le temps en heures, minutes, secondes et images. Dans ce format, il n'est pas nécessaire qu'un projet commence à l'instant zéro : il peut commencer à n'importe quelle position. Si vous synchronisez SONAR avec un périphérique externe dont la référence de départ n'est pas 0, il faut informer SONAR de ce décalage pour qu'il puisse se caler sur le périphérique en question. Pour plus d'informations, consultez la rubrique [Synchronisation de votre matériel](#)

Le tableau suivant vous propose quelques exemples de positions temporelles exprimées dans ce format (nous supposons que zéro est le point de départ) :

Position...		Signification...
00:00:00:00		Début du projet
00:05:10:00		5 minutes et 10 secondes après le début du projet

01:30:00:00		1 heure et 30 minutes après le début du projet
00:00:00:05		Cinq images après le début du projet

SONAR vous permet de régler la position de lecture de différentes manières. En voici quelques-unes :

## Modifier la position de lecture

- Cliquez sur la position souhaitée dans la [temporelle](#) ou dans les vues Pistes, Piano Roll, ou Partition.
- Cliquez n'importe où dans le panneau Navigateur tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée afin de caler la position de lecture sur ce point.
- Cliquez sur le champ Position de lecture de la barre de transport grand format, saisissez la position souhaitée et appuyez sur Entrée.
- Sélectionnez **Aller à - Position** ou appuyez sur F5. Saisissez la position souhaitée et cliquez sur OK.
- Cliquez sur un événement dans la vue Liste des événements.

Vous pouvez également ajuster la position de lecture en faisant un clic droit dans le panneau Clips, à condition que l'option Fixation de la position de lecture par clic droit soit activée dans la boîte de dialogue des propriétés de la vue Pistes. Faites un clic droit sur une zone vide du panneau Clips, puis sélectionnez **Options d'affichage**

dans le menu contextuel pour ouvrir la boîte de dialogue des propriétés d'affichage des clips.

Les valeurs temps et tics ne sont pas indispensables pour saisir une position au format MBT. Lorsque vous saisissez une position de lecture manuellement, vous pouvez séparer les différentes unités par une marque de ponctuation (deux points, espace ou trait vertical) :

Vous saisissez...		Position de lecture...
2		2:01:000
4 2 0		4:02:000
9		9:01:000
5 1:30		5:01:030

Lorsque vous saisissez une position de lecture au format SMPTE, vous pouvez n'indiquer qu'une valeur (heures), deux valeurs (heures et minutes), trois valeurs (heures, minutes et secondes) ou les quatre valeurs à la fois.

Si vous cliquez sur la [temporelle](#)

lorsque le magnétisme est activé, la position de lecture se cale sur le point le plus proche. Réglez la taille de la grille sur une ronde ou sur une noire pour pouvoir placer la position de lecture sur une mesure ou un temps précis.

Vous pouvez également utiliser les boutons ou la barre de défilement de la barre de transport normale ou grand format pour ajuster la position de lecture.

Une fois la lecture ou l'enregistrement terminés, la position de lecture reste au point où le projet a été stoppé ou revient automatiquement au marqueur de position de lecture. Vous pouvez définir vos préférences dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Options globales. Pour plus de détails, consultez [Marqueur de position de lecture](#)

Consultez :

[Affichage du compteur grand format](#)

[Autres méthodes de réglage de la position de lecture](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Marqueur de position de lecture

---

Dans la vue Pistes, la position de lecture s'affiche sous la forme d'une ligne verticale noire. Lorsque vous réglez la position de lecture dans la vue Pistes, un triangle vert appelé « marqueur de position de lecture » s'affiche sur la règle temporelle. Ce marqueur représente le point auquel la position de lecture reviendra automatiquement à la fin de la lecture ou de l'enregistrement. Vous pouvez modifier le comportement du marqueur de position de lecture de façon à ce qu'il revienne à la position de lecture actuelle lorsque la lecture ou l'enregistrement est arrêté (utilisez la commande **Options - Global** et à l'onglet Général, décochez l'option À l'arrêt, revenir au marqueur de position de lecture).

## Modifier la configuration du marqueur de position de lecture

1. Sélectionnez **Options - Global** dans le menu de SONAR.

La boîte de dialogue Options globales s'affiche.

2. Cliquez sur l'onglet Général.
3. Décochez l'option À l'arrêt, revenir au marqueur de position de lecture pour que le marqueur de position de lecture se déplace avec la position de lecture lorsque vous stoppez la lecture.

Ou Cochez l'option À l'arrêt, revenir au marqueur de position de lecture pour que la position de lecture revienne au marqueur de position de lecture lorsque vous stoppez la lecture.

4. Cliquez sur OK.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage du compteur grand format

---

SONAR peut afficher la position de lecture en gros chiffres sur un compteur. L'indication reste ainsi lisible même si vous êtes loin de l'écran (par exemple quand vous jouez sur un clavier ou un autre instrument) ou si plusieurs personnes veulent regarder cette indication à distance. Procédure :

## Afficher le compteur

1. Sélectionnez **Vues - Compteur** pour afficher la vue Compteur.
2. Modifiez les réglages en vous basant sur le tableau ci-dessous :

Pour...		Procédure...
Changer de format temporel		Cliquez dans la vue pour basculer entre le format MBT et le format SMPTE
Changer la police ou la couleur		Faites un clic droit dans la vue, sélectionnez la police et la couleur puis cliquez sur OK
Changer la taille du compteur		Tirez l'un des angles du compteur pour en modifier la taille

Sachez que SONAR ignore les styles et effets de type barré ou souligné.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>






# Autres méthodes de réglage de la position de lecture

Le logiciel propose d'autres commandes et raccourcis clavier pour ajuster la position de lecture :

Commande...		Raccourci...		Description...
<b>Aller à - Position</b>		F5		Vous permet de saisir la position de lecture dans la barre d'outils Position ou dans une boîte de dialogue
<b>Aller à - Début de la sélection</b>		F7		Cale la position de lecture sur le début de la sélection (le point de départ de la sélection temporelle courante)
<b>Aller à - Fin de la sélection</b>		F8		Cale la position de lecture sur la fin de la sélection (le point d'arrivée de la sélection temporelle courante)
<b>Aller à - Début du projet</b>		Ctrl+Début		Cale la position de lecture sur le début du projet
<b>Aller à - Fin du projet</b>		Ctrl+Fin		Cale la position de lecture sur la fin du projet
<b>Aller à - Mesure précédente</b>		Ctrl+Page précédente		Cale la position de lecture sur le début de la mesure courante si elle n'est pas sur une barre de mesure, et sur le début de la mesure précédente si elle est déjà sur une barre de mesure.
<b>Aller à - Mesure suivante</b>		Ctrl+Page suivante		Cale la position de lecture au début de la mesure suivante

Si votre projet comporte des marqueurs, vous pouvez utiliser la barre d'outils Marqueur pour définir la position de lecture :

Pour...		Procédure...
Passer au marqueur suivant		Cliquez sur  dans la barre d'outils Marqueurs (ou appuyez sur Ctrl+Maj+Page suivante).
Passer au marqueur précédent		Cliquez sur  dans la barre d'outils Marqueurs (ou appuyez sur Ctrl+Maj+Page précédente).
Se caler sur un marqueur		Cliquez sur le bouton  de la barre d'outils Marqueurs pour ouvrir la vue Marqueurs. Dans la vue Marqueurs, cliquez sur le marqueur sur lequel vous voulez vous caler.

Pour plus d'informations, consulter [Création et utilisation des marqueurs](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# temporelle

La règle temporelle s'affiche dans les vues Pistes, Tempo, Partition et Piano Roll. Elle offre différentes fonctions, parmi lesquelles :

- Sélection temporelle

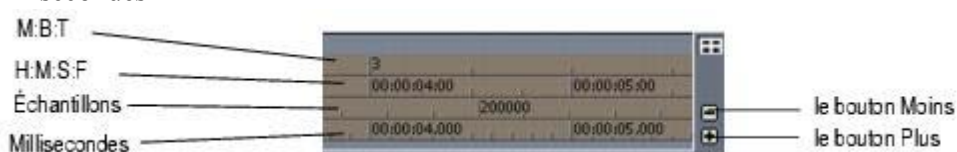
La règle temporelle suit le magnétisme de la grille lorsque celui-ci est activé.

- Ajustement de la position de lecture
- Ajout de marqueurs de boucle, de punch et de hauteur

Vous pouvez faire un clic droit dans la règle temporelle pour ajouter des marqueurs.

Dans la vue Pistes, la règle temporelle offre les options d'affichage et de format suivantes :

- Mesures, temps et tics (M:B:T)
- Heures, minutes, secondes et images (H:M:S:F, ou SMPTE)
- Échantillons
- Millisecondes



L'option M:B:T suit les réglages de la vue Signature rythmique/Tonalité. Si le projet est réglé sur une signature en 4/4, la règle temporelle affichera des mesures comportant quatre temps. Si le projet est réglé sur 6/8, la règle temporelle affichera des mesures comportant six temps.

Si vous ne voyez qu'un seul format affiché dans la règle temporelle, vous pouvez changer de format avec un clic droit dans la règle temporelle en sélectionnant le format que vous désirez.

## Régler le format temporel en M:B:T

1. Dans la vue Pistes, faites un clic droit sur la règle temporelle.
2. Sélectionnez **Format de la règle temporelle - M:B:T** dans le menu qui s'affiche.

## Régler le format temporel en H:M:S:F (SMPTE)

1. Dans la vue Pistes, faites un clic droit sur la règle temporelle.
2. Sélectionnez **Format de la règle temporelle - H:M:S:F** dans le menu qui s'affiche.

## Régler le format temporel en échantillons

1. Dans la vue Pistes, faites un clic droit sur la règle temporelle.
2. Sélectionnez **Format de la règle temporelle - Échantillons**.

## Régler le format temporel en millisecondes

1. Dans la vue Pistes, faites un clic droit sur la règle temporelle.
2. Sélectionnez **Format de la règle temporelle - Millisecondes**.

Vous pouvez si vous le souhaitez ajouter ou supprimer des formats de règle temporelle à l'aide des boutons plus/moins situés immédiatement à droite de la règle temporelle.

### Remarque

: Si un seul format de règle temporelle est utilisé, le bouton moins ne s'affiche pas.

## Ajouter ou supprimer des formats de règle temporelle à l'aide des boutons plus/moins

- Cliquez sur le bouton Plus et choisissez un format de règle temporelle dans le menu contextuel.
- Cliquez sur le bouton Plus pour sélectionner le format de règle temporelle que vous voulez

ajouter du menu contextuel.

- Cliquez sur le bouton Plus et choisissez un format de règle temporelle dans le menu contextuel.
- Cliquez sur le bouton Moins pour sélectionner le format de règle temporelle que vous voulez supprimer du menu contextuel.
- Faites un clic droit sur la règle temporelle et déplacez le curseur sur Format de la règle temporelle dans le menu contextuel. Une liste de tous les formats de règle temporelle s'affiche. Les formats activés sont cochés, les formats désactivés ne le sont pas.
  - Cliquez sur un format coché pour le faire descendre d'une ligne.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Contrôle de la lecture





Les opérations de base permettant de contrôler la lecture sont accessibles à l'aide de différents outils, commandes de menu et de raccourcis clavier.

Lorsque vous lancez la lecture, la position de lecture est mise à jour en temps réel et affiche ainsi la position actuelle. Lorsque la lecture est interrompue, la position de lecture se cale sur le marqueur de position de lecture. Elle redémarre au même endroit si vous relancez la lecture.

Si la position de lecture défile mais qu'aucun son n'est produit, consultez l'aide en ligne à la rubrique « Résolution des problèmes ». Si vous utilisez une synchronisation MIDI ou une synchronisation avec timecode MIDI, SONAR attend de recevoir les signaux de synchronisation externes avant de lancer la lecture. Si les données ne sont pas mises à jour dans les différentes vues au cours de la lecture, vérifiez que la touche Arrêt défil de votre clavier est bien désactivée. Pour plus d'informations, consultez l'aide en ligne à la rubrique [Synchronisation de votre matériel](#)

**Remarque :** Si votre configuration Windows utilise des sons système associés aux opérations courantes (réduction des fenêtres, etc.), nous vous conseillons de les désactiver. Ces sons, qui sont parfois lus à des niveaux très élevés, peuvent interrompre la lecture ou l'enregistrement si jamais vous ouvrez une boîte de dialogue alors qu'un projet est en lecture. Pour désactiver ces sons système, ouvrez le Panneau de configuration (**Démarrer - Paramètres - Panneau de configuration**), et double-cliquez sur l'icône Sons et périphériques audio pour ouvrir la boîte de dialogue correspondante. À l'onglet Sons, sélectionnez Aucun son dans la liste des modèles. Cliquez sur Appliquer puis sur OK.

## Lancer et arrêter la lecture

Pour...		Procédure...
Lancer la lecture		Appuyez sur la barre d'espace, cliquez sur  ou choisissez <b>Transport - Lecture</b> , ou double-cliquez dans la règle temporelle.
Arrêter la lecture		Appuyez sur la barre d'espacement, cliquez sur  , ou sur <b>Transport - Stop</b>
Revenir au début du projet		Cliquez sur  , appuyez sur la touche <b>w</b> , ou choisissez <b>Transport - Retour rapide</b>
Avancer jusqu'à la fin du projet		Cliquez sur 

### Remarque :

Si vous cliquez sur le bouton Stop, la position de lecture revient par défaut au marqueur de position de lecture, là où la lecture a commencé. Si vous souhaitez que la position de lecture reste en place lorsque la lecture est interrompue, vous pouvez utiliser le raccourci clavier Ctrl+barre d'espace. Si vous souhaitez modifier le comportement par défaut, sélectionnez **Options - Global** puis cliquez sur l'onglet Général. Sous l'onglet Général, décochez l'option À l'arrêt, revenir au marqueur de position de lecture.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Gestion des notes bloquées


---

Dans le langage MIDI, les événements activant les notes sont distincts des événements qui les font cesser. En temps normal, lorsque la lecture est stoppée, SONAR désactive toutes les notes jouées. Selon la configuration de votre matériel, il est cependant possible que des notes restent bloquées en position activée. La commande **Transport - Réinitialiser** vous permet dans ce cas précis de faire cesser toutes les notes. La commande **Transport - Réinitialiser** interrompt également les larsens causés par le monitoring d'entrée.

## Remarque :

Vous pouvez contrôler les messages MIDI envoyés par la commande **Transport - Réinitialiser**. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Fichiers d'initialisation](#).

## Effacer les notes bloquées

- Sélectionnez **Transport - Réinitialiser** ou cliquez sur  dans la barre de transport grand format.

Consultez :

La commande [Transport-Réinitialisation](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

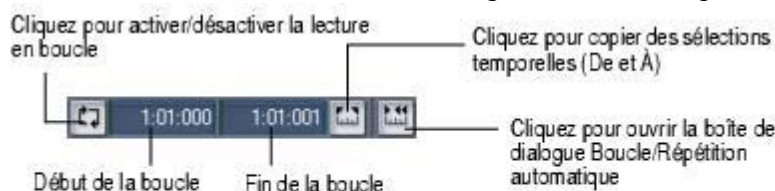
[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Bouclage

Il est souvent utile de pouvoir lire en boucle un passage de votre projet, soit pour répéter et jouer par dessus, soit pour l'éditer et écouter le résultat en temps réel au fur et à mesure de l'ajustement des différents paramètres. SONAR offre une fonction de lecture en boucle particulièrement simple d'utilisation.

La boucle est définie dans la barre Boucle/Répétition automatique :

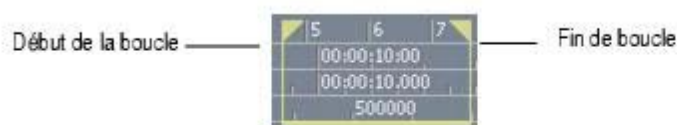


Pour configurer une boucle, vous devez effectuer trois opérations :

- Définir le point de départ de la boucle
- Définir la position de fin de la boucle
- Activer le bouclage

Dès lors, SONAR revient automatiquement au début de la boucle lorsqu'il en atteint la fin.

Lorsque le bouclage est activé, les extrémités de la boucle sont indiquées par des marqueurs spéciaux dans la règle temporelle.




## Déplacer une boucle dans la règle temporelle

1. Cliquez sur la barre jaune qui relie les deux marqueurs de boucle

Le curseur prend la forme d'une double-flèche.

2. Faites glisser la boucle vers la position désirée sur la règle temporelle.

La boîte de dialogue Boucle/Répétition automatique, qui s'affiche lorsque vous sélectionnez la commande **Transport - Boucle et répétition automatique** ou lorsque vous cliquez sur le bouton

Boucle et répétition automatique  de la barre d'outils Boucle, dispose de deux réglages supplémentaires agissant sur le fonctionnement du bouclage :

Option...		Principe de fonctionnement...
Arrêt en fin de boucle		La lecture s'arrête en fin de boucle
Lecture en boucle continue		Lorsque la position de lecture atteint la fin de la boucle et reprend au début, la lecture continue automatiquement (option activée par défaut)

Avec les paramètres par défaut, SONAR lit et relit la boucle de manière répétée.

Si vous démarrez la lecture avant le début de la boucle, SONAR jouera la boucle jusqu'à en atteindre la fin, puis reviendra au début de la boucle.



**Remarque :**



Lorsque vous interrompez la lecture alors que la lecture en boucle est activée, la position de lecture se déplace vers le marqueur de position de lecture. Si l'option À l'arrêt, revenir au marqueur de position de lecture est désactivée dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Options globales, la position de lecture reste à l'endroit où la lecture a été interrompue.


La commande Retour rapide fonctionne différemment lorsque le bouclage est activé. La première fois que vous faites un retour rapide, la position de lecture se cale sur le début de la boucle. Si la position de lecture se trouve déjà en début de boucle, elle revient au début du projet. Dès lors, la commande Retour rapide fait alterner la position de lecture entre le début de la boucle et le début de la mesure 1.

## Configurer une boucle de lecture

1. Vous pouvez régler les points de départ et de fin de boucle en suivant les procédures suivantes :
  - Faites glisser la souris sur la [temporelle](#) des vues Pistes, Partition, ou Piano Roll, afin de sélectionner une plage temporelle, puis cliquez sur  dans la barre d'outils Boucle/Répétition automatique. La boucle est alors calée automatiquement sur la sélection.
  - Cliquez entre deux marqueurs dans les vues Pistes, Piano Roll, ou Partition afin de sélectionner une plage temporelle, puis cliquez sur  dans la barre d'outils Boucle/Répétition automatique. La boucle est alors calée sur la zone sélectionnée.
  - Saisissez directement les positions de début et de fin de boucle dans la barre d'outils.
  - Sélectionnez une plage, faites un clic droit dans la règle temporelle et choisissez **Caler les points de bouclage sur la sélection** (cette méthode rend la seconde option inutile).

Le bouclage est automatiquement activé lorsque vous utilisez la commande Caler la boucle sur la sélection.

## Modifier les paramètres de la boucle

1. Cliquez sur , ou sélectionnez **Transport - Boucle et répétition automatique** pour afficher la boîte de dialogue Boucle/Répétition automatique.
2. Cochez les options souhaitées.
3. Cliquez sur OK.

## Désactiver une boucle de lecture

- Cliquez sur  pour désactiver la lecture en boucle.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

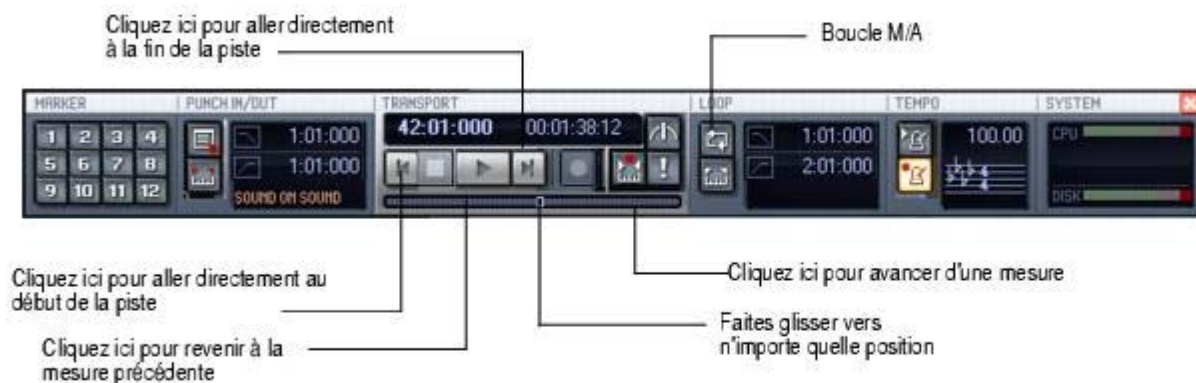
<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation de la barre Transport grand format

Il est possible de personnaliser la barre Transport grand format en fonction de vos besoins pour ce projet. Faites un clic droit à n'importe quel endroit de la barre Transport grand format et dans le menu contextuel, désélectionnez les modules que vous souhaitez masquer.



La barre Transport grand format se distingue de la barre Transport normale car elle affiche un module Marqueurs (pavé numérique), la position de lecture (que vous pouvez définir en saisissant des valeurs dans les champs d'affichage des positions MBT ou SMPTE), des indicateurs de performance de l'ordinateur et du cache disque, ainsi que la signature rythmique et la tonalité. L'afficheur Signature rythmique/Tonalité affiche la signature rythmique, la tonalité et le tempo actuels. Vous pouvez modifier la signature rythmique et la tonalité en cliquant sur l'afficheur Signature rythmique/Tonalité pour ouvrir la boîte de dialogue Signature rythmique/Tonalité. La barre Transport grand format peut être affichée en sélectionnant **Vues - Barres d'outils**

pour afficher la boîte de dialogue correspondante et en cochant l'option Transport (grand format). Il est également possible d'afficher et de masquer la barre Transport grand format en appuyant sur F4.

## Utilisation du module Marqueurs

Vous pouvez stocker jusqu'à douze marqueurs dans le module Marqueurs. Ils vous permettront de naviguer plus facilement au sein de votre projet. Affectez des marqueurs aux moments clés de votre projet en utilisant la commande **Insérer - Marqueur** ou en appuyant sur F11 lorsque la position de lecture passe à l'endroit où vous souhaitez insérer votre marqueur. Lorsque votre curseur survole un bouton dans le module Marqueurs, le nom que vous avez attribué au marqueur s'affiche dans une infobulle.



## Utiliser le punch automatique

1. Activez le punch automatique en cliquant sur le bouton Caler les points de punch.
2. Cliquez sur le compteur de punch-in et entrez le point de punch-in à l'aide des doubles flèches ou en tapant la valeur du temps voulue.
3. Cliquez sur le compteur de punch-out et entrez le point de punch-out à l'aide des doubles flèches ou en tapant la valeur du temps voulue.
4. Calez la position de lecture avant le point de punch-in et suffisamment loin de ce dernier pour que vous puissiez vous préparer.
5. Cliquez sur le bouton Enregistrement de la barre de transport grand format ou appuyez sur la touche R de votre clavier.

SONAR lance la lecture du projet et commence à enregistrer sur la piste sélectionnée à la position de punch-in saisie, puis arrête l'enregistrement au point de punch-out.

## Utiliser les options d'enregistrement

1. Cliquez sur le bouton Options d'enregistrement.

La boîte de dialogue Options d'enregistrement s'ouvre à l'écran.

2. Indiquez si vous souhaitez fusionner les données existantes avec les nouvelles données ou si vous préférez remplacer les données existantes par les nouvelles données.
3. Indiquez si vous souhaitez empiler les prises en boucle sur une piste unique ou si vous préférez les stocker sur des pistes différentes.

Pour plus d'informations, consultez [Enregistrement en boucle](#).

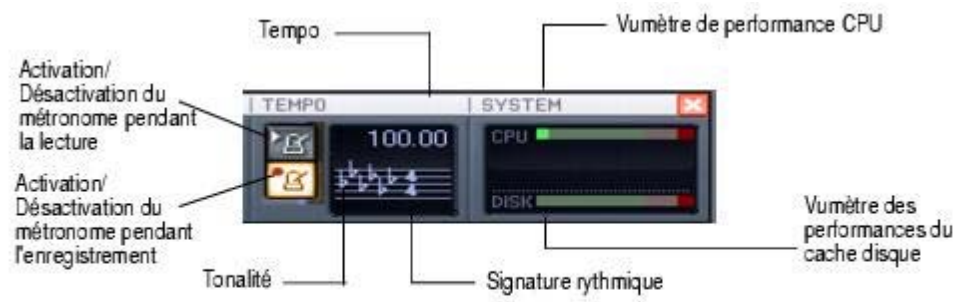
## Définir une boucle dans la barre Transport grand format

1. Cliquez sur le bouton Boucle M/A.
2. Définissez le début de la boucle dans le compteur M:B:T manuellement ou en utilisant les doubles flèches. Définissez la fin de la boucle dans le compteur M:B:T manuellement ou en utilisant les doubles flèches.

Il est également possible de définir une boucle à partir de la barre Transport grand format en sélectionnant une partie du projet dans la règle temporelle et en cliquant sur le bouton Caler les points de bouclage sur la sélection.

## Lecture de l'afficheur de tonalité, signature rythmique, tempo et de système

La barre Transport grand format affiche différentes informations sur le projet sur lequel vous travaillez : tempo, tonalité, signature rythmique, paramètres du métronome et performance de l'ordinateur et du



cache disque.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Lecture piste par piste

SONAR vous offre la possibilité de lire simultanément n'importe quelle combinaison de pistes en changeant le **statut** de chaque piste. Vous pouvez contrôler le statut de chaque piste à l'aide des commandes individuelles de piste. Vous pouvez également utiliser les commandes globales de la barre Statut de lecture, ou encore la barre d'état située au bas de la fenêtre SONAR. Pour plus de détails sur la barre d'état, consultez [Barre d'état/vumètre CPU/vumètre Disque](#). Pour plus de détails sur la barre d'outils Statut de lecture, consultez [La barre d'outils Statut de lecture](#).

Pour chaque piste, vous disposez de plusieurs choix de statut :

Statut...		Signification...
Normale		La piste est lue, sauf si une ou plusieurs autres pistes sont mises en solo.
Mutée		La piste n'est pas lue, mais vous pouvez l'activer en cours de lecture.
Archivée		La piste n'est pas lue et vous devez interrompre la lecture pour la réactiver. Les pistes archivées ne sollicitant pas votre ordinateur pendant la lecture, elles peuvent servir à stocker des prises provisoires.
Solo		Seules les pistes dont la fonction Solo est activée sont lues. Les autres sont mutées.
Armée		La piste est armée pour l'enregistrement.
Mono/Stéréo		La piste est lue en mono ou en stéréo, selon le réglage individuel de la piste et l'état du bouton Lecture mono dans la barre Statut de lecture.
Phase normale ou inversée		Si une piste a été enregistrée en opposition de phase avec une autre piste, utilisez le bouton Phase pour en inverser la phase.

Durant la lecture, il est possible d'activer/désactiver la fonction Mute sur n'importe quelle combinaison de pistes. Vous pouvez ainsi écouter uniquement les pistes souhaitées. Le statut des pistes peut être modifié dans les vues Pistes ou Console, dans le menu Piste, ou dans la barre d'outils Statut de lecture.

Si vous avez activé à la fois les fonctions Mute et Solo sur une piste, celle-ci ne sera pas lue. La fonction Mute a priorité.

Le statut de la piste est sauvegardé avec le fichier de projet SONAR. Cependant, si vous sauvegardez

un projet SONAR dans un fichier MIDI standard, les statuts Mute, Solo ou Archive ne sont pas enregistrés.

Consultez :

[La barre d'outils Statut de lecture](#)

[Désactivation des pistes](#)

[Pistes en mode Solo](#)

[Inversion de la phase d'une piste](#)

[Modification du statut mono/stéréo des pistes](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

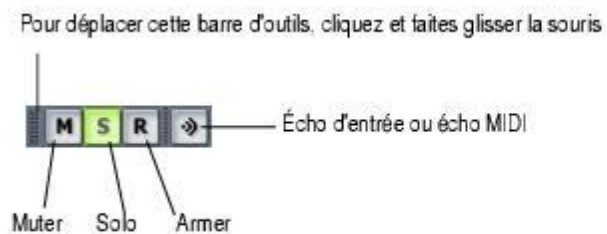
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# La barre d'outils Statut de lecture

---

Pour afficher la barre d'outils Statut de lecture, sélectionnez la commande **Vues - Barres d'outils** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Barres d'outils. Vérifiez que l'option Statut de lecture est cochée. La barre d'outils Statut de lecture est une commande globale agissant sur toutes les pistes. Elle permet de muter/démuter les pistes, d'activer/désactiver la fonction Solo, d'armer/désarmer les pistes et d'activer/désactiver l'écho d'entrée.



Consultez :

[Désactivation des pistes](#)

[Pistes en mode Solo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Désactivation des pistes

---

Lorsqu'une piste est mutée, SONAR continue à traiter les données qui y sont présentes tout au long de la lecture. C'est la raison pour laquelle il est possible de désactiver la fonction Mute sans que cela n'interrompe la lecture. Si vous le faites alors que de nombreuses pistes sont mutées, une grande quantité de ressources matérielles seront mobilisées. Les pistes archivées, au contraire, libèrent les ressources de votre ordinateur. Par conséquent, si vous souhaitez conserver des pistes sans pour autant les lire, vous avez tout intérêt à les archiver. Les pistes archivées sont signalées par une lettre A, affichée sur le bouton Mute dans les vues Pistes et Console.

Lorsque vous mutez/démutez une piste en cours de lecture, il peut se passer quelques instants avant que le changement prenne effet. Ce phénomène n'est pas lié à un dysfonctionnement matériel ou logiciel.

## Muter/démuter des pistes individuelles

- Pour muter ou démuter une piste, cliquez sur le bouton M de la piste concernée dans la vue Pistes ou Console.
- Pour muter ou démuter plusieurs pistes à la fois, sélectionnez ces pistes, puis cliquez sur **Pistes - Muter**. Vous pouvez également sélectionner les pistes puis faire un clic droit et choisir **Muter** dans le menu contextuel.

## Démuter toutes les pistes

- Cliquez sur M dans la barre d'outils Statut de lecture ou sur l'indication Mute dans la barre d'état.

## Muter toutes les pistes

- Si aucune piste n'est mutée, cliquez sur le bouton M de la barre d'outils Statut de lecture.

Ou

- Sélectionnez toutes les pistes, puis utilisez la commande **Pistes - Muter**.

## Archiver ou désarchiver des pistes

1. Sélectionnez une ou plusieurs pistes dans la vue Pistes.
2. Sélectionnez **Pistes - Archiver**, ou faites un clic droit et choisissez **Archiver** dans le menu pour activer/désactiver l'archivage sur cette piste.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Pistes en mode Solo

---

Il peut être pratique de pouvoir écouter une piste à la fois, ou seulement une partie des pistes de votre projet, sans être obligé de muter toutes les autres pistes. C'est précisément ce que permet la fonction Solo.

À partir du moment où la fonction Solo d'une piste est activée, SONAR ignore les réglages de Mute des pistes (sauf ceux des pistes en solo ; dans ce cas, la fonction Mute est prioritaire) et lit uniquement la ou les pistes en mode Solo. Vous pouvez placer simultanément en Solo un nombre illimité de pistes. Toutes ces pistes seront lues simultanément. Lorsque la fonction Solo est désactivée sur la dernière piste en Solo, SONAR poursuit la lecture en fonction des réglages de Mute.

## Activer/Désactiver la fonction Solo sur une piste

- Pour activer/désactiver la fonction Solo sur une piste, cliquez sur le bouton Solo de la piste dans la vue Pistes ou Console.
- Pour activer/désactiver la fonction Solo sur plusieurs pistes à la fois, sélectionnez ces pistes, puis sélectionnez **Pistes - Solo**, ou faites un clic droit et choisissez **Solo** dans le menu contextuel.

## Désactiver le mode Solo sur toutes les pistes

- Cliquez sur le bouton S de la barre d'outils Statut de lecture ou sur Solo dans la barre d'état.

## Mettre toutes les pistes en solo

- Si aucune piste n'est encore en solo, cliquez sur le bouton S de la barre d'outils Statut de lecture.
- Ou
- Sélectionnez toutes les pistes, puis utilisez la commande **Pistes - Solo**.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Inversion de la phase d'une piste

---

On appelle inversion l'image inversée d'une forme d'onde. Elle correspond à une rotation à  $180^\circ$ . Une forme d'onde et son inverse s'annulant parfaitement, il est déconseillé d'enregistrer une même source sur deux pistes en inversion de phase. Le volume peut s'en trouver réduit et la réponse distordue sur certaines fréquences. Il peut même arriver que le signal soit inaudible si les deux pistes sont parfaitement identiques (pistes clonées).

Ce phénomène peut apparaître lorsque vous enregistrez une même source avec deux micros et que l'un enregistre un signal en inversion de phase par rapport à l'autre : les deux pistes peuvent alors s'annuler de manière plus ou moins importante. SONAR permet d'inverser la phase des signaux et donc de faire correspondre la phase des pistes.

## Inverser la phase d'une piste

1. Ouvrez la vue Pistes ou Console.
  2. Cliquez sur le bouton Phase  de la piste dont vous souhaitez inverser la phase.
- 

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Modification du statut mono/stéréo des pistes


---

Dans SONAR, chaque module de piste dispose, dans les vues Pistes et Console, d'un bouton Mono/Stéréo. Ces boutons forcent la piste correspondante à être lue en mono ou en stéréo. La position du panoramique dans l'espace stéréo est toutefois respectée.

Le bouton Mono/Stéréo de chacune des pistes force le signal audio correspondant à être routé vers les plug-ins insérés soit en mono, soit en stéréo, indépendamment du réglage mono/stéréo des pistes. Ce système vous permet d'utiliser des effets mono sur une piste stéréo ou stéréo sur une piste mono.

Remarque : Vous pouvez perdre des données stéréo importantes en appliquant des effets mono sur des pistes stéréo (les pistes stéréo sont alors converties en mono). Sélectionnez Stéréo pour éviter que les pistes ne soient converties en mono.

## Utiliser le bouton Mono/Stéréo d'une piste

1. Affichez la vue Pistes ou Console.
2. Réglez le bouton Mono/Stéréo  de la piste dont vous souhaitez modifier le statut mono/stéréo :
  - Icône haut-parleur tourné vers la gauche : mono sélectionné manuellement sur cette piste.
  - Icône haut-parleur tourné vers la gauche et la droite (voir image ci-dessus) : stéréo sélectionné manuellement sur cette piste.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Modification des paramètres d'une piste

Dans un projet, chaque piste contient des données MIDI ou audio et dispose d'une série de réglages (également appelés paramètres) qui déterminent le son de cette piste. Ces réglages sont donc déterminants pour l'ensemble du projet. Sur une piste audio, vous pouvez contrôler le volume, le panoramique, et la sortie utilisée pour jouer le son. Les pistes MIDI fournissent de nombreux paramètres supplémentaires, et notamment le type de son d'instrument utilisé pour jouer les notes enregistrées sur la piste. Les deux types de pistes contiennent un bouton Lecture de l'automation et un bouton Écriture de l'automation, qui activent et désactivent respectivement la lecture et l'enregistrement de l'automation.

**Remarque :** Vous pouvez masquer, réorganiser et regrouper à l'écran les commandes des pistes et des bus. Il est également possible de contrôler la manière dont fonctionnent les onglets d'affichage situés au bas du panneau Pistes. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Configuration des commandes de la vue Pistes](#)

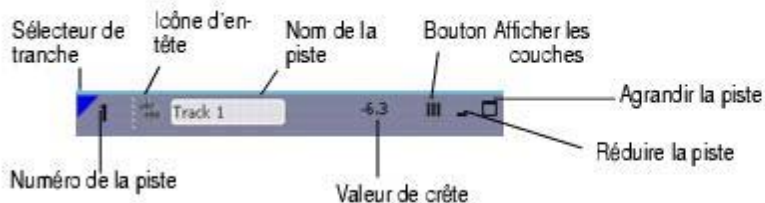
## Paramètres d'une piste audio

Les images ci-dessous indiquent les paramètres disponibles sur une piste audio. Ces captures d'écran correspondent à une piste audio telle qu'elle est affichée dans la vue Pistes. Sachez toutefois que la plupart de ces paramètres sont également disponibles dans la vue Console :

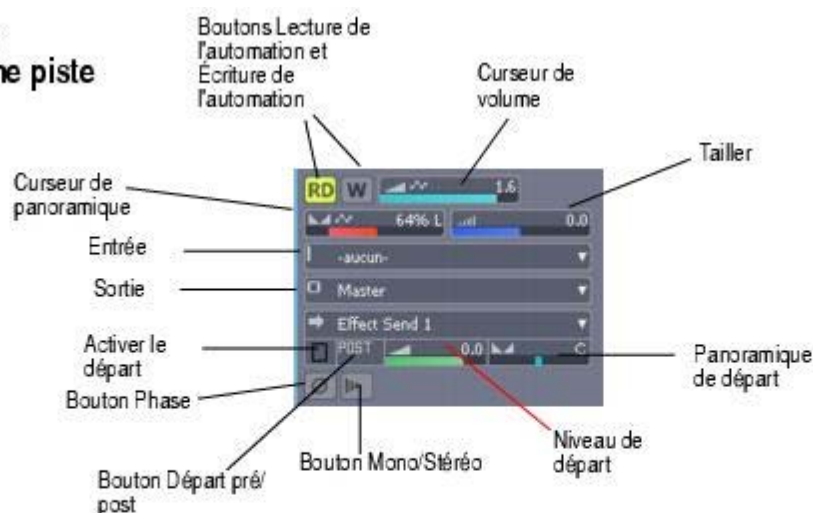
Piste audio



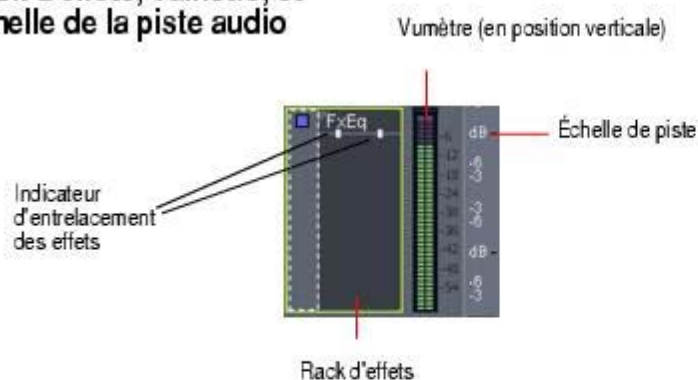
Commandes de l'en-tête d'une piste audio



## Commandes internes d'une piste audio



## Rack d'effets, vumètre, et échelle de la piste audio



Le tableau ci-dessous regroupe et explique les différents paramètres des pistes audio.

Paramètre...		Signification...
Sélecteur de tranche		Cliquez sur ce sélecteur pour ajouter la piste à un groupe rapide. Certaines des commandes des pistes groupées seront alors liées par l'intermédiaire du groupe rapide.
Numéro		Numéro de piste servant de référence
Nom		Nom permettant d'identifier facilement la piste. <b>Sachez que si aucun nom n'est saisi, le nom par défaut correspond au numéro de la piste. Si vous changez l'ordre des pistes, le numéro de piste change également.</b>

Muter		Lorsque ce paramètre est activé, la piste est mutée
Solo		Lorsque ce paramètre est activé, la piste est jouée en solo
Armer		Lorsque ce paramètre est activé, la piste est armée pour l'enregistrement
Écho d'entrée		Active ou désactive le monitoring d'entrée.
Boutons Lecture de l'automation et Écriture de l'automation		Permettent d'activer et de désactiver respectivement la lecture et l'enregistrement
Valeur de crête		Affiche la valeur de crête, qui correspond à l'amplitude de la dernière crête lue sur la piste.
Bouton Afficher les couches		Affiche ou masque les couches de la piste.
Bouton Réduire/Restaurer la piste		Écrase le plus possible la hauteur de la piste, ou la restaure à la taille précédant la réduction.
Bouton Agrandir/Restaurer la piste		Allonge le plus possible la hauteur de la piste, ou la restaure à la taille précédant l'agrandissement.
Vol (volume)		Volume actuel de la piste, compris entre -INF (silence) et +6 dB (volume maximum).
Panoramique		Répartition stéréo de la sortie de la piste, comprise entre 100 % gauche et 100 % droite. « C » indique que le son est centré (équilibre gauche-droite). Sur les pistes stéréo, le panoramique correspond à un réglage de balance.
Gain		<p>Le paramètre Gain est une commande pré-fader permettant de calibrer précisément le volume d'une piste.</p> <p>Supposons par exemple que vous travaillez avec quatre pistes. Pour trois d'entre elles, le fader de volume est réglé sur 0 dB et le fader de la quatrième est réglé sur +10 dB. Vous souhaitez grouper</p>

		ces faders et appliquer un long fondu de sortie, mais le niveau légèrement plus élevé de la quatrième piste la fait ressortir sur la fin du fondu. Pour harmoniser les niveaux des faders, ramenez le niveau du fader de la quatrième piste sur 0 dB et réglez le paramètre Gain de cette piste sur +10 dB. Les niveaux de volume sont maintenant identiques sur toutes les pistes du projet. Vous pouvez donc grouper les faders et créer un fondu de sortie homogène.
Entrée		Source d'entrée de la piste, utilisée pour l'enregistrement
Sortie		Bus de sortie par l'intermédiaire duquel la piste est lue
Activer le départ		Active un module auxiliaire et envoie une copie du signal vers le bus auxiliaire correspondant.
Niveau de départ		Contrôle le volume des données audio routées vers le module auxiliaire.
Panoramique de départ		Définit le panoramique du départ
Bouton Départ pré/post		Pré (pré-fader) signifie que le signal est routé vers le bus auxiliaire en amont du fader de volume de la piste. Post signifie que le signal est routé vers le bus auxiliaire en aval du fader de volume.
Destination du départ		Affiche le nom du bus connecté au départ.
Mono/Stéréo		Cet interrupteur détermine si le signal d'une piste doit être transmis aux effets en mono ou en stéréo, quelle que soit la nature de la piste.
Phase/Inversion		Ce bouton permet d'inverser la phase de la piste.
Rack d'effets		Il correspond au point d'insertion des plug-ins ou des synthés

		virtuels de la piste.
Vumètres		Les niveaux d'enregistrement et de lecture sont indiqués par les vumètres d'enregistrement et de lecture.

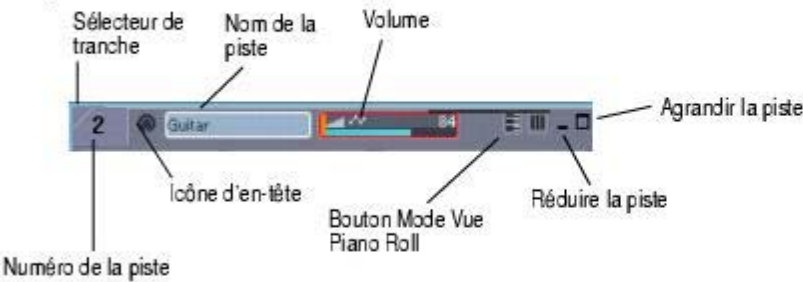
### Paramètres d'une piste MIDI

Les images ci-dessous indiquent les paramètres associés aux pistes MIDI :

Piste MIDI

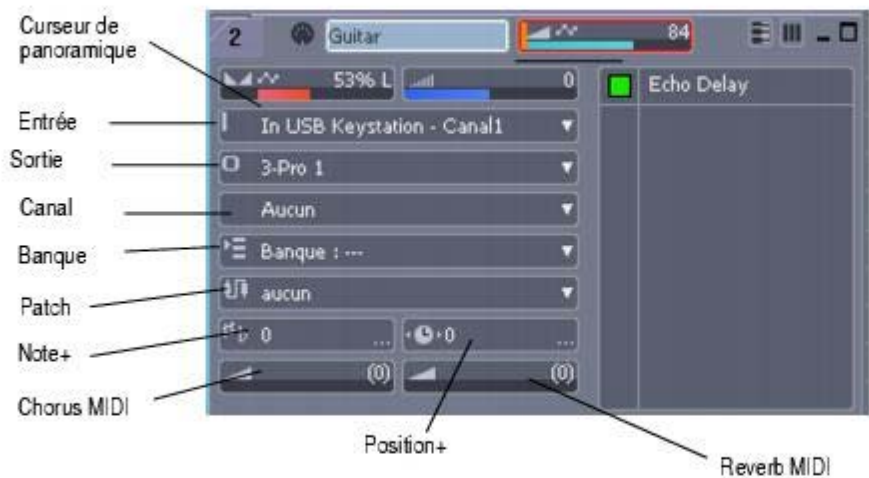


### Commandes de l'en-tête d'une piste MIDI

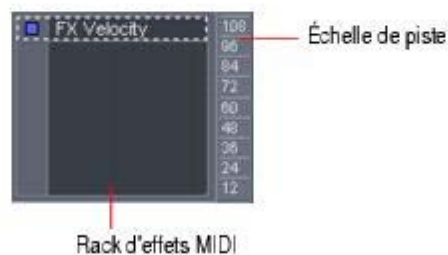




## Commandes internes d'une piste MIDI



## Rack d'effets et échelle de la piste MIDI



Le tableau ci-dessous regroupe et explique les différents paramètres des pistes MIDI.

Paramètre...		Signification...
Sélecteur de tranche		Cliquez sur ce sélecteur pour ajouter la piste à un groupe rapide. Certaines des commandes des pistes groupées seront alors liées par l'intermédiaire du groupe rapide.
Numéro de la piste		Numéro de piste servant de référence
Nom de la piste		Nom permettant d'identifier facilement la piste. <b>Si une piste n'a pas de nom, c'est son numéro qui lui sert de nom par défaut. Si vous changez l'ordre des pistes, le numéro de piste</b>

		<b>change également.</b>
Muter		Lorsque ce paramètre est activé, la piste est mutée
Solo		Lorsque ce paramètre est activé, la piste est jouée en solo
Armer		Lorsque ce paramètre est activé, la piste est armée pour l'enregistrement
Écho d'entrée		Contrôle si la piste doit renvoyer en écho ses données MIDI.
Boutons Lecture de l'automation et Écriture de l'automation		Permettent d'activer et de désactiver respectivement la lecture et l'enregistrement
Bouton Mode Vue Piano Roll		Lorsque ce paramètre est activé, la piste s'affiche dans le mode Vue Piano Roll Piste.
Bouton Afficher les couches		Affiche ou masque les couches de la piste.
Bouton Réduire/Restaurer la piste		Écrase le plus possible la hauteur de la piste, ou la restaure à la taille précédant la réduction.
Bouton Agrandir/Restaurer la piste		Allonge le plus possible la hauteur de la piste, ou la restaure à la taille précédant l'agrandissement.
Vol (volume)		Volume actuel de la piste, compris entre 0 (silence) et 127 (volume maximum).
Panoramique		Répartition stéréo de la sortie de la piste, comprise entre 100 % gauche et 100 % droite. « C » indique que le son est centré (équilibre gauche-droite).
Gain de vitesse		Réglage de vitesse (volume) appliqué aux notes de cette piste lors de la lecture. Valeur comprise entre -127 et +127.
Entrée		Source d'entrée de la piste, utilisée pour l'enregistrement
Sortie		Bus de sortie par l'intermédiaire duquel la piste est lue
Can. (canal)		Canal MIDI sur lequel les notes

		sont jouées
Banque		Groupe de noms de patches disponibles pour cette piste
Patch		Le son d'instrument utilisé pour la lecture.
Position+		Décalage appliqué au point de départ des événements sur la piste
Note+		Le nombre de demi-tons déterminant la transposition des notes sur une piste lors de la lecture (12 pour une transposition d'une octave, par exemple)
Chorus		Ajoute un effet de chorus MIDI à la piste
Reverb		Ajoute un effet de reverb MIDI à la piste
Type de gamme		Affiche la gamme courante définie pour la fonction Contraindre à la gamme
Tonique de la gamme		Affiche la tonique de la gamme actuellement définie pour la fonction Contraindre à la gamme
Activer/Désactiver la contrainte à la gamme		Active ou désactive la fonction Contraindre à la gamme

## Modifier le nom d'une piste

1. Double-cliquez sur le nom de la piste courante.
2. Saisissez le nouveau nom de la piste.
3. Appuyez sur Entrée.


Les noms de pistes affectés par défaut (Piste 1, Piste 2, etc.) dépendent de leurs positions respectives. Vous avez tout intérêt à les remplacer par les noms de votre choix. Ces numéros seront modifiés si vous changez l'ordre des pistes.

Vous pouvez organiser et redimensionner les différents panneaux de la vue Pistes, comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Pour...		Procédure...
Changer la largeur du panneau Pistes et du panneau Bus		Faites glisser la barre de séparation entre le panneau Pistes et le panneau Clips vers la gauche ou vers la droite
Modifier la hauteur du panneau Sorties principales/Bus		Faites glisser la barre qui sépare les panneaux Pistes et Clips du panneau Bus vers le haut ou vers

		le bas
--	--	--------

Vous pouvez choisir les pistes à afficher ou à masquer, et agrandir ou réduire des pistes individuellement, indépendamment des autres. Vous pouvez également définir manuellement la taille exacte des pistes. Le tableau ci-dessous indique comment personnaliser l'affichage des pistes dans le panneau Pistes :

Pour...		Procédure...
Afficher ou masquer une piste		Ouvrez la boîte de dialogue Gestionnaire de pistes (appuyez sur <b>M</b> ), et cochez/décochez les pistes.
Agrandir une piste		Cliquez sur le bouton Agrandir de la piste
Restaurer la piste à sa taille d'origine (avant l'agrandissement ou la réduction)		Cliquez sur le bouton Restaurer de la piste
Réduire une piste		Cliquez sur le bouton Réduire de la piste
Redimensionner la hauteur d'une piste à l'aide des barres de séparation		Déplacez le curseur sur le séparateur situé sous la piste, jusqu'à ce que le curseur prenne cette forme  . Gardez le bouton de la souris enfoncé et redimensionnez la piste à volonté.
Verrouiller ou déverrouiller la hauteur d'une piste		Faites un clic droit sur zone vide des commandes d'une piste et choisissez <b>Verrouiller la hauteur</b> dans le menu contextuel.

Vous pouvez afficher des groupes de commandes intérieures spécifiques d'une piste (les commandes de la barre de titre sont toujours affichées) à l'aide des onglets situés au bas de la vue Pistes. Pour choisir quelles commandes doivent s'afficher dans chaque onglet, consultez [Configurer les onglets des pistes et des bus](#)

## Modification des paramètres d'une piste audio dans le panneau Pistes

Dans le panneau Pistes, les paramètres peuvent être édités de plusieurs manières :

Commande		Réglage du paramètre
Volume, panoramique, gain, niveau de départ et panoramique de départ		Cliquez sur la commande et déplacez le curseur de gauche à droite, ou appuyez sur Entrée et saisissez une valeur.
Entrée et sortie		Cliquez sur la flèche noire à droite de la commande et choisissez un pilote dans le menu, ou double-cliquez sur la commande

		et choisissez un pilote dans le menu.
Boutons		Cliquez pour activer/désactiver

## Modification des paramètres d'une piste MIDI dans le panneau Pistes

Commande		Modification de la valeur
Canal		Cliquez sur la flèche noire à droite de la commande et choisissez un canal, ou double-cliquez sur la commande et saisissez une valeur.
Banque		Cliquez sur la flèche noire à droite de la commande et choisissez une banque dans le menu, ou double-cliquez sur la commande et saisissez une valeur.
Patch		Cliquez sur la flèche noire à droite de la commande et choisissez un patch dans le menu ou double-cliquez sur la commande et saisissez une valeur.
Volume, panoramique, gain, chorus et reverb		Cliquez sur la commande et déplacez le curseur vers la gauche ou la droite, ou double-cliquez sur la commande pour saisir une valeur.
Note+ et Position+		Double-cliquez sur la commande ou cliquez sur la flèche noire à sa droite et saisissez une valeur, ou double-cliquez sur la commande et saisissez une valeur.
Entrée		Cliquez sur la flèche noire à droite de la commande et choisissez un canal MIDI dans le menu, ou double-cliquez sur la commande et choisissez un pilote dans le menu.
Sortie		Cliquez sur la flèche noire à droite de la commande et choisissez un pilote dans le menu, ou double-cliquez sur la commande et choisissez un pilote dans le menu.
Boutons		Cliquez pour activer/désactiver

Le tableau suivant vous indique comment éditer les valeurs numériques des pistes MIDI :

Pour...		Procédure...
Éditer une valeur par pas de 1		Appuyez sur la touche - ou + du pavé numérique ou cliquez sur la double flèche
Éditer la valeur par pas de 10 (par pas de 12 pour Note+)		Appuyez sur la touche [ ou sur la touche ], ou faites un clic droit sur la double flèche
Saisir une nouvelle valeur		Appuyez sur Entrée, saisissez la valeur à l'aide du clavier et appuyez sur Entrée

Dans les champs numériques, maintenez les boutons de la souris enfoncés pour faire varier les valeurs par pas de 10 (par pas de 12 pour Note+, soit une octave).

Vous pouvez également éditer les propriétés des pistes à partir de la boîte de dialogue Propriétés de la piste. Pour ouvrir cette boîte de dialogue, faites un clic droit sur la barre de la piste et choisissez

#### **Propriétés de la piste**

Vous pouvez modifier la valeur d'un même paramètre sur plusieurs pistes simultanément à partir du menu **Pistes - Propriétés**. Ainsi, pour router un groupe de pistes vers une même sortie, sélectionnez les pistes et choisissez **Pistes - Propriétés - Sortie**

. Ces commandes peuvent également s'appliquer à des pistes individuelles.

Tous les paramètres de pistes sont sauvegardés dans le projet SONAR. Cependant, si vous exportez un projet vers un fichier MIDI standard, certains réglages (Note+, Vél+, Position+ et Canal) seront appliqués aux données du fichier exporté. En revanche, d'autres paramètres (Entrée, Sortie, Mute, Solo et Archive) seront perdus lors de l'exportation en fichier MIDI.

Les paragraphes suivants fournissent un certain nombre d'informations complémentaires sur les paramètres de la vue Pistes. Reportez-vous à la rubrique [Préparer l'enregistrement](#) pour obtenir de plus amples informations sur les entrées et le bouton Armer.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Configuration des périphériques de sortie

---

Le champ de sortie d'une piste détermine le périphérique utilisé pour produire le son enregistré sur cette piste de votre projet. La configuration de base comprend simplement un ordinateur équipé d'une carte son. Dans ce cas, il est préférable de lire toutes les sorties MIDI et audio avec la carte son de votre ordinateur.

Si votre équipement comprend également un clavier MIDI relié au port MIDI de la carte son, vous pouvez router les données MIDI directement vers la carte son, ou les router vers le clavier par l'intermédiaire de la carte son. Dans le premier cas, ce sont les haut-parleurs de votre ordinateur qui reproduiront le son. Dans le second cas, le son sera reproduit par les haut-parleurs de votre clavier. Vous pouvez même choisir de transmettre des données MIDI aux deux appareils pour qu'ils les lisent simultanément.

Vous pouvez vous procurer des interfaces MIDI à brancher sur votre ordinateur via un port parallèle ou USB. Vous ajouterez ainsi des ports MIDI supplémentaires à votre ordinateur.

Si votre ordinateur dispose de plusieurs sorties MIDI, sélectionnez les sorties à utiliser et placez-les dans un ordre spécifique à l'aide de la commande **Options - Périphériques MIDI**

. L'ordre dans lequel apparaissent les périphériques MIDI dans les menus de sortie des vues Pistes et Console dépend uniquement de l'ordre dans lequel les sorties sélectionnées apparaissent dans la boîte de dialogue Périphériques MIDI. Par conséquent, l'ordre dans lequel les périphériques apparaissent dans les options de sortie peut ne pas correspondre avec le numéro de port indiqué sur votre périphérique MIDI externe.

Lorsque vous lancez SONAR pour la première fois, le logiciel vous demande de sélectionner des périphériques MIDI. Cette configuration pourra être modifiée ultérieurement. Il vous suffira de sélectionner des périphériques différents dans la boîte de dialogue Périphériques MIDI.

Votre ordinateur est généralement équipé d'au moins un périphérique audio : la carte son de votre ordinateur. Il se peut que votre configuration comporte plusieurs appareils de sortie audio différents.

Vous pouvez en outre disposer d'une carte son multicanal qui apparaîtra dans votre ordinateur comme plusieurs périphériques différents, un pour chaque paire stéréo. Dans SONAR, les pistes audio sont routées soit vers une sortie principale, soit vers un bus. À chaque sortie principale correspond un périphérique matériel. C'est avec la commande de sortie de votre piste que vous routez cette dernière vers la sortie principale ou le bus que vous souhaitez utiliser.

Contrairement aux périphériques de sortie MIDI, qui doivent être présélectionnés avant de pouvoir être affectés à des pistes, les périphériques audio peuvent être affectés aux pistes librement. Leur configuration n'a rien à voir avec celle des périphériques MIDI. Si votre ordinateur est équipé d'un modem à fonction vocale ou d'un ensemble micro/casque, il est toutefois préférable de configurer SONAR pour qu'il n'utilise pas ces périphériques. Notez par ailleurs que certains équipements audio nécessitent des configurations spécifiques. Pour plus d'informations, consultez la rubrique d'aide en ligne

[Optimisation audio](#)

## Sélectionner des périphériques MIDI

1. Sélectionnez **Options - Périphériques MIDI** pour afficher la boîte de dialogue Périphériques MIDI.
2. Cliquez sur un périphérique MIDI dans la liste des sorties.
3. Pour placer un périphérique en tête de liste, désélectionnez tous les autres périphériques et cliquez sur Placer les périphériques sélectionnés en haut.
4. Une fois les périphériques rangés dans l'ordre souhaité, cliquez sur OK.

Consultez :

[Boîte de dialogue Périphériques MIDI](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Routage des pistes vers des sorties

---

Le routage de chaque piste vers une sortie MIDI ou audio s'effectue à l'aide du menu déroulant Sortie, dans la vue Pistes. Une fois la sélection effectuée, le signal est routé vers le périphérique de sortie concerné.

**Remarque :** Si vous modifiez l'ordre des périphériques de sortie MIDI après avoir affecté des sorties, il est possible que les données MIDI soient transmises à des instruments différents de ceux escomptés. Par ailleurs, SONAR vous permet de définir des instruments associés à certains canaux et sorties spécifiques. Si vous utilisez cette fonction, sachez que le nom du canal sera modifié, de manière à refléter l'instrument choisi. Pour plus d'informations sur les définitions d'instruments, consultez [Définitions d'instruments](#)

.

## Affecter une piste à une sortie

1. Cliquez sur le menu déroulant Sortie de la piste à configurer.
2. Sélectionnez la sortie à utiliser.

Si vous souhaitez modifier simultanément les sorties de plusieurs pistes, sélectionnez ces pistes puis choisissez **Pistes - Propriétés - Sortie**

.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Choix du son d'instrument (banque et patch)

Les claviers électroniques et les synthétiseurs proposent souvent des centaines, voire des milliers de sons. Chacun de ces sons est appelé **patch**. Ce terme remonte aux premiers synthétiseurs, sur lesquels il fallait connecter physiquement (à l'aide de cordons de patch) les oscillateurs et les modulateurs pour générer différents sons. Les patches sont généralement organisés par groupes de 128 : les **banques**

. La plupart des instruments proposent entre 1 et 8 banques, mais la norme MIDI prend en charge jusqu'à 16 384 banques de 128 patches (soit plus de 2 millions de patches).

Les réglages de banque et de patch de la vue Pistes contrôlent la banque et le patch initiaux utilisés pour la lecture d'une piste. Lorsque SONAR lance la lecture au début d'un projet, les réglages de banque et de patch de la piste sont configurés d'après ces valeurs initiales. Sur de nombreux instruments, les banques et les patches sont nommés : vous pouvez ainsi les identifier plus facilement. SONAR sauvegarde ces noms dans une définition d'instrument. Pour plus d'informations sur les définitions d'instruments, consultez l'aide en ligne à la rubrique « Utilisation des définitions d'instruments ». Si vous utilisez un instrument compatible General MIDI, votre liste de patches comprend 128 sons définis selon cette norme.

## Conseil

: Si le nom de la banque ne tient pas dans le champ, placez le curseur sur ce nom. Le nom complet s'affiche alors dans une infobulle.

## Remarque à l'attention des spécialistes :

Différents instruments MIDI utilisent différents types de commandes pour changer de banque. Les logiciels Cakewalk prennent en charge quatre méthodes courantes de changement de banque. Pour plus d'informations sur le mode de sélection des banques à utiliser avec vos équipements MIDI, consultez la documentation fournie avec votre matériel.

Sachez qu'un canal MIDI unique ne peut jouer qu'un seul patch à la fois sur chaque instrument affecté à ce canal. Par conséquent, si deux pistes MIDI ou plus sont réglées sur la même sortie et le même canal, mais présentent des paramètres de banque et de patch différents, le patch de la piste dont le numéro est le plus élevé sera utilisé pour toutes les pistes.

Dans certains cas, vous pouvez ressentir le besoin de modifier le son joué par une piste au cours de la lecture. Cette opération peut être accomplie à l'aide de la fonction **Insérer - Changement de banque/patch**. Lorsque vous démarrez la lecture au milieu d'un projet, SONAR recherche le patch à utiliser sur la piste. Cela correspond soit à la banque et au patch initiaux, soit au changement de banque/patch le plus récent. Sachez que la vue Pistes n'indique que la banque et le patch initiaux, même si une banque ou un patch différents sont effectivement lus. Vous devez ouvrir la vue Liste des événements pour voir et éditer les changements de banque/patch. Pour plus d'informations, consultez l'aide en ligne à la rubrique [Vue Liste des événements](#)

## Affecter une banque et un patch initiaux à une piste

1. Faites un clic droit dans la barre de titre de la piste (la partie supérieure comprenant le nom de la piste) et choisissez **Propriétés de la piste**.

La boîte de dialogue Propriétés de la piste s'affiche à l'écran.

2. Dans la boîte de dialogue Propriétés de la piste, sélectionnez la banque et le patch souhaités à l'aide du menu déroulant.
3. Pour chercher un patch avec un nom précis, cliquez sur le bouton Explorateur de patches, situé à droite des menus déroulants. Vous pouvez également ouvrir cet explorateur en faisant un clic droit sur la commande de banque ou de patch dans les vues Pistes ou Console.
4. Cliquez sur OK.

## Autre méthode permettant d'affecter un patch à une piste

1. Sélectionnez le patch souhaité dans le menu déroulant Patch.

Si vous souhaitez modifier les paramètres de banque et de patch sur plus d'une piste à la fois, sélectionnez les pistes puis cliquez sur **Pistes - Propriétés - Banque** ou sur **Pistes - Propriétés - Patch**.

## Insérer un changement de banque/patch

1. Sélectionnez la piste dont vous souhaitez modifier la banque et le patch en cliquant sur son numéro.
2. Placez la position de lecture là où le changement doit être appliqué.
3. Sélectionnez **Insérer - Changement de banque/patch** pour afficher la boîte de dialogue Changement de banque/patch.
4. Sélectionnez la banque et le patch dans les listes.
5. Cliquez sur OK.

SONAR insère le changement de banque et de patch. Lorsque le projet est lu, la banque et le patch initiaux indiqués dans la vue Pistes sont utilisés jusqu'au point du changement. Ce changement peut être supprimé dans la vue Liste des événements.

## Sélectionner des patches via l'explorateur de patches

1. Dans la vue Pistes ou Console, faites un clic droit sur le nom de patch de la piste dont vous souhaitez changer le patch.

La boîte de dialogue Explorateur de patches affiche une liste regroupant les noms de tous les patches d'instruments installés.

2. Pour chercher un patch, saisissez un nom dans le champ de recherche en haut de la boîte de dialogue.
3. Une fois le patch trouvé, cliquez sur son nom puis sur OK.

SONAR change le patch de la piste sélectionnée.

Consultez :

[Boîte de dialogue Explorateur de patches](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajout d'effets

---

Vous pouvez directement ajouter des effets audio et MIDI depuis ou vers la vue Pistes. SONAR ajoute ces effets en temps réel, tout en préservant les données initiales de la piste.

## Ajouter un effet audio dans le panneau Pistes

- Sur une piste audio, faites un clic droit sur le champ Effets, sélectionnez **Effets audio - Cakewalk**, puis sélectionnez un effet dans le menu contextuel.

Consultez :

[Effets audio \(plug-ins audio\)](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Réglage du volume et du panoramique

---

Les réglages de volume et de panoramique déterminent le volume et le panoramique de lecture de la piste. Lorsque SONAR commence à lire une piste, le volume et le panoramique sont configurés d'après ces réglages initiaux. SONAR vous permet de sélectionner la loi de panoramique de votre choix (voir [Lois de panoramique configurables](#)).

Certains projets impliquent que les réglages de volume ou de panoramique d'une piste évoluent au cours de la lecture. Cette opération peut être réalisée en dessinant une enveloppe de volume ou de panoramique dans la vue Pistes ou en enregistrant une automation.

## Remarque à l'attention des spécialistes :

SONAR traite les paramètres de volume et de panoramique en transmettant des événements MIDI de volume et de panoramique (contrôleurs 7 et 10, respectivement) lorsque la lecture commence. Si deux pistes MIDI ou plus sont affectées à la même sortie ou au même canal mais présentent des paramètres de volume ou de panoramique différents, ce sont les paramètres de la piste dont le numéro est le plus élevé qui ont priorité.

Sachez en outre que tous les claviers et synthétiseurs ne répondent pas à ces événements. Consultez le manuel de votre instrument pour plus d'informations.

## Remarque à l'attention des spécialistes :

SONAR traite les paramètres de volume et de panoramique en transmettant des événements MIDI de volume et de panoramique (contrôleurs 7 et 10, respectivement) lorsque la lecture commence. Si deux pistes MIDI ou plus sont affectées à la même sortie ou au même canal mais présentent des paramètres de volume ou de panoramique différents, ce sont les paramètres de la piste dont le numéro est le plus élevé qui ont priorité.

Sachez en outre que tous les claviers et synthétiseurs ne répondent pas à ces événements. Consultez le manuel de votre instrument pour plus d'informations.

## Régler le volume initial

1. Placez le curseur sur le paramètre Volume de la piste à modifier.
2. Cliquez et faites glisser la souris vers la gauche ou la droite pour baisser ou augmenter le volume.

Il existe d'autres méthodes pour modifier les réglages de volume. Pour modifier simultanément les réglages de volume sur plusieurs pistes, sélectionnez ces pistes puis cliquez sur **Pistes - Propriétés - Volume**.

## Régler le panoramique initial

1. Placez le curseur sur le paramètre Panoramique de la piste à modifier.
2. Cliquez et faites glisser la souris vers la gauche ou la droite pour déplacer le signal vers la gauche ou la droite du champ stéréo.

100 % à gauche signifie que le panoramique est complètement à gauche. 100 % à droite signifie que le panoramique est complètement à droite. Le centre du panoramique correspond à la valeur C.

Il existe d'autres méthodes pour modifier les réglages de volume et de panoramique. Pour modifier simultanément le panoramique de plusieurs pistes, sélectionnez ces pistes, puis cliquez sur **Pistes - Propriétés - Panoramique**.

<http://www.cakewalk.com>  
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)  
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Lois de panoramique configurables

---

Vous avez le choix entre six lois de panoramique différentes. La loi de panoramique est une formule mathématique, utilisée par les séquenceurs ou les tables de mixage pour contrôler le panoramique.

## Changer la loi de panoramique

1. Sélectionnez **Options - Audio** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Options audio.
2. Dans le champ Loi de panoramique stéréo de l'onglet Général, sélectionnez une des options suivantes :
  - (Par défaut) 0 dB centré, loi sinusoïdale, puissance constante : cette option amplifie de 3 dB les signaux décentrés à l'extrême gauche ou à l'extrême droite, et n'introduit aucune atténuation dans les niveaux de sortie des deux canaux quand le panoramique est centré.
  - -3 dB centré, loi sinusoïdale, puissance constante : cette option ne renforce pas les signaux décentrés à gauche ou à droite, mais introduit une atténuation de 3 dB dans les niveaux de sortie des deux canaux quand le panoramique est centré.
  - 0 dB centré, loi quadratique, puissance constante : cette option amplifie de 3 dB les signaux décentrés à l'extrême gauche ou à l'extrême droite, et n'introduit aucune atténuation dans les niveaux de sortie des deux canaux quand le panoramique est centré.
  - -3 dB centré, loi quadratique, puissance constante : cette option ne renforce pas les signaux décentrés à gauche ou à droite, mais introduit une atténuation de 3 dB dans les niveaux de sortie des deux canaux quand le panoramique est centré.
  - -6 dB centré, loi linéaire : cette option n'amplifie pas les signaux décentrés à l'extrême gauche ou à l'extrême droite, mais introduit une atténuation de 6 dB dans les niveaux de sortie des deux canaux quand le panoramique est centré.
  - 0 dB centré, commande de balance : cette option n'amplifie pas les signaux décentrés et n'introduit aucune d'atténuation dans les niveaux de sortie des deux canaux quand le panoramique est centré.
3. Cliquez sur OK.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Réglage du gain

---

Le réglage de gain fonctionne de manière analogue à celui d'une table de mixage : il modifie le niveau du signal en amont du fader de volume. Le gain permet de calibrer les faders à un niveau de référence en dB ou d'aligner le réglage des faders pour constituer un groupe. Le gain offre une plage de réglage comprise entre -18 dB et +18 dB. Augmentez ou réduisez le gain pour modifier d'autant le volume apparent d'une piste sans affecter le niveau du fader.

## Régler le niveau de gain

1. Placez le curseur sur le paramètre Gain de la piste souhaitée.
  2. Cliquez et faites glisser la souris vers la gauche ou la droite pour réduire ou augmenter le gain.
- 

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Affectation d'un canal MIDI (Canal)

---

La norme MIDI transmet des informations sur 16 canaux numérotés de 1 à 16. Chaque événement MIDI est affecté à un canal spécifique. Certains appareils MIDI n'acceptent les données MIDI que sur un canal. Ce canal peut être prédéfini, mais vous pouvez peut-être le changer. D'autres périphériques MIDI, et notamment bon nombre de claviers et de synthétiseurs, peuvent recevoir simultanément des données sur plusieurs canaux MIDI. Ces périphériques utilisent généralement un son d'instrument différent sur chaque canal.

Durant la lecture, le numéro de canal permet de diriger les données MIDI vers un périphérique ou un appareil en particulier.

Le paramètre Canal de la vue Pistes renvoie tous les événements de la piste vers un canal particulier et ignore le numéro de canal enregistré avec chaque événement. Tant qu'aucun réglage n'est précisé, tous les événements de la piste sont transmis à leurs canaux normaux.

Ce paramètre ne modifie en rien le canal enregistré avec chaque événement MIDI. Lorsque la piste sera visualisée dans les autres vues (Piano Roll ou Liste des événements, par exemple) vous verrez le canal original sauvegardé dans le fichier. Vous pouvez modifier le réglage des canaux dans ces vues ou utiliser la fonction **Traitements - Interpoler**

.

## Définir le canal d'une piste

1. Sur la piste que vous souhaitez éditer, cliquez sur la flèche noire à droite du paramètre Canal et choisissez le canal à utiliser.

Pour changer l'affectation du canal simultanément sur plusieurs pistes, sélectionnez ces pistes puis cliquez sur **Pistes - Propriétés - Canal**

.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Réglage de la tonalité et de la transposition d'une piste (Note+)

---

Chaque événement de note MIDI est associé à un numéro de note, qui en détermine la hauteur. Lors de la lecture, le paramètre

Note+ transpose toutes les notes de la piste du nombre de demi-tons défini. La valeur de ce paramètre est comprise entre -127 et +127. La valeur 12 indique que les notes sont jouées une octave plus haut. Ce paramètre n'affecte pas le numéro de note enregistré pour chaque événement de note. Lorsque le clip est affiché dans les autres vues (Piano Roll, Partition ou Liste des Événements), les notes s'affichent telles qu'elles sont enregistrées dans le fichier. Pour modifier définitivement la hauteur des notes, éditez-les individuellement ou utilisez la fonction **Traitements - Transposer**

Si le paramètre Note+ transpose la note MIDI au-delà de la plage MIDI disponible (0 à 127), la note sera transposée à l'octave la plus haute ou la plus basse de cette plage.

Vous pouvez vous aider du paramètre Note+ pour préparer les partitions d'instruments dont la tonalité n'est pas standard (une trompette en Sib, par exemple). Pour plus d'informations, consultez l'aide en ligne à la rubrique « Notation musicale des instruments à tonalité non standard ».

Lorsque vous éditez le paramètre Note+, appuyez sur [ ou sur ] pour modifier la valeur par pas de 12. Ce raccourci permet une transposition directe à l'octave.

## Définir le décalage de note d'une piste

1. Cliquez sur la commande Note+ de la piste souhaitée.
2. Saisissez une valeur (1 = un demi-ton), ou appuyez sur les touches + ou - pour modifier la hauteur par pas d'un demi-ton. Appuyez sur la touche [ ou ] pour éditer par pas de 12 demi-tons (une octave).

Si vous souhaitez modifier la transposition simultanément sur plusieurs pistes, sélectionnez ces pistes puis cliquez sur **Pistes - Propriétés - Note+**

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Réglage de la vitesse des notes (Vél+)

---

Chaque note MIDI a sa propre vitesse. Ce paramètre détermine la vitesse à laquelle les notes sont jouées lors de l'enregistrement. Lors de la lecture, le paramètre **décalage de vitesse** détermine le réglage de vitesse de toutes les notes de la piste. Sa valeur s'étend de -127 à +127. La réponse au changement de vitesse dépend des synthétiseurs. Certains synthétiseurs ne répondent pas aux données de vitesse. Pour d'autres, l'effet varie selon le son ou le patch choisi. En règle générale, des vitesses plus élevées produisent des sons plus forts et/ou plus clairs.

Ce paramètre n'affecte pas le réglage de vitesse sauvegardé avec chaque événement de note. Lorsque le clip est affiché dans les autres vues (Piano Roll, Partition ou Liste des Événements), les réglages de vitesse sont indiqués tels qu'ils sont sauvegardés dans le fichier. Vous pouvez éditer les réglages de vitesse à partir de ces vues, ou utiliser les commandes **Traitements - Moduler la vitesse** ou **Traitements - Interpoler**.

La vitesse est différente du volume, car elle est propre à chaque événement, contrairement à un contrôleur qui affecte un canal MIDI entier. L'exemple suivant met en évidence cette distinction fondamentale. Supposons que vous travaillez avec plusieurs pistes contenant des parties de batteries différentes. Toutes ces parties sont probablement affectées au canal MIDI 10 (canal par défaut des percussions dans la norme General MIDI). Si vous modifiez le réglage de volume d'une piste utilisant le canal 10, toutes les parties de batterie (quelle que soit la piste sur laquelle elles se trouvent) seront affectées. En revanche, si vous modifiez la vitesse des notes d'une seule piste, le volume ne sera modifié que sur celle-ci.

## Régler le décalage de vitesse d'une piste

- Sur la piste à éditer, cliquez et faites glisser la souris pour régler le paramètre Vél+ à la valeur souhaitée.

Si vous souhaitez modifier la vitesse simultanément sur plusieurs pistes, sélectionnez ces pistes puis cliquez sur **Pistes - Propriétés - Vél+**.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Réglage de l'alignement temporel d'une piste MIDI (Position+)

---

Chaque événement survient à un moment précis du projet. Lors de la lecture, le paramètre de **décalage de position**

(Position+) fait varier la position des événements MIDI sur la piste, selon la valeur fixée. Ce décalage peut aller d'un simple clic d'horloge à des valeurs aussi élevées que vous le souhaitez.

Ce paramètre vous permet de jouer un passage légèrement en avance ou en retard par rapport au temps, ou de compenser les pistes qui semblent être en avance ou en retard. Vous pouvez utiliser le décalage de position pour créer un effet de chorus ou d'écho en copiant une piste et en lui appliquant un très léger décalage. Il est également possible de décaler une piste vers l'avant ou vers l'arrière de plusieurs temps ou mesures en définissant une valeur plus élevée.

Sachez que vous ne pouvez pas décaler d'événements en deçà de la position 1:01:000. Ainsi, si le premier événement d'une piste commence à 2:01:000, vous ne pouvez pas en reculer la position de plus d'une mesure.

Ce paramètre ne modifie pas la position enregistrée pour chaque note. Lorsque le clip est affiché dans les autres vues (Piano Roll, Partition ou Liste des Événements), les positions originales sont indiquées telles qu'elles sont sauvegardées dans le fichier.

## Régler le décalage de position d'une piste

1. Cliquez sur le paramètre Position+ sur la piste souhaitée.
2. Saisissez une valeur, ou réglez-la à l'aide des touches + ou -.

Pour modifier le décalage de position sur plusieurs pistes simultanément, sélectionnez les pistes à éditer et cliquez sur **Pistes - Propriétés - Position+**

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Autres réglages de lecture MIDI

Deux autres options MIDI permettent de configurer la lecture d'un projet. Consultez le tableau suivant :

Option...		Fonctionnement...
Remise à zéro des contrôleurs à l'arrêt de la lecture		Si cette option est activée, SONAR réinitialise la molette de hauteur, la pédale de contrôleur et la molette de modulation sur les 16 canaux MIDI, chaque fois que la lecture est arrêtée. Un message MIDI de réinitialisation de tous les contrôleurs continus est également envoyé. Ainsi, les contrôleurs continus, qu'on trouve sur les synthétiseurs plus récents, sont eux-mêmes réinitialisés. Pensez à utiliser cette fonctionnalité si vous remarquez que des notes se bloquent lors de l'arrêt.
Recherche des patches/contrôleurs avant la lecture		Lorsque cette option est activée, SONAR recherche et transmet les événements (changement de patch, événements de molette et de pédale) les plus récents sur chaque sortie et canal MIDI avant de lancer la lecture. Cette option garantit que tous les réglages sont corrects, quel que soit le point à partir duquel la lecture est lancée.

Pour régler ces options, sélectionnez **Options - Projet**

et cliquez sur l'onglet Sortie MIDI. Si vous avez activé une boucle de lecture, l'utilisation de ces options peut entraîner un retard audible lorsque la boucle reprend.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>




# Contrôle de la lecture MIDI en temps réel : écho MIDI

Lorsque vous jouez sur votre contrôleur ou sur votre clavier MIDI, le son produit par SONAR dépend du synthétiseur (physique ou virtuel) auquel SONAR envoie les données MIDI après les avoir reçues. C'est ce que l'on appelle l'écho MIDI. Par défaut, SONAR envoie les données à la sortie MIDI ou au synthétiseur logiciel choisi dans le champ de sortie de la *piste sélectionnée*.

La piste sélectionnée est celle dont la barre de titre est de couleur dorée. Appuyez sur les flèches haut et bas de votre clavier d'ordinateur et faites défiler les pistes sélectionnées : ces pistes doivent prendre une couleur dorée (vous pouvez également cliquer sur une des commandes de la piste pour la sélectionner).

Vous pouvez cependant mettre en écho des données MIDI de plusieurs pistes, ou désactiver l'écho pour cette piste. À partir d'un seul clavier ou contrôleur, vous pouvez mettre en écho les données MIDI sur un nombre de pistes MIDI illimité, ce qui signifie que vous pouvez jouer sur autant de synthétiseurs logiciels et périphériques que votre interface MIDI et votre ordinateur le permettent. Plusieurs musiciens peuvent également envoyer des données MIDI à partir de contrôleurs différents vers le même synthétiseur ou vers plusieurs synthétiseurs. Pour chaque piste d'un projet SONAR, vous pouvez choisir les canaux et les ports d'entrée MIDI auxquels cette piste réagira. Le champ de sortie de la piste détermine le son qui sera utilisé pour jouer les données reçues. Pour chaque piste, le bouton Écho d'entrée détermine si la piste renvoie en écho les données MIDI.

## Le bouton Écho d'entrée

Chaque piste MIDI est dotée d'un bouton Écho d'entrée déterminant si la piste mettra en écho ou non les données MIDI. Le bouton comporte trois positions : activé , en veille  et éteint . Lorsque le bouton est activé, la piste met les données MIDI en écho. Lorsque le bouton est en veille, la piste met en écho les données MIDI uniquement quand il s'agit de la piste courante. Lorsque le bouton est éteint, la piste ne met en écho aucune donnée, même si la piste est sélectionnée. La position éteinte n'est disponible sur une piste MIDI que si l'option Toujours activer l'écho de la piste MIDI sélectionnée de l'onglet Général de la boîte de dialogue Options globales (**Options - Global**) est désactivée. La position de veille n'est pas disponible si cette option est désactivée.

L'écho d'entrée peut être activé de différentes manières :

- Cliquez sur le bouton Écho d'entrée d'une piste pour l'activer.
- Sélectionnez la piste (si l'option Toujours activer l'écho de la piste MIDI sélectionnée de l'onglet Général de la boîte de dialogue Options globales est activée). Dans ce cas (configuration par défaut), si le bouton Écho d'entrée de la piste n'est pas activé, sa mise en veille indique que la piste mettra en écho les données car elle est sélectionnée.
- Si l'option Toujours activer l'écho de la piste MIDI sélectionnée de l'onglet Général de la boîte de dialogue Options globales est désactivée, sélectionnez une piste puis utilisez la commande **Pistes - Monitoring/Écho d'entrée** (ou cliquez sur le bouton Écho d'entrée de la piste).

## Enregistrement des préférences de configuration

Si vous souhaitez qu'une piste réponde à plusieurs ports ou canaux, vous devez créer un preset d'entrée. Si vous créez un preset de configuration d'entrée MIDI, celui-ci sera enregistré avec le projet dans lequel vous l'avez créé. Vous pourrez également le réutiliser sur une piste MIDI dans n'importe quel projet. Cliquez sur la flèche de déroulement du champ Entrée d'une piste pour afficher le menu déroulant des entrées. Vous y trouverez la commande **Gérer les presets**, qui vous permet de créer et d'enregistrer vos configurations d'entrée MIDI favorites.

## Jouer sur un synthétiseur à partir d'un ou plusieurs claviers MIDI

- Cette option correspondant à la configuration par défaut de SONAR, il vous suffit d'utiliser les flèches haut ou bas du clavier de votre ordinateur pour sélectionner une piste (la barre de titre de la piste devient dorée) et de choisir le synthétiseur à utiliser à l'aide des champs Sortie, Banque, Patch et Canal de la piste. Par défaut, les données MIDI en provenance de tous les ports et de tous les canaux sont fusionnées et envoyées sur la piste sélectionnée. Vous remarquerez que le champ Entrée de la piste est réglé sur Omni.
- Si la configuration par défaut est désactivée (reportez-vous à la procédure suivante), vous devez vérifier que le bouton Écho d'entrée de la piste sélectionnée est allumé (activé) avant de pouvoir utiliser le synthétiseur inséré sur cette piste.

## Désactiver la configuration d'écho MIDI par défaut

- Pour désactiver l'écho MIDI automatique de la piste sélectionnée, désactivez l'option Toujours activer l'écho de la piste MIDI sélectionnée dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Options globales (sélectionnez **Options - Global**). Si vous éteignez alors le bouton Écho d'entrée de la piste, SONAR n'émet aucun son lorsque vous jouez sur votre clavier.

## Jouer sur plusieurs synthétiseurs à partir d'un clavier MIDI

1. Sélectionnez un synthétiseur pour chacune des pistes que vous souhaitez utiliser, à l'aide des champs Sortie, Canal, Banque et Patch.
2. Dans le champ Entrée de chacune des pistes à utiliser, cliquez sur la flèche du menu déroulant et choisissez, parmi les options suivantes, le port et le canal d'entrée MIDI auxquels vous souhaitez que la piste réponde :
  - **Aucun** : cette option met le champ Entrée sur Omni : lorsque ce réglage est sélectionné, la piste répond à toutes les entrées MIDI, quelque soit le port (pilote d'entrée d'interface MIDI) ou le canal.
  - **(nom du pilote d'entrée MIDI) - MIDI Omni**. Si cette option est sélectionnée, la piste répond à n'importe quel canal MIDI en provenance du pilote d'entrée d'interface MIDI déterminé.
  - **(nom du pilote d'entrée MIDI)- Can MIDI 1-16**. Si cette option est sélectionnée, la piste répond UNIQUEMENT au canal MIDI sélectionné provenant du pilote d'entrée d'interface MIDI déterminé.
  - **Preset** : si vous avez créé des presets de ports et de canaux d'entrée, vous pouvez en sélectionner un ici.
  - **Gérer les presets** : sélectionnez cette option pour créer ou éditer des presets de paramètres de ports et de canaux d'entrée (voir procédure suivante).
3. Vérifiez que le bouton Écho d'entrée est activé pour chacune des pistes sur lesquelles vous souhaitez jouer.

## Créer ou éditer un preset de configuration d'entrée

1. Dans le champ Entrée d'une des pistes dont vous souhaitez configurer l'entrée, cliquez sur la flèche du menu déroulant et choisissez **Gérer les presets**.

La boîte de dialogue Presets d'entrée MIDI s'affiche.

2. Dans la colonne Port d'entrée, sélectionnez le port d'entrée que vous souhaitez utiliser pour cette piste (si votre interface MIDI n'a qu'un seul port, une seule possibilité vous est offerte).
3. À droite du port d'entrée, sélectionnez les canaux MIDI auxquels vous souhaitez que cette piste réponde sur ce port MIDI.
4. Sélectionnez des canaux pour les autres ports MIDI de la liste, si vous avez l'intention d'utiliser des canaux sur ce port également.
5. Si vous voulez enregistrer cette configuration, donnez-lui un nom dans la fenêtre située en haut de

la boîte de dialogue, puis cliquez sur l'icône représentant une disquette pour l'enregistrer. Ainsi, lorsque vous configurerez les entrées d'autres pistes, vous pouvez reprendre le preset que vous venez d'enregistrer en cliquant sur l'option **Presets** dans le menu déroulant Entrée de la piste. Pour éditer un preset, sélectionnez-le dans la fenêtre supérieure de la boîte de dialogue Presets d'entrée MIDI, éditez-le et cliquez sur l'icône représentant une disquette. Pour supprimer un preset, sélectionnez-le dans la même boîte de dialogue et cliquez sur le bouton X pour le supprimer.

### **Faire jouer plusieurs musiciens sur plusieurs pistes**

1. Pour l'utilisateur 1, cliquez sur les menus Entrée des pistes que vous voulez faire jouer par cet utilisateur, et choisissez le port et le canal MIDI sur lesquels le clavier de cet utilisateur transmet les données destinées à SONAR.
2. Répétez l'étape 1 pour tous les autres utilisateurs.
3. Si vous souhaitez que plusieurs musiciens jouent sur une même piste, créez un preset indiquant les ports et canaux auxquels cette piste doit répondre (voir la procédure ci-dessus).
4. Vérifiez que le bouton Écho d'entrée est activé pour chacune des pistes devant être jouées.

### **Activer et désactiver l'écho MIDI (et le monitoring d'entrée) pour toutes les pistes**

- Cliquez sur le bouton Monitoring d'entrée (le plus à droite) de la barre Statut de lecture (sélectionnez **Vues - Barres d'outils - Statut de lecture** pour l'afficher).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Local Control

---

Afin d'empêcher le clavier de jouer toutes les notes en double lorsque vous l'utilisez, vous devez désactiver le paramètre Local Control de votre clavier. Lorsque ce paramètre est désactivé, votre clavier transmet les notes que vous jouez vers SONAR, qui les met en écho vers le synthétiseur. Ce dernier ne les jouera qu'une seule fois.

Vous pouvez configurer SONAR de manière à ce que lors du démarrage, il envoie un message MIDI particulier permettant de désactiver automatiquement le paramètre Local Control. La plupart des synthétiseurs récents répondent à ce message. Si ce n'est pas le cas du vôtre, vous devrez désactiver le paramètre Local Control chaque fois que vous l'allumez pour l'utiliser avec SONAR.

Si votre synthétiseur ne vous permet pas de désactiver le Local Control (ce qui est plutôt rare), vous pouvez utiliser le paramètre Port Local On dans l'onglet Entrée de la boîte de dialogue Options de projet, afin d'indiquer le numéro du port de sortie connecté à votre synthétiseur. SONAR n'envoiera plus de données MIDI en écho vers ce port. Dans cette configuration, vous devrez probablement ajuster de temps en temps le volume de votre synthétiseur. Cela vous évitera d'entendre les sons de votre synthétiseur joués par la piste concernée en même temps que les autres modules. Si ce problème ne vous concerne pas, le paramètre Port Local On doit être réglé sur 0.

## Désactiver automatiquement tous les paramètres Local Control chaque fois que vous lancez SONAR

1. Dans le répertoire d'installation de SONAR, double-cliquez sur le fichier ttseq.ini pour l'ouvrir.
2. Dans la section Options, ajoutez la ligne :

SendLocalOff=1

3. Enregistrez le fichier et fermez-le.
4. Lorsque vous démarrez SONAR, ce dernier envoie automatiquement un message Local Off à votre clavier.

### Remarque :

Tous les claviers ne répondent pas à ce message.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Lecture de fichiers par lots

---

SONAR vous permet de lire automatiquement plusieurs fichiers dans un ordre déterminé, à l'aide de la vue Playlist. Cette fonction peut être utilisée lors de performances live ou tout simplement pour vous amuser.

La vue Playlist de SONAR vous permet de créer et de travailler sur une série de fichiers de projet, de fichiers MIDI, et de fichiers bundle. Lors de la lecture de chaque fichier, SONAR charge la playlist et l'affiche dans la vue Pistes et dans les autres vues, comme avec tout autre fichier de projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>




# La vue Playlist

La vue Playlist vous permet de créer, de modifier et d'enregistrer une liste de lecture (ou playlist) de 999 projets au maximum. Une fois que la playlist est créée, vous pouvez lire la séquence automatiquement. Vous pouvez même programmer la playlist de façon à ce qu'elle s'interrompe pendant une durée déterminée entre les morceaux ou pour qu'elle attende la pression d'une touche avant de poursuivre la lecture.

Vous pouvez enregistrer vos playlists pour les utiliser ultérieurement. Les fichiers playlists portent l'extension .set.

## Créer et modifier une playlist






Pour créer et modifier une playlist dans la vue Playlist, suivez les instructions du tableau suivant :

Pour...		Procédure...
Ouvrir une playlist existante		Choisissez <b>Fichier - Ouvrir</b> , choisissez Playlist dans la liste Type, puis choisissez le fichier souhaité et cliquez sur Ouvrir
Créer une nouvelle playlist		Choisissez <b>Fichier - Nouveau</b> , choisissez Playlist dans la liste et cliquez sur OK
Ajouter des morceaux à la playlist		Cliquez sur  ou appuyez sur Insérer, choisissez un fichier dans la boîte de dialogue Ajouter un morceau à la playlist et cliquez sur Ouvrir
Définir le temps d'attente entre les morceaux		Cliquez sur le morceau dans la playlist, cliquez sur  , puis saisissez le temps d'attente souhaité et cliquez sur OK
Modifier l'ordre des morceaux		Faites glisser le fichier vers un nouvel emplacement dans la playlist
Copier un morceau vers un autre emplacement de la playlist		Faites glisser le fichier vers un nouvel emplacement dans la playlist en maintenant la touche Ctrl enfoncée
Supprimer un morceau de la playlist		Sélectionnez le morceau et cliquez sur  ou appuyez sur la touche Supprimer
Enregistrer la playlist		Choisissez <b>Fichier - Enregistrer</b> ou <b>Fichier - Enregistrer sous</b> , saisissez un nom de fichier puis

		cliquez sur Enregistrer.
--	--	--------------------------

## Lire des fichiers à partir de la vue Playlist

Suivez les instructions du tableau suivant pour lire des fichiers à partir de la vue Playlist.

Pour...		Procédure...
Activer la playlist		Cliquez sur  dans la barre d'outils de la vue Playlist afin d'enfoncer le bouton. Si ce bouton n'est pas enclenché, un seul fichier sera lu quand vous lancerez la lecture.
Choisir le morceau de départ		Double-cliquez sur le fichier avec lequel vous voulez commencer. Le projet s'ouvre et s'affiche comme un projet normal.
Lancer la lecture		Cliquez sur  , choisissez <b>Transport - Lecture</b> ou appuyez sur la barre d'espace.
Arrêter la lecture		Choisissez <b>Transport - Stop</b> ou appuyez sur la barre d'espace.
Passer au fichier suivant		Cliquez sur  dans la barre d'outils de la vue Playlist.
Lire la playlist en boucle		Cliquez sur le bouton  dans la barre d'outils de la vue Playlist.
Afficher ou masquer les extensions des noms de fichiers et les noms de dossiers (chemins)		Cliquez sur le bouton  pour activer ou désactiver l'affichage des dossiers.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Lecture, importation et exportation de vidéo

---

Les fichiers vidéo sont lus en temps réel dans la vue Vidéo au fur et à mesure de la lecture de votre projet. Vous pouvez également visualiser votre vidéo sur un périphérique DV externe connecté au port IEEE 1394 (FireWire).

Sélectionnez **Fichier - Importer - Vidéo**

pour inclure des fichiers vidéo aux formats suivants dans votre projet :

- AVI (également appelé Video for Windows)
- MPEG
- Windows Media Video
- QuickTime (fichiers .mov uniquement)

**Remarque** : Certains fichiers .mov et .avi ne contiennent aucune vidéo. La commande **Fichier - Importer - Vidéo** ne vous permet pas d'importer ces fichiers. En lieu et place, vous devez sélectionner **Fichier - Importer - Audio**

et configurer le champ Fichiers de type sur Tous les fichiers.

La commande **Fichier-Exporter-Vidéo**

vous permet d'exporter vos pistes audio et votre vidéo importée vers les formats suivants :

- AVI (également appelé Video for Windows)
- Windows Media Video
- QuickTime

SONAR Producer dispose également d'un panneau Miniatures vidéo en haut de la vue Pistes. Il affiche les images contenues dans votre vidéo, à différents endroits du projet (consultez [Utilisation du panneau Miniatures vidéo](#)

pour plus d'informations).

Sélectionnez **Vues - Vidéo** pour ouvrir la vue Vidéo

. La vue Vidéo affiche la position de lecture (comme dans la vue Compteur) et la vidéo elle-même.

L'affichage de la vue Vidéo est synchronisé avec la position de lecture, ce qui permet de choisir un point quelconque de la vidéo. Vous pouvez ainsi synchroniser facilement la musique et les sons avec la vidéo.

Les commandes du menu contextuel de la vue Vidéo vous permettent de définir le format d'affichage de la position de lecture, les options de taille et d'agrandissement de l'affichage vidéo, les points d'entrée et de sortie de la vidéo, ainsi que d'autres options.

Consultez :

[Insertion et lecture des vidéos](#)

[Optimisation des performances vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insertion et lecture des vidéos

---

Vous trouverez ci-dessous les procédures détaillées d'insertion et de lecture de vidéos :

## Charger un fichier vidéo dans un projet

1. Sélectionnez **Fichier - Importer - Vidéo**, ou choisissez **Insérer** dans le menu contextuel de la vue Vidéo.

La boîte de dialogue Importer une vidéo s'affiche.

2. Dans le champ Fichiers de type, sélectionnez le type de fichier vidéo que vous recherchez.
3. Sélectionnez un fichier.
4. Cochez l'option Afficher les informations sur le fichier pour afficher les informations relatives au fichier dans la section Informations sur le fichier de la boîte de dialogue.
5. Cochez l'option Importer le flux audio si vous voulez charger les données audio du fichier.
6. Cochez l'option Importer en pistes mono pour importer les données audio vers une ou plusieurs pistes mono.
7. Cliquez sur Ouvrir.

SONAR charge le fichier vidéo et l'affiche dans la vue Vidéo. Si vous choisissez d'importer les données audio, SONAR insère une nouvelle piste au-dessus de la piste déjà sélectionnée et place les données audio dans un ou plusieurs clips sur la nouvelle piste.

### Remarque 1

: Lorsque vous enregistrez un projet contenant de la vidéo, SONAR enregistre uniquement le lien vers le fichier vidéo du projet : les données vidéo elles-mêmes ne sont pas importées. Les données vidéo n'étant pas non plus enregistrées dans les fichiers bundle, elles doivent être sauvegardées à part.

**Remarque 2** : Une fois que vous avez chargé une vidéo dans un projet, vous pouvez la lire soit dans la vue Vidéo, soit sur un périphérique DV externe, par l'intermédiaire du port FireWire. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Lecture vidéo sur un périphérique DV FireWire](#)

## Lire un fichier vidéo dans la vue Vidéo

1. Ouvrez la vue Vidéo en choisissant **Vues - Vidéo**.
2. Appuyez sur la barre d'espace pour démarrer ou arrêter la lecture.
3. Pour modifier la taille d'affichage de la vidéo, faites un clic droit dans la vue Vidéo et choisissez **Options d'étirement - [taille souhaitée]** dans le menu contextuel.

**Remarque** : Si le fichier vidéo est très compressé (films optimisés pour une diffusion sur le Web, par exemple), la lecture peut être saccadée. Pour y remédier, désactivez les miniatures vidéo (disponibles dans SONAR Producer uniquement). Consultez [Utilisation du panneau Miniatures vidéo](#) pour plus d'informations.

## Supprimer la vidéo du projet

1. Ouvrez la vue Vidéo en choisissant **Vues - Vidéo**.
2. Faites un clic droit dans la vue Vidéo et choisissez **Supprimer**.

SONAR supprime la vidéo du projet. Vous remarquerez que les données audio importées ne sont pas supprimées.

## Activer ou désactiver la lecture de la vidéo

1. Ouvrez la vue Vidéo en choisissant **Vues - Vidéo**.
2. Faites un clic droit dans la vue Vidéo et choisissez **Animer**.

Si votre ordinateur n'est pas suffisamment rapide pour lire la vidéo de façon efficace, vous obtiendrez de meilleurs résultats en désactivant provisoirement la lecture vidéo pendant la lecture du projet.

## Configurer le format d'affichage temporel

- Cliquez sur l'afficheur de position pour basculer successivement entre les formats MBT, SMPTE, Images et Aucun

Ou

- Faites un clic droit dans la vue Vidéo et choisissez une option dans le menu **Format d'affichage temporel** :

Pour...		Procédure...
Sélectionner un format temporel		Sélectionnez <b>MBT</b> , <b>SMPTE</b> , <b>Images</b> ou <b>Aucun</b>
Changer la police ou la couleur		Sélectionnez <b>Police</b> et configurez la police
Désactiver l'affichage temporel		Sélectionnez <b>Aucun</b>

## Régler l'heure SMPTE

1. Déplacez la position de lecture à l'endroit où vous souhaitez régler l'heure SMPTE à 00:00:00:00 ou à la valeur que vous souhaitez.
2. Utilisez la commande **Transport - Caler le timecode sur la position de lecture** pour ouvrir la boîte de dialogue Caler le timecode sur la position de lecture.
3. Si vous souhaitez caler l'heure SMPTE 00:00:00:00 (valeur par défaut dans la boîte de dialogue) sur la position de lecture, cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue. Si vous souhaitez caler une autre heure SMPTE sur la position de lecture, saisissez cette valeur dans le champ Position SMPTE/MTC, puis cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue.

## Choisir une fréquence d'images

1. Utilisez la commande **Options - Projet** pour ouvrir la boîte de dialogue Options du projet.
2. À l'onglet Horloge, rubrique Format du timecode, choisissez la fréquence d'images souhaitée parmi les six choix disponibles, puis cliquez sur OK (pour plus de détails, voir [Synchronisation sur timecode SMPTE/MIDI](#)).

## Configurer le format d'affichage vidéo

Faites un clic droit dans la vue Vidéo et choisissez une option dans le menu **Options d'étirement** :

Pour...		Procédure...
Afficher la vidéo dans sa taille d'origine		Sélectionnez <b>Taille d'origine</b>
Ajuster la vidéo à la taille de la vue Vidéo		Sélectionnez <b>Ajuster à la fenêtre</b>
Étirer la vidéo autant que possible tout en conservant le rapport hauteur/largeur d'origine		Sélectionnez <b>Conserver les proportions</b>
Agrandir l'affichage de la vidéo autant que possible, mais uniquement en multipliant par des		Sélectionnez <b>Ajuster par valeurs entières</b>

nombres entiers		
Afficher la vidéo en mode plein écran		Sélectionnez <b>Plein écran</b>

SONAR ajuste l'affichage de la vidéo en fonction de l'option sélectionnée. L'option d'étirement est utilisée pour recalculer la taille d'affichage de la vidéo lorsque la vue Vidéo est redimensionnée.

## Définir la couleur d'arrière-plan

- Faites un clic droit dans la vue Vidéo et choisissez une option de couleur dans le menu **Couleur d'arrière-plan** :

## Définir les points d'entrée et de sortie

- Faites un clic droit dans la vue Vidéo et choisissez Propriétés de la vidéo.
- Sélectionnez les options à l'aide du tableau ci-dessous :

Option...		Signification...
Point de départ		La position de votre projet SONAR à laquelle vous souhaitez faire démarrer la lecture du fichier vidéo
Point d'entrée		La position, dans le fichier vidéo, à laquelle vous souhaitez que la vidéo démarre
Point de sortie		La position de votre fichier vidéo à laquelle vous souhaitez arrêter la lecture vidéo

- SONAR synchronise la vidéo du projet selon les points de départ et de découpage spécifiés.

Remarque : Seul le lien vers le fichier vidéo est enregistré dans le projet. Les données vidéo elles-mêmes restent dans le fichier d'origine et ne sont pas enregistrées dans le projet. Les données vidéo n'étant pas non plus enregistrées dans les fichiers bundle, elles doivent être sauvegardées à part.

Consultez également :

[Exportation de vidéo](#)

[Optimisation des performances vidéo](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Exportation de vidéo

---

Une fois vos pistes audio mixées comme vous le souhaitez, vous pouvez exporter le fichier vidéo inséré avec vos pistes audio, de manière à créer un nouveau fichier vidéo.

Lorsque vous exportez une vidéo, les changements apportés aux différents points (point de départ, points d'entrée et de sortie) déterminent la durée de votre nouvelle vidéo exportée par rapport à la vidéo d'origine insérée dans votre projet SONAR.

**Remarque :** Si vous exportez vers un fichier AVI, vous avez tout intérêt à cocher l'option **Pas de compression** dans le champ Codec vidéo de la boîte de dialogue Options de l'encodeur AVI. Aucune modification ou compression n'est appliquée sur votre vidéo d'origine. Si vous souhaitez compresser votre fichier AVI, l'option **Cinepak** vous permettra de créer un fichier AVI de qualité correcte pouvant être lu sans saccades. L'option **MJPEG**

permet quant à elle de créer un fichier AVI qui, bien qu'il ne puisse pas être lu aussi facilement, conviendra parfaitement à l'archivage, de par sa qualité optimale.

## Exporter une vidéo

1. Vérifiez que vos pistes audio sont entièrement mixées et que vos points de départ, d'entrée et de sortie sont placés comme vous le désirez.

2. Lancez la commande **Fichier - Exporter - Vidéo**.

La boîte de dialogue Exporter vers un fichier vidéo s'affiche.

3. Dans le champ Nom du fichier, donnez un nom à votre nouvelle vidéo.
4. Dans le champ Fichiers de type, sélectionnez le format sous lequel vous souhaitez exporter votre fichier vidéo.
5. Cliquez sur le bouton Options d'encodage pour ouvrir une boîte de dialogue regroupant les options d'encodage correspondant au type de fichier que vous créez. **Certains codecs ne fonctionnent pas** : cliquez sur le bouton Aide de la boîte de dialogue pour mieux comprendre les options disponibles.

**Remarque :** Si vous exportez un fichier AVI dans un format audio 24 bits ou multicanal (surround), réglez le champ Codec audio de la boîte de dialogue Options de l'encodeur AVI sur **Pas de compression**.

6. Cliquez sur le bouton Options du mixage audio final pour ouvrir une boîte de dialogue regroupant les options de mixage audio final. Pour faciliter le choix des options, cliquez sur le bouton Aide de la boîte de dialogue.
7. Cliquez sur Enregistrer pour exporter votre vidéo.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Optimisation des performances vidéo

---

Voici quelques conseils permettant d'optimiser les performances vidéo :

- La visualisation de votre vidéo sur un périphérique externe libérera de façon significative les ressources de votre machine, si le flux vidéo correspond à un fichier DV-AVI. Consultez [Lecture vidéo sur un périphérique DV FireWire](#) pour plus d'informations.
- Si vous souhaitez faire des recherches ou des bouclages et de l'édition sur une vidéo, vérifiez que cette dernière contient suffisamment d'images de référence. Comme chaque image est calculée à partir de la dernière image de référence rencontrée, s'il y a trop peu d'images de référence, les performances peuvent être ralenties. Pour modifier le nombre d'images de référence, vous pouvez compresser à nouveau le fichier à l'aide de la commande **Fichier - Exporter vers un fichier vidéo**. Définissez alors une fréquence d'images de référence plus élevée. Choisissez un compresseur vidéo adapté, comme Cinepak, et réglez la fréquence des images de référence sur une valeur comprise entre 1 et 5. La valeur 1 définit toutes les images comme des images de référence. Pour des valeurs plus élevées, une image de référence est insérée toutes les N images.
- La modification des propriétés vidéo d'un fichier AVI (points de départ et d'entrée/sortie, notamment), peut ralentir légèrement les performances en temps réel. Vous pouvez rendre ces changements définitifs (et libérer ainsi des ressources matérielles). Pour ce faire, sélectionnez **Fichier - Exporter - Vidéo** puis importez à nouveau le fichier.
- La lecture de vidéos à une résolution (vidéo) de 320 x 240 est généralement suffisante pour contrôler la vidéo tout en composant un morceau. Même en gardant cette résolution, vous pouvez de toute façon étirer la vidéo pour l'ajuster à la taille de l'écran. Vous pouvez configurer la taille de la vidéo sous l'onglet Qualité de rendu, dans la boîte de dialogue Propriétés de la vidéo. Une résolution supérieure risque de ralentir votre ordinateur en cas de traitement simultané de pistes audio.

Consultez également :

[Utilisation du panneau Miniatures vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation du panneau Miniatures vidéo

Le panneau Miniatures vidéo se trouve en haut de la vue Pistes de SONAR Producer. Elle affiche les différentes images de votre vidéo à certains intervalles de votre projet. L'intervalle entre les images est déterminé par le niveau de zoom choisi. Si vous zoomez suffisamment, vous pouvez visualiser chaque image de votre vidéo.

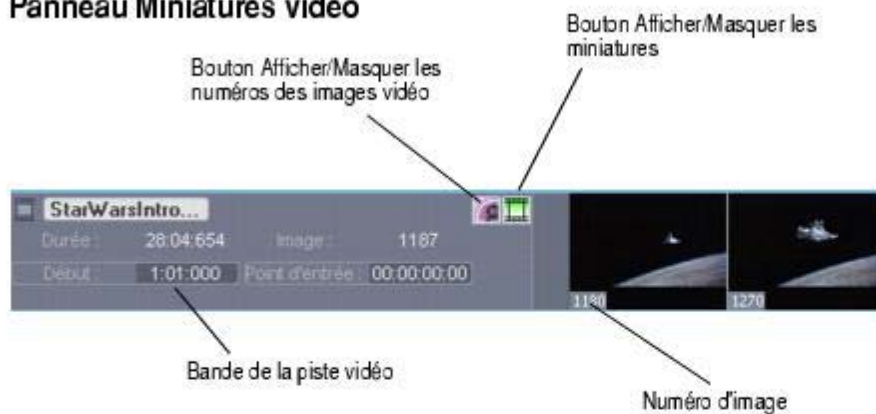
## Remarque 1

: Si vous lisez un fichier vidéo très compressé (peu d'images de référence dans le fichier), il peut se passer environ une minute avant que les miniatures vidéo ne soient actualisées suite à la lecture d'une vidéo ou à un redimensionnement de la fenêtre.

## Remarque 2

: Certaines vidéos Windows Media n'indiquent pas leur nombre d'images par seconde à SONAR. SONAR peut lire ces fichiers mais ne peut créer les miniatures correspondantes. Aucune miniature n'apparaîtra alors dans le panneau Miniatures.

### Panneau Miniatures vidéo



Le panneau Miniatures vidéo contient plusieurs commandes et fonctions :

- Vous pouvez afficher ou masquer le panneau.
- Vous pouvez afficher ou masquer les miniatures vidéo.
- Vous pouvez afficher les numéros absolus des images.
- Vous pouvez redimensionner les images tout en conservant leurs proportions, en déplaçant la barre de séparation.
- La bande de la piste vidéo, qui se trouve en haut du panneau Pistes, contient différents champs : nom du fichier vidéo, point de départ, point d'entrée, point de sortie, durée et image courante. Elle comprend également des boutons permettant d'afficher/masquer les miniatures (sans masquer le panneau des miniatures vidéo) et d'afficher/masquer les numéros des images sur chacune de ces images. Vous pouvez modifier les champs point de départ et point d'entrée/de sortie.
- SONAR enregistre la taille et les propriétés du panneau Miniatures vidéo pour chaque projet.
- Le panneau Miniatures vidéo effectue un zoom horizontal lorsque vous faites un zoom horizontal à partir des commandes de la vue Pistes. Vous pouvez ajuster la hauteur du panneau Miniatures vidéo en déplaçant la barre de séparation qui se trouve tout en bas.

Pour des informations détaillées, reportez-vous à la procédure suivante :


## Afficher ou masquer le panneau Miniatures vidéo

- Déplacez la barre de séparation entre le panneau Miniatures vidéo et le panneau Clips.

Ou

- Sélectionnez **Vues - Miniatures vidéo**.


Ou

- Cliquez sur le bouton Afficher/Masquer les miniatures  dans la barre d'outils de la vue Pistes.

### Activer/Désactiver les miniatures vidéo

1. Faites un clic droit sur le panneau Miniatures vidéo ou sur la bande Miniatures vidéo.
2. Sélectionnez **Afficher/Masquer les miniatures** dans le menu contextuel.

Ou

- Cliquez sur le bouton Afficher/Masquer les miniatures  dans la barre d'outils de la vue Pistes.

### Afficher ou masquer les numéros sur les images

- Dans la bande vidéo, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer les numéros des images vidéo .

### Ouvrir la boîte de dialogue Propriétés de la vidéo

- Double-cliquez sur la bande vidéo.

### Ouvrir la vue Vidéo

- Double-cliquez sur le panneau Miniatures vidéo.

### Caler la position de lecture sur une miniature

- Cliquez sur la miniature.

### Modifier le point de départ

- Sur la bande vidéo, cliquez sur le champ Départ, saisissez une nouvelle valeur au format Mesure/Temps/Tic et appuyez sur Entrée. La position de départ correspond à la position à laquelle la vidéo commence à être lue dans votre projet SONAR.

### Modifier le point d'entrée

- Sur la bande vidéo, cliquez sur le champ Point d'entrée, saisissez une nouvelle valeur au format SMPTE et appuyez sur Entrée (vous pouvez appuyer sur la barre d'espace au lieu de saisir des deux-points, et insérer un seul zéro au lieu d'un double zéro). Le point d'entrée correspond à la position de votre fichier vidéo à laquelle vous souhaitez que la lecture vidéo commence.

### Modifier le point de sortie

- Sur la bande vidéo, cliquez sur le champ Point de sortie, saisissez une nouvelle valeur au format SMPTE et appuyez sur Entrée (vous pouvez appuyer sur la barre d'espace au lieu de saisir des deux-points, et insérer un seul zéro au lieu d'un double zéro). Le point de sortie correspond à la position de votre fichier vidéo à laquelle vous souhaitez terminer la lecture vidéo.

### Utiliser le menu contextuel des miniatures vidéo

1. Faites un clic droit sur le panneau Miniatures vidéo ou sur la bande Miniatures vidéo.
2. Sélectionnez une de ces options dans le menu contextuel qui s'affiche :
  - Afficher/Masquer les miniatures
  - Afficher les adresses d'image absolues
  - Ouvrir la vue Vidéo
  - Insérer une vidéo
  - Supprimer la vidéo
  - Exporter vers un fichier vidéo

- Propriétés de la vidéo
- 

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Lecture vidéo sur un périphérique DV FireWire

---

Vous pouvez visualiser vos projets vidéo sur un périphérique DV externe FireWire.

## Remarque

: Cette fonctionnalité permet de libérer les ressources de votre ordinateur lorsque le fichier vidéo est du type DV-AVI. Si le flux en question n'est pas au format DV-AVI, la charge matérielle imposée à votre ordinateur sera considérablement augmentée par rapport à une visualisation dans la vue Vidéo de SONAR.

## Convertir un projet vidéo vers le format DV-AVI

1. Lancez la commande **Fichier - Exporter - Vidéo**.

La boîte de dialogue Exporter vers un fichier vidéo s'affiche.

2. Dans le champ Nom du fichier, donnez un nom à votre nouvelle vidéo.
3. Dans le champ Type, choisissez Video for Windows.
4. Cliquez sur le bouton Options d'encodage pour ouvrir la boîte de dialogue Options de l'encodeur AVI, puis choisissez Encodeur vidéo DV dans le champ Codec vidéo. Cliquez sur OK.
5. Cliquez sur le bouton Options du mixage audio final pour ouvrir une boîte de dialogue regroupant les options de mixage audio final. Choisissez les options audio, mais n'oubliez pas que si vous souhaitez enregistrer le projet sur une cassette DV, vous devez choisir le format suivant :
  - o Format de canal : choisissez Stéréo.
  - o Fréquence d'échantillonnage : choisissez 48 000.
  - o Résolution : choisissez 16.
6. Cliquez sur Enregistrer pour exporter votre vidéo.

Une fois le fichier vidéo enregistré, vous pouvez l'insérer à nouveau dans un projet (voir [Insertion et lecture des vidéos](#)

). Si le projet doit au final être exporté sur cassette, vous devrez choisir une fréquence d'échantillonnage audio de 48 kHz et une résolution de 16 bits.

## Lire une vidéo sur un périphérique DV externe

1. Branchez votre périphérique FireWire externe. Vérifiez que Windows reconnaît le périphérique et que l'icône correspondante est bien affichée dans la barre des tâches.
2. Démarrez SONAR et ouvrez votre projet vidéo.
3. Dans la vue Vidéo de SONAR (**Vues - Vidéo**), faites un clic droit et choisissez **Sortie DV externe - [nom du périphérique DV externe]** dans le menu contextuel.
4. Lancez la lecture du projet SONAR.

La vidéo disparaît alors de la vue Vidéo et apparaît sur votre moniteur externe ou votre caméra. Laissez la vue Vidéo ouverte de manière à pouvoir déplacer la position de lecture image par image, à l'aide des raccourcis clavier de la vue Vidéo.

Si la vue Vidéo est active, vous pouvez utiliser les raccourcis clavier pour avancer d'une image ou d'un incrément d'images. Les touches +/- et les flèches de droite/gauche font avancer/reculer d'une seule image. Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée, c'est la valeur incrémentielle qui est utilisée (par défaut, elle est réglée sur 5 images). Vous pouvez également utiliser les touches [ et ] pour activer le défilement incrémentiel.

Si votre vidéo n'est pas synchronisée avec l'audio, consultez [Synchronisation de la lecture vidéo externe avec l'audio](#)

<http://www.cakewalk.com>  
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)  
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Exportation d'un projet vers un périphérique DV FireWire

---

Une fois que votre projet est conforme à vos attentes, vous pouvez exporter la vidéo et l'audio en une seule fois vers un périphérique DV externe FireWire. Dans le cas où votre périphérique utilise une cassette, on appelle ce processus « impression sur bande ».

## Exporter un projet vers un périphérique DV externe

1. Sélectionnez **Fichier - Exporter - Vidéo** pour accéder à la boîte de dialogue Exporter vers un fichier vidéo.
2. Dans le champ Type, choisissez Périphérique compatible AVC. En fonction des caractéristiques de votre périphérique externe, le libellé exact peut être différent.
3. Cliquez sur le bouton Options du mixage audio final pour ouvrir une boîte de dialogue permettant de régler les options de mixage audio.
4. Dans cette boîte de dialogue, choisissez les options suivantes, puis cliquez sur OK :
  - Format de canal : choisissez Stéréo.
  - Fréquence d'échantillonnage : choisissez 48 000.
  - Résolution : choisissez 16.
5. Dans la boîte de dialogue Exporter vers un fichier vidéo, cliquez sur le bouton Options d'encodage afin d'ouvrir la page des propriétés de votre périphérique externe.
6. Sur cette page, utilisez les commandes de transport afin de placer la bande de votre périphérique à un emplacement vierge pouvant accueillir votre enregistrement.
7. Fermez la page des propriétés puis cliquez sur le bouton Enregistrer de la boîte de dialogue Exporter vers un fichier vidéo afin de démarrer l'exportation. Si vous « imprimez » sur un périphérique à cassette, cette dernière s'arrête lorsque le processus d'exportation est terminé.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Synchronisation de la lecture vidéo externe avec l'audio

---

La latence de la lecture vidéo FireWire étant plus importante que celle de la lecture audio de votre PC, la vidéo du périphérique externe sera probablement en retard par rapport aux pistes audio de SONAR.

## Synchroniser la vidéo externe avec l'audio

1. Faites un clic droit dans la vue Vidéo et choisissez **Propriétés de la vidéo** dans le menu déroulant afin d'ouvrir la boîte de dialogue Propriétés de la vidéo.
2. À l'onglet Qualité de rendu de la boîte de dialogue, à la rubrique Sortie DV externe, saisissez une valeur de décalage dans le champ Décalage de synchronisation vidéo. La valeur que vous saisissez force la vidéo à démarrer plus tôt que l'audio. C'est particulièrement utile si votre vidéo comporte un temps de prélecture contenant un point de synchronisation visuelle.

**Remarque :** Le décalage a une précision de 3 décimales, c'est-à-dire d'une milliseconde. Une image vidéo durant environ 33 ms en NTSC et 40 ms en PAL, le décalage sera en général de moins d'une seconde.

3. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue. Démarrez la lecture de votre vidéo et ajustez la valeur de Décalage de synchronisation vidéo si besoin.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Recherche des fichiers audio manquants

---

Si vous tentez d'ouvrir un projet et que SONAR ne retrouve pas tous les fichiers audio auxquels le projet fait référence, la boîte de dialogue Rechercher les fichiers audio manquants s'affiche. Cette boîte de dialogue vous permet de retrouver les fichiers manquants du projet.

Consultez :

[Boîte de dialogue Rechercher les fichiers audio manquants](#)

[Restauration des fichiers audio manquants](#)

[Gestion des fichiers partagés et des fichiers externes](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Rechercher les fichiers audio manquants

---

Utilisez cette boîte de dialogue pour retrouver un fichier audio qui manque à votre projet. Voici une brève description des options présentes dans cette boîte de dialogue :

- **Ouvrir** : cliquez sur ce bouton une fois que vous avez retrouvé le fichier audio manquant.
- **Ignorer** : cliquez sur ce bouton pour passer au fichier manquant suivant. Si vous ignorez un fichier audio, votre projet s'ouvre sans cette partie audio manquante.
- **Ignorer tout** : cliquez sur ce bouton pour ignorer tous les fichiers audio manquants. Si vous ignorez tous les fichiers audio manquants, votre projet s'ouvre sans ces parties audio manquantes.
- **Rechercher** : cliquez sur ce bouton pour lancer la recherche de votre fichier audio manquant sur tous les lecteurs disponibles.
- **Options Une fois que le fichier manquant a été localisé** : vous pouvez choisir de déplacer le fichier audio dans le dossier de données audio du projet, de le copier dans ce dossier, ou de le laisser dans son dossier actuel.

Pour plus de détails, consultez [Boîte de dialogue Rechercher les fichiers audio manquants](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Restauration des fichiers audio manquants

---

Quand vous ouvrez un fichier de projet faisant référence à des fichiers audio que SONAR ne peut trouver, la boîte de dialogue Rechercher les fichiers audio manquants s'affiche. Suivez la procédure ci-dessous pour restaurer les fichiers audio manquants de votre projet.

## Restaurer des fichiers audio manquants

1. Dans la boîte de dialogue Rechercher les fichiers audio manquants, cliquez sur le bouton Rechercher.

La boîte de dialogue Rechercher les fichiers audio manquants s'affiche et SONAR commence la recherche du ou des fichiers manquants sur tous les disques durs disponibles.

2. Quand SONAR a terminé la recherche, les fichiers retrouvés s'affichent dans la boîte de dialogue.
3. Sélectionnez le ou les fichiers trouvés par SONAR et cliquez sur OK.

La boîte de dialogue Rechercher les fichiers audio manquants s'affiche.

4. Sélectionnez une des options suivantes :
  - **Transférer le fichier vers le dossier audio du projet** : utilisez cette option si vous êtes sûr qu'aucun autre projet ne fait référence à ce fichier à son emplacement actuel.
  - **Copier le fichier dans le dossier audio du projet** : utilisez cette option si le fichier manquant est partagé avec un autre projet et que vous voulez garder tous les fichiers audio du projet dans un même emplacement.
  - **Créer une référence vers ce fichier depuis sa position actuelle** : utilisez cette option si vous voulez laisser le fichier manquant à son emplacement actuel maintenant que SONAR sait où il se trouve.
5. Cliquez sur Ouvrir.

SONAR déplace, copie ou lie le ou les fichiers manquants, en fonction de l'option choisie.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Gestion des fichiers partagés et des fichiers externes

---

Il peut être pratique de partager des fichiers entre plusieurs projets. Cela peut concerner aussi bien des effets sonores que des boucles rythmiques souvent utilisées, par exemple. SONAR vous offre deux solutions : copier les fichiers audio importés dans le répertoire de données audio de votre projet, ou utiliser leur emplacement actuel comme emplacement externe de référence.

## **Remarque :**

On appelle fichier externe tout fichier qui ne se trouve pas dans le dossier des données audio du projet (ni dans un de ses sous-dossiers).

## **Forcer SONAR à toujours copier les fichiers dans le dossier de données audio du projet**

Suivez cette procédure si vous voulez garder tous les fichiers audio de votre projet dans un seul dossier (le répertoire des données audio de votre projet, en l'occurrence).

1. Sélectionnez **Options - Global**, puis cliquez sur l'onglet Données audio.
2. Dans la section Tous les projets, activez Toujours copier les fichiers audio importés.

## **Configurer SONAR pour le partage des fichiers externes**

SONAR vous permet de partager des fichiers externes (les fichiers qui ne se trouvent pas dans le répertoire des données audio du projet). Il existe toutefois un certain nombre d'exceptions. Les fichiers dont la fréquence d'échantillonnage ou la résolution diffère de celle du projet sont toujours copiés dans le répertoire des données audio du projet. Par ailleurs, si l'option Toujours copier les fichiers audio importés (onglet Données audio de la boîte de dialogue Options globales) est cochée, les fichiers audio importés sont toujours copiés dans le répertoire des données audio du projet.

Pour vérifier que les fichiers sont bien partagés :

1. Décochez l'option Toujours copier les fichiers audio importés de la boîte de dialogue Options globales.
2. Dans la boîte de dialogue Ouvrir, lors de l'importation d'un fichier audio, vérifiez que l'option Copier les données audio dans le dossier du projet est décochée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrement

---

Plusieurs méthodes d'enregistrement vous permettent d'ajouter des données sonores ou musicales à un projet SONAR™. Vous pouvez enregistrer vos propres données à partir d'un instrument MIDI, ou utiliser un micro ou une autre source audio pour enregistrer des données audio numériques. Il est également possible d'importer ces données à partir de fichiers numériques existants. Grâce à la fonction de **monitoring d'entrée**

, vous pouvez écouter les instruments audio tels qu'ils sont enregistrés par SONAR, avec leurs plug-ins d'effets (même si les effets ne sont pas enregistrés). Lorsque vous enregistrez des pistes audio ou MIDI, SONAR affiche un aperçu de la forme d'onde des données enregistrées.

Il est également possible d'entrer de nouvelles données à l'aide du clavier ou de la souris de l'ordinateur dans les vues Piano Roll, Partition, ou Liste des événements. Pour plus de détails sur l'enregistrement à partir de ces vues, consultez [Vue Piano Roll](#) et [Vue Liste des événements](#)

Consultez :

[Création d'un nouveau projet](#)

[Préparer l'enregistrement](#)

[Enregistrement de musique à partir d'un instrument MIDI](#)

[Enregistrement de données audio](#)

[Monitoring d'entrée](#)

[Enregistrement en boucle](#)

[Enregistrement par Punch-In/Out](#)

[Enregistrement pas à pas](#)

[Enregistrement sur des ports et des canaux spécifiques](#)

[Importation de musique et de sons](#)

[Enregistrement de votre travail](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Création d'un nouveau projet

---

Vous pouvez ajouter des données musicales ou sonores à tout projet existant ou nouveau. Comme dans tout programme Windows, sélectionnez **Fichier - Ouvrir** pour ouvrir un fichier de projet existant et

## **Fichier - Nouveau**

pour créer un nouveau fichier de projet.

Lorsque vous créez un nouveau projet SONAR, vous avez tout intérêt à régler certains paramètres pour faciliter la suite de votre travail. Ces paramètres sont les suivants :

- Signature rythmique et tonalité
- Paramètres du métronome et du tempo
- Fréquence d'échantillonnage audio
- Résolution MIDI

Consultez :

[Création d'un nouveau projet](#)

[Réglage de la signature rythmique et de la tonalité](#)

[Paramétrage du métronome et du tempo](#)

[Paramétrage de la fréquence d'échantillonnage et de la résolution audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation des dossiers audio spécifiques

---

Pour faciliter la sauvegarde des fichiers audio de votre projet, SONAR vous permet d'utiliser un dossier audio indépendant à chaque nouveau projet. Par défaut, cette fonction est désactivée.

## Dossier audio spécifique par projet

1. Sélectionnez **Options - Global**.

La boîte de dialogue Options globales s'affiche.

2. Cliquez sur l'onglet Données audio.
3. Dans l'onglet Données audio, cliquez sur l'option Utiliser dossiers audio spécifiques.
4. Cliquez sur OK.

**Remarque :** Si vous utilisez le projet par défaut créé au lancement de SONAR, vous n'utilisez pas de dossier audio par projet. Vous devez activer l'option Copier tout l'audio avec le projet de la boîte de dialogue Enregistrer sous pour créer un dossier audio spécifique de ce projet. Pour plus d'informations, consultez [Dossiers audio spécifiques](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Création d'un nouveau fichier de projet

Quand vous créez un nouveau projet, le système vous demande de choisir un modèle pour votre nouveau fichier. Si vous avez activé l'option des dossiers audio par projet (pour plus d'informations, consultez [Utilisation des dossiers audio spécifiques](#)

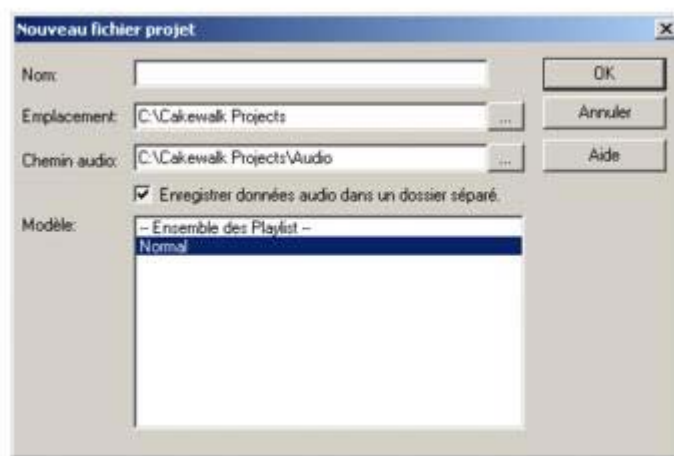
), vous devez en outre donner un nom au fichier audio et indiquer le dossier dans lequel il sera conservé. Vous pouvez renoncer à l'utilisation du dossier spécifique pour ce projet en décochant l'option Enregistrer les données audio dans un dossier séparé.

SONAR intègre un ensemble de modèles que vous pouvez utiliser pour créer un nouveau projet. Ces modèles correspondent à des types d'orchestres standard (groupes de rock, trios de jazz et orchestres classiques complets, par exemple). Lorsque vous créez un projet à l'aide de l'un de ces modèles, SONAR crée un projet dont les paramètres MIDI sont prédéfinis. Ainsi, des pistes sont déjà configurées pour chacun des instruments de l'ensemble. SONAR comprend aussi un modèle (le modèle Normal) offrant deux pistes MIDI et deux pistes audio. Si vous créez un projet et que vous savez qu'il ne contiendra que des données audio, utilisez le modèle Audio seulement. Si vous créez un projet qui doit accueillir uniquement des données MIDI, utilisez le modèle MIDI seulement.

Vous pouvez créer vos propres modèles et les utiliser comme base de départ pour d'autres nouveaux projets. Pour plus d'informations, consultez [Modèles](#)

## Créer un nouveau fichier de projet

1. Sélectionnez **Fichier - Nouveau** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Nouveau fichier de projet.



2. Si vous avez activé le dossier de stockage spécifique, entrez un nom de fichier, puis indiquez l'emplacement du dossier qui doit contenir votre nouveau fichier, ainsi que l'emplacement du dossier destiné à stocker les nouveaux fichiers audio.
3. Sélectionnez un modèle dans la liste.
4. Cliquez sur OK.

SONAR crée un nouveau fichier de projet et l'affiche dans la vue Pistes.

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Réglage de la signature rythmique et de la tonalité

Par défaut, la signature rythmique d'un nouveau projet SONAR est réglée sur 4/4 et sa tonalité en C (do) majeur. Vous pouvez éditer les paramètres de [signature rythmique](#) et de tonalité comme vous le souhaitez. Ils seront appliqués à toutes les pistes du projet. Il est impossible d'affecter des paramètres de signature rythmique/tonalité différents à plusieurs pistes.

Les changements de signature et de tonalité s'insèrent à la limite entre deux mesures. Pour ce faire, sélectionnez **Vue - Signature rythmique/Tonalité** afin d'ouvrir la vue correspondante ou utilisez la commande **Insérer - Changement de signature rythmique/tonalité**.

Si vous créez un projet destiné à contenir uniquement des données audio (aucune donnée MIDI), il est inutile de procéder à ces réglages.

## Remarque :

Les clips groove ne suivent pas la tonalité du projet. Les clips groove suivent la hauteur du projet (indiquée dans la barre d'outils Marqueurs et modifiée par les marqueurs de hauteur dans la règle temporelle). Pour plus d'informations, consultez [Manipulation des clips Groove](#).

La tonalité détermine la manière dont SONAR affiche les notes dans les vues Partition et Liste des événements, entre autres. La signature rythmique indique à SONAR le nombre de temps par mesure et la durée d'un temps. Signatures rythmiques courantes :



- 2/4 (deux temps par mesure, une noire par temps)
- 4/4 (quatre temps par mesure, une noire par temps)
- 3/4 (trois temps par mesure, une noire par temps)
- 6/8 (six temps par mesure, une croche par temps)

Le numérateur de la signature rythmique, qui correspond donc au nombre de temps par mesure, peut être compris entre 1 et 99. Le dénominateur désigne lui la valeur d'un temps. Il est possible d'utiliser une durée comprise entre une ronde et une triple croche.

La signature rythmique détermine :

- La position des accents du métronome
- L'affichage de la position de lecture
- L'affichage de la vue Partition
- L'affichage des lignes de la grille de la vue Piano Roll

## Régler la signature rythmique et la tonalité

1. Affichez la barre d'outils Vues via la commande **Vue - Barres d'outils - Vues** ou la commande **Insérer - Changement de signature rythmique/tonalité**.
  2. Cliquez sur le bouton  de la barre d'outils Vues afin d'ouvrir la vue Signature rythmique/Tonalité.
  3. Sélectionnez le premier (et unique) changement de la liste.
  4. Cliquez sur  pour ouvrir la boîte de dialogue Signature rythmique/Tonalité.
- La boîte de dialogue Signature rythmique/Tonalité s'affiche.
5. Saisissez un numérateur et un dénominateur dans les champs Temps par mesure et Valeur du temps.
  6. Sélectionnez une tonalité dans la liste Tonalité.
  7. Cliquez sur OK.

Vous pouvez également régler la signature rythmique et la tonalité directement sur la barre Transport (grand format).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Paramétrage du métronome et du tempo

Le métronome décompte tous les temps d'une mesure et vous permet ainsi de suivre le tempo de votre projet. Vous pouvez activer le métronome pendant l'enregistrement, la lecture ou les deux. SONAR peut faire démarrer le métronome un certain nombre de temps ou de mesures avant le début de l'enregistrement. Ceci vous permet de « rentrer dans le rythme » avant de commencer à jouer. Ces temps ou mesures préliminaires correspondent à ce qu'on appelle le **décompte**.

Lorsque vous créez un nouveau projet, vous avez tout intérêt à régler le métronome de sorte qu'il fonctionne pendant le décompte et l'enregistrement. Si vous ajoutez des données à un projet déjà enregistré, vous pouvez probablement n'utiliser le métronome que pendant le décompte.

Vous pouvez personnaliser le son du métronome et le configurer pour qu'il utilise des données audio ou une note d'un instrument MIDI. Par défaut, pour le métronome MIDI, SONAR utilise un son de cymbale charleston issu d'un kit de batterie General MIDI. Vous pouvez cependant utiliser le son de votre choix en modifiant la sortie MIDI, le canal MIDI et la durée de la note. Vous pouvez en outre différencier la note et la vélocité (le volume) à affecter au premier temps de chaque mesure par rapport aux autres temps. Les paramètres du métronome sont enregistrés individuellement avec chaque projet, vous pouvez donc affecter des paramètres différents à chaque projet.

La plupart des options du métronome peuvent être configurées dans la barre d'outils Métronome :










Si la barre d'outils Métronome n'est pas affichée, sélectionnez **Vue - Barres d'outils**

pour ouvrir la boîte de dialogue Barres d'outils, puis cochez l'option Métronome. Les paramètres de note MIDI sont configurables dans la boîte de dialogue Paramètres du métronome.

## Remarque :


Le décompte ne peut pas être utilisé si vous êtes synchronisé sur une source d'horloge externe. Pour plus d'informations, consultez [Synchronisation de votre matériel](#).

## Régler le tempo et le métronome d'un nouveau projet

1. Dans la barre d'outils Métronome, sélectionnez les options Métronome pendant enregistrement  et Métronome pendant lecture .
2. Pour entendre un décompte avant l'enregistrement, réglez le décompte sur 1 ou plus. Sélectionnez Mesures de décompte  ou Temps de décompte .
3. Sélectionnez Utiliser le métronome audio  et/ou Utiliser le métronome MIDI .
4. Armez au moins une piste.
5. Appuyez sur **r** ou cliquez sur  pour lancer l'enregistrement. Le décompte démarre et la position de lecture commence à avancer.
6. Si nécessaire, arrêtez la lecture et réglez le tempo à l'aide des réglages dédiés de la barre d'outils, puis relancez la lecture. Répétez cette procédure jusqu'à ce que le tempo vous convienne.
7. Appuyez sur la barre d'espacement ou cliquez sur  pour arrêter l'enregistrement.
8. Appuyez sur **w** ou cliquez sur  pour revenir au début du morceau.

Le réglage du tempo et du métronome est à présent terminé. Lorsque vous enregistrerez votre projet, ce réglage sera également enregistré.

## Modifier les paramètres du métronome

1. Ouvrez la boîte de dialogue Paramètres du métronome en utilisant une des méthodes suivantes :
  - Cliquez sur le bouton Paramètres du métronome  dans la barre d'outils Métronome.


- Sélectionnez **Options - Projet** et cliquez sur l'onglet Métronome.
2. Modifiez les paramètres en suivant les indications ci-dessous :

Pour...		Procédure...
Activer le métronome pendant la lecture		Sélectionnez l'option Lecture
Activer le métronome pendant l'enregistrement		Sélectionnez l'option Enregistrement
Activer le décompte		Saisissez le nombre de clics de décompte dans le champ Décompte, et choisissez Mesures ou Temps
Utiliser des données audio		Cochez l'option Utiliser le métronome audio
Faire jouer le métronome sur une note MIDI		Cochez Émettre une note MIDI et réglez la sortie, le canal et les autres paramètres

3. Cliquez sur OK.

Les paramètres du métronome seront enregistrés avec le fichier du projet.

## Régler le métronome MIDI pour qu'il joue sur votre instrument MIDI

1. Dans la vue Pistes, sélectionnez une piste routée vers le périphérique MIDI par l'intermédiaire duquel doit être émis le son du métronome.
2. Cliquez sur Paramètres du métronome  dans la barre d'outils Métronome pour ouvrir la boîte de dialogue Options du projet.
3. Vérifiez que les paramètres des champs Sortie et Canal correspondent à ceux de la piste sélectionnée dans la vue Pistes.
4. Cliquez sur le champ Note dans la section Premier temps ou Autres temps.
5. Jouez une note sur votre instrument MIDI. Le numéro de note est automatiquement saisi. La vitesse n'est pas mise à jour.
6. Cliquez sur OK.

Vos paramètres seront enregistrés avec le fichier du projet.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Paramétrage de la fréquence d'échantillonnage et de la résolution audio

---

Pour chaque projet, une [fréquence d'échantillonnage](#) et un pilote audio [résolution](#) sont définis. Ils indiquent le niveau de précision utilisé lors de l'échantillonnage et du traitement des données audio. Les mêmes paramètres sont utilisés pour toutes les données audio numériques du projet. Lorsque vous créez un nouveau projet et que vous ne souhaitez pas utiliser le réglage proposé par défaut, sélectionnez une fréquence d'échantillonnage avant d'enregistrer les données audio. SONAR vous laisse le choix entre plusieurs fréquences d'échantillonnage : 11 025 Hz, 22 050 Hz, 44 100 Hz, 48 000 Hz, 88 200 Hz, 96 000 Hz, 176 400 Hz et 192 000 Hz. La fréquence par défaut utilisée par SONAR est celle des CD audio, soit 44 100 Hz. Vous pouvez toutefois choisir une fréquence plus élevée et faire votre mixage final à 44 100 Hz, ou même saisir une valeur différente dans le champ Fréquence d'échantillonnage, à partir du moment où elle est prise en charge par votre matériel. Consultez la documentation accompagnant votre matériel pour en savoir plus sur les fréquences d'échantillonnage prises en charge.

## Remarque

: Pour la plupart des cartes son, toutes les données audio numériques d'un même morceau doivent avoir la même fréquence d'échantillonnage. Certains systèmes audio spécialisés permettent de mélanger différentes fréquences d'échantillonnage dans le même morceau. SONAR ne vous le permet que si le système audio prend cette fonctionnalité en charge. Cette fonctionnalité est principalement destinée aux cartes son qui utilisent des pilotes Windows différents pour l'entrée et la sortie : SONAR considère ces cartes comme deux pilotes distincts.

Plus la fréquence d'échantillonnage est élevée, meilleure est la qualité du son. Cependant, une fréquence d'échantillonnage élevée signifie cependant que chaque clip audio occupe plus de mémoire et prend plus de place sur le disque. En outre, le traitement nécessitera plus de ressources système. Si votre ordinateur n'est pas récent ou que le disque dur est lent, vous avez tout intérêt à sélectionner une fréquence inférieure. Pour plus d'informations, consultez [Optimisation des performances audio numériques](#).

Par défaut, les données audio sont enregistrées à une résolution de 16 bits. Vous pouvez sélectionner une résolution supérieure dès lors que votre carte son est compatible avec les formats 18, 20, 22 ou 24 bits. Si votre nouveau projet est destiné à contenir uniquement des données MIDI (aucune donnée audio), il est inutile de procéder aux réglages de fréquence d'échantillonnage ou de résolution. Si vous importez des données audio à partir d'un fichier Wave ou d'un autre fichier audio numérique, la fréquence d'échantillonnage et la résolution sont converties et s'adaptent ainsi à vos paramètres par défaut.

## Remarque à l'attention des spécialistes :

Si vous prévoyez de transférer votre projet par transfert numérique (vers un DAT, par exemple), sélectionnez une fréquence d'échantillonnage et une résolution correspondant à celles de l'appareil en question. Par exemple, sélectionnez 44 100 Hz/16 bits pour un projet à masteriser sur CD, vous éviterez ainsi toute conversion de fréquence.

## Régler la fréquence d'échantillonnage et la résolution d'un nouveau projet

1. Sélectionnez **Options - Audio** pour afficher la boîte de dialogue Options audio.
2. À l'onglet Général de la boîte de dialogue, sélectionnez les valeurs souhaitées dans les menus déroulants Fréquence d'échantillonnage et Résolution des pilotes audio.
3. Cliquez sur OK.

La fréquence d'échantillonnage et la résolution seront enregistrées avec le fichier de projet.

<http://www.cakewalk.com>  
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)  
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Réglage de la résolution des données MIDI

---

Pour chaque projet SONAR est défini un réglage de résolution, ou **base temporelle**, qui indique la résolution des données MIDI. La résolution est mesurée en tics ou impulsions à la noire (abréviation PPQ). La résolution par défaut (960 PPQ) convient à la majorité des applications. Sur cette base temporelle, une noire est représentée par 960 tics, une croche par 480 tics, un triolet de croches par 320 tics, etc.

Certains projets nécessitent d'utiliser une base temporelle différente. Par exemple, si vous souhaitez utiliser des septolets de croches (7 croches à la noire) et les représenter avec précision, vous devez choisir une base temporelle divisible par 7, comme 168 PPQ, par exemple. SONAR utilise la base temporelle définie pour le projet afin de déterminer la plage de valeur des tics de la position de lecture.

## Régler la base temporelle d'un projet

1. Sélectionnez **Options - Projet** et cliquez sur l'onglet Horloge.
2. Sélectionnez la base temporelle souhaitée dans la liste Nombre de tics à la noire.
3. Cliquez sur OK.

La base temporelle est enregistrée avec le fichier de projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Préparer l'enregistrement

---

Pour préparer l'enregistrement, vous devez :

- Sélectionner le mode d'enregistrement.
- Choisir votre/vos entrée(s).
- Armer une ou plusieurs pistes pour l'enregistrement.
- Vérifier les niveaux d'enregistrement (données audio uniquement).
- Accorder votre instrument si nécessaire (audio uniquement).
- Amener la position de lecture sur le point de départ de l'enregistrement.
- Lancer l'enregistrement.

Après l'enregistrement, vous pouvez utiliser la commande **Edition - Annuler** pour effacer les dernières données enregistrées. La commande **Edition - Rétablir** permet de restaurer l'enregistrement et d'alterner entre **Annuler** et **Rétablir** autant de fois que vous le voulez.

Lorsque vous utilisez une synchronisation MIDI ou une synchronisation Time Code comme source d'horloge, SONAR attend de recevoir les informations de l'horloge externe avant de commencer l'enregistrement. Pour plus d'informations, consultez [Synchronisation de votre matériel](#)

Consultez :

[Modes d'enregistrement](#)

[Choix de l'entrée](#)

[Armer les pistes pour l'enregistrement](#)

[Armement automatique](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Modes d'enregistrement


Les données enregistrées sont toujours stockées dans un nouveau clip. Si vous enregistrez simultanément vos données sur plusieurs pistes, un clip est créé sur chacune de ces pistes. Lorsque vous enregistrez sur une piste contenant déjà des clips, vous avez le choix entre trois **modes d'enregistrement** qui déterminent ce qui doit advenir de ces clips. Le mode d'enregistrement choisi pour un projet est enregistré avec ce projet :

Mode d'enregistrement...		Fonctionnement...
Son sur son		Les nouvelles données sont ajoutées aux données déjà enregistrées. Les clips déjà créés sur la piste restent intacts et les nouvelles données sont enregistrées dans de nouveaux clips. Lors de l'enregistrement, vous pouvez écouter les données des autres clips.
Remplacer		Les nouvelles données remplacent (écrasent) les données existantes. Ainsi, les portions de clips déjà créés peuvent être effacées et remplacées pour laisser la place aux nouvelles données. Dans ce mode, vous ne pouvez pas écouter les données des autres clips tout en enregistrant.
Punch auto		Les données sont enregistrées uniquement entre les points Punch In et Punch Out. Vous pouvez utiliser la fonction Punch auto aussi bien en mode Son sur son qu'en mode Remplacer.

## Sélectionner un mode d'enregistrement

- Choisissez le mode dans la liste déroulante de la barre Enregistrement.

Ou

- Sélectionnez **Transport - Options d'enregistrement** ou cliquez sur le bouton  pour afficher la boîte de dialogue Options d'enregistrement, puis sélectionnez le mode souhaité.

SONAR conservant les options d'enregistrement avec chaque projet, vous pouvez affecter un mode différent à chacun de vos projets.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Choix de l'entrée

Avant d'enregistrer sur une piste, vous devez choisir l'entrée par laquelle le son entre dans votre ordinateur. En règle générale, sélectionnez Toutes les entrées-Omni pour enregistrer des données à partir d'un instrument MIDI. Pour un enregistrement audio, sélectionnez le canal gauche ou droit d'un périphérique audio numérique (carte son, par exemple), ou une entrée stéréo si vous souhaitez enregistrer des données stéréo sur une seule piste. L'entrée de chaque piste est affichée dans le champ Entrée de la piste, ainsi qu'en haut du module correspondant dans la vue Console.

Lorsque vous sélectionnez Toutes les entrées-Omni comme entrée d'une piste, SONAR fusionne les informations provenant de tous les instruments et entrées MIDI. Vous n'avez donc pas à vous préoccuper de la sélection de l'entrée ou du canal, ni des autres paramètres MIDI. Sachez cependant qu'il peut parfois être plus pratique d'enregistrer les différents canaux MIDI sur des pistes séparées. Pour en savoir plus, consultez [Enregistrement sur des ports et des canaux spécifiques](#).

Vous pouvez évidemment affecter une entrée différente à chaque piste, mais également affecter une même entrée à plusieurs pistes.


## Sélectionner une entrée MIDI dans la vue Pistes

1. Cliquez sur la flèche de déroulement du champ Entrée de la piste MIDI (à gauche de chaque champ Entrée se trouve cette icône : ).

Un menu déroulant d'entrées MIDI apparaît.

2. Sélectionnez une entrée parmi les suivantes :
  - **Aucun** : cette option met le champ Entrée sur Omni : lorsque ce réglage est sélectionné, la piste enregistre toutes les informations provenant de tous les ports MIDI activés (pilote d'entrée d'interface MIDI), quel que soit le canal.
  - **Toutes les entrées - (MIDI Omni ou MIDI Can. 1-16)** -- la piste enregistre toutes les informations provenant de tous les ports MIDI activés (pilote d'entrée d'interface MIDI), quel que soit le canal, sauf si vous avez choisi un canal en particulier et non MIDI Omni. La piste n'enregistrera alors que les données transitant sur le canal MIDI choisi.
  - **(nom du pilote d'entrée MIDI)-(MIDI Omni ou MIDI can. 1-16)** -- si cette option est sélectionnée, la piste enregistre n'importe quel canal MIDI en provenance du pilote d'interface MIDI défini, sauf si vous avez spécifié un canal MIDI en particulier au lieu de MIDI Omni. La piste n'enregistrera alors que les données provenant du pilote d'entrée choisi, sur le canal MIDI sélectionné.
  - **Preset** -- si vous voulez enregistrer les données provenant de plusieurs ports et/ou canaux, vous devez sélectionner un ensemble de presets de ports et de canaux. Vous pouvez en sélectionner un ici (pour créer des presets, voir ligne suivante).
  - **Gérer les presets** -- sélectionnez cette option pour créer ou éditer des presets de ports et de canaux d'entrée (consultez la rubrique [Créer ou éditer un preset d'entrée](#)).

## Sélectionner une entrée audio dans la vue Pistes

1. Cliquez sur la flèche de déroulement du champ Entrée de la piste audio (à gauche de chaque champ Entrée se trouve cette icône : ).

Un menu déroulant de pilotes audio apparaît.

2. Sélectionnez le pilote audio correspondant à la carte son avec laquelle vous souhaitez effectuer l'enregistrement :
  - **Aucune** -- cette option permet de s'assurer que rien ne sera enregistré sur la piste sélectionnée.

- Gauche (nom de votre carte son) -- permet d'enregistrer le signal mono provenant du canal gauche de votre carte son.
- Droite (nom de votre carte son) -- permet d'enregistrer le signal mono provenant du canal droit de votre carte son.
- Stéréo (nom de votre carte son) -- permet d'enregistrer un signal stéréo.

Si votre carte son dispose de plusieurs paires d'entrées, une paire de chiffres apparaît près du nom de chaque pilote audio, afin de vous indiquer la paire d'entrées correspondante.

## Sélectionner une entrée audio dans la vue Console

1. Cliquez sur le bouton Entrée situé en haut d'un module de piste audio.

Un menu contextuel de pilotes audio apparaît.

2. Sélectionnez le pilote audio correspondant à la carte son avec laquelle vous souhaitez effectuer l'enregistrement :
  - Aucune -- cette option permet de s'assurer que rien ne sera enregistré sur la piste sélectionnée. La fonction de monitoring d'entrée de cette piste sera également désactivée.
  - Gauche (nom de votre carte son) -- permet d'enregistrer le signal mono provenant du canal gauche de votre carte son.
  - Droite (nom de votre carte son) -- permet d'enregistrer le signal mono provenant du canal droit de votre carte son.
  - Stéréo (nom de votre carte son) -- permet d'enregistrer un signal stéréo.

Si votre carte son dispose de plusieurs paires d'entrées, une paire de chiffres apparaît près du nom de chaque pilote audio afin de vous indiquer la paire d'entrées correspondante.

## Sélectionner une entrée MIDI dans la vue Console

1. Cliquez sur le bouton Entrée situé en haut d'un module de piste MIDI.

Un menu contextuel de canaux MIDI apparaît.

2. Sélectionnez une entrée parmi les suivantes :
  - **Aucune** -- cette option configure le champ Entrée sur Omni : lorsque ce réglage est sélectionné, la piste enregistre toutes les informations provenant de tous les ports MIDI activés (pilote d'entrée d'interface MIDI), quel que soit le canal.
  - **Toutes les entrées - (MIDI Omni ou MIDI Can. 1-16)** -- la piste enregistre toutes les informations provenant de tous les ports MIDI activés (pilote d'entrée d'interface MIDI), quel que soit le canal, sauf si vous avez choisi un canal en particulier et non MIDI Omni. La piste n'enregistrera alors que les données transitant sur le canal MIDI choisi.
  - **(nom du pilote d'entrée MIDI)-(MIDI Omni ou MIDI can. 1-16)** -- si cette option est sélectionnée, la piste enregistre n'importe quel canal MIDI en provenance du pilote d'interface MIDI défini, sauf si vous avez spécifié un canal MIDI en particulier au lieu de MIDI Omni. La piste n'enregistrera alors que les données provenant du pilote d'entrée choisi, sur le canal MIDI sélectionné.
  - **Preset** -- si vous voulez enregistrer les données provenant de plusieurs ports et/ou canaux, vous devez sélectionner un ensemble de presets de ports et de canaux. Vous pouvez en sélectionner un ici (pour créer des presets, voir ligne suivante).
  - **Gérer les presets** -- sélectionnez cette option pour créer ou éditer des presets de ports et de canaux d'entrée (consultez la rubrique [Créer ou éditer un preset d'entrée](#)).

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Armer les pistes pour l'enregistrement

---


SONAR vous permet d'enregistrer simultanément autant de pistes que vous le souhaitez. Pour indiquer à SONAR quelles pistes vous souhaitez utiliser, vous devez **armer**

les pistes à enregistrer. Vous pouvez armer une seule piste ou plusieurs pistes en même temps. Chaque piste enregistre le signal provenant de l'entrée qui lui a été attribuée. Quand une piste est armée, le bouton R de la piste devient rouge et la vue Clips, située à droite des commandes de la piste, prend une teinte rougeâtre.

## Armer une ou plusieurs pistes pour l'enregistrement

- Pour armer une piste dans la vue Pistes, cliquez sur le bouton .

Ou

- Pour armer une piste dans la vue Console, cliquez sur  (pour que le bouton Armer s'affiche dans la vue Console, il faut que le bouton MSR situé à gauche de la vue Console soit enclenché).

Ou

- Pour armer plusieurs pistes simultanément, sélectionnez une ou plusieurs pistes dans la vue Pistes, puis faites un clic droit et choisissez **Armer** dans le menu contextuel.

Le bouton Armer de la piste devient rouge pour indiquer que la piste est armée pour l'enregistrement.

## Désarmer simultanément toutes les pistes

- Cliquez sur le témoin rouge Armé, situé dans la barre d'état au bas de la fenêtre de SONAR.

Ou

- Cliquez sur le bouton rouge Armer de la barre d'outils Statut de lecture. Pour afficher cette barre, sélectionnez **Vue - Barres d'outils** et cochez Statut de lecture dans la boîte de dialogue Barres d'outils.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Armement automatique

---

Vous devez armer des pistes pour pouvoir effectuer un enregistrement. Afin d'éviter la perte de données, il est impossible d'armer automatiquement les pistes.

Si vous souhaitez enregistrer des pistes MIDI sans armer de piste, sélectionnez **Options - Global**, puis l'onglet Général. Cochez la case Enregistrement MIDI sans armer de piste.

Cette option permet de lancer l'enregistrement d'une piste sélectionnée en appuyant simplement sur la touche R ou en cliquant sur le bouton Enregistrement de la barre d'outils. Soyez très prudent lorsque vous activez cette fonctionnalité, car sinon vous risquez d'écraser par inadvertance des données déjà enregistrées.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)



<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Enregistrement de musique à partir d'un instrument MIDI

---

Une fois que les réglages de tempo et de métronome ont été effectués et qu'au moins une piste est armée, vous pouvez démarrer l'enregistrement.

## Enregistrer en MIDI

1. Amenez la position de lecture à l'endroit où vous souhaitez démarrer l'enregistrement du projet.
2. Cliquez sur , appuyez sur **r** ou sélectionnez **Transport - Enregistrement**. Si le décompte du métronome est activé, celui-ci démarre immédiatement.
3. Jouez les données à enregistrer. Au fur et à mesure de l'enregistrement, SONAR affiche un clip contenant les nouvelles données dans le panneau Clips (sauf si vous avez désactivé cette option dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Options globales -- **Options - Global**).
4. Cliquez sur le bouton , appuyez sur la barre d'espace ou sélectionnez **Transport - Stop** pour arrêter l'enregistrement.

Pour écouter les données enregistrées, placez la position de lecture au début du clip et appuyez sur la barre d'espace ou cliquez sur le bouton . Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, sélectionnez **Edition - Annuler**

ou appuyez sur Ctrl+Z pour supprimer les nouvelles données.

Si vous ne voyez aucun nouveau clip dans le panneau Clips à la fin de l'enregistrement, il s'agit probablement d'un problème d'entrée MIDI.

Consultez :

[Enregistrement sur des ports et des canaux spécifiques](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrement de données audio

---

Avant d'enregistrer des données audio, vérifiez les niveaux d'entrée. Des niveaux trop faibles laisseront passer un bruit de fond et du souffle sur votre enregistrement. Des niveaux trop élevés entraînent un manque de précision ou une distorsion. Pour vérifier les niveaux audio, contrôlez les vumètres dans la vue Pistes ou Console. Pour régler les niveaux d'entrée, servez-vous de l'utilitaire de mixage de votre carte son (ou celui de Windows 2000 ou XP). Avec certaines cartes son, vous devrez recourir à une console de mixage externe.

Les vumètres audio indiquent en décibels (dB) le volume d'enregistrement des données audio. Leur plage de valeur est comprise entre -INF (silence) et 0 dB (volume maximum). SONAR vous permet de régler bon nombre de paramètres liés à l'affichage des niveaux : Consultez [Vumètres](#)

. Pour optimiser la dynamique de votre enregistrement, réglez les niveaux sur les valeurs les plus élevées possible, tout en veillant à ne pas générer de distorsion.

Lorsque le niveau excède 0 dB, certaines informations sont perdues. On appelle ce phénomène **saturation**

. De nombreuses cartes son utilisent l'écrêtage pour traiter les signaux incriminés, mais l'écrêtage peut distordre le signal audio. En règle générale, veillez donc à ne pas dépasser le niveau 0 dB.

## Remarque à l'attention des spécialistes :

SONAR étant un enregistreur numérique, le niveau 0 dB correspond au zéro numérique. La distorsion numérique survient à 0 dB. Contrairement à ce qui se passe dans le domaine analogique, vous n'obtiendrez pas de compression ou de chaleur en poussant les niveaux d'entrée. Si vous transférez des données à partir d'un DAT, par exemple, il peut être préférable de calibrer les niveaux d'entrée de votre carte son par rapport aux niveaux de sortie des appareils de votre studio. De cette manière, vous serez certain que si l'un de vos appareils affiche 0 dB, il en sera de même dans SONAR.

## Contrôler les niveaux d'entrée

1. Dans la vue Pistes, sélectionnez les entrées des pistes à enregistrer et armez ces pistes pour l'enregistrement. Vérifiez bien que le bouton Afficher/Masquer tous les vumètres, situé en haut de la vue Pistes, est en position Afficher.
2. Par défaut, la plage de niveau est comprise entre 0 dB et -60 dB. Pour la modifier, faites un clic droit sur le vumètre et choisissez une autre plage parmi celles proposées dans le menu.
3. Parmi les sons que vous avez l'intention d'enregistrer, essayez de déterminer les passages de niveau élevé, et jouez-les.

Surveillez la réponse des vumètres. Montez le volume d'entrée le plus possible, tout en veillant à ce que les niveaux n'atteignent pas 0 dB, même un bref instant, et à ce que le témoin d'écrêtage ne vire pas au rouge. Si l'un ou l'autre de ces phénomènes se produit, réduisez légèrement le volume d'entrée pour éviter qu'ils ne se reproduisent. Sachez que certains signaux audio (percussions et instruments à cordes pincées, notamment) peuvent générer de très brefs « transitoires » de niveau élevé lorsque vous les frappez ou pincez très fort, voire produire de l'écrêtage si le volume d'entrée est trop élevé. Pensez à cette éventualité lorsque vous surveillez les vumètres et réglez le niveau d'enregistrement en conséquence.

**Remarque :** Si le témoin d'écrêtage est activé, cliquez dessus pour le réinitialiser.

Une fois les réglages de fréquence d'échantillonnage et de niveau d'entrée terminés, vous pouvez commencer à enregistrer. Si les vumètres ne varient pas, contrôlez le logiciel de mixage de votre carte son et vérifiez que l'entrée activée pour l'enregistrement est la bonne.

Quand vous enregistrez des données audio, SONAR stocke chaque clip audio dans un fichier séparé. Ces fichiers sont au format Wave (.wav) et portent des noms spéciaux. Ils sont stockés dans un répertoire séparé sur votre disque dur. SONAR gère automatiquement ces fichiers et vous facilite ainsi la gestion des projets. Pour travailler directement avec ces fichiers ou pour plus de détails sur le stockage



des données audio dans SONAR, consultez [Gestion des fichiers audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Accordage d'un instrument

L'accordeur chromatique de SONAR analyse le signal provenant de la carte son et affiche sa hauteur (en centièmes) sur un compteur. L'accordeur détermine automatiquement quelle corde/note vous essayez d'accorder. Vous pouvez donc garder vos deux mains sur votre instrument tout en l'accordant. Les vumètres indiquent le niveau de votre signal. Un signal fort est essentiel pour un bon accordage. L'accordeur fonctionne exactement comme un effet et chaque piste peut disposer de son propre accordeur.

Vous pouvez également utiliser un micro pour accorder les instruments acoustiques.


## Accorder un instrument

1. Faites un clic droit sur le rack d'effets de la piste sur laquelle vous voulez enregistrer votre instrument.
2. Dans le menu qui s'affiche, sélectionnez **Effets audio - Cakewalk - Accordeur**.
3. **Cliquez sur le bouton Monitoring d'entrée de la piste.** Si vous ne cliquez pas sur le bouton Monitoring d'entrée de la piste sur laquelle est inséré l'accordeur, vous ne pourrez pas utiliser ce dernier.
4. Votre instrument étant branché à la carte son et mis sous tension, jouez une note.


L'accordeur affiche la hauteur sur l'indicateur de centièmes, ainsi que le nom de la note jouée, entre les trois flèches. Voici la signification des différentes flèches :


- La flèche vers le haut indique une note bien accordée.
  - La flèche droite indique que la note est trop haute.
  - La flèche gauche indique que la note est trop basse.
5. Accordez la hauteur si nécessaire et répétez la procédure pour les autres cordes ou instruments.

## Enregistrer de l'audio

1. Sélectionnez les entrées audio de la/des piste(s) à enregistrer.
2. Armez les pistes pour l'enregistrement. Le panneau Clips situé à côté de chaque piste prend une teinte rougeâtre lorsque la piste est armée.
3. Amenez la position de lecture à l'endroit où vous souhaitez démarrer l'enregistrement du projet.
4. Cliquez sur , appuyez sur **r** ou sélectionnez **Transport - Enregistrement**. Si le décompte du métronome est activé, il démarre à cet instant.
5. Jouez les données à enregistrer.

Au fur et à mesure de l'enregistrement, SONAR affiche un aperçu de la forme d'onde des données enregistrées dans le panneau Clips, sauf si vous avez désactivé l'option Afficher forme d'onde pendant l'enregistrement, située dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Options Globales (**Options - Global**). Si vous avez désactivé cette option, SONAR affiche une bande rouge dans la zone de la vue Clips où vous effectuez l'enregistrement.

6. Cliquez sur le bouton , appuyez sur la barre d'espace ou sélectionnez **Transport - Stop** pour arrêter l'enregistrement.

SONAR affiche un clip contenant les nouvelles données dans la vue Pistes. Pour écouter les données enregistrées, placez la position de lecture au début du clip et appuyez sur la barre d'espace ou cliquez sur le bouton . Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, sélectionnez **Edition - Annuler** pour supprimer les nouvelles données.

Si vous ne voyez aucun nouveau clip dans le panneau Clips, il s'agit probablement d'un problème d'entrée audio.

### Important :

Vérifiez que vous disposez de suffisamment d'espace sur votre disque dur pour enregistrer des données

audio numériques. Un manque d'espace disque pendant l'enregistrement engendrera des résultats imprévisibles.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrement sécurisé et aperçu de forme d'onde

---

Lorsque vous enregistrez des données audio ou MIDI, SONAR vous fournit un certain nombre d'indications visuelles signalant que les pistes sont armées et que SONAR est en cours d'enregistrement.

Quand une ou plusieurs pistes sont armées :

- Le bouton R de chaque piste armée devient rouge.
- Le panneau Clips à côté de chaque piste armée prend une teinte rougeâtre.
- Le bouton R de la barre d'outils Statut de lecture est enfoncé (affichez cette barre d'outils à l'aide de la commande **Vue - Barres d'outils - Statut de lecture**).
- La barre d'état affiche en rouge le message Armée.

Pendant l'enregistrement, SONAR affiche les indications suivantes :

- Les pistes audio affichent un aperçu de la forme d'onde dans la zone d'enregistrement du panneau Clips. Il s'agit d'un indicateur visuel de la progression du vumètre au cours de l'enregistrement. Quand l'enregistrement s'arrête, SONAR affiche la forme d'onde réelle, qui est légèrement différente de l'aperçu. L'aperçu est un « instantané » pris à intervalles réguliers, alors que la forme d'onde réelle représente l'ensemble des données enregistrées.
- Les pistes MIDI affichent les données véritablement enregistrées dans le panneau Clips et dans la vue Piano Roll (mais pas dans la vue Partition).
- Les données d'automation s'affichent sous la forme d'un bloc rouge. Quand l'enregistrement est terminé, les enveloppes réelles s'affichent.

Si vous voulez désactiver l'affichage en temps réel des clips audio, effectuez la procédure suivante.

## Désactiver l'aperçu de la forme d'onde lors de l'enregistrement audio

1. Utilisez la commande **Options - Global** pour ouvrir la boîte de dialogue Options globales.
2. Dans l'onglet Général, désélectionnez l'option Afficher l'aperçu des formes d'ondes lors de l'enregistrement, puis cliquez sur OK.

Dès lors, quand vous enregistrerez des pistes audio, une bande rouge s'affichera dans le panneau Clips au niveau de la zone en cours d'enregistrement.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Monitoring d'entrée

La possibilité d'écouter en temps réel l'effet produit par un plug-in est une des fonctionnalités les plus intéressantes de SONAR. Les utilisateurs ont souvent du mal à bien comprendre le principe du

## monitoring d'entrée

et se heurtent à deux problèmes majeurs. Tout d'abord, il peut arriver que le signal écouté soit répété en écho. Par ailleurs, le monitoring en temps réel des entrées peut engendrer de sérieux problèmes de Larsen, en particulier si vous disposez d'une table de mixage externe ou que vous enregistrez à partir d'une carte son différente de celle utilisée pour la lecture.

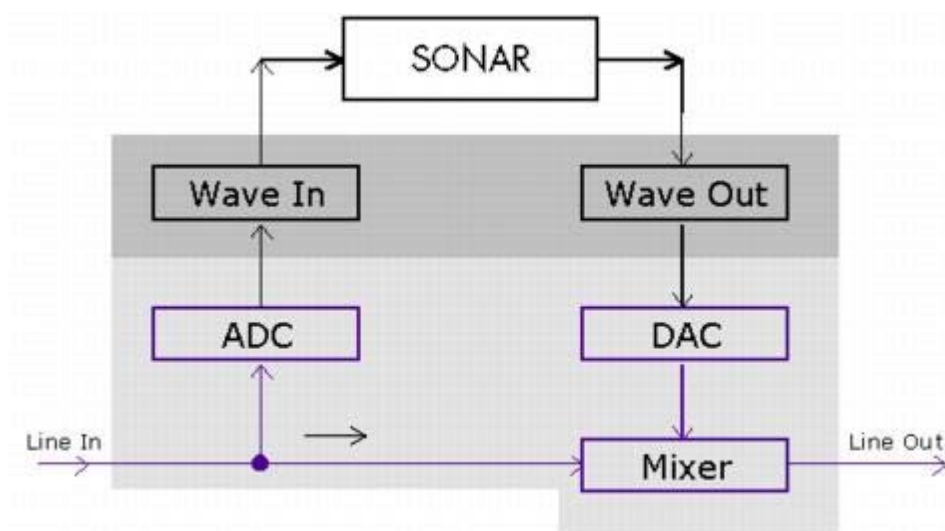
SONAR dispose de plusieurs boutons permettant de contrôler le monitoring d'entrée :

- Bouton Écho d'entrée de piste  -- chaque piste audio possède un bouton Écho d'entrée qui active ou désactive le monitoring d'entrée.
- Bouton Monitoring général des entrées -- la barre d'outils Statut de lecture (affichée à l'aide de la commande **Vue - Barres d'outils - Statut de lecture**) comporte un bouton Monitoring général des entrées à son extrémité gauche. Celui-ci permet d'activer ou de désactiver d'un simple clic le monitoring des entrées sur toutes les pistes audio.
- Bouton Moteur audio  -- en position relevée, toute activité audio est arrêtée dans SONAR, y compris le monitoring d'entrée.

## Remarque

: Lorsque vous utilisez cette fonction, vérifiez que la même interface audio (carte son) est affectée à l'entrée et à la sortie de la piste en cours d'utilisation. L'utilisation d'interfaces différentes en entrée et en sortie risque de produire de la distorsion lors du monitoring des entrées.

Pour bien comprendre les problèmes d'écho et de Larsen, étudions le trajet des signaux audio à travers la carte son, les pilotes et SONAR. Le schéma suivant en offre une version simplifiée.



La partie inférieure de l'image représente la carte son. La zone grisée qui se trouve au-dessus représente les pilotes audio. La zone supérieure non grisée représente l'environnement principal du système d'exploitation.

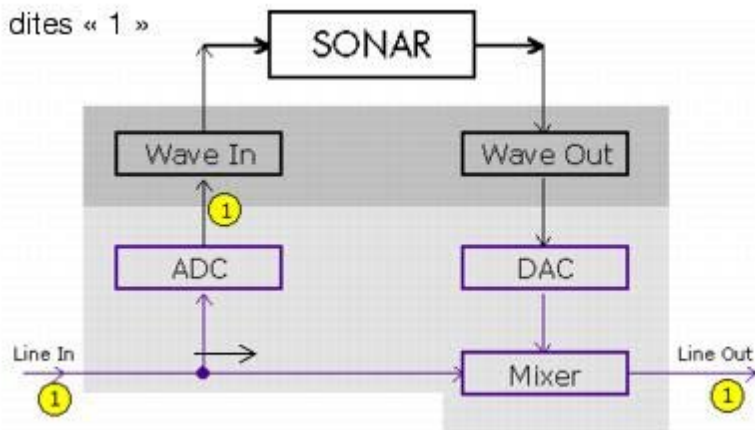
Comme nous le montre le schéma, le signal audio analogique est divisé en deux dès qu'il entre dans la carte son (entrée Line In à gauche). Une première partie du signal est dirigée vers le convertisseur analogique-numérique (ADC), dans lequel le signal audio est numérisé, mémorisé et transmis au pilote (Wave In sur le schéma).

Les données audio numériques contenues dans les buffers sont lues par SONAR à l'aide du pilote Wave

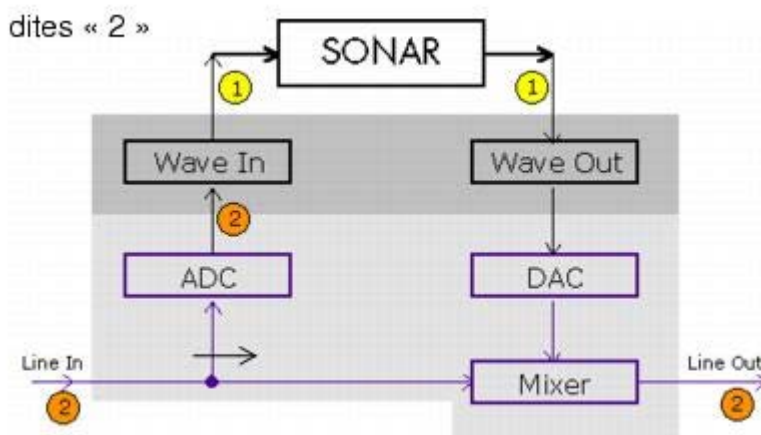
In, traitées, puis redirigées vers le pilote Wave Out. Ce pilote transmet le contenu des tampons audio à un convertisseur numérique-analogique (DAC sur le schéma) qui reconvertit le signal numérique en analogique.

Enfin, le signal de sortie analogique est mélangé au signal analogique d'entrée initial : c'est ce mélange qui est envoyé à la sortie ligne (Line Out) de la carte.

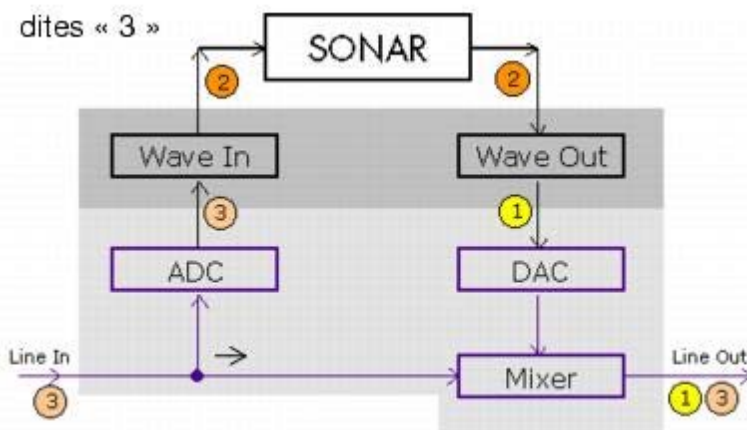
Sachant cela, essayons de suivre le trajet d'un signal audio simple à travers le système afin de comprendre comment un écho peut s'introduire dans le trajet du signal d'entrée écouté.



Supposons que vous comptez « 1, 2, 3 » très vite, et que votre voix est dirigée vers la carte son. Dès que vous prononcez le premier son, c'est-à-dire « 1 », il est retransmis aussitôt à tous les éléments constituant le schéma ci-dessus. Autrement dit, le signal audio analogique est un signal électrique pur circulant à la vitesse de la lumière. Il est donc instantanément présent sur tous les trajets audio analogiques à l'intérieur de la carte son.



À présent, dites « 2 ». Dans ce très bref intervalle de temps, le convertisseur analogique-numérique (ADC sur le schéma) a déjà converti le « 1 » en numérique et le pilote Wave In l'a déjà transmis à SONAR en vue du traitement. SONAR traite le contenu du tampon audio instantanément et retransmet les données ainsi traitées au pilote Wave Out.




Enfin, dites « 3 ». Dans ce très bref intervalle de temps, le « 1 » initial a déjà été reconverti en analogique par le convertisseur numérique-analogique (DAC sur le schéma) et ce signal analogique est mélangé au « 3 » que vous venez de prononcer. Au final, vous entendez un « 1 » et un « 3 » mélangés sur la sortie ligne de la carte. Ce mélange ressemble à un écho, mais il n'est en réalité qu'une conséquence du trajet du signal dans le système.

Vous pouvez éliminer cet écho en mutant l'entrée ligne (voir la rubrique [Éliminer l'écho induit par le monitoring d'entrée](#)

) de manière à ce que les sorties de la carte son ne reçoivent que le signal traité. Cette technique augmente légèrement le temps de latence, qui restera toutefois négligeable si vous utilisez les pilotes WDM ou ASIO de votre carte son.

Les problèmes des Larsen se posent lorsqu'une boucle est créée dans le trajet de la table de mixage : la sortie de votre table de mixage est connectée à l'entrée de votre carte son. Des effets Larsen peuvent se produire, avec ou sans monitoring d'entrée. Toutefois, comme le monitoring peut ajouter plusieurs niveaux de gain sur le trajet du signal, le Larsen sera plus violent si le monitoring d'entrée est activé. Par défaut, cette fonction est désactivée à l'installation de SONAR. Vous pouvez l'activer en suivant la procédure ci-dessous.

### Activer le monitoring d'entrée

- Baissez le volume des haut-parleurs. Sur une piste audio que vous souhaitez écouter, cliquez sur le bouton Écho d'entrée pour activer le monitoring et allumer le bouton . **Pour désactiver le monitoring** de cette piste, cliquez à nouveau sur le bouton.

Ou

- Baissez le volume des haut-parleurs et, dans la barre Statut de lecture (sélectionnez **Vue - Barres d'outils - Statut de lecture** pour l'afficher), puis cliquez sur le bouton Monitoring d'entrée afin de l'allumer : le monitoring des entrées est alors activé pour toutes les pistes. Pour désactiver le monitoring sur toutes les pistes, cliquez à nouveau sur le bouton pour l'éteindre.

Vous pouvez alors écouter votre instrument en temps réel avec tous les plug-ins d'effets que vous souhaitez insérer sur la piste actuelle. Là encore, vous entendrez peut-être un écho : le signal original sort de votre carte avec une légère avance sur le signal traité. Pour ne plus entendre le signal d'origine, reportez-vous à la procédure suivante.

### Éliminer l'écho induit par le monitoring d'entrée

1. Ouvrez l'utilitaire de mixage qui permet de contrôler votre carte son. Si votre carte son utilise la console de mixage de Windows, ouvrez-la en choisissant **Démarrer - Programmes - Accessoires - Divertissement - Contrôle du volume**, ou en double-cliquant sur l'icône représentant un haut-parleur dans la barre des tâches Windows.
2. Dans la fenêtre Contrôle du volume de l'utilitaire de mixage, cochez la case Muet de la colonne

Entrée ligne ou des colonnes correspondant aux entrées auxquelles sont branchés vos instruments. Fermez alors cette fenêtre.

Dès lors, vous n'entendrez plus que le son traité lorsque le monitoring d'entrée est activé. Utilisez les pilotes WDM ou ASIO pour réduire de manière significative le temps de latence.

**Remarque**

: Cette procédure ne permet pas d'éliminer les Larsens, mais uniquement l'écho. S'il y a du Larsen, c'est que vous avez créé une boucle de feedback en configurant votre table de mixage.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>


[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>




# Le bouton Moteur audio

---

La barre de transport de SONAR est dotée d'un bouton Moteur audio 

. Ce bouton vous permet de couper le moteur audio de SONAR si vous constatez un effet Larsen ou une distorsion anormale qui vous incite à couper le son. Si l'enregistrement (ou la lecture) est en cours, SONAR active automatiquement le bouton. Il est toutefois grisé pendant la lecture et l'enregistrement, et vous ne pouvez donc pas l'actionner. Quand le bouton est activé, le message « Activité audio » apparaît sur la barre d'états au bas de la fenêtre de SONAR.

Si vous percevez un Larsen au monitoring d'entrée, vous pouvez cliquer sur le bouton Moteur audio pour le désactiver. Toutefois, pendant la lecture et l'enregistrement, ce bouton est désactivé. Vous devez alors cliquer sur le bouton Réinitialiser 

situé juste à droite ou arrêter la lecture/l'enregistrement et cliquer sur le bouton Moteur audio.

Vous constaterez peut-être une légère amélioration des performances en lecture et en enregistrement en coupant le bouton Moteur audio avant de cliquer sur le bouton Lecture ou Enregistrement. Si cela se produit, c'est que la puissance de votre ordinateur n'est pas loin d'être insuffisante pour le traitement. Si vous lancez la lecture ou l'enregistrement avec le moteur audio en fonction, une partie du traitement à effectuer par SONAR au cours de l'opération sera laissée de côté. C'est une charge supplémentaire pour votre système et cela peut entraîner des interruptions du son si les ressources système sont déjà marginales. Il existe cependant des mesures d'économie plus efficaces que de couper le moteur audio pour réduire la charge du CPU à la lecture ou à l'enregistrement : masquer certains vumètres, augmenter légèrement la latence ou réduire le nombre de plug-ins et/ou de pistes, par exemple.

Consultez également :

[Monitoring d'entrée](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrement en boucle

Lors de l'enregistrement d'une partie vocale ou instrumentale, il peut être pratique d'enregistrer plusieurs prises différentes pour choisir celle qui vous plaît le plus. Par ailleurs, il peut être intéressant d'enregistrer plusieurs prises pour doubler une partie ou pour fusionner les meilleurs passages.

Normalement, pour chaque prise, la procédure d'enregistrement habituelle impliquerait d'armer une piste, de démarrer l'enregistrement, de jouer les données à enregistrer, puis d'arrêter l'enregistrement. Grâce à **l'enregistrement en boucle**


, il est possible d'enregistrer plusieurs prises en toute simplicité : vous enregistrez autant de prises que vous le souhaitez, en une seule étape.

SONAR lit les données enregistrées en boucle entre les points de début et de fin de boucle. Vous pouvez donc enregistrer une prise à chaque passage. SONAR crée un clip pour chaque prise. Vous disposez de trois possibilités différentes pour stocker ces clips :




- Tous les clips sont enregistrés en mode Son sur son et enregistrés sur une même piste, empilés les uns sur les autres.
- Tous les clips sont enregistrés en mode Remplacer et enregistrés sur une même piste, chaque nouvelle prise remplaçant la précédente.
- Chaque clip est enregistré sur une piste différente. SONAR place automatiquement chaque prise sur une nouvelle piste vide. Les pistes déjà créées ne sont absolument pas modifiées.

Une fois l'enregistrement terminé, vous pouvez sélectionner **Edition - Annuler** (ou appuyer sur **Ctrl+Z**) pour supprimer toutes vos prises.

## Utiliser l'enregistrement en boucle

1. Sélectionnez les entrées des pistes à enregistrer et armez les pistes pour l'enregistrement.
2. Déterminez les points de début et de fin de boucle dans la boîte de dialogue Lecture en boucle ou dans la barre Lecture en boucle.
3. Sélectionnez **Transport - Options d'enregistrement** ou cliquez sur  dans la barre Enregistrement. La boîte de dialogue Options d'enregistrement s'ouvre.
4. Décidez si vous souhaitez empiler les prises sur une piste unique ou si vous préférez les stocker sur des pistes différentes.
5. Si vous optez pour le premier choix, sélectionnez le mode d'enregistrement Son sur son ou le mode Remplacer.

Si vous travaillez en Son sur son sur une piste unique avec l'option Couches de pistes activée et que votre nouveau clip chevauche le clip existant, une nouvelle couche de piste sera créée si vous cochez la case Créer une nouvelle couche s'il y a chevauchement.

6. En empilant toutes les prises sur une seule piste, vous pourrez les écouter ultérieurement en vous servant du bouton Couches de pistes  qui se trouve à droite du panneau Pistes (chaque prise possèdera ses propres boutons Mute et Solo).
7. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue et déplacez la position de lecture sur le point du projet où vous voulez commencer à enregistrer.
8. Cliquez sur , appuyez sur **r** ou sélectionnez **Transport - Enregistrement**. Si le décompte du métronome est activé, il démarre à cet instant.
9. Jouez les données à enregistrer. Une fois le point final de la boucle atteint, SONAR revient au début de la boucle. Vous pouvez enregistrer la prise suivante.
10. Pour annuler en cours d'enregistrement la dernière prise enregistrée, lancez la commande **Transport - Rejeter la prise en boucle**.
11. Cliquez sur , appuyez sur la barre d'espacement ou sélectionnez **Transport - Stop** pour arrêter l'enregistrement.

Les différentes prises sont enregistrées selon les paramètres définis.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Enregistrement par Punch-In/Out

Supposons que vous venez d'enregistrer une piste. Dans l'ensemble, vous êtes satisfait, mais vous souhaitez remplacer certains sons ou ajouter de nouveaux éléments dans un passage bien précis, voire simplement quelques notes. C'est là que l'enregistrement par Punch-In/Out prend tout son intérêt : vous pouvez enregistrer de nouvelles données uniquement dans un intervalle de temps spécifié.

Supposons par exemple que vous ayez enregistré un solo de 32 mesures au clavier et que vous ne soyez pas satisfait des 24<sup>e</sup> et 25

e mesures. Avec l'enregistrement par Punch-In/Out, vous pouvez rejouer la totalité du solo afin de vous mettre correctement dans l'ambiance du morceau. Cependant, seules les mesures que vous voulez corriger seront en fait enregistrées. Ainsi, vous pouvez corriger vos erreurs sans risquer d'en commettre d'autres au cours de l'enregistrement.

Pour utiliser l'enregistrement par Punch-In/Out, suivez cette procédure :

- Activez le mode d'enregistrement par Punch-In/Out.
- Déterminez les points de Punch-In et de Punch-Out.
- Vous avez le choix entre le mode Son sur son et le mode Remplacer.
- Lancez l'enregistrement en appuyant sur la touche **r** ou en cliquant sur le bouton  de la barre de transport.


Lorsque l'enregistrement par Punch-In/Out est activé, les points de Punch sont indiqués par des marqueurs spéciaux dans la règle temporelle, située en haut du panneau Clips :





Une fois l'enregistrement par Punch-In/Out terminé, sélectionnez **Edition - Annuler** si vous souhaitez effacer les nouvelles données enregistrées et restaurer les données qui ont été effacées. Vous pouvez également combiner l'enregistrement en boucle et l'enregistrement par Punch-In/Out pour enregistrer plusieurs prises d'un même passage. Supposons que vous travaillez sur une prise de solo de guitare que vous voulez parfaitement réussir et que vous souhaitez entendre quelques mesures du projet avant de réenregistrer un passage. En combinant l'enregistrement en boucle et l'enregistrement par Punch-In/Out, vous pouvez faire démarrer chaque prise avant de commencer à jouer, tout en insérant l'extrait du solo à l'instant souhaité.

Dans l'exemple précédent, vous pouvez lire en boucle les mesures 17 à 26 mais enregistrer uniquement les mesures 24 et 25.




## Enregistrer par Punch-In/Out

1. Sélectionnez les entrées des pistes à enregistrer et armez les pistes pour l'enregistrement.
2. Activez le bouton Punch auto dans la barre Enregistrement (le bouton est rouge lorsque la fonction est activée).
3. Réglez les points de Punch en suivant la procédure suivante :
  - Saisissez les points de Punch directement dans la barre d'outils
  - Délimitez une sélection temporelle et cliquez sur le bouton  dans la barre Enregistrement.
  - Délimitez une sélection temporelle, faites un clic droit dans la règle temporelle et choisissez **Caler points de Punch sur la sélection**
4. Choisissez un mode d'enregistrement (Son sur son ou Remplacer) à partir de la barre Enregistrement. Vous pouvez également le faire à l'aide de la boîte de dialogue Options d'enregistrement, disponible par l'intermédiaire de la commande **Transport - Options d'enregistrement**.
5. Amenez la position de lecture à l'endroit précis où vous souhaitez lancer la lecture des données.

6. Cliquez sur , appuyez sur **r** ou sélectionnez **Transport - Enregistrement**. Si le décompte du métronome est activé, il démarre à cet instant.
7. Jouez les données à enregistrer.
8. Cliquez sur le bouton , appuyez sur la barre d'espace ou sélectionnez **Transport - Stop** pour arrêter l'enregistrement.

Les passages joués entre les points Punch-In et Punch-Out sont enregistrés sur la piste sélectionnée et viennent remplacer les données de la piste (mode Remplacer) ou se mélanger à celles-ci (mode Son sur son).

## Utiliser la fonction Punch-In/Out avec l'enregistrement en boucle

1. Sélectionnez les entrées des pistes à enregistrer et armez les pistes pour l'enregistrement.
2. Déterminez les points de départ et de fin de la boucle.
3. Déterminez les points Punch-In et Punch-Out, comme décrit plus haut.
4. Sélectionnez **Transport - Options d'enregistrement** ou cliquez sur  (barre Enregistrement) pour afficher la boîte de dialogue Options d'enregistrement.
5. Décidez si vous souhaitez empiler les prises sur une piste unique ou si vous préférez les stocker sur des pistes différentes.
6. Amenez la position de lecture sur le point de départ de la boucle.
7. Cliquez sur , appuyez sur **r** ou sélectionnez **Transport - Enregistrer**. S'il est activé, le décompte du métronome démarre à cet instant.
8. Jouez les données à enregistrer. Une fois le point final de la boucle atteint, SONAR revient au début de la boucle. Vous pouvez enregistrer la prise suivante.
9. Pour annuler la dernière prise enregistrée au cours d'un enregistrement en boucle, lancez la commande **Transport - Rejeter la prise en boucle**.
10. Cliquez sur , appuyez sur la barre d'espace ou sélectionnez **Transport - Stop** pour arrêter l'enregistrement.

Les différentes prises sont enregistrées selon les paramètres définis.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrement pas à pas

---

L'enregistrement pas à pas permet d'enregistrer des données MIDI note par note, ou accord par accord. C'est un moyen d'enregistrement très pratique et précis. Le résultat peut toutefois sembler mécanique si l'enregistrement pas à pas est mal utilisé. Un enregistrement pas à pas de base se fait très simplement : vous choisissez une taille de pas (une noire, par exemple) puis vous jouez une note sur votre clavier MIDI. Lorsque vous jouez la note, SONAR l'enregistre et avance le point d'insertion d'une distance égale à la taille de pas (par défaut, chaque fois qu'une note est jouée, le point d'insertion est avancé). Vous pouvez ensuite enregistrer d'autres notes de même durée à l'aide de votre clavier, ou modifier la taille de pas au cours de l'enregistrement pour entrer des notes de taille différente. Vous pouvez également choisir pendant combien de temps les notes que vous jouez vont résonner. Cette durée correspond à un pourcentage de la taille de pas. Par exemple, même si vous enregistrez des notes dont la taille de pas correspond à une noire, à partir du moment où le paramètre Durée a été réglé sur 50 %, les notes seront enregistrées et affichées en une série de huit notes, séparées par un demi-soupir. Dans notre exemple, le point d'insertion de chacune des notes enregistrées avance d'une noire (la taille de pas) chaque fois qu'une note est enregistrée. Si la durée est plus longue que le pas, les notes chevaucheront les notes enregistrées au pas suivant.

SONAR affiche les notes enregistrées pas à pas dans les vues Partition, Piano Roll et Liste des événements, ainsi que dans le panneau Clips, et ce, en temps réel, au fur et à mesure de l'enregistrement. SONAR vous permet également de :

- Utiliser d'autres commandes au cours de l'enregistrement pas à pas

**Remarque :** SONAR ne répond pas aux signaux de synchronisation tant que la boîte de dialogue Enregistrement pas à pas est ouverte.

- Modifier des pistes au cours de l'enregistrement
- Ajouter deux tailles de pas à la fois en appuyant sur la touche + entre chaque sélection de taille de pas
- Supprimer autant de notes que vous le souhaitez tout en reculant le point d'insertion vers les pas à supprimer
- Configurer des raccourcis clavier pour l'enregistrement pas à pas (voir [Raccourcis clavier pour l'enregistrement pas à pas](#))
- Enregistrer toutes sortes de divisions complexes
- Créer une taille de pas personnalisée à partir d'une durée réglée en tics (les tics sont les divisions d'un temps, et par défaut, SONAR en utilise 960). SONAR gardera cette valeur en mémoire jusqu'à ce que vous la changiez
- Déplacer le point d'insertion d'un certain nombre de temps, mesures ou tailles de pas
- Lier la position de lecture au point d'insertion
- Décaler le point d'insertion d'un nombre de tics spécifié
- Randomiser les durées
- Enregistrer des notes de hauteur et/ou vitesse et/ou canal identiques
- Tenir des notes sur plusieurs pas

## Conseil

: Grâce aux nouveaux raccourcis clavier, vous pouvez jouer des notes de la main gauche sur votre clavier MIDI, tout en contrôlant de la main droite la plupart des fonctions liées à l'enregistrement pas à pas via votre pavé numérique.

Les données MIDI peuvent être enregistrées pas à pas même si la piste n'est pas armée Les marqueurs de boucle sont ignorés. **L'enregistrement pas à pas utilise toujours le mode Son sur son (mélange)**

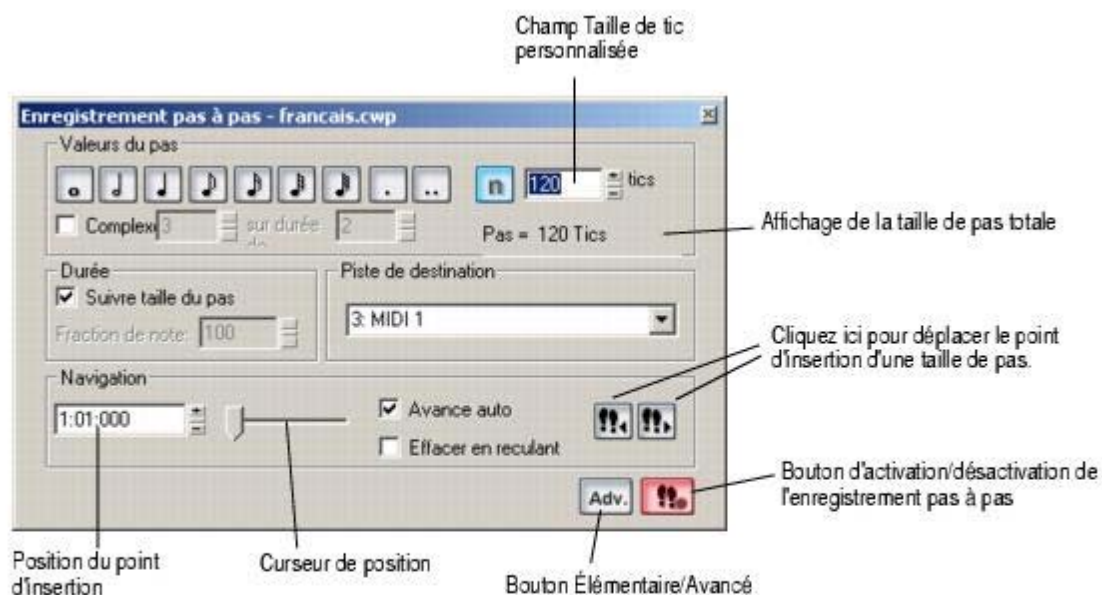
, quel que soit le mode d'enregistrement en cours.

Lorsque l'option Avancer automatiquement est désactivée, vous devez cliquer sur Avancer chaque fois

que vous voulez passer au pas suivant. Si cette opération nécessite plus de manipulations, elle a le mérite d'offrir plus de souplesse. Par exemple, si l'option Avancer automatiquement est désactivée, vous n'avez même pas besoin de jouer les notes une par une ! Vous pouvez jouer plusieurs notes à la fois : elles seront enregistrées sur le même pas, jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton Avancer. Vous pouvez même enregistrer des notes de durées différentes sur un même pas. Pour ce faire, il suffit d'enregistrer des notes, de changer la durée et de jouer d'autres notes, sans cliquer sur Avancer.

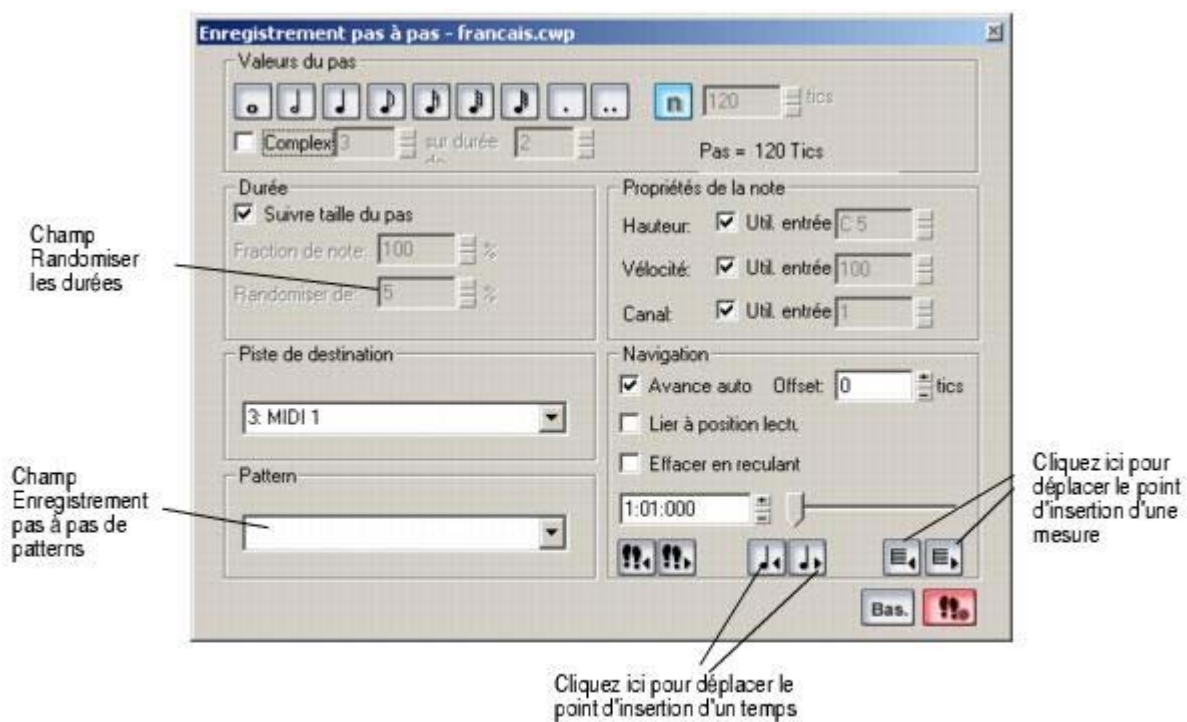
La boîte de dialogue Enregistrement pas à pas dispose de deux modes d'affichage : Élémentaire (boîte de dialogue plus petite, moins d'options), et Avancé (boîte plus grande, plus d'options). Pour utiliser le mode Élémentaire, cliquez sur le bouton Élém./Av. de façon à ce que le bouton Av. s'affiche. Pour utiliser le mode Avancé, cliquez sur le bouton Élém./Av. de façon à ce que le bouton Élém. s'affiche.

Voici à quoi ressemble le mode Élémentaire :











Voici à quoi ressemble le mode Avancé :







## Utiliser l'enregistrement pas à pas en mode Élémentaire

1. Ouvrez la boîte de dialogue Enregistrement pas à pas à l'aide de la commande **Transport - Enregistrement pas à pas**. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre Enregistrement ou appuyer sur Maj+F4.
2. Vérifiez que c'est le mode Élémentaire de la boîte de dialogue qui est affiché (si c'est le cas, le bouton Av. est affiché ; sinon, cliquez sur le bouton Élém.).
3. Ajustez le point d'insertion en effectuant une des manipulations suivantes :
  - Cliquez sur le bouton Avancer d'un pas  pour avancer le point d'insertion d'un pas (c'est la taille qui sera utilisée) ou cliquez sur le bouton Reculer d'un pas  pour reculer le point d'insertion d'un pas. SONAR affiche la position du point d'insertion dans le champ Position du point d'insertion (voir la capture d'écran du mode Élémentaire ci-dessus).
  - Glisser le curseur de position vers la droite ou vers la gauche pour déplacer le point d'insertion mesure par mesure.
  - Saisissez une position MBT (Mesure-Temps-Tic) dans le champ Position du point d'insertion.
4. Choisissez une taille de pas à l'aide des manipulations suivantes :
  - Pour obtenir une liste des tailles de pas les plus courantes, cliquez sur les icônes symbolisant des notes, afin de sélectionner une taille de pas comprise entre une ronde  et une quadruple croche . Vous pouvez augmenter la taille de pas de 50 ou 75 % en cliquant respectivement sur l'icône Pointée  ou Double-pointée . Il est possible d'ajouter d'autres tailles de pas en maintenant la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur les icônes supplémentaires. Vous pouvez également appuyer sur la touche + de votre pavé numérique.
  - Pour des divisions complexes, cliquez sur une des icônes pour choisir l'unité de division (pour des croches de triolet, par exemple, choisissez la croche). Cochez ensuite la case Division complexe puis remplissez les champs « n » tous les « n ». Par exemple, si vous voulez utiliser des triollets de noires, cliquez sur l'icône Noire , cochez la case Division complexe, puis saisissez 3 tous les 2, c'est-à-dire 3 noires sur une durée de 2 noires. Si vous voulez utiliser



des triolets de croches, cliquez sur l'icône Croche , cochez la case Division complexe et saisissez 3 tous les 2. Si vous préférez 5 notes par temps, cliquez sur l'icône Noire, cochez la case Division complexe et saisissez 5 tous les 1.

- Pour créer une taille de pas personnalisée, cliquez sur le bouton N  et saisissez le nombre de tics de votre choix dans le champ correspondant.
- 5. Choisissez une durée à l'aide des informations suivantes :
  - Pour que la durée et la taille du pas soient égales, cochez la case Suivre la taille des pas.
  - Si vous voulez une durée différente de la taille de pas, décochez la case Suivre la taille des pas puis indiquez un pourcentage dans le champ % de la valeur de la note.
- 6. Choisissez une piste de destination pour votre enregistrement, dans le champ Piste de destination.
- 7. Si vous voulez que le point d'insertion avance automatiquement lorsque vous jouez sur votre contrôleur MIDI, cochez Avancer automatiquement.
- 8. Jouez une note ou un accord sur le contrôleur MIDI. Si la case Avancer automatiquement est cochée, lorsque vous relâchez les touches, le point d'insertion se déplace d'une valeur égale à celle d'un pas. Si la case Avancer automatiquement n'est pas cochée, vous pouvez relâcher les touches et enregistrer d'autres notes, ou utiliser les commandes de navigation pour avancer le point d'insertion. Si vous tenez toujours des notes lorsque vous avancez le point d'insertion, la taille de pas des notes tenues est allongée d'une valeur correspondant à la taille de pas sélectionnée.
- 9. Vous pouvez continuer à enregistrer des notes de même durée et de même taille de pas sur la même piste, ou modifier un de ces paramètres et continuer à enregistrer. Pour créer une pause, avancez le point d'insertion sans jouer de notes. Pour supprimer des notes insérées sur des pas précédents, vous pouvez appuyer sur **Ctrl+Z** pour chaque pas enregistré. Si vous souhaitez supprimer des pas tout en reculant le point d'insertion, cochez la case Supprimer en reculant, puis cliquez sur le bouton Reculer d'un pas.
- 10. Une fois l'enregistrement terminé, fermez la boîte de dialogue en cliquant sur l'icône X dans le coin supérieur droit, ou en appuyant sur Maj+F4.

Vous pouvez appuyer sur **Ctrl+Z**

pendant ou après l'enregistrement pour annuler votre enregistrement, pas après pas.

### Remarque





: Les options que vous choisissez dans le mode Avancé (Lier à la position de lecture, par exemple) sont toujours actives lorsque vous êtes en mode Élémentaire.

## Utiliser l'enregistrement pas à pas en mode avancé

La procédure d'enregistrement pas à pas en mode Avancé est semblable à celle du mode Élémentaire.

Vous disposez toutefois d'options supplémentaires, disponibles lorsque vous cliquez sur le bouton Élé./Av. de la boîte de dialogue Enregistrement pas à pas, jusqu'à ce que Élé. soit affiché :

Pour...		Procédure...
Randomiser la durée des notes		Décochez la case Suivre la taille des pas, saisissez un nombre dans le champ % de la valeur de la note (laissez le réglage à 100 si vous souhaitez suivre la taille de pas), puis saisissez la durée maximale de randomisation de taille de pas dans le champ Randomiser de.
Choisir une hauteur et/ou une		Pour choisir une valeur constante

vélocité et/ou un canal MIDI constants pour les notes enregistrées		de hauteur, de vélocité, ou de canal, décochez la case Selon l'entrée placée près du champ concerné, puis saisissez la valeur que vous souhaitez utiliser pour ce paramètre.
Lier le point d'insertion à la position de lecture		Cochez la case Lier à la position de lecture.
Entrer des notes en décalage par rapport au point d'insertion affiché.		Saisissez un nombre de tics négatif ou positif dans le champ Décalage.
Déplacer le point d'insertion d'un temps.		Cliquez sur le bouton Reculer d'un temps  ou sur le bouton Avancer d'un temps  .
Déplacer le point d'insertion d'une mesure.		Cliquez sur le bouton Reculer d'une mesure  ou sur le bouton Avancer d'une mesure  .
Utiliser l'enregistrement pas à pas de patterns.		Consultez <a href="#">Enregistrement pas à pas de patterns</a>

## Ajouter deux tailles de pas d'un seul coup

1. Sélectionnez votre première taille de pas. Au besoin, définissez un combinaison de divisions complexes et de valeurs pointées.
2. Appuyez sur la touche + de votre pavé numérique.

Un symbole plus apparaît à la suite de la valeur du champ Pas de N tics.

3. Sélectionnez votre seconde taille de pas. Au besoin, définissez un combinaison de divisions complexes et de valeurs pointées.

La taille totale du pas est indiquée dans le champ Pas de N tics.


4. Appuyez sur la note à enregistrer sur votre clavier MIDI.

Cette note apparaît sur votre piste et la position de lecture se déplace d'une distance correspondant à la combinaison des deux tailles de pas que vous avez configurée. Pour activer ou désactiver le symbole plus dans le champ Pas de N tics, appuyez sur la touche + de votre pavé numérique. Pour supprimer une valeur élevée du champ Pas de N tics, cliquez sur une valeur plus réduite ou utilisez un raccourcis clavier correspondant à une valeur moindre.

## Utiliser d'autres commandes au cours de l'enregistrement pas à pas

- Utilisez la souris pour cliquer sur la commande que vous souhaitez utiliser.

ou

- Cliquez sur le bouton Activer l'enregistrement pas à pas  dans la boîte de dialogue Enregistrement pas à pas, de façon à ce que le bouton ne soit plus rouge. Cela désactive l'enregistrement pas à pas : vous pouvez alors utiliser aussi bien la souris que les raccourcis clavier utilisés par la boîte de dialogue Enregistrement pas à pas pour contrôler les autres paramètres.

Par défaut, l'ouverture de la fenêtre Enregistrement pas à pas active automatiquement l'enregistrement pas à pas. Maj+R correspond au raccourci par défaut d'ouverture de la boîte de dialogue Enregistrement

pas à pas. Une fois que la fenêtre Enregistrement pas à pas est ouverte, vous pouvez activer/désactiver l'enregistrement pas à pas sans fermer la fenêtre : il vous suffit de cliquer sur le bouton Activer

l'enregistrement pas à pas 

dans la boîte de dialogue Enregistrement pas à pas ou d'appuyer sur Maj+R.

Consultez également :

[Raccourcis clavier pour l'enregistrement pas à pas](#)

[Enregistrement pas à pas de patterns](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Raccourcis clavier pour l'enregistrement pas à pas

Les raccourcis clavier par défaut qui permettent de contrôler l'enregistrement pas à pas se trouvent sur le pavé numérique. Vous pouvez donc jouer d'une main sur votre clavier MIDI et utiliser les raccourcis de l'autre main.

Pour configurer vos propres raccourcis, utilisez la commande **Options - Raccourcis clavier** pour ouvrir la boîte de dialogue Raccourcis clavier, choisissez Enregistrement pas à pas dans le champ Contexte d'affectation, sélectionnez une touche et une fonction associée, puis cliquez sur Associer pour valider le raccourci. Vous pouvez créer autant de raccourcis que vous voulez.

Réglage par défaut ou option...		Raccourci par défaut...
Ronde		Pavé num 1
Blanche		Pavé num 2
Noire		Pavé num 4
Croche		Pavé num 8
Double croche		Pavé num 6
Triple croche		Pavé num 3
Quadruple croche		Pavé num 7
Taille de pas personnalisée		Pavé num 9
Division complexe		NumPad /
Pointée		NumPad *
Double pointée		Maj+NumPad *
Ajouter taille de pas suivante à la taille précédente		Touche + du pavé numérique
Activer l'option Supprimer en reculant		Touche - du pavé numérique
Suivre la taille des pas		Ctrl+Verr num (ne modifie pas l'état de la touche Verr num elle-même)
Reculer d'un pas		Pavé num 0
Avancer d'un pas		NumPad Entrée
Reculer d'un temps		Maj+NumPad 0
Avancer d'un temps		Maj+NumPad Entrée
Reculer d'une mesure		Ctrl+NumPad 0
Avancer d'une mesure		Ctrl+NumPad Entrée

Avancer automatiquement		NumPad
Activer/désactiver l'enregistrement pas à pas		Maj+R

Consultez :

[Enregistrement pas à pas de patterns](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrement pas à pas de patterns

---

L'option Pattern vous permet de définir un motif rythmique de notes et de silences pour un enregistrement pas à pas plus efficace. Imaginons par exemple que votre projet est en 4/4 et qu'une piste a un pattern de deux mesures : des noires dans la première mesure et sur les deux premiers temps de la deuxième mesure, suivies d'une demi-pause sur les deux derniers temps. Ce pattern comporte six noires suivies de deux soupirs.

Quand vous utilisez l'enregistrement pas à pas avec l'option Avancer automatiquement, vous pouvez jouer six noires et SONAR passe automatiquement au pas suivant. Cependant, vous devez cliquer deux fois sur le bouton Avancer pour sauter les silences.

Grâce à l'enregistrement à base de pattern, vous définissez un pattern qui indique où les silences apparaissent dans le pattern. SONAR sautera ensuite automatiquement les silences et vous n'aurez plus à cliquer sur le bouton Avancer.

SONAR affiche les patterns comme une combinaison de chiffres (qui représentent les temps contenant les notes) et de points (représentant les temps qui contiennent des silences). Le pattern décrit ci-dessus a l'apparence suivante :

1 2 3 4 5 6 . .

Voici un autre exemple :

1 2 . 4

Ce pattern saute automatiquement le troisième temps. SONAR interprète ce pattern comme « un, deux, silence, quatre ».

Voici un dernier exemple basé sur un temps 4/4, avec un pas d'une longueur égale à un triolet de croches (douze pas par mesure) :

1 2 3 4 . 6 7 . 9 0 . 2

Quelle que soit la manière dont un pattern est programmé, SONAR affiche les chiffres dans l'ordre, des points remplaçant les chiffres aux endroits où les silences interviennent. Vous pouvez créer des patterns comprenant 64 pas au maximum.

## Utiliser l'enregistrement pas à pas à base de pattern

1. Ouvrez la boîte de dialogue Options d'enregistrement au moyen de la commande **Transport - Enregistrement pas à pas** afin d'ouvrir la boîte de dialogue correspondante.
2. Déplacez le point d'insertion là où vous voulez commencer l'enregistrement.
3. Cliquez dans le champ Pattern.
4. Appuyez sur une touche du pavé numérique pour indiquer le temps sur lequel les notes seront lues.
5. Appuyez sur la barre d'espace, le point ou la lettre **r** pour indiquer un temps sur lequel un silence doit être placé.
6. Une fois que le pattern est terminé, cliquez ailleurs dans la boîte de dialogue.
7. Enregistrez pas à pas comme auparavant.

Dorénavant, après l'enregistrement de chaque pas, SONAR avancera automatiquement au pas d'enregistrement de notes suivant, en sautant tous les silences. Si vous modifiez la taille de pas en cours d'enregistrement, la taille des silences est modifiée en conséquence. Pour arrêter un enregistrement pas à pas utilisant un pattern, il vous suffit de supprimer ce pattern du champ Pattern. SONAR peut stocker jusqu'à 10 patterns dans le champ Pattern.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrement sur des ports et des canaux spécifiques

La plupart des instruments MIDI sont capables d'envoyer des informations sur plusieurs canaux à la fois. Par défaut, SONAR fusionne toutes les données MIDI entrantes et les enregistre sur les pistes MIDI armées. Cependant, SONAR vous permet aussi de contrôler les ports et canaux d'entrée MIDI que chaque piste enregistrera. Voici quelques utilisations possibles de cette fonction :

- Plusieurs musiciens jouent chacun sur un instrument MIDI différent. En configurant chaque instrument afin qu'il émette des données MIDI sur un canal et/ou un port différent, vous pouvez enregistrer chaque musicien sur une piste différente, même s'ils jouent tous simultanément.
- Vous utilisez un contrôleur de guitare MIDI et vous voulez enregistrer les notes jouées sur chaque corde sur une piste séparée.
- Imaginons que votre clavier électronique comporte une fonction d'accompagnement automatique intégrée qui joue la partie de batterie et l'accompagnement pendant que vous jouez la mélodie. Vous voulez enregistrer chacune de ces trois parties sur des pistes différentes dans un projet SONAR.
- Une séquence MIDI est stockée dans le séquenceur intégré de votre synthétiseur et vous voulez enregistrer chaque canal sur une piste différente. **Remarque** : Vous pouvez utiliser une synchronisation MIDI externe pour automatiser le chargement de séquences multicanal provenant d'autres équipements MIDI. Pour plus d'informations, consultez [Synchronisation de votre matériel](#).

Pour choisir les entrées MIDI d'une piste, utilisez soit le champ Entrée de chaque piste, soit la commande **Piste - Propriétés - Entrées** afin d'afficher la boîte de dialogue Entrées des pistes.

SONAR vous permet de filtrer l'entrée MIDI afin de n'enregistrer que certains types de données MIDI (consultez la rubrique [Filtre d'entrée](#)). Vous pouvez également forcer automatiquement votre clavier maître à se configurer en Local Off.

## Affecter des ports et des canaux d'entrée à des pistes MIDI

1. Cliquez sur la flèche de déroulement du champ Entrée de la piste pour afficher le menu déroulant Entrée (passez à l'étape 4, ci-dessous).

Ou

1. Utilisez la commande **Piste - Propriétés - Entrées** pour afficher la boîte de dialogue Entrées des pistes.
2. Dans la colonne Piste, sélectionnez une ou plusieurs pistes MIDI pour lesquelles vous voulez sélectionner les entrées.
3. Cliquez sur le bouton Entrées MIDI dans la partie inférieure de la boîte de dialogue afin d'ouvrir le menu déroulant des entrées MIDI.
4. Sélectionnez-y les entrées des pistes :
  - **Aucune** -- cette option configure le champ Entrée sur Omni : lorsque ce réglage est sélectionné, la piste enregistre toutes les informations provenant de tous les ports MIDI activés (pilote d'entrée d'interface MIDI), quel que soit le canal.
  - **Toutes les entrées - (MIDI Omni ou MIDI Can. 1-16)** -- la piste enregistre toutes les informations provenant de tous les ports MIDI activés (pilote d'entrée d'interface MIDI), quel que soit le canal, sauf si vous avez choisi un canal en particulier et non MIDI Omni. La piste n'enregistrera alors que les données transitant sur le canal MIDI choisi.
  - **(nom du pilote d'entrée MIDI)-(MIDI Omni ou MIDI can. 1-16)** -- si cette option est sélectionnée, la piste enregistre n'importe quel canal MIDI en provenance du pilote

d'interface MIDI défini, sauf si vous avez spécifié un canal MIDI en particulier au lieu de MIDI Omni. La piste n'enregistrera alors que les données provenant du pilote d'entrée choisi, sur le canal MIDI sélectionné.

- **Preset** -- si vous avez créé des presets de ports et de canaux d'entrée, vous pouvez en sélectionner un ici.
- **Gérer les presets** : sélectionnez cette option pour créer ou éditer des presets de paramètres de ports et de canaux d'entrée (voir procédure suivante).

5. Cliquez sur OK.

SONAR affiche les nouvelles entrées des pistes dans les champs Entrée du panneau Pistes.

## Créer ou éditer un preset d'entrée

1. Dans le champ Entrée de la piste dont vous voulez sélectionner l'entrée, cliquez sur la flèche de déroulement et choisissez **Gérer les presets** dans le menu déroulant (ce menu est également disponible à partir du bouton Entrées MIDI de la boîte de dialogue Entrées des pistes).

La boîte de dialogue Presets d'entrée MIDI s'affiche.

2. Dans la colonne Port d'entrée, sélectionnez le port d'entrée que vous souhaitez utiliser pour cette piste (si votre interface MIDI n'a qu'un seul port, une seule possibilité vous est offerte).
3. À droite du port d'entrée, sélectionnez les canaux MIDI auxquels vous souhaitez que cette piste réponde sur ce port MIDI. Un clic sur le bouton OMNI dans cette rangée de canaux MIDI permet de cocher ou décocher toutes les cases de la rangée.
4. Sélectionnez des canaux pour les autres ports MIDI de la liste, si vous avez l'intention d'utiliser des canaux sur ce port également.
5. Si vous voulez enregistrer cette configuration, donnez-lui un nom dans la fenêtre située en haut de la boîte de dialogue, puis cliquez sur l'icône représentant une disquette pour l'enregistrer.

Ainsi, lorsque vous configurerez les entrées d'autres pistes, vous pouvez reprendre le preset que vous venez d'enregistrer en cliquant sur l'option **Presets**

dans le menu déroulant Entrée de la piste. Pour éditer un preset, sélectionnez-le dans la fenêtre supérieure de la boîte de dialogue Presets d'entrée MIDI, éditez-le et cliquez sur l'icône représentant une disquette. Pour supprimer un preset, sélectionnez-le dans la même boîte de dialogue et cliquez sur le bouton X pour le supprimer.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Filtre d'entrée

---

SONAR vous permet deux genres de filtrage MIDI : le filtrage des types de messages MIDI ou le filtrage du flux d'entrée MIDI, canal par canal. Toute information MIDI exclue par le filtre n'est ni enregistrée ni envoyée en écho vers un autre périphérique MIDI.

Vous pouvez utiliser le filtrage de types de messages pour exclure les messages MIDI nécessitant beaucoup de ressources, comme l'Aftertouch par note ou canal. Par défaut, SONAR enregistre tous les types d'événements, à l'exception des Aftertouch.

Vous pouvez utiliser le filtrage Type de message pour enregistrer de courts messages SysEx en temps réel. Ceux-ci se retrouvent sur la piste en tant qu'événements SysEx. La taille des messages SysEx peut atteindre 255 octets. Laissez le réglage des buffers à 128, sauf si vous remarquez que toutes les données ne sont pas enregistrées. Pour plus d'informations sur les messages SysEx, consultez [Messages exclusifs de système](#)

## Filtrer par type d'événement

1. Sélectionnez **Options - Global** et cliquez sur l'onglet MIDI.
2. Cochez les types de messages que vous voulez enregistrer.
3. Cliquez sur OK.

Dorénavant, SONAR enregistre uniquement les types d'événements sélectionnés.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Importation de musique et de sons

---

Bien que l'enregistrement soit certainement le moyen le plus courant d'ajouter des données à un projet SONAR, vous disposez de plusieurs autres méthodes. SONAR vous permet d'importer des données musicales dans un projet à partir de différents types de fichiers numériques, parmi lesquels les fichiers MIDI, les fichiers audio aux formats Wave, MP3, AIFF ou autres, mais également les fichiers de projets SONAR.

Consultez :

[Importation de fichiers audio](#)

[Importer des données à partir d'un autre projet SONAR](#)

[Importer des fichiers MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Importation de fichiers audio

---

SONAR vous permet d'insérer des données audio numériques dans n'importe quelle piste d'un projet donné. Si le fichier audio importé est en stéréo, il peut être importé vers une piste stéréo, deux pistes mono ou une seule piste mono.

La commande **Fichier - Importer - Audio**

permet d'importer des fichiers audio numériques sous les formats suivants :

- Wave (extension .wav)
- MPEG (extensions .mpeg, .mpg, .mp2 et .mp3)
- Apple AIFF (extensions .aif et .aiff)
- Active Streaming (extension .asf)
- Next/Sun (extensions .au et .snd)

La fréquence d'échantillonnage et la résolution affectées à un projet dépendent des paramètres par défaut sélectionnés dans la boîte de dialogue Options audio. Si la fréquence d'échantillonnage du fichier Wave importé ne correspond pas à celle du projet, elle est convertie selon la fréquence d'échantillonnage et la résolution du projet.

## Importer un fichier audio

1. Choisissez la piste et réglez la position de lecture où les données audio doivent être insérées.
2. Sélectionnez **Fichier - Importer - Audio**. La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.
3. Choisissez le fichier audio à importer. SONAR affiche des informations sur le fichier en bas de la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur Lecture pour écouter le fichier audio avant de l'importer.
5. Si ce nouveau fichier est en stéréo et que vous voulez l'insérer sur deux pistes indépendantes, cochez l'option Diviser stéréo.
6. Cliquez sur Ouvrir.

SONAR charge les données du fichier audio et les insère dans la piste sélectionnée au niveau de la position de lecture.

## Fichiers Broadcast Wave

Les fichiers Broadcast Wave sont des fichiers Wave qui ont la particularité de stocker des informations supplémentaires. Les fichiers Broadcast Wave incluent les informations suivantes :

- Description -- brève description du contenu du fichier Broadcast wave. 256 caractères au maximum.
- Source -- nom de l'auteur du fichier Broadcast wave. Cette information est extraite du champ Auteur de la [Boîte de dialogue Informations sur le fichier](#).
- Référence d'origine -- un identifiant de référence unique créé par SONAR.
- Date -- date de création du fichier.
- Heure -- heure de création du fichier.
- Référence temporelle -- l'horodatage SMPTE permettant de caler le début du fichier Broadcast wave.

Importer un fichier Broadcast Wave :

1. Si vous voulez que SONAR cale toujours les fichiers Broadcast Wave à leur timestamp, sélectionnez **Options - Global**, cliquez sur l'onglet Données audio et cochez l'option Toujours importer les fichiers Broadcast Waves à leur timestamp. Sinon, réglez la position de lecture et choisissez une piste pour indiquer à SONAR où placer l'audio.
2. Sélectionnez **Fichier - Importer - Audio** pour afficher la boîte de dialogue Ouvrir.
3. Choisissez le fichier audio à importer. SONAR affiche des informations sur le fichier en bas de la boîte de dialogue.

4. Cliquez sur Lecture pour écouter le fichier audio avant de l'importer.
5. Si ce nouveau fichier est en stéréo et que vous voulez l'insérer sur deux pistes indépendantes, cochez l'option Diviser stéréo.
6. Cliquez sur Ouvrir.

Si vous avez coché l'option Toujours importer les fichiers Broadcast Waves à leur timestamp dans la boîte de dialogue Options globales, le fichier BWF (Broadcast Wave) se calera sur cette position, sur la piste sélectionnée. Sinon, le fichier apparaîtra à la position de lecture sur la piste sélectionnée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Importer des données à partir d'un autre projet SONAR

---

Sélectionnez **Edition - Copier** et **Edition - Coller** pour importer des données d'un projet à l'autre à l'aide du presse-papier Windows. Le projet contenant les données à importer est le **projet source**. Le projet vers lequel vont ces données est le **projet de destination**.

Normalement, si vous copiez des données à partir de plusieurs pistes vers le presse-papier Windows, les informations seront collées sur des pistes séparées. Vous pouvez choisir de coller toutes les données du presse-papier vers une même piste du projet de destination.

Il est également possible de copier des données d'un projet à l'autre en affichant côte à côte les vues Pistes des deux projets, puis en faisant un glisser-déplacer.

## Importer des données à partir d'un autre projet

1. Ouvrez le projet source ou cliquez dans sa vue Pistes.
2. Dans la vue Pistes, sélectionnez les données à importer.
3. Sélectionnez **Edition - Copier** pour afficher la boîte de dialogue Copier.
4. Vérifiez que l'option Événements des pistes est sélectionnée. Si vous ne voulez pas importer les changements de tempo, de signature rythmique ou de tonalité, ni les marqueurs, décochez les cases correspondantes. Cliquez sur OK.
5. Ouvrez le projet de destination ou cliquez dans sa vue Pistes.
6. Choisissez la piste et réglez la position de lecture pour déterminer où les données audio doivent être insérées.
7. Sélectionnez **Edition - Coller** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Coller.
8. Sélectionnez l'option Coller sur une piste si vous souhaitez coller la totalité des données sur la piste sélectionnée (cela n'est pas recommandé si vous importez à la fois des données MIDI et des données audio).
9. Cliquez sur OK.

SONAR importe les données et les affiche dans la vue Pistes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Importation de projets OMF

---

Grâce à la prise en charge des formats OMFI (Open Media Framework Interchange) et Broadcast Wave, SONAR vous permet de collaborer et d'échanger vos projets avec les utilisateurs d'autres logiciels et plates-formes. La prise en charge OMFI et Broadcast Wave fournit une compatibilité multi plates-formes avec les applications hôtes OMFI comme les systèmes Pro Tools, Avid ou Logic, par exemple. SONAR peut également exporter les projets sous forme de fichiers OMF qu'il est possible d'ouvrir dans Pro Tools ou d'autres logiciels audio.

SONAR vous permet désormais de choisir la fréquence d'échantillonnage et la résolution lors de l'importation OMF.

Voici quelques conseils pour bien préparer vos fichiers OMF à l'importation vers SONAR :

- Privilégiez le format OMF version 2.
- L'ouverture des fichiers AIFC peut prendre un certain temps, car ils doivent être convertis en Wave pour la lecture. Mieux vaut donc choisir des fichiers Wave.
- Si vous exportez à partir de Avid Xpress DV, sélectionnez « Incorporer » (embed) et non « Lier » (link) lors de l'exportation du fichier OMF. N'incluez pas la vidéo.

## Qu'est-ce que le format OMF ?

Le format OMF, ou OMFI, est un format de fichier pouvant être lu par bon nombre de logiciels audio professionnels. Les fichiers OMF contiennent deux principaux types de données :

- des fichiers audio et/ou vidéo, appelés médias
- des informations nécessaires à la mise en place des médias, c'est-à-dire la composition

Les fichiers OMF fournissent les informations et données suivantes :

- Pistes
- Positions des clips : la résolution d'édition EDL d'un fichier OMF peut être basée sur l'image ou sur l'échantillon. SONAR peut lire ces deux résolutions, mais sa résolution d'écriture est toujours basée sur l'échantillon. La position des clips est définie en échantillons absolus.
- Éditions élastiques
- Fondus et crossfades (édition destructive) : lors de l'écriture du fichier OMF, SONAR applique les fondus et crée des clips séparés pour chaque fondu d'entrée ou de sortie. SONAR allonge le clip original pour laisser la place au clip de fondu d'entrée ou de sortie. Si vous exportez vers un logiciel audio prenant en charge l'édition élastique, l'utilisateur pourra, s'il le souhaite, supprimer les clips de fondu et dérouler le clip original pour accéder aux données audio brutes (sans fondus).
- Fréquence d'échantillonnage et résolution (uniquement si les médias sont incorporés dans le fichier OMF)

Les fichiers OMF n'incluent PAS les informations et données suivantes :

- Enveloppes de volume et de panoramique : l'automation n'est que très peu prise en charge dans le format OMF. Toutefois, comme avec Nuendo et la plupart des logiciels OMF hôtes les réglages de gain et de panoramique sont ignorés (à la fois en lecture et en écriture), les enveloppes sont prises en charge uniquement sur les pistes mono (restriction OMF).
- Plug-ins d'effets.
- Données MIDI
- Tempo

La personne qui vous fournit le fichier OMF que vous souhaitez ouvrir dans SONAR doit normalement joindre un fichier texte réunissant toutes les informations pertinentes sur le projet, concernant le tempo, en particulier.

## Ouvrir un fichier OMF dans SONAR

1. Utilisez la commande **Fichier - Ouvrir** pour ouvrir la boîte de dialogue.
2. Dans le champ Fichiers de type, sélectionnez Fichier OMF.
3. Naviguez jusqu'au dossier contenant vos fichiers OMF, sélectionnez le fichier OMF que vous souhaitez ouvrir, puis cliquez sur le bouton Ouvrir. La boîte de dialogue Décompression OMF s'ouvre.
4. Si vous connaissez le tempo exact du fichier, saisissez-le dans le champ Tempo d'origine. C'est toujours une bonne idée de saisir le tempo du projet à ce moment de l'importation. Si vous ne le connaissez pas, vous pouvez ouvrir le fichier au tempo par défaut pour le modifier par la suite. Attention toutefois : les clips seront déplacés.
5. Le champ Fréquence d'échantillonnage affiche la fréquence d'échantillonnage de l'audio importé (si l'audio est incorporé dans l'OMF). Ce champ permet de modifier la fréquence d'échantillonnage, si besoin est.
6. Le champ Résolution affiche la résolution de l'audio importé (si l'audio est incorporé dans l'OMF). Si les données audio sont externes, le champ Résolution reste à sa valeur par défaut (Origine) : l'audio sera importé à la résolution audio actuelle. Si vous souhaitez importer l'audio à une résolution différente, vous pouvez choisir cette résolution dans le champ concerné.
7. Si vous avez activé auparavant l'option Utiliser dossiers audio spécifiques, située dans la boîte de dialogue Options globales de SONAR, alors la case Enregistrer les données audio du projet dans leur propre dossier est déjà cochée, et les champs situés au-dessous sont disponibles. Si vous souhaitez utiliser cette option, remplissez les champs situés sous la case. Sinon, décochez la case.

6. Cliquez sur OK.

7. SONAR ouvre le fichier OMF.

Vous pouvez également exporter des projets SONAR en fichiers OMF (**Fichier - Exporter - OMF**).

Consultez [Exportation de fichiers OMF](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Importer des fichiers MIDI

---

Vous pouvez créer un nouveau projet SONAR à partir d'un fichier MIDI. Il vous suffit pour cela d'ouvrir le fichier MIDI de votre choix. SONAR importe les données du fichier MIDI et les insère sur une ou plusieurs pistes de la vue Pistes.

## Importer les données d'un fichier MIDI vers un projet

1. Ouvrez le fichier MIDI comme un nouveau projet distinct.
2. Sélectionnez **Edition - Sélectionner - Tout**.
3. Sélectionnez **Edition - Copier**. La boîte de dialogue Copier s'ouvre.
4. Vérifiez que l'option Événements des pistes est sélectionnée. Si vous ne voulez pas importer les changements de tempo, de signature rythmique ou de tonalité, ni les marqueurs, décochez les cases correspondantes. Cliquez sur OK.
5. Ouvrez le projet de destination ou cliquez dans sa vue Pistes.
6. Choisissez la piste et réglez la position de lecture pour déterminer où les données audio doivent être insérées.
7. Sélectionnez **Edition - Coller** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Coller.
8. Sélectionnez l'option Coller sur une piste si vous souhaitez coller la totalité des données sur la piste sélectionnée.
9. Cliquez sur OK.

SONAR importe les données et les affiche dans la vue Pistes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Enregistrement de votre travail

Comme la majorité des programmes Windows, SONAR dispose de deux commandes vous permettant d'enregistrer votre travail : **Fichier - Enregistrer** et **Fichier - Enregistrer sous**. Normalement, vos projets sont enregistrés au format de fichier de projet standard (extension .cwp). Ce fichier contient toutes vos données MIDI et tous les paramètres du projet. Les données audio numériques de votre projet sont stockées dans un dossier séparé. Pour plus de détails, consultez Gestion des fichiers audio

SONAR vous permet d'enregistrer vos fichiers sous d'autres formats décrits dans le tableau suivant :

Type de fichier...		Format...		Explication...
MIDI standard		.mid		Permet de transférer des projets contenant uniquement des données MIDI vers d'autres logiciels compatibles avec les fichiers MIDI standards.
Bundle		.cwb		Fichier unique incluant toutes les données du projet : données MIDI, paramètres et données audio. Ce format est utilisé pour les projets contenant des données audio numériques, lorsque vous souhaitez sauvegarder votre travail ou transférer un projet vers un autre ordinateur. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section <a href="#">Enregistrement de projets avec leurs données audio numériques</a> . <b>Remarque : Les fichiers bundle n'incluent pas les données vidéo.</b>
Modèle		.cwt		Fichier servant de

				<p>modèle à la création d'un autre fichier. Les modèles facilitent la création et la configuration de nouveaux projets. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section <a href="#">Modèles de dispositions et raccourcis clavier</a>.</p>
--	--	--	--	---

Si vous apportez des modifications à un projet et que vous le quittez en fermant la vue Pistes ou en sélectionnant **Fichier - Fermer**

, SONAR vous demande si vous souhaitez enregistrer les modifications apportées. Cela évite de perdre accidentellement des données. Lorsque des modifications ont été apportées à un projet, un astérisque (\*) s'affiche à la suite du nom du projet dans la barre de titre de SONAR.

La fonction Enregistrement automatique de SONAR enregistre régulièrement votre travail dans un fichier de sauvegarde spécifique. Vous pouvez programmer ces sauvegardes à intervalles déterminés ou forcer le logiciel à enregistrer le projet après qu'un certain nombre de modifications ont été apportées. Une fois la limite définie atteinte, le fichier est automatiquement enregistré. Si le projet original s'appelle monprojet.cwp, la version d'enregistrement automatique s'appellera auto save version of monprojet.cwp.

En cas de coupure de courant ou d'erreur importante, vous pourrez donc récupérer la dernière version enregistrée de votre projet. Enregistrez ensuite votre projet sous un nom différent à l'aide de la commande **Fichier - Enregistrer sous**

## Enregistrer un projet

1. Sélectionnez **Fichier - Enregistrer sous** afin d'ouvrir la boîte de dialogue correspondante.
2. Sélectionnez un type de fichier dans la liste Type de fichier.
3. Saisissez un nom de fichier et cliquez sur Enregistrer.

SONAR enregistre le fichier. Vous pouvez également utiliser la Sauvegarde de versions au lieu de la commande Enregistrer sous. Pour plus d'informations, consultez [Utilisation de la sauvegarde de versions](#).

## Modifier les paramètres d'enregistrement automatique

1. Sélectionnez **Options - Global** et cliquez sur l'onglet Enregistrement automatique et sauvegarde de versions.
2. Pour activer l'enregistrement automatique, définissez le nombre de minutes et/ou le nombre de modifications apportées entre chaque enregistrement.
3. Pour désactiver l'enregistrement automatique, réglez les deux valeurs sur 0.
4. Cliquez sur OK.

À présent, vos projets sont enregistrés automatiquement, en fonction des paramètres définis.

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Sauvegarde de versions

---

Quand la Sauvegarde de versions est activée, SONAR conserve une liste des fichiers de projets enregistrés auparavant dans votre dossier de projet. C'est la version la plus récente qui porte le nom d'origine du projet. Les noms des versions sauvegardées auparavant sont accompagnés du timestamp qui leur correspond.

## Utilisation de la sauvegarde de versions

1. Sélectionnez **Options - Global** et cliquez sur l'onglet Enregistrement automatique et sauvegarde de versions.
2. Cochez la case Activer la sauvegarde de versions des fichiers de projet.
3. Utilisez la double flèche pour sélectionner les numéros des versions de votre projet que vous désirez conserver.

### Remarque

: Si vous sélectionnez plus que le maximum de versions de fichiers enregistrées à l'étape 3, c'est la version la plus ancienne qui est supprimée.

## Revenir à un fichier enregistré auparavant

1. Sélectionnez **Fichier - Ouvrir**.

La liste des dates et des tailles de fichiers de toutes les versions du projet enregistrées auparavant apparaît dans une boîte de dialogue.

2. Sélectionnez la version de fichier sur laquelle vous désirez travailler.
3. Cliquez sur OK.

**Remarque** : Si vous n'avez pas enregistré le projet en cours au moment où vous sélectionnez **Fichier - Revenir à une version précédente**

, SONAR vous informera que tous les changements non enregistrés seront perdus. Une fois l'ancien projet chargé, le timestamp disparaît et le projet reprend son nom d'origine.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Identifier vos projets

SONAR vous permet de joindre un certain nombre d'informations à votre projet (sous-titres, nom du compositeur, copyright, etc.). Consultez le tableau ci-dessous pour plus de détails :

Titre		Le titre de votre projet . Il s'imprime automatiquement sur les impressions réalisées à partir de la vue Partition.
Sous-titre		Pour un sous-titre ou une dédicace. Il apparaît directement sous le titre lorsque vous imprimez la partition.
Instructions		Indications de jeu. Elles sont imprimées à gauche sur la partition.
Auteur		Saisissez votre nom si vous êtes le compositeur. Cette information est imprimée à droite sur la partition du projet.
Copyright		Droits d'auteur. Sur la partition imprimée, cette information sera alignée à droite, sous le nom du compositeur.
Mots-clés		Saisissez les mots-clés décrivant le projet afin de pouvoir vous y référer ultérieurement.
Commentaires		Commentaires libres. Notez tout ce que vous voulez. Vous pouvez saisir environ la même quantité de texte que dans le Bloc-notes Windows.

Ces informations sont indiquées dans la case Boîte de dialogue Informations sur le fichier, que vous pouvez afficher en sélectionnant **Fichier - Informations**

. Si la fenêtre Infos fichier est ouverte lorsque vous enregistrez votre fichier, elle s'ouvrira automatiquement lors de la prochaine ouverture du fichier. Cela peut être utile si vous :

- Échangez vos fichiers avec d'autres personnes et que vous voulez qu'elles lisent vos instructions lors de l'ouverture du fichier.
- Souhaitez que les informations sur les droits d'auteur s'affichent automatiquement

Si cette fenêtre est fermée lorsque vous enregistrez le fichier, elle ne s'affichera plus automatiquement lors de la prochaine ouverture du fichier.

## Le menu **Édition**

ne peut pas être utilisé lorsque vous travaillez dans la fenêtre Infos fichier, mais vous pouvez toujours utiliser les touches de raccourci standard de Windows (Ctrl+X, Ctrl+C et Ctrl+V) pour couper, copier et coller du texte.

## Afficher et modifier les informations sur le projet

1. Sélectionnez **Fichier - Informations**. La fenêtre Infos fichier s'affiche.
2. Modifiez les informations à votre convenance.
3. Pour afficher automatiquement cette fenêtre par la suite, enregistrez le fichier.
4. Cliquez sur Statistiques pour afficher des statistiques sur le contenu du fichier.
5. Sélectionnez **Fichier - Aperçu avant impression** avant d'imprimer les informations relatives au projet
6. Fermez la fenêtre Infos fichier.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Statistiques du fichier

Pour ouvrir la boîte de dialogue Statistiques fichier, sélectionnez **Fichier - Informations** et cliquez sur le bouton Statistiques dans la boîte de dialogue Infos fichier. La boîte de dialogue Statistiques fichier affiche les informations suivantes :

Statistiques...		Signification...
Créé		Date du premier enregistrement du projet.
Temps d'édition		Temps total d'ouverture du projet, de sa date de création jusqu'au dernier enregistrement. N'inclut pas le temps d'édition écoulé depuis le dernier enregistrement du projet. Pour mettre à jour le temps d'édition, enregistrez le projet.
Révision		Ce nombre augmente chaque fois que vous enregistrez le projet après l'avoir modifié. Si vous ouvrez puis enregistrez un projet sans lui apporter de modification, le nombre de révisions reste inchangé.
Événements		Nombre total d'événements du projet.
Fréquence d'échantillonnage		Fréquence d'échantillonnage des données audio numériques.
Résolution		Résolution des données audio numériques.
Version du fichier		Numéro de version de SONAR.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Arrangement

---

La vue Pistes vous permet d'arranger et de mixer vos projets dans une fenêtre unique. À partir de cette vue, vous pouvez sélectionner, copier, déplacer, mixer et réarranger les différentes parties de votre projet à l'aide des commandes des menus ou des outils de glisser-déplacer. Vous pouvez ajouter des effets audio et MIDI en temps réel depuis les bus et le rack d'effets. Les marqueurs vous permettent d'accéder rapidement et en toute simplicité aux différentes parties de votre projet, tandis que la grille magnétique cale automatiquement vos clips sur le temps voulu. L'édition élastique vous permet de changer de façon non destructive le point de départ et/ou de fin d'un clip en faisant glisser sa bordure. Ce mode d'édition vous aidera à reproduire vos clips à l'aide de votre souris. Les vues Pistes et Console offrent un jeu complet de vumètres d'enregistrement et de lecture que vous pouvez configurer à votre gré. SONAR™ est également doté de différents outils et commandes destinées à l'édition du tempo de vos projet. Vous avez la possibilité de conserver toutes vos prises sur une seule piste composite afin de muter ou lire en solo les différents clips. Grâce à des dossiers de pistes, vous pouvez éditer plusieurs pistes à la fois tout en optimisant l'espace à l'écran.

[Arrangement des pistes](#)

[Modèles de pistes](#)

[Icônes de pistes](#)

[Arrangement des clips](#)

[Travailler sur des portions de clips](#)

[Marqueurs et grille magnétique](#)

[Travailler sur des clips liés](#)

[Division et combinaison de clips](#)

[Gestion et comping des prises](#)

[Mute de clip et isolement \(lecture de clip en solo\)](#)

[Dossiers de pistes](#)

[Ajout d'effets dans la vue Pistes](#)

[Changement de tempo](#)

[Annuler, Rétablir et Historique des annulations](#)

[Édition élastique de données audio \(édition non destructive\)](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Arrangement des pistes

SONAR dispose de nombreuses commandes permettant d'éditer les pistes de vos projets. Voici quelques exemples d'édérations possibles :

Vous pouvez...		Car...
Réarranger les pistes dans la vue Pistes de sorte qu'elles apparaissent dans un ordre différent		Ceci facilite la visualisation et le travail sur un sous-ensemble de pistes, comme la section rythmique, les voix et les churs, ou encore l'ensemble des pistes mutées.
Masquer des pistes individuelles		Ceci facilite le travail sur un grand projet. Vous pouvez afficher uniquement les pistes de votre choix à des moments donnés.
Transférer des pistes dans un dossier de pistes		D'un simple clic, vous pouvez ainsi regrouper des pistes par fonction, éditer plusieurs pistes à la fois, masquer des groupes de pistes et muter, lire en solo, archiver, armer ou surveiller les entrées d'un groupe de pistes ou de plusieurs pistes distinctes. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section <a href="#">Dossiers de pistes</a> .
Copier une piste		Pour doubler une partie, vous pouvez copier une piste, puis définir un décalage temporel ou changer de patch. Il est également possible de copier, puis de transposer une piste afin de créer une harmonie.
Effacer ou supprimer une piste		Les pistes et les clips que vous n'utilisez plus dans un projet occupent de l'espace à l'écran et sur le disque.

Les commandes que vous utilisez pour arranger une piste s'appliquent à toutes les pistes qui ont été sélectionnées. La piste sélectionnée est celle dont la barre de titre est dorée. Vous pouvez sélectionner des pistes supplémentaires comme indiqué dans le tableau :

Pour...		Procédure...
Sélectionner une piste		Cliquez sur le numéro de piste (côté droit du numéro ; le coin supérieur gauche du numéro de



		<p>piste sert à grouper les pistes) dans la vue Pistes. Vous sélectionnez ainsi cette piste et désélectionnez du même coup toutes les autres.</p> <p>Lorsqu'une piste est sélectionnée, le numéro de cette piste ainsi que toutes les données qu'elle contient apparaissent en surbrillance.</p>
Sélectionner des pistes adjacentes		<p>Cliquez sur le numéro de la première piste du groupe, sans relâcher le bouton de la souris, déplacez le curseur jusqu'à la dernière piste du groupe, puis relâchez le bouton.</p>
Sélectionner/désélectionner toutes les pistes		<p>Double-cliquez sur un numéro de piste.</p>
Ajouter ou supprimer une seule piste de la sélection		<p>Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur le numéro de la piste voulue afin de l'ajouter à la sélection. Pour modifier le statut de sélection d'une piste, il vous suffit de maintenir la touche Ctrl enfoncée et de cliquer sur le numéro de cette piste.</p>

[Modifier l'ordre des pistes](#)

[Organisation de l'affichage des pistes dans la vue Pistes](#)

[Insérer des pistes](#)

[Copie de pistes](#)

[Suppression de pistes](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Modifier l'ordre des pistes

Il existe plusieurs méthodes pour modifier l'ordre des pistes dans la vue Pistes :

- Faites glisser une piste vers un nouvel emplacement dans la vue Pistes.
- Utilisez la commande **Piste - Trier** pour trier les pistes en fonction de leur nom, de leur statut ou d'un autre paramètre.

## Déplacer une piste

1. Placez la souris à droite du numéro de piste, sur l'icône de la piste à déplacer.

Le curseur prend la forme d'une flèche montante/descendante.

2. Déplacez la piste à l'endroit voulu, puis relâchez le bouton de la souris.

SONAR réarrange et renumérote les pistes.

Vous pouvez trier les pistes d'un projet en fonction de plusieurs paramètres et en ordre croissant ou décroissant :

Tri par...		Résultat...
Nom		Si vous triez les pistes par ordre croissant, elles seront classées par ordre alphabétique ; si vous les triez par ordre décroissant, elles seront disposées dans l'ordre inverse.
Taille, sortie ou canal		Si vous triez les pistes par ordre croissant, elles seront classées dans l'ordre numérique ; si vous les triez par ordre décroissant, elles seront disposées dans l'ordre inverse.
Mute, archivage, sélection		Le tri par ordre croissant place les pistes correspondant aux critères de sélection à la fin. Le tri par ordre décroissant les place au début.

Quel que soit le mode de tri choisi, les pistes vierges sont toujours placées en fin de liste.

Notez que les numéros de piste ne sont là qu'à titre de référence. Lorsque vous modifiez l'ordre des pistes, elles sont automatiquement renumérotées en fonction de leur ordre d'affichage dans la vue Pistes.

## Trier les pistes

1. Sélectionnez **Piste - Trier** pour afficher la boîte de dialogue Trier les pistes.
2. Sélectionner un attribut de tri dans la liste Trier par :

Attribut...		Fonctionnement...
Nom		SONAR trie les pistes par ordre alphabétique croissant ou décroissant, selon l'option choisie dans la liste Ordre.
Mutées		SONAR place toutes les pistes mutées en

		haut ou en bas de la vue Pistes, selon l'ordre que vous avez choisi (croissant/bas ou décroissant/haut) dans la liste Ordre.
Archivées		SONAR place toutes les pistes archivées en haut ou en bas de la vue Pistes, selon l'ordre que vous avez choisi (croissant/bas ou décroissant/haut) dans la liste Ordre.
Sélection		SONAR place toutes les pistes sélectionnées en haut ou en bas de la vue Pistes, selon l'ordre que vous avez choisi (croissant/bas ou décroissant/haut) dans la liste Ordre.
Taille		SONAR trie les pistes par ordre de taille, croissant ou décroissant.
Sortie		SONAR trie les pistes selon leur numéro de sortie, en ordre croissant ou décroissant. SONAR considère que les sorties non numérotées ont des chiffres inférieurs à ceux des sorties numérotées.
Canal		SONAR trie les pistes par numéro de canal, en ordre croissant ou décroissant : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordre croissant : SONAR place toutes les pistes MIDI en bas de la vue Pistes, les numéros de canal les plus petits figurant en premier.</li> <li>• Ordre décroissant : SONAR place toutes les pistes MIDI en haut de la vue Pistes, les numéros de canal les plus élevés figurant en tête.</li> </ul>

3. Sélectionnez l'ordre de tri dans la liste Ordre.

4. Cliquez sur OK.

SONAR trie les pistes selon les paramètres définis.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Insérer des pistes

---

Il existe plusieurs techniques pour insérer des pistes. Si vous désirez insérer plusieurs pistes, il vous est possible de définir les propriétés des sorties pour toutes les nouvelles pistes. Pour que toutes vos nouvelles pistes audio utilisent le même bus de sortie, vous pouvez paramétrer un bus de sortie par défaut.

Les instructions ci-dessous vous décriront la procédure à suivre étape par étape :

## Insérer une piste

- Cliquez sur le bouton Insérer des pistes ou des bus  qui se trouve dans la barre d'outils de la vue Pistes, puis définissez les options voulues dans le menu contextuel qui apparaît.

Ou

- Faites un clic droit dans le panneau Pistes à l'endroit où vous désirez insérer une piste, puis sélectionnez **Insérer une piste audio** ou **Insérer une piste MIDI**.

Ou

- Appuyez sur Insérer pour ajouter une piste du même type (audio ou MIDI) que la piste sélectionnée.

SONAR décale la piste en cours vers le bas, ainsi que toutes les pistes suivantes, puis insère une piste vierge à l'emplacement sélectionné.

## Insérer plusieurs pistes

1. Utilisez la commande **Insérer - Plusieurs pistes** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Insérer des pistes.
2. Pour insérer des pistes audio, procédez ainsi :
  - Définissez le nombre de pistes audio à insérer dans le champ Nombre de pistes de la section Audio.
  - Dans le champ Destination principale, choisissez la sortie audio principale de vos pistes.
  - Si vous désirez que la sortie principale choisie devienne la sortie par défaut des pistes audio que vous créez, cochez la case Définir comme bus par défaut. Pour définir un bus par défaut, vous pouvez également faire un clic droit sur le bus de votre choix et sélectionner **Définir comme bus par défaut** dans le menu contextuel qui apparaît.
  - Si vous désirez que les pistes audio créées contiennent un module de départ auxiliaire vers un bus spécifique, sélectionnez ce bus dans le champ Départ. Si vous sélectionnez Aucun, les pistes audio que vous créerez ne contiendront pas de module de départ auxiliaire.
3. Pour insérer des pistes MIDI, procédez ainsi :
  - Définissez le nombre de pistes MIDI à insérer dans le champ Nombre de pistes de la section MIDI.
  - Sélectionnez une sortie MIDI pour vos pistes dans le champ Port.
  - Sélectionnez un canal de sortie MIDI pour vos pistes dans le champ Canal.
4. Cliquez sur OK pour insérer vos pistes ou sur Annuler pour annuler l'opération.

Vos nouvelles pistes seront créées sous les pistes MIDI déjà présentes, lesquelles se trouvent toujours sous les pistes audio.

**Remarque :** Vous pouvez également définir un bus de sortie par défaut pour les nouvelles pistes audio en faisant un clic droit sur le bus de votre choix, puis en sélectionnant **Définir comme bus par défaut** dans le menu contextuel qui apparaît.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Organisation de l'affichage des pistes dans la vue Pistes

Le menu déroulant de l'outil Zoom comporte plusieurs commandes vous permettant de personnaliser l'affichage de vos pistes dans la vue Pistes. Vous pouvez utiliser ces commandes pour zoomer (dans les deux sens), afficher ou masquer une combinaison de pistes et revenir à l'affichage précédents. Le tableau suivant vous offre une description de toutes ces commandes :

Commande...		Description...		Raccourci...
Afficher et ajuster la sélection		Cette commande masque toutes les pistes non sélectionnées. La taille des autres pistes est ajustée (dans le sens horizontal et vertical) à la taille de la vue Pistes afin de vous éviter de défiler dans la mesure du possible. Toutes les sélections de pistes sont perdues après exécution de cette commande.		Maj+S
Ajuster les pistes à la fenêtre		Toutes les pistes actuellement affichées sont ajustées verticalement pour tenir dans la vue Pistes, afin de vous éviter de défiler dans la mesure du possible.		F
Ajuster le projet à la fenêtre		Cette commande redimensionne toutes les pistes (dans le sens vertical et horizontal) pour qu'elles tiennent dans la vue Pistes.		Maj+F
Verrouiller la		Cette commande		

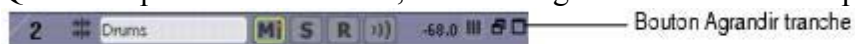
hauteur		vous permet de conserver la hauteur d'une piste quand vous effectuez un zoom ou un redimensionnement. Consultez <a href="#">Verrouiller ou déverrouiller la hauteur d'une piste.</a>		
Afficher uniquement les pistes sélectionnées		Cette commande masque toutes les pistes non sélectionnées. Les pistes sélectionnées sont redimensionnées dans le sens vertical.		B
Masquer les pistes sélectionnées		Cette commande permet de masquer toutes les pistes sélectionnées.		Maj+H
Afficher toutes les pistes		Affiche toutes les pistes de votre projet, y compris celles masquées par le Gestionnaire des pistes.		A
Gestionnaire de pistes		Ouvre la boîte de dialogue Gestionnaire des pistes. Pour de plus amples détails sur la boîte de dialogue Gestionnaire de pistes, consultez <a href="#">Boîte de dialogue Gestionnaire de pistes.</a>		M
Annuler la modification de l'affichage		Cette commande ramène la vue à son état précédent. Vous pouvez annuler jusqu'à 16 opérations successives.		U

Rétablir la modification de l'affichage		Cette commande restaure la vue à son état avant l'exécution de la commande Annuler modification de la vue.		Maj+U
Racks d'effets verticaux		Fait passer les racks d'effets de l'affichage vertical à horizontal, les intégrant ainsi aux autres champs de propriétés des pistes.		

## Verrouiller ou déverrouiller la hauteur d'une piste

1. Faites un clic droit dans l'une des commandes de la piste de votre choix afin d'afficher le menu contextuel du panneau Pistes.
2. Sélectionnez **Verrouiller la hauteur** dans ce menu.

Quand une piste a été verrouillée, le bouton Agrandir tranche de cette piste est rempli :



Si vous verrouillez la hauteur d'une piste, celle-ci restera inchangée quand vous effectuerez un zoom ou un redimensionnement. Même quand sa hauteur est verrouillée, vous pouvez toujours étirer la bordure inférieure d'une piste afin d'ajuster sa hauteur à votre convenance. Après avoir ainsi étiré la bordure d'une piste verrouillée, sa nouvelle hauteur se verrouille à nouveau.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Copie de pistes

---

Lorsque vous copiez une ou plusieurs pistes à l'aide de la commande **Piste - Cloner**, vous avez le choix entre les options suivantes :

- Élément(s) à copier : événements, propriétés, effets, départs auxiliaires
- Répétitions nombre de copies de chaque piste sélectionnée
- Piste de départ : emplacement où vous désirez que la première des nouvelles pistes apparaisse

## Copier des pistes

1. Sélectionnez les pistes que vous souhaitez copier.
2. Sélectionnez **Piste - Cloner** pour afficher la boîte de dialogue Cloner les pistes.
3. Cochez les cases Cloner les événements, Cloner les propriétés, Cloner les effets et/ou Cloner les départs auxiliaires afin de spécifier quels éléments vous désirez copier.
4. Si vous voulez que les événements copiés deviennent des clips liés, cochez la case Lier aux clips d'origine.
5. Sélectionnez le nombre de copies que vous désirez créer pour chaque piste sélectionnée.
6. Sélectionnez le numéro de piste auquel la première des nouvelles pistes doit être créée. Les autres pistes créées suivront celle-ci.
7. Cliquez sur OK.

SONAR copie et colle les pistes sélectionnées à partir du numéro de piste que vous avez choisi. Toutes les nouvelles pistes se suivent.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Suppression de pistes

---

Il est possible de supprimer toute une piste avec l'ensemble de ses propriétés, de ses clips et de ses événements. Peut-être voudrez-vous supprimer ou **effacer** uniquement le contenu d'une piste en conservant ses propriétés. Si vous supprimez ou effacez une piste par erreur, vous pouvez toujours utiliser la fonction **Edition - Annuler**

afin de récupérer les données.

Lorsque vous supprimez ou effacez une piste, les données de cette piste ne sont pas copiées dans le presse-papiers de SONAR. Pour supprimer les données d'une piste et les copier dans le presse-papiers, il vous faut utiliser la commande **Edition - Couper**

.

## Supprimer des pistes

1. Sélectionnez les pistes à supprimer.
2. Sélectionnez **Piste - Supprimer**.

SONAR supprime les pistes sélectionnées. Vous pouvez également faire un clic droit sur chaque piste et sélectionner la commande **Supprimer la piste** dans le menu contextuel.

## Effacer des pistes

1. Sélectionnez les pistes que vous souhaitez effacer.
2. Sélectionnez **Piste - Effacer**.

SONAR supprime tous les clips et événements des pistes sélectionnées, mais conserve les propriétés de ces pistes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Modèles de pistes

---

Vous pouvez créer un nombre illimité de modèles de pistes afin de retrouver rapidement les paramètres que vous utilisez le plus souvent, notamment :

- Type de piste (MIDI ou Audio)
- État Mute, Solo et Enregistrement
- Entrée physique
- Destination de sortie
- Paramètres de départ auxiliaire
- Paramètres de piste
- Icônes de pistes
- Effets avec leurs paramètres
- Instrument et banque/patch
- Nom de la piste

## Créer un modèle de piste

1. Sélectionnez la ou les pistes que vous désirez enregistrer en tant que preset.
2. Sélectionnez **Fichier - Exporter - Modèle de piste** dans le menu principal.

La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.

3. Saisissez un nom pour votre modèle, puis cliquez sur Enregistrer.

Les modèles de pistes portent l'extension .cwx.

## Insérer une ou plusieurs pistes à partir d'un modèle

- Sélectionnez **Insérer - Insérer à partir d'un modèle de piste - [nom du modèle de piste]** ou **Plus de modèles de pistes** si le menu ne propose pas le modèle que vous désirez utiliser.

Ou

- Faites un clic droit dans le panneau Pistes et sélectionnez **Insérer à partir d'un modèle de piste - [nom du modèle de piste]** ou sélectionnez **Plus de modèles de pistes**.

Les pistes insérées seront conformes au modèle sélectionné. Si vous ne désirez pas utiliser l'ensemble des caractéristiques enregistrées dans le modèle, vous avez la possibilité d'en filtrer certaines en sélectionnant **Filtre d'importation**

dans le menu contextuel. La boîte de dialogue Options d'importation du modèle de piste s'ouvre et vous pouvez spécifier les caractéristiques de piste que vous désirez importer.

**Remarque :** Si le modèle que vous ouvrez comprend des bus, il vous est possible de supprimer les nouvelles pistes sans supprimer leurs bus en utilisant la commande **Edition - Annuler** après insertion du modèle. Si vous ne désirez pas ajouter de bus, désélectionnez les bus dans la boîte de dialogue Options d'importation du modèle de piste avant d'insérer un modèle. Pour supprimer un bus, faites un clic droit à gauche du nom de ce bus, puis sélectionnez **Supprimer le bus** dans le menu contextuel qui s'affiche.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Icônes de pistes

---

Les icônes de pistes vous permettent d'identifier rapidement le contenu d'une piste en fonction de son instrument. Vous pouvez attribuer une nouvelle icône de piste, créer vos propres icônes de pistes et inclure une icône dans un modèle de piste.

## Afficher/Masquer les icônes de pistes

- Pour afficher ou masquer les icônes de pistes dans toutes les vues, utilisez la commande **Options - Icônes - Afficher les icônes**.
- Pour afficher ou masquer les icônes de pistes dans une vue particulière, utilisez la commande **Options - Icônes - [nom de la vue souhaitée] - Afficher les icônes**.

Ou

- Pour masquer une icône de piste, faites un clic droit sur l'une des icônes dans la vue désirée, puis sélectionnez **Afficher les icônes** dans le menu contextuel. Cette option n'est pas valable pour les en-têtes de la vue Pistes.

## Configurer les icônes dans la vue Pistes

- Si vous désirez afficher les icônes de pistes standard dans l'en-tête des pistes de la vue Pistes, utilisez la commande **Options - Icônes - Vue Pistes - Afficher dans l'en-tête**.
- Pour afficher des icônes de pistes personnalisées dans l'en-tête des pistes de la vue Pistes, sélectionnez la commande **Options - Icônes - Vue Pistes - Afficher les personnalisations dans l'en-tête**.
- Si vous désirez afficher les icônes des pistes à gauche de leurs commandes dans la vue Pistes, sélectionnez **Options - Icônes - Vue Pistes - Afficher dans la tranche**.

## Modifier la taille des icônes de pistes

- Faites un clic droit sur une icône de piste dans la vue désirée et sélectionnez **Petites icônes** ou **Grandes icônes** dans le menu contextuel.

Ou

- Sélectionnez **Options - Icônes - [nom de la vue souhaitée] - Petites icônes** ou **Grandes icônes** dans le menu principal.
- Sélectionnez Petites icônes ou Grandes icônes dans le menu qui s'affiche.

## Modifier une icône de piste

1. Faites un clic droit sur l'icône à remplacer.
2. Sélectionnez **Charger une icône de piste** dans le menu qui s'affiche.

La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.

3. Choisissez une icône et cliquez sur Ouvrir.

Ou

1. Sélectionnez la piste que vous désirez modifier.
2. Utilisez la commande **Piste - Propriétés - Icône - Charger une icône**.

La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.

3. Choisissez une icône et cliquez sur Ouvrir.

### Remarque

: Vous ne pouvez pas modifier une icône en faisant un clic droit quand il s'agit d'une en-tête de piste dans la vue Pistes. Cependant, il vous est possible de remplacer l'icône de piste d'une en-tête de piste en cliquant sur cette icône tout en appuyant sur la touche Alt. Vous afficherez ainsi la boîte de dialogue Ouvrir qui vous permettra de choisir une nouvelle icône. Quelle que soit la vue dans laquelle vous vous trouvez, vous pouvez afficher la boîte de dialogue Ouvrir en cliquant sur une icône de piste tout en

maintenant la touche Alt enfoncée.

### Rétablir l'icône d'origine pour une piste

1. Faites un clic droit sur l'icône à rétablir.
2. Sélectionnez **Réinitialiser l'icône de piste** dans le menu qui s'affiche.

Ou

1. Sélectionnez la piste que vous désirez modifier.
2. Utilisez la commande **Piste - Propriétés - Icône - Réinitialiser l'icône**.

### Créer une icône de piste

1. Créez ou éditez un fichier image au format .bmp, de préférence à la dimension 128 x 128 pixels. Vous pouvez utiliser n'importe quelle image en tant qu'icône de piste. La taille de l'image n'est pas limitée, mais pour une bonne lisibilité il est recommandé de prendre une image carrée de 128 pixels de côté. Les images doivent être au format .bmp.
2. Enregistrez l'image en tant que fichier .bmp dans le dossier Icônes de pistes du dossier principal de SONAR.

### Dimensions et transparence des icônes de pistes

Vous pouvez configurer la taille des petites et des grandes icônes dans le fichier cakewalk.ini. Par défaut, les petites icônes mesurent 32 x 32 pixels et les grandes 48 x 48. Les variables INI suivantes vous permettent de modifier ces dimensions par défaut :

[WinCake]

SmallIconHeight=32

LargeIconHeight=48

Si vous désirez créer des icônes de pistes personnalisées, nous vous recommandons de les enregistrer en fichiers bitmap (.BMP) 24 bits de 96x96 pixels.

Le pixel supérieur gauche de l'image BMP déterminera la couleur en transparence. Si vous préférez ne pas utiliser d'icônes transparentes, ajoutez la variable suivante au fichier cakewalk.ini :

[WinCake]

IconTopLeftPixelTransparent=0

Quand la transparence est activée, c'est la couleur globale (**Options - Couleurs**

), à savoir « Arrière-plan des icônes de la vue Pistes », qui détermine la couleur d'arrière-plan (« Arrière-plan des icônes pour les tranches de la console » pour la vue Console et l'Inspecteur de pistes).

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Configuration des commandes de la vue Pistes

---

Les tranches de la vue Pistes ne comportent plus de section d'en-tête spécifique :

- Les boutons Numéro, Nom, Indicateur de vumètre de crête et Dimensions sont toujours fixes en haut de la tranche.
- Toutes les autres commandes de paramètres sont à présent réparties sur tout l'espace disponible de la tranche.

Par conséquent :

- Les boutons MSR (et Lecture/Écriture de l'automation) suivent les mêmes règles de disposition que les autres widgets de paramètres.
- Le vumètre vertical s'étend sur toute la hauteur de la tranche. Même quand une tranche est réduite, il subsiste un vumètre de 22 pixels à l'écran.
- La hauteur minimale des pistes a été légèrement agrandie (de 18 pixels auparavant, elle est maintenant de 22 pixels).
- Quand vous cliquez sur les boutons réduire ou agrandir d'une tranche de la vue Pistes tout en appuyant sur la touche Maj, la tranche en question reprend sa hauteur par défaut.

Vous pouvez masquer, réorganiser et regrouper à l'écran les commandes des pistes et des bus. Il est également possible de contrôler la manière dont fonctionnent les onglets d'affichage situés au bas du panneau Pistes.

Quand vous effectuez des changements sur des pistes, toutes les pistes de même type reproduisent ces changements, même dans vos autres projets. Autrement dit, quand vous configurez les commandes d'une piste MIDI, vos modifications se répercutent sur toutes les pistes MIDI des autres projets. Si vous configurez les commandes d'une piste audio, toutes les pistes audio des autres projets reprendront la même disposition. Il en est de même pour les commandes des bus. Les pistes de synthés audio reprennent la configuration des pistes audio et les pistes de synthés MIDI utilisent la configuration des pistes MIDI.

Vous avez la possibilité de réorganiser toutes les commandes à l'exception des commandes AUX : celles-ci sont indissociables les unes des autres. Quand une piste comporte plus d'un départ auxiliaire, toutes les commandes de ces départs se déplacent ensemble.

## Réorganiser les commandes d'une piste ou d'un bus

1. Maintenez la touche Alt enfoncée et déplacez la commande de votre choix. Un rectangle se dessine autour de la commande que vous déplacez.

Une ligne d'insertion apparaît alors à gauche de la zone où votre commande sera placée.

2. Relâchez le bouton de la souris à l'endroit où vous désirez positionner la commande.

La commande se place à l'emplacement où vous l'avez déposée.

## Rétablir l'ordre par défaut

- Faites un clic droit sur le type de piste que vous désirez rétablir, puis sélectionnez **Restaurer l'ordre par défaut des widgets** dans le menu contextuel qui apparaît. Pour rétablir l'ordre par défaut des bus, faites un clic droit sur l'un de vos bus. Les bus surround sont distincts des bus stéréo.

## Configurer les onglets des pistes et des bus

1. Faites un clic droit sur un onglet, puis sélectionnez **Gestionnaire des onglets de widgets** dans le menu contextuel qui apparaît.

La boîte de dialogue Gestionnaire des onglets de widgets s'affiche.

2. Dans le champ Nom de l'onglet, choisissez l'onglet que vous désirez configurer ou sélectionnez <nouveau> pour créer un nouvel onglet, que vous devrez nommer.
3. Dans les quatre colonnes des tranches (tranches Audio, MIDI, etc.), cochez toutes les commandes que vous désirez faire apparaître sur ce type d'onglet pour chaque type de piste ou de bus (piste audio, piste MIDI, bus, bus surround).
4. Pour sélectionner toutes les commandes possibles, cliquez sur Sélectionner tous les widgets. Pour sélectionner les commandes par défaut, sélectionnez Restaurer les onglets par défaut (tous les onglets que vous avez créés seront supprimés).
5. Pour configurer un nouvel onglet, sélectionnez celui de votre choix dans le champ Nom de l'onglet.
6. Cliquez sur OK pour implémenter vos changements ou sur Annuler pour les supprimer.

L'ordre dans lequel les commandes (également appelées *widgets*

) s'affichent restera le même pour tous les onglets du même type de tranche. Par exemple, si la commande de panoramique est placée en premier sur l'onglet Mix des pistes audio, elle figurera également en premier sur tous les autres onglets des pistes audio intégrant cette commande.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Arrangement des clips

---

La vue Pistes offre de nombreuses fonctions qui vous permettent d'arranger, de copier et de coller les clips à votre convenance. Le plus simple est de sélectionner les clips ou portions de clips à arranger, puis de les glisser-déplacer où bon vous semble. Vous pouvez même glisser-déplacer des clips dans la vue Pistes en cours de lecture. Il est également possible d'arranger les clips à l'aide du presse-papiers en passant par les commandes **Edition - Couper**, **Edition - Copier** et **Edition - Coller** ; ces commandes fonctionnent comme dans la plupart des programmes Windows.

La **grille magnétique** vous permet de déplacer des clips selon des intervalles temporels définis (une noire ou une mesure entière, par exemple). Consultez [Modifier les options de magnétisme](#)

[Affichage des clips](#)

[Ouverture des vues à l'aide d'un double-clic sur les clips](#)

[Sélection des clips](#)

[Déplacement et copie des clips](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage des clips

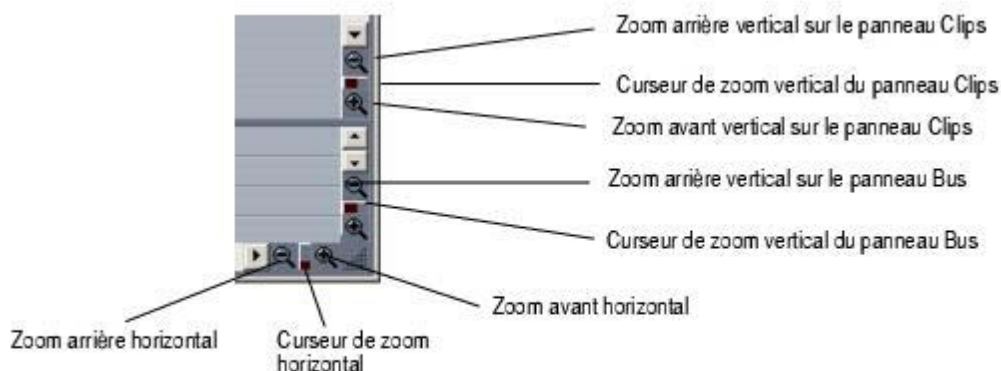
Les clips sont représentés par des rectangles dans le panneau Clips. Leur position et leur longueur vous indiquent instantanément leur point de départ et leur durée. Vous pouvez contrôler quatre aspects de leur apparence :

- Couleur -- Par défaut, les clips des différentes pistes sont de couleurs différentes. Le cycle des couleurs se répète toutes les dix pistes. Vous pouvez personnaliser les couleurs par défaut des clips dans la boîte de dialogue Configurer les couleurs, ou encore, modifier séparément la couleur de chaque clip à partir de la boîte de dialogue Propriétés du clip.

**Remarque :** Dans les clips audio, c'est la couleur de la forme d'onde qui change, sauf quand le contenu de ces clips n'est pas affiché. Dans les clips MIDI, c'est la couleur de fond du clip qui change.

- Nom -- Vous pouvez attribuer un nom descriptif à chacun de vos clips. Ce nom s'affiche alors dans le coin supérieur gauche des clips.
- Contenu -- Il est possible d'afficher la représentation des événements que contiennent vos clips. Les données MIDI et audio ne sont pas représentées de la même manière

Pour inspecter en détail le contenu des clips, vous pouvez utiliser les outils de zoom. Notez que l'affichage du contenu de tous les clips demande plus de travail à votre ordinateur. Par conséquent, si votre ordinateur est équipé d'un processeur lent ou ancien, il peut s'avérer préférable de désactiver l'affichage du contenu des clips.:



La barre d'outils de la vue Pistes contient un outil de zoom : 

## Faire un zoom horizontal

- Cliquez sur les boutons de zoom horizontal pour effectuer un zoom avant ou arrière selon un pourcentage fixe à chaque clic.

Ou

- Déplacez le curseur de zoom horizontal afin d'effectuer un zoom avant ou arrière proportionnel au déplacement du curseur.

Ou

- Maintenez la touche Ctrl enfoncée et appuyez sur la flèche droite (pour un zoom avant) ou la flèche gauche (pour un zoom arrière).

## Faire un zoom vertical

- Cliquez sur les boutons de zoom vertical pour effectuer un zoom avant ou arrière selon un pourcentage fixe à chaque clic.

Ou

- Déplacez le curseur de zoom vertical afin d'effectuer un zoom avant ou arrière proportionnel au



déplacement du curseur.

Ou

- Maintenez la touche Ctrl enfoncée et appuyez la flèche montante (pour un zoom arrière) ou la flèche descendante (pour un zoom avant).

### Faire un zoom sur une zone sélectionnée

- Utilisez l'outil Zoom pour délimiter une zone de sélection comprenant le ou les clips à agrandir. Lorsque vous relâchez la souris, la zone sélectionnée s'ajuste au panneau Clips.

### Zoomer à l'aide de la molette de votre souris

- Maintenez la touche Alt enfoncée et faites rouler la molette vers l'avant pour effectuer un zoom avant, ou vers l'arrière pour effectuer un zoom arrière.
- Pour zoomer plus rapidement, maintenez les touches Alt et Maj enfoncées pendant que vous déplacez la molette.
- Maintenez les touches Alt et Ctrl enfoncées pour régler l'échelle de piste (uniquement dans le panneau Clips de la vue Pistes)

### Raccourcis clavier

de la commande de zoom :

Pour...		Utilisez ce raccourci clavier...
Zoom avant vertical		Ctrl+flèche bas
Zoom avant horizontal		Ctrl+flèche droite
Zoom arrière vertical		Ctrl+flèche haut
Zoom arrière horizontal		Ctrl+flèche gauche
Annuler le zoom		U
Rétablir le zoom		Maj+U
Activer l'outil Zoom (utilisez cet outil pour délimiter la sélection à agrandir)		Touche Z maintenue enfoncée
Afficher la position de lecture au centre du panneau Clips		G
Ajuster le projet à la fenêtre		Maj+F
Ajuster les pistes et les bus à la fenêtre		F

### Afficher le nom et le contenu des clips

1. Appuyez avec le bouton droit de la souris dans le panneau Clips et sélectionnez **Options d'affichage** dans le menu.
2. Sélectionnez l'option Afficher les noms des clips. Si vous désirez masquer les noms des clips, ne cochez pas cette option.
3. Cochez l'option Afficher le contenu des clips ; si vous ne sélectionnez pas cette option, leur contenu restera masqué.
4. Cliquez sur OK.

SONAR affiche les informations voulues dans le panneau Clips.

### Modifier les noms des clips

1. Sélectionnez les clips à renommer.
2. Faites un clic droit sur l'un des clips sélectionnés et choisissez **Propriétés du clip**. SONAR ouvre la boîte de dialogue Propriétés du clip.
3. Saisissez un nom pour les clips sélectionnés, puis cliquez sur OK.

SONAR renomme les clips sélectionnés.

### Modifier la couleur des clips

1. Sélectionnez les clips dont vous souhaitez modifier la couleur.
2. Faites un clic droit sur l'un des clips sélectionnés et choisissez **Propriétés du clip**. SONAR ouvre la boîte de dialogue Propriétés du clip.
3. Sélectionnez une couleur en procédant comme suit :

Pour...		Procédure...
Utiliser la couleur par défaut		Sélectionnez l'option Couleur par défaut.
Utiliser une couleur personnalisée		Cliquez sur le bouton Choisir la couleur et sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue qui apparaît.

4. Cliquez sur OK.

SONAR modifie la couleur des clips sélectionnés.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation de la vue Navigateur


---

La vue Navigateur vous permet de visualiser votre projet dans sa quasi-intégralité de manière à vous offrir une vue d'ensemble de votre morceau. La vue Navigateur est une version flottante du panneau Navigateur qui se trouve dans la partie supérieure de la vue Pistes.

## Rectangle de piste

Le Rectangle de piste est un rectangle vert que vous pouvez trouver dans la vue Navigateur. Il indique la section de votre projet qui est affichée dans le panneau Clips de la vue Pistes. Il est possible de déplacer ou de redimensionner ce Rectangle de piste.

## Déplacer le Rectangle de piste

1. Positionnez votre curseur dans le Rectangle de piste jusqu'à ce que l'icône prenne cette forme :  
.
2. Cliquez sur le rectangle et déplacez-le à l'emplacement voulu, puis relâchez le bouton de la souris.

## Redimensionner le Rectangle de piste

1. Cliquez sur l'un des nuds situés sur la bordure du rectangle.
2. Déplacez les nuds pour modifier la taille du rectangle.

## Changer de position de lecture dans la vue Navigateur

1. Maintenez la touche Ctrl enfoncée.
2. Cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer la position de lecture.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ouverture des vues à l'aide d'un double-clic sur les clips

---

Par défaut, si vous double-cliquez sur un clip MIDI dans le panneau Clips, c'est la vue Piano Roll de cette piste apparaît ; si vous double-cliquez sur un clip audio, c'est la vue Construction des boucles qui s'affiche. Vous pouvez définir la vue à afficher quand vous double-cliquez sur un clip. Peut-être préférez-vous ouvrir vos pistes MIDI dans la vue Partition plutôt que dans la vue Piano Roll, par exemple.

## Définir la vue à afficher avec le double-clic

1. Faites un clic droit dans le panneau Clips et sélectionnez **Options d'affichage**.
2. Sélectionnez les vues à afficher quand vous double-cliquez sur les clips MIDI et audio.
3. Cliquez sur OK.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Sélection des clips

Avant de déplacer, copier, éditer ou supprimer des clips, vous devez les sélectionner. Le tableau ci-dessous regroupe les différentes façon de sélectionner des clips entiers :

Pour...		Procédure...
Sélectionner un clip		Cliquez sur le clip de votre choix dans le panneau Clips.
Sélectionner plusieurs clips d'un seul coup		Délimitez un rectangle de sélection englobant tous les clips voulus.
Sélectionner tous les clips d'une piste		Cliquez sur le numéro de la piste dans la vue Pistes.
Sélectionner une portion d'un ou plusieurs clips		Maintenez la touche Alt enfoncée et déplacez votre curseur sur le ou les clips de votre choix. C'est le paramétrage du magnétisme qui détermine la taille des portions que vous pouvez sélectionner.
Ajouter des clips à la sélection		Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur les clips de votre choix ou entourez-les d'un rectangle.
Ajouter ou ôter des clips de la sélection		Maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur les clips de votre choix ou entourez-les d'un rectangle.
Ajouter tous les clips d'une piste à la sélection ou les en exclure		Maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur le numéro de la piste de votre choix.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Déplacement et copie des clips

Vous pouvez copier ou déplacer des clips par glisser-déplacer ou à l'aide des commandes **Couper**, **Copier** et **Coller**

. Si vous copiez ou déplacez des clips dans des pistes contenant déjà des données, vous devez indiquer à SONAR comment combiner les données nouvelles et existantes.

Vous avez les choix entre les options suivantes :

Option...		Fonctionnement...
Fusionner		Les événements du clip copié ou déplacé sont transférés dans un nouveau clip qui fusionne avec le clip déjà présent. Cette option est comparable à l'enregistrement son sur son.
Remplacer		Les événements du clip copié ou déplacé vont dans un nouveau clip qui écrase les événements du clip déjà présent aux endroits où ils se chevauchent. Cette option est comparable à l'enregistrement en remplacer.
Déplacer les anciennes données pour libérer l'espace		Les clips existants sont décalés sur l'axe temporel pour laisser place aux nouveaux clips, de sorte qu'ils ne se chevauchent pas. Si vous activez l'option Aligner sur les mesures, les clips décalés s'aligneront sur les limites des mesures. Sinon, ils seront simplement placés à la suite du ou des clips déplacés/copiés.

Lorsque vous utilisez la commande **Edition - Coller**

pour ajouter des données à une piste contenant déjà des données, vous disposez d'une dernière option de réglage.

Option...		Signification...
Coller en tant que nouveaux clips		De nouveaux clips contenant les événements enregistrés dans le presse-papiers sont créés. Le collage se déroule exactement comme indiqué dans le tableau précédent.
Coller dans des clips existants (clips MIDI uniquement)		Les événements du presse-papiers fusionnent avec ceux des clips existants qui occupent la même zone

		temporelle. Il est donc impossible que deux clips se superposent.
--	--	---

Notez que quand vous copiez ou déplacez des clips vers des pistes vierges, vous n'avez pas à vous soucier de ces paramètres. Dans ce cas, les propriétés de la piste qui contenait les clips sont automatiquement appliquées à la nouvelle piste.

Lorsque vous utilisez l'édition par glisser-déplacer :

- Vous pouvez paramétrer les options décrites plus haut à chaque édition, mais vous pouvez également les configurer une fois pour toutes, de sorte qu'elles s'appliquent automatiquement. Pour ce faire, il vous suffit de cocher ou décocher l'option **Toujours poser la question** dans la boîte de dialogue Options de glisser-déplacer. Pour ouvrir la boîte de dialogue Options de glisser-déplacer, faites un clic droit dans le panneau Clips, puis sélectionnez **Options de glisser-déplacer** dans le menu contextuel qui apparaît.
- Si vous déplacez la bordure du panneau Clips, celui-ci défile automatiquement dans le sens de votre curseur.
- Si vous changez d'avis pendant que vous déplacez des clips, vous pouvez annuler l'opération en appuyant sur la touche Échap.

SONAR vous permet également de déplacer et copier des clips d'un projet à l'autre.

## Déplacer des clips par glisser-déplacer

1. Choisissez les clips à déplacer.
2. Si vous souhaitez déplacer des clips d'un intervalle défini, activez la fonction Grille magnétique (consultez [Modifier les options de magnétisme](#)).
3. Placez votre pointeur sur l'un des clips sélectionnés.
4. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Un rectangle s'affiche autour des clips sélectionnés.
5. Déplacez les clips vers leur nouvel emplacement, puis relâchez le bouton de la souris.
6. Au besoin, sélectionnez les options de votre choix dans la boîte de dialogue Options de glisser-déplacer (sélectionnez **Options - Global**, puis ouvrez l'onglet Edition ou faites un clic droit dans le panneau Clips et sélectionnez **Options de glisser-déplacer** dans le menu qui s'affiche). Enfin, cliquez sur OK.

SONAR place les clips à l'endroit voulu.

## Remarque :

Si vous déplacez un clip audio (qui n'est pas un clip groove) vers un endroit du projet où le tempo est différent, la taille du clip changera.

## Déplacer des clips par couper-coller

1. Choisissez les clips à déplacer.
2. Sélectionnez **Edition - Couper** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Couper.
3. Sélectionnez les options souhaitées, puis cliquez sur OK. SONAR coupe les clips du projet et les place dans le presse-papiers Windows.
4. Cliquez dans le panneau Pistes pour sélectionner la piste en cours comme destination des clips.
5. Amenez la position de lecture à l'endroit où les clips doivent être collés.
6. Sélectionnez **Edition - Coller** pour ouvrir la boîte de dialogue Coller.
7. Sélectionnez les options souhaitées, puis cliquez sur OK.

SONAR place les clips à leur nouvel emplacement.

## Définir le point de départ et/ou la durée d'un clip

1. Sélectionnez le clip à éditer.

2. Faites un clic droit sur le clip sélectionné et choisissez **Propriétés du clip**. SONAR ouvre la boîte de dialogue Propriétés du clip.
3. Sélectionnez les unités que vous désirez utiliser pour définir le nouveau point de départ et/ou la nouvelle longueur en cliquant sur l'un des boutons radio suivants :
  - M:B:T -- le clip débutera et se terminera à la mesure, au temps et au tic définis.
  - Échantillons -- le clip débutera et se terminera sur un échantillon spécifique.
  - H:M:S:F -- le clip débutera et se terminera à l'heure, la minute, la seconde et l'image définies. Cette unité également appelée temps SMPTE vous permet de faire débuter un clip à un instant dans le temps absolu (et non dans le temps musical).
  - Secondes -- le clip débutera et se terminera à la seconde définie.
4. Saisissez un nouveau point de départ et/ou une nouvelle longueur. Vous pouvez également utiliser la double flèche ou le clavier pour modifier ces valeurs.
5. Définissez une valeur dans le champ Base temporelle -- choisissez l'une des deux options proposées dans cette section afin de paramétrer les modifications du point de départ de vos clip en cas de changement de tempo :
  - Musical (M:B:T) -- quand un clip utilise la base temporelle musicale, sa position M:B:T reste la même tandis que sa position absolue (SMPTE) change.
  - Absolu (SMPTE) -- quand un clip utilise la base temporelle absolue (SMPTE), sa position absolue reste la même tandis que sa position M:B:T (SMPTE) change.

**Remarque :** La longueur d'un clip peut également changer quand vous modifiez le tempo -- les clips audio conservent leur longueur absolue (SMPTE), tandis que les clips MIDI utilisent la valeur définie dans le champ Base temporelle. Si un clip MIDI a été configuré pour utiliser le temps musical, il conserve sa longueur M:B:T. Si un clip MIDI a été configuré pour utiliser le temps absolu, il conserve sa longueur absolue.

6. Cliquez sur OK.

SONAR adapte le clip aux valeurs définies.

### **Remarque**

: Le champ Décalage du magnétisme ne concerne que les clips audio. La valeur de ce champ représente le décalage du clip sélectionné, exprimé en échantillons. Lorsque vous définissez une valeur de décalage du magnétisme pour un clip, puis que vous le déplacez, l'extrémité gauche de ce clip ne se cale pas sur la résolution de magnétisme en cours -- le clip se positionne à un point correspondant à la distance entre l'extrémité gauche du clip et la valeur de décalage du magnétisme. Si par exemple vous avez défini une résolution du magnétisme correspondant à un déplacement d'une mesure et un décalage du magnétisme de 1 500 échantillons pour un clip donné, quand vous déplacerez ce clip, c'est le point du clip se trouvant 1 500 échantillons à droite de son début qui se calera sur la ligne de mesure, et non son extrémité gauche.

## **Copier des clips par glisser-déplacer**

1. Sélectionnez les clips à copier.
2. Activez la grille magnétique si vous le souhaitez.
3. Placez votre pointeur sur l'un des clips sélectionnés.
4. Maintenez la touche Ctrl et le bouton gauche de la souris enfoncés. Un rectangle s'affiche autour des clips sélectionnés.
5. Déplacez les clips vers le nouvel emplacement, puis relâchez le bouton de votre souris.
6. Si nécessaire, sélectionnez les options de votre choix dans la boîte de dialogue Options de glisser-déplacer, puis cliquez sur OK.

SONAR copie les clips à leur nouvel emplacement.

## **Copier des clips par copier-coller**

1. Sélectionnez les clips à copier.



2. Sélectionnez **Edition - Copier** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Copier.
3. Sélectionnez les options souhaitées, puis cliquez sur OK. SONAR copie les clips dans le presse-papiers Windows.
4. Cliquez dans le panneau Pistes pour sélectionner la piste en cours comme destination des clips.
5. Amenez la position de lecture à l'endroit où les clips doivent être collés.
6. Sélectionnez **Edition - Coller** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Coller.
7. Sélectionnez les options souhaitées, puis cliquez sur OK.

SONAR copie les clips à leur nouvel emplacement.

## Supprimer des clips

1. Sélectionnez les clips à supprimer.
2. Vous avez deux solutions :
  - En sélectionnant **Edition - Supprimer**, vous faites apparaître une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner vos options. Cliquez sur OK pour confirmer vos choix.
  - Appuyez sur la touche Suppr du clavier.

SONAR supprime les clips sélectionnés.

Consultez :

[Division et combinaison de clips](#)

[Travailler sur des portions de clips](#)

[Travailler sur des clips liés](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>




[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Verrouillage des clips

Il est possible de verrouiller un clip de manière à éviter toute modification ou suppression accidentelle. Ce verrouillage peut s'appliquer à sa position et/ou à ses données.

## Verrouiller ou déverrouiller la position et/ou les données d'un clip

1. Faites un clic droit sur le clip de votre choix, puis sélectionnez **Propriétés du clip** dans le menu contextuel qui s'affiche afin d'ouvrir la boîte de dialogue Propriétés du clip.
2. Dans cette boîte de dialogue, cliquez sur la case Verrouiller.
3. Définissez ensuite les attributs à verrouiller dans le menu déroulant situé à côté de la case Verrouiller :
  - **Position et données** -- quand vous sélectionnez cette option, vous verrouillez la position et les données du clip. Un icône de verrouillage apparaît alors sur le clip .
  - **Position uniquement** -- quand vous sélectionnez cette option, vous verrouillez uniquement la position. Un cadenas jaune apparaît alors sur le clip, mais il n'est pas fermé .
  - **Données uniquement** -- quand vous sélectionnez cette option, vous verrouillez uniquement les données. Un cadenas bleu apparaît alors sur le clip, mais il n'est pas fermé .
4. Cliquez sur OK.

Ou

1. Sélectionnez un clip.
2. Utilisez l'une des commandes suivantes :
  - **Edition - Verrouiller le clip - Verrouiller/Déverrouiller la position et les données** -- quand vous sélectionnez cette option en mode verrouillage, la position et les données se verrouillent et une icône de cadenas apparaît sur le clip.
  - **Edition - Verrouiller le clip - Verrouiller/Déverrouiller la position** -- quand vous sélectionnez cette option en mode verrouillage, seule la position se verrouille et un cadenas jaune ouvert apparaît sur le clip. Si vous aviez verrouillé les données auparavant, la position et les données seront verrouillées et une icône de cadenas fermé apparaîtra sur le clip. Quand la position et les données ont été verrouillées en mode déverrouillage et que vous déverrouillez la position, un cadenas bleu ouvert apparaît sur le clip afin de vous indiquer que seules les données sont désormais verrouillées.
  - **Edition - Verrouiller le clip - Verrouiller/Déverrouiller les données** -- quand vous sélectionnez cette option en mode verrouillage, les données se verrouillent et un cadenas bleu ouvert apparaît sur le clip. Si la position avait été verrouillée auparavant, les données et la position seront verrouillées et un cadenas jaune fermé apparaîtra sur le clip. Quand la position et les données ont été verrouillées en mode déverrouillage et que vous déverrouillez les données, un cadenas jaune ouvert apparaît sur le clip afin de vous indiquer que seule la position est désormais verrouillée.

Ou

1. Faites un clic droit sur un clip.
2. Dans le menu contextuel qui apparaît, sélectionnez l'une des commandes suivantes :
  - **Verrouiller le clip - Verrouiller/Déverrouiller la position et les données** -- quand vous sélectionnez cette option en mode verrouillage, la position et les données se verrouillent et une icône de cadenas apparaît sur le clip.
  - **Verrouiller le clip - Verrouiller/Déverrouiller la position** -- quand vous sélectionnez cette option en mode verrouillage, seule la position se verrouille et un cadenas jaune ouvert apparaît sur le clip. Si les données avaient été verrouillées auparavant, les données et la position seront verrouillées et un cadenas fermé apparaîtra sur le clip. Quand la position et les

données ont été verrouillées en mode déverrouillage et que vous déverrouillez la position, un cadenas bleu ouvert apparaît sur le clip afin de vous indiquer que seule les données sont verrouillées.

- **Verrouiller le clip - Verrouiller/Déverrouiller les données** -- quand vous sélectionnez cette option en mode verrouillage, seules les données se verrouillent et un cadenas bleu ouvert apparaît sur le clip. Si la position avait été verrouillée auparavant, les données et la position seront verrouillées et un cadenas jaune fermé apparaîtra sur le clip. Quand la position et les données ont été verrouillées en mode déverrouillage et que vous déverrouillez les données, un cadenas jaune ouvert apparaît sur le clip afin de vous indiquer que seule la position est désormais verrouillée.

### **Remarque**

: Quand la position d'un clip est verrouillée et que vous changez de tempo, la position de ce clip se modifie en fonction de l'option sélectionnée dans le champ Base temporelle des Propriétés du clip : musicale (M:B:T) ou absolue (SMPTE). Quand un clip utilise la base temporelle musicale, sa position M:B:T reste la même tandis que sa position absolue (SMPTE) change. Quand un clip utilise la base temporelle absolue, sa position absolue reste la même tandis que sa position M:B:T change.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Décaler

---

Le décalage consiste à légèrement déplacer un clip ou une note MIDI vers la gauche, la droite, le haut ou le bas. La fonction Décalage possède trois paramètres que vous pouvez personnaliser. Vous pouvez également décaler des clips (dans la vue Pistes) ou des notes (dans la vue Piano Roll) vers le haut ou le bas. Pour ce faire, vous pouvez vous aider de certains raccourcis clavier (voir [Décaler un clip à l'aide des raccourcis clavier](#)).

Consultez : [Paramètres de décalage](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Paramètres de décalage

L'onglet Décalage de la boîte de dialogue Options globales vous permet de configurer les trois paramètres du décalage.

## Décaler un clip vers la gauche ou la droite

Pour décaler un clip, procédez comme suit.

1. Sélectionnez le clip à décaler.
2. Sélectionnez **Traitements - Décaler vers la gauche (1-3)** dans le menu afin de déplacer le clip vers la gauche ou **Traitements - Décaler vers la droite (1-3)** pour déplacer le clip vers la droite.

L'ampleur du décalage d'un clip ou d'une note dépend des paramètres définis dans l'onglet Décalage de la boîte de dialogue Options globales.

## Décaler un clip vers le haut ou vers le bas

Pour décaler un clip (dans la vue Pistes) ou une note MIDI (dans la vue Piano Roll) vers le haut ou le bas, suivez les instructions ci-dessous.

1. Sélectionnez le clip ou la note à décaler.
2. Sélectionnez **Traitements - Décaler - Haut** pour déplacer un clip ou une note vers le haut ou **Traitements - Décaler - Bas** pour déplacer une note ou un clip vers le bas.

Les clips se déplacent vers le haut ou le bas, d'une piste à la fois. Les notes se déplacent vers le haut ou le bas, d'un demi ton à la fois.

## Modifier les paramètres de décalage

1. Sélectionnez **Traitements - Décaler - Paramètres** afin d'ouvrir l'onglet Décalage de la boîte de dialogue Options globales.
2. Sélectionnez l'un des trois groupes de décalage suivants :
  - Temps musical -- sélectionnez la longueur de la note.
  - Temps absolu -- sélectionnez l'une des options de temps absolu suivantes, ainsi qu'un numéro dans le premier champ

Paramètre de temps absolu...		Description...
Secondes		Secondes entières.
Millisecondes		Millièmes de secondes.
Images		Nombre d'images. Par défaut, la fréquence des images est de 30 par seconde. Le nombre d'images varie selon le paramètre défini dans l'onglet Horloge de la boîte de dialogue Options du Projet.
Échantillons		Intervalle de temps très court. Dans le cas de l'audio de qualité CD, chaque seconde contient 44 100 échantillons. Par conséquent, si vous déplacez un clip d'une unité, vous ne pourrez probablement pas entendre la

		différence.
Tics		Le nombre de tics par noire varie selon le paramètre défini sous l'onglet Horloge de la boîte de dialogue Options du projet. Le paramètre par défaut est 960.

- Suivre les paramètres de magnétisme -- déplace le clip ou la note en fonction du magnétisme défini.

## Décaler un clip à l'aide des raccourcis clavier

1. Sélectionnez le clip à décaler.
2. Si nécessaire, activez votre pavé numérique (appuyez sur la touche Verr Num de votre clavier).
3. Appuyez sur la touche correspondant au numéro voulu sur le pavé numérique.
  - Gauche 1 -- Touche 1 sur le pavé
  - Droite 1 -- Touche 3 sur le pavé
  - Gauche 2 -- Touche 4 sur le pavé
  - Droite 2 -- Touche 6 sur le pavé
  - Gauche 3 -- Touche 7 sur le pavé
  - Droite 3 -- Touche 9 sur le pavé
  - Haut -- Touche 8 sur le pavé
  - Bas -- Touche 2 sur le pavé

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Travailler sur des portions de clips

---

SONAR vous permet de sélectionner, copier, déplacer et supprimer des portions de projet, même si elles ne correspondent pas aux limites de vos clips. Pour ce faire, il existe deux méthodes :

- Sélectionner directement les portions d'un ou plusieurs clips.
- Sélectionner une plage temporelle et une ou plusieurs pistes. SONAR sélectionne automatiquement les portions de clips figurant à la fois dans la plage temporelle et dans les pistes sélectionnées.

Vous pouvez alors copier, déplacer ou supprimer des données tout comme vous le feriez avec des clips complets.

Lorsque vous sélectionnez des portions de clip, il se peut que SONAR arrondisse les points de départ et de fin de la sélection sur la grille magnétique. Pour plus d'informations, consultez [Définition et utilisation de la grille magnétique](#)

## Sélectionner une portion de clip

1. Maintenez la touche Alt enfoncée.
2. Faites glisser la souris sur une portion du clip.

SONAR met en surbrillance la portion de clip sélectionnée. Vous pouvez éditer cette portion à l'aide des commandes d'édition classiques.

## Sélectionner les portions de plusieurs clips

1. Maintenez la touche Alt enfoncée.
2. Faites glisser la souris sur les portions voulues des clips se trouvant sur des pistes adjacentes.

SONAR met en surbrillance toutes les portions de clips sélectionnées. Vous pouvez éditer ces portions de clips à l'aide des commandes d'édition classiques.

## Sélectionner des portions de clips par plages temporelles et par pistes

1. Sélectionnez une plage temporelle en suivant l'une ou l'autre des procédures suivante :
  - Faites glisser la souris dans la règle temporelle.
  - Cliquez entre deux marqueurs pour sélectionner la plage temporelle comprise entre ces deux marqueurs.
  - Utilisez les touches F9 et F10 pour définir les points de départ et de fin de la sélection.
  - Sélectionnez un clip (SONAR sélectionne la plage temporelle occupée par le clip).
  - Utilisez la commande **Edition - Sélectionner - Sélection temporelle**, saisissez vos points de départ et de fin, puis cliquez sur OK.
2. Sélectionnez une ou plusieurs pistes en cliquant sur les numéros des pistes de votre choix dans la vue Pistes (en vous servant ou non des touches Maj et Ctrl).
3. Pour ajuster les points de départ et de fin de la sélection, maintenez la touche Maj enfoncée tout en cliquant sur la règle temporelle.

Les portions de clips concernées dans les pistes sélectionnées s'affichent en surbrillance. Vous pouvez éditer ces portions de clips à l'aide des commandes d'édition classiques.

## Annuler une sélection de portions de clips

Vous pouvez annuler la sélection temporelle de plusieurs manières :

- Cliquez dans une zone vide du panneau Clips pour annuler totalement la sélection.
- Sélectionnez **Edition - Sélectionner - Aucun** ou appuyez sur Ctrl+Maj+A pour annuler totalement la sélection.
- Cliquez sur l'un des clips du panneau Clips pour annuler la sélection temporelle et sélectionner

uniquement ce clip.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Marqueurs et grille magnétique

---

SONAR offre de nombreuses fonctions qui vous permettent de simplifier et d'accélérer l'arrangement de vos projets. Voici quelques-unes des principales fonctions proposées :

- Afficher la grille au niveau des délimitations de mesure dans la vue Pistes.
- Paramétrer la grille magnétique et vous en servir pour gagner en précision lors des éditions par glisser-déplacer.
- Créer des marqueurs vous permettant d'identifier et d'exploiter les points temporels clés de votre projet.

Consultez :

[Affichage de la grille](#)

[Définition et utilisation de la grille magnétique](#)

[Décalages du magnétisme](#)

[Création et utilisation des marqueurs](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage de la grille

---

En affichant la grille, ou les règles verticales, dans le panneau Clips de la vue Pistes, vous pourrez plus aisément visualiser l'alignement des clips entre eux ou par rapport aux limites des mesures, ainsi que l'alignement de leurs points de départ/fin.

## Afficher ou masquer la grille

1. Faites un clic droit dans le panneau Clips et sélectionnez **Vue - Options** dans le menu contextuel.
2. Pour afficher la grille, cochez la case Afficher les règles verticales. Pour masquer la grille, décochez cette case.
3. Cliquez sur OK.

SONAR modifie en conséquence l'affichage de la vue Pistes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Définition et utilisation de la grille magnétique

SONAR est doté d'une grille magnétique configurable qui peut vous aider à arranger vos clips, sélectionner des plages temporelles ou tracer des courbes d'enveloppe. Pour utiliser la grille magnétique, activez la fonction magnétisme et déterminez un intervalle d'une ronde, d'une blanche ou d'une noire, d'un marqueur, d'un événement, du point de départ ou de fin d'un clip, ou encore, d'un nombre paramétrable d'images, de secondes ou d'échantillons. À partir de ce moment, quand vous déplacez ou copiez des clips ou des marqueurs, ils se calent sur le point de la grille le plus proche. Les options Intervalle musical et Temps absolu s'appliquent également lorsque vous faites une sélection dans la règle temporelle. Vous pouvez également utiliser la grille magnétique pour déplacer vos clips **d'un** intervalle défini, sans forcément les ajuster **sur** les lignes. Il peut s'avérer pratique de déplacer vos données **d'un** intervalle défini lorsque vous glissez-déplacez des événements qui ne sont pas exactement calés sur les limites des mesures ou des notes.

La grille magnétique est indépendante dans chaque vue. Vous pouvez par exemple activer la grille magnétique dans la vue Pistes, sans l'activer dans les vues Piano Roll ou Partition. Vous pouvez également activer la grille magnétique dans plusieurs vues, avec des intervalles de grille différents. Dans le panneau Clips, la grille magnétique de la vue Piano Roll Piste est indépendante de la grille magnétique de la vue Clips. La boîte de dialogue Magnétisme du panneau Clips comporte des onglets distincts pour la vue Clips et la vue Piano Roll Piste (désignée par « Mode VPR » dans cette boîte de dialogue).


## Calage magnétique

-- la grille magnétique de Cakewalk utilise un procédé appelé calage magnétique. Quand vous déplacez la bordure d'un élément, vous pouvez la faire glisser librement jusqu'à ce que cette bordure atteigne un certain nombre de tics à partir de la cible de calage. Plus l'élément déplacé se rapproche de la cible de calage, plus il est attiré par cette cible. Si vous avez effectué un zoom arrière trop important, les limites temporelles qui se trouvent à proximité de la cible de calage risquent d'être très réduites, voire imperceptibles. Le cas échéant, un simple zoom avant vous permettra de retrouver une meilleure précision. Quand vous déplacez un clip tout entier, le calage magnétique n'a aucun effet.


## Activer ou désactiver la grille magnétique

1. Appuyez sur N pour activer/désactiver le bouton Magnétisme .

Ou

1. Pour activer la grille magnétique, cliquez sur le bouton mixte Magnétisme .
2. Pour désactiver le magnétisme, cliquez de nouveau sur le bouton mixte .

## Modifier les options de magnétisme

1. Cliquez sur la flèche descendante du bouton mixte Magnétisme  ou faites un clic droit sur la règle temporelle et sélectionnez **Propriétés du magnétisme** dans le menu contextuel afin d'afficher la boîte de dialogue Magnétisme.
2. Si vous désirez activer la grille magnétique dans la vue Piano Roll Piste, cliquez sur l'onglet Mode VPR. Si vous désirez activer la grille magnétique dans la vue Clips, cliquez sur l'onglet Clips.
3. Sélectionnez une des options suivantes :
  - Intervalle musical -- intervalles de note (ronde, blanche, etc.)
  - Événements -- toutes les données d'un clip
  - Marqueurs -- n'importe quel marqueur d'un projet
  - Extrémités des clips -- début ou fin d'un clip.

- Temps absolu -- un nombre d'échantillons, d'images ou de secondes que vous définissez
  - Caler sur les points zéro de l'onde audio -- cette option cale automatiquement les clips audio en cours d'édition sur l'intersection la plus proche de l'onde avec zéro (point auquel le volume est nul). De cette manière, on évite les problèmes de craquement qui surviennent lorsqu'on colle des ondes.
4. Si vous avez choisi le Temps musical ou le Temps absolu, sélectionnez « Caler sur » afin d'aligner les sélections et les clips sur la grille, ou « Déplacer de » pour déplacer les clips en fonction des intervalles de la grille.
  5. Cliquez sur OK.

Toutes les sélections temporelles et les opérations de glisser-déplacer utiliseront le nouvel intervalle de la grille magnétique.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Décalages du magnétisme

---

Les décalages du magnétisme vous permettent de définir un point autre que le début d'un clip comme point de magnétisme sur la grille. La valeur de décalage du magnétisme représente le nombre d'échantillons depuis le début du clip. Les décalages du magnétisme affectent toutes les éditions soumises aux magnétisme. Une fois le décalage du magnétisme créé, vous pouvez définir le format de la règle temporelle : SMPTE ou MBT.

## Remarque :

Il est impossible de définir un décalage du magnétisme pour un clip groove.

## Création d'un décalage du magnétisme

Pour créer un décalage du magnétisme sur un clip :

1. Localisez le point du clip où vous voulez introduire le décalage du magnétisme et amenez la position de lecture à cet emplacement. Utilisez l'outil Scrub si nécessaire.
2. Faites un clic droit sur le clip et sélectionnez l'option **Caler le décalage du magnétisme sur la position de lecture** dans le menu qui s'affiche.

Lorsque la grille magnétique est activée, les éditions sur ce clip se calent sur le décalage du magnétisme et non plus sur le début du clip.

## Suppression d'un décalage du magnétisme

1. Faites un clic droit sur le clip et sélectionnez Propriétés du clip dans le menu qui s'affiche.

Dans le champ Décalage du magnétisme, saisissez 0 (zéro), puis cliquez sur OK.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Création et utilisation des marqueurs

Les marqueurs vous permettent d'associer un nom à une position temporelle au sein d'un projet. Vous pouvez les utiliser pour nommer des sections de projet, marquer les points de référence de la bande sonore d'un film ou simplement accéder aux différents points de votre projet grâce à des raccourcis. Les marqueurs vous facilitent la tâche pour les opérations suivantes :


- Se rendre à un point spécifique d'un projet
- Sélectionner une portion de projet
- Saisir une position temporelle dans une boîte de dialogue en appuyant sur F5 et en choisissant le marqueur souhaité

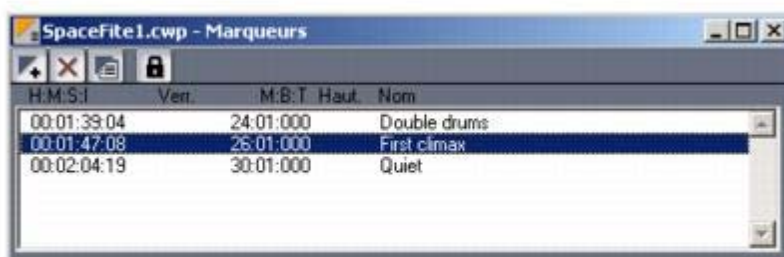
Vous pouvez visualiser et utiliser les marqueurs de quatre façons différentes :

- Ils sont affichés dans la règle temporelle qui se trouve en haut des vues Pistes, Partition et Piano Roll.
- La barre d'outils Marqueurs vous permet d'ajouter des marqueurs et de vous rendre directement aux emplacements de ces marqueurs.
- La vue Marqueurs affiche tous les marqueurs et vous permet d'ajouter, d'éditer et de supprimer des marqueurs.
- Vous pouvez appuyer sur F11 durant la lecture pour ajouter un marqueur à la volée.

La position temporelle associée à un marqueur s'exprime en temps musical ou en temps SMPTE verrouillé. Si un marqueur est exprimé en temps musical (mesures, temps et tics), il conserve sa position musicale, quels que soient les changements de tempo. Si un marqueur est exprimé en temps SMPTE verrouillé (heures, minutes, secondes et images), il conserve sa position SMPTE, même quand le tempo est modifié. Les marqueurs verrouillés s'avèrent très utiles lorsque vous devez synchroniser un mélodie ou un son sur un film ou une présentation multimédia. Consultez [Ajouter un marqueur](#)



SONAR prend en compte les paramètres de la grille magnétique lorsque vous déplacez ou copiez des marqueurs. Par exemple, si la grille magnétique a été configurée sur des intervalles de mesures réguliers, les marqueurs que vous déplacerez ou copierez se caleront sur le début de la mesure la plus proche. Vous pouvez placer plusieurs marqueurs sur une même position temporelle.

Pour afficher la vue Marqueurs, sélectionnez **Vue - Marqueurs** ou cliquez sur  dans la barre d'outils Vues. Dans la vue Marqueurs, vous pouvez utiliser les commandes **Fichier - Imprimer** et **Fichier - Aperçu avant impression** afin d'imprimer la liste de vos marqueurs.



Il est possible d'ajouter des marqueurs en cours de lecture (à la volée) ou à l'arrêt. Lorsque vous ajoutez un marqueur à l'arrêt, vous pouvez lui attribuer un nom et le placer sur la position de lecture ou sur une autre position temporelle que vous saisissez. Lorsque vous ajoutez un marqueur à la volée, un nom lui est automatiquement attribué et sa valeur est celle de la position de lecture. La vue Marqueurs vous permet d'éditer des noms et des positions temporelles quand vous le souhaitez.

## Ajouter un marqueur

1. Ouvrez la boîte de dialogue Marqueurs en appliquant l'une des procédures suivantes :
  - Cliquez sur  dans la barre d'outils Marqueurs.
  - Appuyez sur F11.
  - Sélectionnez **Insérer - Marqueur**.
  - Cliquez sur  dans la vue Marqueurs.
  - Faites un Ctrl-clic sur la section délimitée par les marqueurs dans la règle temporelle.
  - Faites un clic droit sur la règle temporelle et sélectionnez **Insérer un marqueur**.

SONAR affiche la boîte de dialogue Marqueur.

2. Saisissez un nom pour votre marqueur dans le champ Nom.
3. La position temporelle est celle de la position de lecture. Vous pouvez éventuellement utiliser la double flèche pour modifier la position temporelle ou saisir une nouvelle valeur temporelle.
4. Cochez la case Asservir au timecode SMPTE pour verrouiller le marqueur à sa position SMPTE.
5. Cliquez sur OK.


SONAR ajoute un marqueur et l'affiche dans la règle temporelle, la vue Marqueurs et la barre d'outils Marqueurs.

## Ajouter un marqueur à la volée

- Cliquez sur  dans la barre d'outils Marqueurs ou appuyez sur F11.

SONAR ajoute un marqueur au niveau de la position de lecture et l'affiche dans la règle temporelle, la vue Marqueurs et la barre d'outils Marqueurs.

## Éditer un marqueur

1. Faites un clic droit sur le marqueur dans la règle temporelle ou sélectionnez un marqueur dans la vue Marqueurs, puis cliquez sur . SONAR affiche la boîte de dialogue Marqueur.
2. Modifiez le nom du marqueur, sa position et les paramètres de votre choix.
3. Cliquez sur OK.


SONAR met le marqueur à jour dans la règle temporelle et dans la vue Marqueurs.

## Copier un marqueur

1. Maintenez la touche Ctrl enfoncée.
2. Faites glisser un marqueur dans la règle temporelle de la vue Pistes, Partition, , Tempo ou Piano Roll. SONAR affiche la boîte de dialogue Marqueur.
3. Paramétrez le marqueur à votre convenance, puis cliquez sur OK.

SONAR copie le marqueur, puis l'affiche dans la règle temporelle et dans la vue Marqueurs. Vous pouvez couper et coller des marqueurs directement à partir de la vue Marqueurs.

## Verrouiller ou déverrouiller plusieurs marqueurs

1. Dans la vue Marqueurs, sélectionnez un ou plusieurs marqueurs. Utilisez les touches Ctrl et Maj pour modifier la sélection, si nécessaire.
2. Sélectionnez ou désélectionnez le bouton .

SONAR met les marqueurs à jour.

## Déplacer un marqueur

- Faites glisser le marqueur dans la règle temporelle.


SONAR met à jour la position du marqueur et le place à son nouvel emplacement.

## Supprimer un marqueur

1. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé tout en plaçant le pointeur sur un marqueur dans la règle temporelle.
2. Appuyez sur Supprimer et relâchez le bouton de la souris.

SONAR supprime le marqueur. Vous pouvez utiliser la fonction **Edition - Annuler** en cas d'erreur.



## Supprimer des marqueurs de la vue Marqueurs

1. Dans la vue Marqueurs, sélectionnez un ou plusieurs marqueurs. Utilisez les touches Ctrl et Maj pour modifier la sélection, si nécessaire.
2. Cliquez sur  ou appuyez sur Supprimer.

SONAR supprime les marqueurs sélectionnés. Vous pouvez utiliser la fonction **Annuler** en cas d'erreur.

## Se placer directement sur un marqueur

Il existe plusieurs moyens de se placer sur un marqueur spécifique :

- Sélectionnez un marqueur dans la liste déroulante de la barre d'outils Marqueurs pour vous placer directement sur ce marqueur.
- Cliquez sur la position de lecture dans la barre d'outils Position, appuyez sur F5 pour afficher la liste des marqueurs, sélectionnez le marqueur souhaité, puis cliquez sur OK.
- Appuyez deux fois sur F5 pour afficher la liste des marqueurs, sélectionnez le marqueur de votre choix, puis cliquez sur OK.
- Dans la vue Marqueurs, cliquez sur un marqueur afin d'y amener la position de lecture.
- Cliquez sur  ou  dans la barre d'outils Marqueurs pour vous placer sur le marqueur suivant ou précédent.
- Sélectionnez **Aller à - Marqueur suivant** ou **Aller à - Marqueur précédent** pour vous placer au marqueur suivant ou précédent.

## Sélectionner une plage temporelle à l'aide de marqueurs

Vous pouvez sélectionner une plage temporelle en cliquant dans la section des marqueurs sur la règle temporelle :

- Cliquez à gauche du premier marqueur pour sélectionner la plage temporelle située entre le début du projet et le premier marqueur.
- Cliquez à droite du dernier marqueur afin de sélectionner la plage temporelle située entre le marqueur et la fin du projet.
- Cliquez entre deux marqueurs pour sélectionner la plage temporelle comprise entre ces deux marqueurs.
- Si le mode de lecture en boucle est activé, cliquez à droite du marqueur de début de boucle pour sélectionner la zone bouclée.
- Si l'enregistrement par punch-in/out est activé, cliquez à droite du marqueur de punch-in pour sélectionner la zone de punch

## Conseil :

Quand plusieurs marqueurs sont superposés, vous pouvez passer de l'un à l'autre en appuyant sur la touche Tab ou en faisant un clic droit sur les marqueurs que vous désirez déplacer tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

Par exemple, si le marqueur de position de lecture, un marqueur ordinaire, un point de boucle et un point de punch se trouvent tous à la mesure 5, en appuyant sur la touche Tab (et en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé), vous pouvez sélectionner tour à tour T (position de lecture), M (marqueur



ordinaire), L (point de boucle) et P (point de punch). Si vous voulez modifier le marqueur ordinaire, il vous suffit de faire glisser la souris quand la lettre M s'affiche ; pour ajuster la position du point de boucle, appuyez sur Tab pour passer à L, et ainsi de suite.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Travailler sur des clips liés

SONAR vous permet de reproduire vos patterns à volonté grâce à une fonction appelée **clips liés**. Les clips liés ont toujours le même contenu, le même nom et la même couleur. Les modifications que vous apportez au contenu interne de l'un des clips, en y ajoutant ou modifiant des notes ou des effets par exemple, s'appliquent automatiquement à tous les clips liés. Il est possible de lier ensemble autant de clips que vous le désirez.

Pour créer des clips liés, il vous suffit de copier les clips de votre choix et, au moment de les coller, de cocher l'option Clips liés dans la boîte de dialogue Coller ou la boîte de dialogue Options de glisser-déplacer. Les clips liés ont une bordure en pointillés et sont donc faciles à identifier. Vous pouvez également identifier les clips liés à l'aide de la boîte de dialogue Propriétés du clip ou de la commande Sélectionner tous les clips liés (dans le menu contextuel du panneau Clips). Vous pourrez ensuite délier les clips liés en toute simplicité pour les modifier individuellement. Pour délier vos clips, vous avez le choix entre deux options :

Option...		Fonctionnement...
Nouveau groupe lié		Les clips que vous avez sélectionnés resteront liés les uns aux autres, mais pas aux clips non sélectionnés
Indépendant		Chaque clip sélectionné sera complètement indépendant

Après avoir délié des clips, vous ne pouvez plus les lier à nouveau, à moins d'utiliser la commande **Edition - Annuler**.

Si vous tentez de copier ne serait-ce qu'une partie d'un clip lié, la copie ne sera plus liée à l'original. Les copies d'un clip ne peuvent être liées à l'original que si vous sélectionnez et copiez le clip dans son ensemble.

## Créer des copies liées d'un clip en glisser-déplacer

1. Faites un clic droit dans le panneau Clips et sélectionnez **Options de glisser-déplacer** afin d'afficher la boîte de dialogue du même nom.
2. Cochez l'option Copier les clips entiers comme des clips liés.
3. Cliquez sur OK.
4. Sélectionnez les clips à copier.
5. Placez votre pointeur sur l'un des clips sélectionnés.
6. Maintenez la touche Ctrl enfoncée.
7. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Un rectangle s'affiche autour des clips sélectionnés.
8. Déplacez les clips vers leur nouvel emplacement, puis relâchez le bouton de la souris.
9. Si nécessaire, confirmez vos options dans la boîte de dialogue Options de glisser-déplacer et cliquez sur OK.

SONAR crée des copies des clips sélectionnés qui sont liées aux originaux. Les modifications opérées sur l'un des clips s'appliquent à tous les clips liés, y compris le clip d'origine.

## Créer des copies liées d'un clip en Copier-Coller

1. Sélectionnez les clips à copier.
2. Sélectionnez **Edition - Copier**. La boîte de dialogue Copier s'ouvre.

3. Choisissez les options désirées et cliquez sur OK. SONAR copie les clips dans le presse-papiers Windows.
  4. Cliquez dans le panneau Pistes pour sélectionner la piste en cours comme destination des clips.
  5. Amenez la position de lecture à l'endroit où les clips doivent être collés.
  6. Sélectionnez **Edition - Coller** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Coller.
  7. Dans la boîte de dialogue Coller, choisissez l'une des deux options suivantes :
    - Répétitions liées -- Si vous choisissez cette option, seules les copies du clip d'origine seront liées entre elles. Les modifications apportées aux copies n'affectent pas le clip d'origine et vice versa.
    - Lier aux clips d'origine -- Si vous choisissez cette option, les copies et le clip d'origine seront liés. Les modifications apportées à l'un des clips liés, y compris à l'original, affecteront tous les clips liés du même groupe.
  8. Sélectionnez les autres options souhaitées, puis cliquez sur OK.
- SONAR crée des copies des clips sélectionnés. Leur liaison suit les paramètres que vous avez définis.

### Déliaer des clips liés

1. Dans le panneau Clips, sélectionnez les clips que vous voulez déliaer.
  2. Faites un clic droit sur l'un des clips sélectionnés et sélectionnez la commande **Déliaer** dans le menu contextuel. SONAR affiche la boîte de dialogue Déliaer les clips.
  3. Sélectionnez l'option Déliaer de votre choix et cliquez sur OK.
- SONAR déliae les clips et reflète la modification dans le panneau Clips. À partir de maintenant, toutes les modifications que vous apportez à l'un des clips s'appliquent uniquement aux autres clips liés, s'il en reste.

### Sélectionner les clips liés à un clip

1. Sélectionnez un ou plusieurs clips dans la vue Pistes.
  2. Faites un clic droit sur l'un des clips sélectionnés et utilisez la commande **Sélectionner tous les clips liés** dans le menu contextuel.
- SONAR sélectionne tous les clips liés à l'un des clips sélectionnés.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)  
<http://www.cakewalk.com>  
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)  
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Division et combinaison de clips

SONAR dispose de plusieurs commandes permettant de diviser et combiner des clips. Vous pouvez en particulier :

- Diviser un clip en plusieurs petits clips.
- Créer un clip à partir de la portion de clip que vous avez sélectionnée.
- Combiner des clips adjacents ou superposés en un seul long clip.

Le tableau suivant décrit brièvement les commandes que vous pouvez utiliser :

Pour...		Utilisez la commande...		Commentaires...
Diviser des clips		<b>Edition - Diviser</b>		S'applique à tous les clips sélectionnés. La touche <b>s</b> vous permet également de diviser tous les clips sélectionnés au niveau de la position de lecture.
Combiner plusieurs clips en un seul		<b>Edition - Convertir en clips</b>		Si les clips sélectionnés sont sur des pistes séparées, un clip est créé sur chaque piste. Toutes les automatisations des clips s'appliquent de manière destructive au nouveau clip.

## Remarque :

La combinaison d'un clip mono et d'un clip stéréo crée un clip stéréo.

La commande **Diviser**

vous permet de diviser les clips de quatre façons différentes :

Option...		Fonctionnement...
Diviser à la position		Divise les clips sélectionnés à un point spécifique dans le temps. Par défaut, la division se produit à la position de lecture, mais vous pouvez choisir n'importe quelle autre position.
Division répétitive		Divise les clips sélectionnés à intervalles réguliers, commençant à un point spécifié et selon une durée spécifiée. Vous pouvez par

		exemple diviser un long clip en clips de 4 mesures, en commençant à la mesure 5.
Diviser au niveau des marqueurs		Divise les clips sélectionnés au niveau d'un marqueur. Cette option n'est disponible que si le projet comprend des marqueurs.
Diviser sur silence		Supprime des clips sélectionnés les passages « silencieux » d'une ou plusieurs mesures. Si une mesure comprend le moindre événement (même s'il ne produit pas de son, comme un changement de patch ou des paroles), elle est conservée.

La commande **Diviser** fonctionne pour les clips MIDI et audio. En ce qui concerne les clips audio, la commande **Diviser**

permet une édition à l'échantillon près et comprend une fonction de calage sur les points zéro.

Notez que les commandes **Edition - Annuler** et **Edition - Rétablir** fonctionnent avec ces trois commandes d'édition.

## Diviser les clips en clips plus petits

1. Sélectionnez les clips à diviser.
2. Faites un clic droit sur l'un des clips sélectionnés et choisissez la commande **Diviser** dans le menu contextuel. SONAR ouvre la boîte de dialogue Diviser. Vous pouvez également appuyer sur la touche **s** afin de diviser les clips à la position de lecture.
3. Sélectionnez les options de division de votre choix et effectuez les réglages à votre convenance.
4. Cliquez sur OK.

Ou

1. Sélectionnez les clips à diviser.
2. Amenez la position de lecture à l'endroit où vous souhaitez diviser des clips.
3. Appuyez sur la touche **s**.

SONAR divise les clips sélectionnés selon vos instructions.

## Combiner des clips

1. Sélectionnez les clips à combiner (ils doivent se trouver sur la même piste).
2. Faites un clic droit sur l'un des clips et sélectionnez **Convertir en clips** dans le menu contextuel.

SONAR combine les clips sélectionnés en un seul nouveau clip.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Gestion et comping des prises

Par défaut, SONAR empile l'un sur l'autre les clips superposés, mais vous pouvez choisir de les afficher sur des couches (ou lignes) séparées au sein de la même piste. Lorsque vous stockez des clips dans des couches séparées, vous pouvez les muter et les lire en solo individuellement afin de créer une prise composite ne prenant en compte que les meilleurs clips lors de la lecture. Il est également possible de muter ou de lire en solo des couches toutes entières.

Lorsque vous enregistrez en boucle, vous pouvez stocker toutes vos prises sur la même piste, puis utiliser l'outil Mute ou [Écouter \(lecture de la sélection\)](#) pour écouter uniquement celles de votre choix.

Quand vous activez l'option Afficher les couches pour une piste, SONAR stocke les clips de cette piste sur des couches séparées dans les situations suivantes :

- Quand vous utilisez l'enregistrement en boucle en mode Son sur son et choisissez de stocker les prises sur une seule piste.
- Quand vous enregistrez par-dessus des données préexistantes en mode Son sur son.
- Quand vous activez l'option **Piste - Afficher les couches** pour une piste contenant au moins un clip superposé.

## Remarque 1

: Vous pouvez créer autant de couches que vous le désirez.

## Remarque 2

: Une piste comportant plusieurs couches ne possède qu'un seul groupe d'enveloppes d'automation. Pour des informations détaillées, reportez-vous à la procédure suivante :

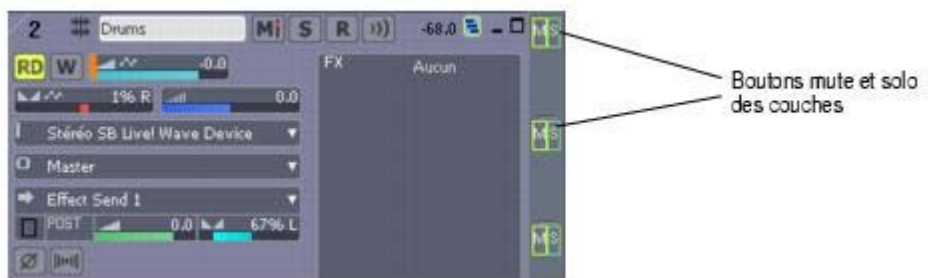
## Activer ou désactiver l'option Couches multiples

- Pour les pistes individuelles, vous avez plusieurs possibilités : faire un clic droit sur l'échelle de piste et sélectionner **Afficher les couches** dans le menu contextuel, sélectionner la commande **Couches - Afficher les couches** dans le menu contextuel du panneau Pistes ou cliquer sur le bouton marche/arrêt des Couches de pistes.



- Si vous désirez activer cette option sur plusieurs pistes en même temps, sélectionnez les pistes à configurer en cliquant sur leurs numéros tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, puis utilisez la commande **Piste - Couches - Afficher les couches**.

Quand vous activez cette option, SONAR répartit sur des couches séparées tous les clips superposés se trouvant sur les pistes concernées, puis affiche des boutons mute et solo sur l'échelle de piste au niveau de chaque couche.



Une fois l'option activée, vous pouvez placer des clips les uns sur les autres sans avoir à créer de nouvelles couches. Pour répartir des clips que vous avez superposés sur des couches séparées, utilisez la commande Reconstituer (voir plus bas).

### Remarque 1

: Si vous désirez transférer un clip au même emplacement temporel sur une couche adjacente, maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous déplacez votre clip.

### Remarque 2

: Quand le bouton Crossfades automatique est activé, SONAR crée un crossfade entre les clips de la même couche que vous superposez.

## Muter ou démuter une ou plusieurs couches

- Cliquez sur le bouton M se trouvant au niveau de la couche à muter ou démuter sur l'échelle de piste. Vous pouvez glisser sur plusieurs boutons mute si vous désirez muter ou démuter plusieurs couches.

### Remarque

: Si vous désactivez la fonction Afficher les couches après avoir muté une couche, l'Échelle de piste affiche un petit témoin bleu indiquant qu'une couche masquée a été mutée :



## Activer/désactiver la fonction Solo sur une couche

- Cliquez sur le bouton S se trouvant au niveau de la couche à lire en solo sur l'échelle de piste. Vous ne pouvez lire en solo qu'une seule couche à la fois.

### Remarque

: Si vous désactivez la fonction Afficher les couches après avoir activé la fonction solo sur une couche, l'échelle de piste affiche un petit témoin jaune indiquant qu'une couche masquée est lue en solo :



## Reconstituer des couches

- Pour reconstituer les couches (séparer les clips superposés sur des couches distinctes) d'une seule piste, faites un clic droit sur l'échelle de piste et sélectionnez **Reconstituer les couches** dans le menu contextuel qui apparaît.
- Quand vous devez faire de même sur plusieurs pistes, sélectionnez les pistes à reconstituer, puis utilisez la commande **Piste - Couches - Reconstituer les couches**.

## Supprimer des couches vides

- Pour supprimer des couches vides sur une seule piste, faites un clic droit sur l'échelle de piste et sélectionnez **Supprimer les couches vides** dans le menu contextuel qui apparaît.
- Quand vous devez faire de même sur plusieurs pistes, sélectionnez les pistes à compacter, puis utilisez la commande **Piste - Couches - Supprimer les couches vides**.

## Ajouter une couche vide sur une piste

- Faites un clic droit sur l'échelle de piste à l'endroit où vous désirez créer une couche, puis sélectionnez **Insérer une couche** dans le menu contextuel qui apparaît.

## Supprimer une couche d'une piste

- Faites un clic droit sur l'échelle de piste à l'endroit où vous désirez supprimer une couche, puis sélectionnez **Supprimer la couche** dans le menu contextuel qui apparaît.

## Sélectionner une couche

- Faites un clic droit sur l'échelle de piste au niveau de la couche de votre choix, puis sélectionnez **Sélectionner la couche** dans le menu contextuel qui apparaît. Pour désélectionner cette couche, il vous suffit de cliquer dans une zone vide du panneau Clips.

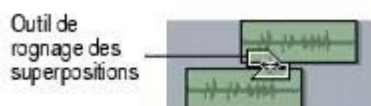
## Enregistrer en boucle des prises multiples sur des couches de pistes séparées

1. Utilisez la commande **Transport - Options d'enregistrement** pour ouvrir la boîte de dialogue Options d'enregistrement.
2. Parmi les options de Mode d'enregistrement, choisissez Son sur son (mixage).
3. Sous Enregistrement en boucle, sélectionnez Placer toutes les prises sur une même piste et cliquez sur OK.
4. Veillez à ce que l'option Afficher les couches soit bien activée sur la piste armée.
5. Définissez les limites de la boucle et démarrez un enregistrement à plusieurs passes dans la zone bouclée.
6. Arrêtez l'enregistrement.

Une fois l'enregistrement terminé, SONAR affiche toutes vos prises sur des couches séparées au sein de la piste d'enregistrement.

## Rogner des clips superposés pour supprimer le chevauchement

1. Sur une piste à plusieurs couches, déplacez l'outil Sélection ou l'outil Mute entre deux clips superposés jusqu'à ce que le curseur prenne la forme de l'outil qui sert à rogner les superpositions.



2. Dans l'espace entre les clips, cliquez à l'endroit où vous désirez que le premier clip se termine et que le second débute. SONAR rogne les deux clips de sorte qu'ils ne se superposent plus.

Consultez :

[Mute de clip et isolement \(lecture de clip en solo\)](#)

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>




# Mute de clip et isolement (lecture de clip en solo)

---

Tout comme les pistes à couches multiples, le mute et l'isolement (lecture en solo) des clips ont pour but de vous aider à construire plus facilement une piste composite à partir de plusieurs prises.

Le nouvel outil Mute 

qui se trouve dans la barre d'outil de la vue Pistes de SONAR propose deux modes de mute :

- Mode par défaut -- après avoir activé l'outil Mute, vous pouvez vous déplacer à travers les plages temporelles pour muter tout ou partie d'un clip : en déplaçant votre curseur à travers la moitié inférieure d'un clip vous mutez la plage temporelle sur laquelle vous glissez ; en déplaçant votre curseur à travers la partie supérieure d'un clip vous démutez la plage temporelle à travers laquelle vous glissez. Par défaut, l'outil Mute se comporte de la façon suivante (une coche figure à côté de l'option **Muter les plages temporelles** sous **Comportement du cliquer-déplacer**). Si vous souhaitez passer en mode Alternance (voir ci-dessous), appuyez sur la touche Alt tout en cliquant.
- Mode Alternance -- utilisez l'outil Mute pour muter ou démuter des clips entiers en cliquant directement sur les clips au lieu de faire glisser votre pointeur sur des zones temporelles. L'icône Mute  figure dans le coin supérieur gauche des clips entièrement mutés. Vous pouvez choisir ce comportement en sélectionnant **Muter les clips entiers** sous **Comportement du cliquer-déplacer** dans le menu déroulant de l'outil Mute. Si vous décidez de passer provisoirement en mode par défaut, maintenez la touche Alt enfoncée tout en déplaçant la souris.

Par ailleurs, vous avez la possibilité de ne lire que les données sélectionnées en appuyant sur la touche Maj et sur la barre d'espace en même temps.

Consultez :

[Mute d'un clip en mode par défaut](#)

[Mute d'un clip en mode Alternance](#)

[Isolement \(Lecture en solo du clip\)](#)

[Écouter \(lecture de la sélection\)](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Mute d'un clip en mode par défaut

Si vous sélectionnez **Muter les plages temporelles** sous **Comportement du cliquer-déplacer** dans le menu déroulant de l'outil Mute, vous pourrez muter tout ou partie des clips en procédant comme suit. Il s'agit du comportement par défaut.

## Activer ou désactiver l'outil Mute

- Cliquez sur l'outil Mute ou appuyez sur la touche K de votre clavier. L'outil Mute devient bleu lorsqu'il est activé.

## Muter une plage temporelle en mode par défaut

1. Veillez à ce que l'option **Muter les plages temporelles** dans **Comportement du cliquer-déplacer** (menu déroulant de l'outil Mute) soit bien cochée.
2. Si vous désirez muter une période bien précise, activez le bouton Magnétisme et configurez à votre convenance les paramètres de magnétisme.
3. Faites glisser l'outil Mute dans la moitié inférieure d'un clip.

SONAR mute la zone sur laquelle vous avez glissé et affiche en pointillés la forme d'onde ou les données MIDI qui ont été mutées.



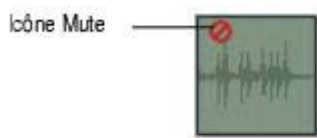
## Réactiver une plage temporelle à l'aide du mode par défaut

1. Veillez à ce que l'option **Muter les plages temporelles** dans **Comportement du cliquer-déplacer** (menu déroulant de l'outil Mute) soit bien cochée.
2. A l'aide de l'outil Mute, cliquez à l'intérieur de la partie supérieure d'un clip dans la zone mutée.

## Mutes ou démuter tout un clip à l'aide du mode par défaut

1. Veillez à ce que l'option **Muter les plages temporelles** dans **Comportement du cliquer-déplacer** (menu déroulant de l'outil Mute) soit bien cochée.
2. En utilisant l'outil Mute, cliquez à n'importe quel endroit du clip en maintenant la touche Alt enfoncée.

Lorsqu'un clip est muté, SONAR affiche l'icône Mute dans le coin supérieur gauche de ce clip.



**Remarque :** Si le clip que vous mutez ou démutez avec cette méthode comporte déjà une ou plusieurs plages temporelles mutées, ces dernières restent mutées pendant que vous faites un Alt+clic, de sorte que vous ne perdez aucune des éditions de mute réalisées auparavant. Pour démuter **entièrement** le clip représenté dans l'illustration ci-dessous, cliquez dessus en appuyant sur la touche Alt afin de faire disparaître l'icône Mute, puis cliquez-déplacez votre curseur dans la partie supérieure du clip, aux endroits où il a été muté.



Consultez :

[Mute d'un clip en mode Alternance](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Mute d'un clip en mode Alternance

---

Si vous sélectionnez **Muter les clips entiers** sous **Comportement du cliquer-déplacer** dans le menu déroulant de l'outil Mute, vous pourrez muter tout ou partie des clips en procédant comme suit. Il s'agit du mode Alternance.

## Activer ou désactiver l'outil Mute

- Cliquez sur l'outil Mute ou appuyez sur la touche K de votre clavier. L'outil Mute devient bleu lorsqu'il est activé.

## Muter ou démuter tout un clip en mode Alternance

1. Veillez à ce que l'option **Muter les clips entiers** dans **Comportement du cliquer-déplacer** (menu déroulant de l'outil Mute) soit bien cochée.
2. Cliquez n'importe où sur le clip avec l'outil Mute.

SONAR affiche l'icône Mute dans le coin supérieur gauche du clip muté.

### Remarque

: Si le clip que vous mutez ou démutez avec cette méthode comporte déjà une ou plusieurs plages temporelles mutées, ces dernières restent mutées pendant que vous faites un Alt+clic, de sorte que vous ne perdez aucune des éditions de mute réalisées auparavant.

## Muter une plage temporelle en mode Alternance

1. Veillez à ce que l'option **Muter les clips entiers** dans **Comportement du cliquer-déplacer** (menu déroulant de l'outil Mute) soit bien cochée.
2. Si vous désirez muter une période bien précise, activez le bouton Magnétisme et configurez à votre convenance les paramètres de magnétisme.
3. A l'aide de l'outil Mute, déplacez votre pointeur dans la moitié inférieure d'un clip en appuyant sur Alt.

SONAR mute la zone sur laquelle vous avez glissé et affiche en pointillés la forme d'onde ou les données MIDI qui ont été mutées.

## Démuter une plage temporelle en mode Alternance

1. Veillez à ce que l'option **Muter les clips entiers** dans **Comportement du cliquer-déplacer** (menu déroulant de l'outil Mute) soit bien cochée.
2. A l'aide de l'outil Mute, faites un Alt-clic dans la partie supérieure du clip, aux endroits où il a été muté.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Activer/désactiver le mute pour un clip

---

Si vous le désirez, vous pouvez activer ou désactiver le mute d'un clip sans utiliser l'outil Mute. Il vous suffit d'appuyer sur la touche Q de votre clavier pour changer le statut de mute de tous les clips sélectionnés. Les plages temporelles mutées restent mutées.

Consultez :

[Écouter \(lecture de la sélection\)](#)

[Isolement \(Lecture en solo du clip\)](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Écouter (lecture de la sélection)

---

La commande **Transport - Écouter**

vous permet de lire uniquement les plages temporelles et/ou les clips sélectionnés.

Pour utiliser cette commande, maintenez la touche Maj enfoncée, puis appuyez sur la barre d'espace.

Seules les données sélectionnées seront lues.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Isolement (Lecture en solo du clip)

---

L'isolement consiste à muter tous les clips d'une piste sur une zone temporelle à l'exception de ceux que vous désirez écouter. Tout comme le mute, l'isolement fonctionne selon deux modes :

- Mode par défaut -- après avoir activé l'outil Mute, vous pouvez déplacer votre curseur sur des plages temporelles tout en appuyant sur Ctrl afin d'isoler tout ou partie d'un clip. Par défaut, l'outil Mute se comporte de la façon suivante (une coche figure à côté de l'option **Muter les plages temporelles** sous **Comportement du cliquer-déplacer**). Si vous souhaitez utiliser temporairement le mode Alternance (voir ci-dessous), maintenez les touches Alt et Ctrl enfoncées, puis cliquez sur les clips entiers au lieu de déplacer l'outil sur différentes zones.
- Mode Alternance -- utilisez l'outil Mute pour isoler des clips entiers en faisant un Ctrl-clic sur les clips plutôt qu'en déplaçant le curseur sur des zones temporelles. Vous pouvez choisir ce comportement en sélectionnant **Muter les clips entiers** sous **Comportement du cliquer-déplacer** dans le menu déroulant de l'outil Mute. Si vous souhaitez passer temporairement en mode par défaut, maintenez les touches Alt et Ctrl enfoncées, puis déplacez l'outil sur les zones que vous souhaitez isoler.

## Isoler une zone en mode par défaut

1. Veillez à ce que l'option **Muter les plages temporelles** dans **Comportement du cliquer-déplacer** (menu déroulant de l'outil Mute) soit bien cochée.
2. Maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez-déplacez l'outil Mute sur la partie du ou des clips que vous souhaitez isoler (lire en solo).

Les zones de superposition sont alors mutées. Pour mettre fin à l'isolement d'une zone, relâchez la touche Ctrl et cliquez-déplacez l'outil sur la partie supérieure des zones mutées.

Si vous souhaitez passer provisoirement en mode Alternance d'isolement (voir procédure ci-dessous), maintenez les touches Alt et Ctrl enfoncées, puis cliquez sur les clips entiers au lieu de cliquer-déplacer l'outil sur les différentes zones.

## Isoler des clips en mode Alternance

1. Sélectionnez **Muter les clips entiers** sous **Comportement du cliquer-déplacer** dans le menu déroulant de l'outil Mute.
2. Maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez avec l'outil Mute sur les clips que vous souhaitez isoler.

Tous les clips superposés sont alors mutés. Pour mettre fin à l'isolement des clips isolés, relâchez la touche Ctrl et cliquez sur l'un des clips mutés.

Si vous souhaitez passer de façon temporaire en mode d'isolement par défaut, maintenez les touches Alt et Ctrl enfoncées, puis déplacez l'outil sur les zones que vous souhaitez isoler.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Dossiers de pistes

Les dossiers de pistes contiennent les pistes du panneau Pistes de la vue Pistes. Les dossiers de pistes sont destinés à faciliter la gestion de vos projets les plus volumineux -- vous pouvez y grouper différents types de pistes dans des dossiers distincts : voix, synthétiseurs virtuels, instruments ReWire, batteries, etc.

Les principales caractéristiques d'un dossier de piste sont les suivantes :

- Vous avez la possibilité d'éditer toutes les pistes du même dossier en une seule fois, ce qui est particulièrement utile pour les pistes de batterie. Dans le panneau Clips, le dossier de pistes affiche un clip composite représentant tous les clips compris dans ce dossier. En sélectionnant une plage temporelle dans le clip composite, vous sélectionnez toutes les données des pistes comprises cette plage temporelle. Vous pouvez à présent éditer toutes les pistes du dossier en éditant la zone sélectionnée dans le clip composite.
- Vous pouvez masquer certaines pistes d'un dossier afin d'économiser de l'espace à l'écran.
- Un dossier peut contenir n'importe quel type de piste ; des pistes MIDI, audio et synthé peuvent se trouver dans le même dossier.
- Vous pouvez d'un simple clic archiver, muter, lire en solo, armer ou faire un monitoring des entrées sur toutes les pistes d'un dossier : il vous suffit de cliquer sur les boutons A, M, S, R ou Écho des entrées du dossier de pistes.



## Créer un dossier de pistes

- Faites un clic droit dans le panneau Pistes de la vue Pistes et sélectionnez **Insérer dossier de pistes** dans le menu contextuel.

Ou

- Sélectionnez la commande **Insérer - Dossier de pistes**.

Ou

- Faites un clic droit sur une piste ne faisant pas partie d'un dossier de pistes et sélectionnez **Déplacer vers le dossier - Nouveau dossier de pistes** dans le menu contextuel.

Un nouveau dossier de piste s'affiche dans le panneau Pistes.

## Ajouter une piste à un dossier de pistes

- Dans la vue Pistes, placez le curseur de la souris à droite du numéro d'une piste déjà présente. Quand le curseur prend la forme d'une flèche double, cliquez-déplacez la barre de titre de la piste jusqu'au dossier de pistes. Relâchez le bouton de la souris.

Ou

- Insérez une piste lorsqu'une piste comprise dans un dossier de pistes est sélectionnée.

Ou



- Faites un clic droit sur une piste ne faisant pas partie d'un dossier de pistes et sélectionnez **Déplacer vers le dossier - Dossier de pistes « n »** dans le menu contextuel.

Ou

- Sélectionnez les pistes que vous désirez ajouter au dossier, faites un clic droit sur ce dossier et sélectionnez **Ajouter des pistes au dossier** dans le menu qui s'affiche.

La piste ajoutée s'affiche dans le dossier de pistes avec un léger décalage indiquant qu'elle est comprise dans un dossier de pistes.

### Supprimer une piste d'un dossier de pistes

- Dans la vue Pistes, placez le curseur à droite du numéro d'une piste déjà présente. Quand le curseur prend la forme d'une flèche double, cliquez-déplacez la barre de titre de la piste hors du dossier de pistes. Relâchez le bouton de la souris.

Ou

- Faites un clic droit sur la piste et sélectionnez **Retirer du dossier** dans le menu contextuel qui apparaît.

### Ajouter plusieurs pistes à un dossier de pistes

1. Sélectionnez les pistes que vous souhaitez ajouter.
2. Faites un clic droit sur une piste sélectionnée et choisissez **Déplacer vers le dossier - Dossier de piste « n »** dans le menu contextuel qui s'affiche.

### Supprimer plusieurs pistes d'un dossier de pistes

1. Sélectionnez les pistes que vous souhaitez supprimer.
2. Faites un clic droit sur une piste sélectionnée et choisissez **Retirer du dossier** dans le menu contextuel qui s'affiche.

### Supprimer un dossier de pistes

1. Dans la vue Pistes, faites un clic droit et sélectionnez **Supprimer le dossier de pistes** dans le menu qui s'affiche.
2. SONAR vous demande si vous souhaitez supprimer toutes les pistes du dossier en même temps que le dossier de pistes -- cliquez sur **Oui** ou **Non**.

SONAR supprime le dossier de pistes. Si vous choisissez de ne pas supprimer les pistes comprises dans le dossier de pistes, SONAR les déplace au niveau supérieur.

### Ouvrir ou fermer un dossier de pistes

- Cliquez sur l'icône de dossier située à gauche du nom de ce dossier de pistes.

### Sélectionner/Désélectionner toutes les pistes d'un dossier de pistes

- Cliquez à gauche de l'icône de dossier.

### Renommer un dossier de pistes

- Double-cliquez sur le nom du dossier de pistes, saisissez un nouveau nom, puis appuyez sur Entrée.

Ou

- Faites un clic droit sur le dossier de pistes, sélectionnez **Propriétés du dossier** dans le menu contextuel, saisissez un nom dans le champ Nom de la boîte de dialogue Propriétés du dossier, puis cliquez sur OK.

### Ajouter une description à un dossier de pistes

- Double-cliquez sur le champ Description, saisissez une description et cliquez sur Entrée.

Ou

- Faites un clic droit sur le dossier de pistes, sélectionnez **Propriétés du dossier** dans le menu contextuel, saisissez une description dans le champ Description de la boîte de dialogue Propriétés du dossier, puis cliquez sur OK.

### Sélectionner tous les clips d'une plage temporelle

- Maintenez la touche Alt enfoncée tout en traçant une sélection sur le clip composite.

Vous pouvez désormais éditer, déplacer, couper et coller tous les clips sélectionnés en éditant la partie sélectionnée du clip composite.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajout d'effets dans la vue Pistes

Vous pouvez directement ajouter des effets audio et MIDI depuis ou vers la vue Pistes. SONAR ajoute ces effets en temps réel, tout en préservant les données initiales de la piste.

## Ajouter des effets dans la vue Pistes

1. Faites un clic droit dans le rack d'effets de la piste à laquelle vous voulez ajouter des effets. Pour afficher le rack d'effets, vous devrez sans doute cliquer sur l'onglet Effets ou l'onglet Tout situé en bas du panneau Pistes. Il vous faudra peut-être également agrandir un peu ce panneau.



Faites un clic droit ici pour ajouter un effet.

Un menu contextuel d'effets apparaît. SONAR affiche les effets MIDI si c'est une piste MIDI que vous éditez et les effets audio si c'est une piste audio que vous éditez.

2. Sélectionnez un effet dans le menu.

Le nom de l'effet s'affiche dans le rack d'effets et sa page de propriétés apparaît. Pour supprimer l'effet, faites un clic droit sur le nom de cet effet et sélectionnez **Supprimer** dans le menu contextuel.

3. Réglez les paramètres des effets ou choisissez un preset.

Lancez la lecture de la piste et écoutez le ou les effets.

## Remarque :

Quand vous utilisez les mêmes effets sur plusieurs pistes, il est plus judicieux de les ajouter à un bus.

Consultez [Router une piste vers un bus](#)

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Changement de tempo

---

Votre projet peut intégrer tous les types de modification de tempo : modifications par étapes, augmentations (accelerandos) ou diminutions (ritardandos) progressives, en bref, pratiquement tous les types de changements possibles. Les variations de tempo que vous ajoutez à vos projets font partie intégrante de ces projets et sont enregistrées dans le fichier du projet.

Voici comment modifier le tempo de vos projets :

- À l'aide de la barre d'outils Tempo
- En utilisant les commandes **Insérer - Changement de tempo** et **Insérer - Série de tempos** .
- En dessinant vos changements de tempo dans le graphique de la vue Tempo
- En insérant des changements de tempo dans le panneau Liste des tempos de la vue Tempo

Les commandes **Traitements - Ajustement temporel** et **Traitements - Ajuster l'improvisation** peuvent également vous servir à créer des changements de tempo dans votre fichier de travail. Pour plus d'informations, consultez [Étirer et rétrécir des événements](#) et [Tempoimprovisation](#)

Lorsque vous modifiez le tempo d'un projet contenant des données audio, SONAR vous permet d'étirer ou de rétrécir les clips audio. Pour ce faire, vous devez les convertir en clips groove et activer l'option Suivre la hauteur du projet dans la vue Construction des boucles. Faute de quoi, les pistes MIDI accélèrent ou ralentissent alors que les pistes audio gardent la même vitesse. Pour plus d'informations sur les clips groove, consultez [Manipulation des clips Groove](#)

. Les clips audio qui ne sont pas des clips groove changent de dimension lorsque vous les déplacez vers une partie du projet dont le tempo est différent.

Peut-être préférerez-vous parfois ne pas ajuster la vitesse des données audio. Voici quelques exemples de ce cas de figure :

- Si un projet contient une musique de fond et un commentaire, peut-être voudrez-vous modifier le tempo de l'accompagnement sans changer celui de la voix.
- Si vous essayez d'aligner la vitesse de certaines pistes MIDI pour les adapter au tempo d'un échantillon rythmique, il est préférable de ne pas modifier les données audio.

Lorsque vous modifiez le tempo d'un projet, seuls les clips pour lesquels l'étirement est activé changent de tempo en même temps que le projet. Pour plus de détails sur l'étirement des clips, consultez

[Adaptation au tempo](#)

Les tempos définis lorsque la source d'horloge est de type synchronisation MIDI n'ont aucun effet car SONAR suit le tempo de l'horloge externe. Pour plus d'informations, consultez [Synchronisation de votre matériel](#)

Consultez :

[Utilisation de la barre d'outils Tempo](#)

[Utilisation des commandes de tempo](#)

[Utilisation de la vue Tempo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

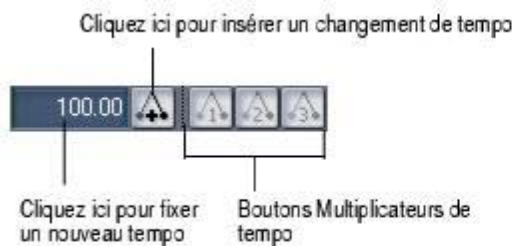
[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation de la barre d'outils Tempo

---

La barre d'outils Tempo affiche le tempo en cours et vous permet de modifier le tempo :



Lorsque vous saisissez directement un nouveau tempo dans cette barre d'outils, vous modifiez le tempo paramétré en dernier dans le projet.

Les boutons Multiplicateurs de tempo modifient provisoirement la vitesse de lecture sans affecter le tempo réel enregistré avec votre projet (voir la remarque plus bas). Pendant la lecture, le tempo est multiplié par le rapport de tempo en cours. Par défaut, les trois rapports de tempo sont 0,50 (mi-vitesse), 1,00 (vitesse normale) et 2,00 (vitesse double). Vous pouvez modifier les facteurs de multiplication du tempo affectés à chaque bouton.

**Remarque :** Les facteurs de tempo ne peuvent pas être utilisés dans des projets qui contiennent des pistes audio, ni dans les projets utilisant la synchronisation. Pour plus d'informations, consultez [Synchronisation de votre matériel](#)

## Modifier le tempo en cours dans la barre d'outils Tempo

1. Activez la fonction Bouclage du clip groove sur les clips audio qui doivent suivre les changements de tempo. Pour ce faire, sélectionnez un ou plusieurs clips, faites un clic droit sur l'un des clips sélectionnés et choisissez **Groove - Bouclage du clip** dans le menu contextuel. Chaque clip dont la fonction Bouclage du clip groove est activée présente des bords biseautés au lieu de coins droits. Pour désactiver la fonction Bouclage du clip groove sur un clip sélectionné, utilisez la même commande.
2. Cliquez sur le tempo en cours dans la barre d'outils Tempo.
3. Saisissez une nouvelle valeur puis appuyez sur Entrée, ou utilisez les doubles flèches pour modifier la valeur du tempo.

SONAR applique la nouvelle valeur au tempo en cours.

## Configurer le multiplicateur de tempo

Vous pouvez régler le multiplicateur de tempo de plusieurs manières (attention : cette fonction n'est pas disponible si votre projet contient des pistes audio) :

- Cliquez sur l'un des boutons multiplicateurs de tempo.
- Sélectionnez **Transport - Multiplicateur de tempo 1, 2 ou 3**.
- Appuyez sur Ctrl+1, Ctrl+2 ou Ctrl+3.

SONAR modifie la vitesse de lecture.

## Modifier le multiplicateur de tempo

1. Cliquez sur l'un des boutons de multiplication du tempo en maintenant la touche Maj enfoncée afin d'afficher la boîte de dialogue Multiplicateur de tempo.
2. Saisissez un nouveau facteur de multiplication du tempo.
3. Cliquez sur OK.

Dès lors, ce bouton applique le facteur de multiplication que vous avez saisi.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Utilisation des commandes de tempo

---

## Les commandes **Insérer - Changement de tempo** et **Insérer - Série de tempos**

vous permettent de modifier le tempo d'un projet ou de créer un ou plusieurs changements de tempo à différents points d'un projet. Vous pouvez directement saisir des valeurs de tempo, créer des accélérations ou ralentissements légers, voire enregistrer manuellement un tempo à l'aide du bouton de votre souris sur certaines parties.

### Insérer un changement de tempo

1. Activez la fonction Bouclage du clip groove sur les clips audio qui doivent suivre les changements de tempo. Pour ce faire, sélectionnez un ou plusieurs clips, faites un clic droit sur l'un des clips sélectionnés et choisissez **Groove - Bouclage du clip** dans le menu contextuel. Chaque clip dont la fonction Bouclage du clip groove est activée présente des bords biseautés au lieu de coins droits. Pour désactiver la fonction Bouclage du clip groove sur un clip sélectionné, utilisez la même commande.
2. Cliquez sur  dans la barre d'outils ou sélectionnez **Insérer - Changement de tempo** afin d'afficher la boîte de dialogue Tempo.
3. Cochez la case Insérer un nouveau tempo.
4. Saisissez un nouveau tempo en suivant l'une des procédures ci-dessous :
  - Inscrivez une valeur dans le champ Tempo.
  - Cliquez sur les flèches pour modifier la valeur.
  - Créez manuellement un nouveau tempo à l'aide du bouton de votre souris dans l'espace prévu à cet effet dans la boîte de dialogue.
5. Saisissez un point de départ pour le nouveau tempo.
6. Cliquez sur OK.

SONAR insère un changement de tempo à la position définie.

### Insérer une série de tempos

1. Activez la fonction Bouclage du clip groove sur les clips audio qui doivent suivre les changements de tempo. Pour ce faire, sélectionnez un ou plusieurs clips, faites un clic droit sur l'un des clips sélectionnés et choisissez **Groove - Bouclage du clip** dans le menu contextuel. Chaque clip dont la fonction Bouclage du clip groove est activée présente des bords biseautés au lieu de coins droits. Pour désactiver la fonction Bouclage du clip groove sur un clip sélectionné, utilisez la même commande.
2. Sélectionnez **Insérer - Série de tempos** afin d'afficher la boîte de dialogue Insérer une série de tempos.
3. Saisissez un tempo de départ, un tempo final et définissez la taille des pas.
4. Saisissez un point de départ et de fin pour la série de changements de tempo.
5. Cliquez sur OK.

SONAR supprime les changements de tempo présents entre les points de départ et de fin, puis insère une série de changements de tempo progressifs entre ces points. Cette commande n'insère jamais plus d'un changement de tempo sur le même tic d'horloge. Les clips audio qui doivent suivre les changements de tempo peuvent également être convertis en clips groove dans la vue de Construction des boucles.

### Modifier le changement de tempo le plus récent

1. Activez la fonction Bouclage du clip groove sur les clips audio qui doivent suivre les changements de tempo. Pour ce faire, sélectionnez un ou plusieurs clips, faites un clic droit sur l'un des clips sélectionnés et choisissez **Groove - Bouclage du clip** dans le menu contextuel. Chaque clip

dont la fonction Bouclage du clip groove est activée présente des bords biseautés au lieu de coins droits. Pour désactiver la fonction Bouclage du clip groove sur un clip sélectionné, utilisez la même commande.

2. Sélectionnez **Insérer - Changement de tempo** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Tempo.
3. Sélectionnez l'option Modifier le tempo le plus récent.
4. Saisissez un nouveau tempo en suivant l'une des procédures ci-dessous :
  - Inscrivez une valeur dans le champ Tempo.
  - Cliquez sur les flèches pour modifier la valeur.
  - Créez manuellement un nouveau tempo à l'aide du bouton de votre souris dans l'espace prévu à cet effet dans la boîte de dialogue.
5. Cliquez sur OK.

SONAR applique la nouvelle valeur au tempo le plus récent.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>




# Utilisation de la vue Tempo

La vue Tempo offre une représentation graphique du tempo. Vous pouvez utiliser votre souris pour dessiner directement des changements de tempo sur le graphique. Sélectionnez **Vue - Tempo** ou cliquez

sur 

dans la barre d'outils afin d'afficher la vue Tempo




La vue Tempo offre un affichage graphique du tempo, ainsi qu'une liste de tous les changements de tempo du projet. L'affichage graphique vous permet de dessiner des changements de tempo directement sur le graphique à l'aide de votre souris. Dans la liste des tempos, vous pouvez insérer, éditer ou

supprimer tous les changements de tempo de votre choix. Sélectionnez **Vue - Tempo** ou cliquez sur 

dans la barre d'outils pour afficher la vue Tempo Cliquez sur le bouton Liste des tempos  pour afficher ou masquer la liste des tempos.

Quand un projet n'utilise qu'un seul et même tempo, le graphique affiche une ligne droite horizontale, ainsi qu'un seul tempo dans la liste.




Le graphique propose plusieurs outils qui vous permettent d'ajouter ou de modifier des changements de tempo :

Outil...		Nom...		Fonction...
		Sélection		Déplacez l'outil Sélection dans la liste des tempos ou dans l'affichage graphique pour sélectionner les tempos à éditer
		Crayon		Dessine une courbe personnalisée représentant les changements de tempo
		Ligne		Dessine une ligne droite représentant une accélération ou un ralentissement linéaire du tempo
		Gomme		Supprime les changements de tempo présents sur une portion de projet
		Grille magnétique		Contrôle la fréquence d'insertion des changements de tempo (à chaque mesure, à chaque



				croche, tous les 3 échantillons, etc.)
--	--	--	--	--

Si vous faites une erreur en utilisant l'un de ces outils, vous pouvez sélectionner **Edition - Annuler** pour corriger l'erreur. Lorsque vous utilisez l'outil Crayon, c'est la vitesse de déplacement de la souris qui détermine la densité des événements de tempo. Pour insérer un plus grand nombre de changements de tempo relativement faibles, déplacez la souris lentement. Pour insérer un petit nombre de changements de tempo relativement importants, déplacez la souris rapidement.


Le panneau Liste des tempos possède ses propres outils d'édition du tempo :

Outil...		Nom...		Fonction...
		Insérer un tempo		Insérer un nouveau changement de tempo
		Supprimer le tempo		Supprimer un changement de tempo
		Propriétés du tempo		Éditer un changement de tempo

## Insérer un changement de tempo dans la vue Tempo

1. Activez la fonction Bouclage du clip groove sur les clips audio qui doivent suivre les changements de tempo. Pour ce faire, sélectionnez un ou plusieurs clips, faites un clic droit sur l'un des clips sélectionnés et choisissez **Groove - Bouclage du clip** dans le menu contextuel. Chaque clip dont la fonction Bouclage du clip groove est activée présente des bords biseautés au lieu de coins droits. Pour désactiver la fonction Bouclage du clip groove sur un clip sélectionné, utilisez la même commande.
  2. Sélectionnez l'outil  ou .
  3. Cliquez sur le point de tempo souhaité dans la vue Tempo.
- SONAR insère un changement de tempo au point indiqué.

## Augmenter ou diminuer régulièrement le tempo dans la vue Tempo

1. Activez la fonction Bouclage du clip groove sur les clips audio qui doivent suivre les changements de tempo. Pour ce faire, sélectionnez un ou plusieurs clips, faites un clic droit sur l'un des clips sélectionnés et choisissez **Groove - Bouclage du clip** dans le menu contextuel. Chaque clip dont la fonction Bouclage du clip groove est activée présente des bords biseautés au lieu de coins droits. Pour désactiver la fonction Bouclage du clip groove sur un clip sélectionné, utilisez la même commande.
  2. Sélectionnez l'outil .
  3. Dans le graphique, tracez une ligne entre la position de départ (tempo de départ) et la position de fin (tempo final).
- SONAR insère une série linéaire de changements de tempo.

## Dessiner une série de changements de tempo dans la vue Tempo

1. Activez la fonction Bouclage du clip groove sur les clips audio qui doivent suivre les changements de tempo. Pour ce faire, sélectionnez un ou plusieurs clips, faites un clic droit sur l'un des clips sélectionnés et choisissez **Groove - Bouclage du clip** dans le menu contextuel. Chaque clip

dont la fonction Bouclage du clip groove est activée présente des bords biseautés au lieu de coins droits. Pour désactiver la fonction Bouclage du clip groove sur un clip sélectionné, utilisez la même commande.

2. Sélectionnez l'outil .

3. Déplacez le curseur de gauche à droite sur le graphique afin de régler le niveau de tempo.

SONAR crée une série de changements de tempo.

## Supprimer des changements de tempo dans la vue Tempo

1. Activez la fonction Bouclage du clip groove sur les clips audio qui doivent suivre les changements de tempo. Pour ce faire, sélectionnez un ou plusieurs clips, faites un clic droit sur l'un des clips sélectionnés et choisissez **Groove - Bouclage du clip** dans le menu contextuel. Chaque clip dont la fonction Bouclage du clip groove est activée présente des bords biseautés au lieu de coins droits. Pour désactiver la fonction Bouclage du clip groove sur un clip sélectionné, utilisez la même commande.

2. Sélectionnez l'outil .

3. Déplacez la souris sur le graphique pour sélectionner la région à supprimer.

4. Relâchez le bouton de la souris.

SONAR supprime tous les changements de tempo dans la zone sélectionnée. Le dernier réglage de tempo précédant la zone supprimée est à présent en vigueur dans toute cette zone.

## Insérer un changement de tempo dans la liste des tempos de la vue Tempo

1. Activez la fonction Bouclage du clip groove sur les clips audio qui doivent suivre les changements de tempo. Pour ce faire, sélectionnez un ou plusieurs clips, faites un clic droit sur l'un des clips sélectionnés et choisissez **Groove - Bouclage du clip** dans le menu contextuel. Chaque clip dont la fonction Bouclage du clip groove est activée présente des bords biseautés au lieu de coins droits. Pour désactiver la fonction Bouclage du clip groove sur un clip sélectionné, utilisez la même commande.

2. Cliquez sur le bouton Liste des tempos  pour afficher ou masquer la liste des tempos.

3. Sélectionnez un changement de tempo dans la liste.

4. Cliquez sur Insérer un tempo  pour ouvrir la boîte de dialogue Tempo.

5. Définissez le tempo, la position temporelle et les autres propriétés.

6. Cliquez sur OK.


SONAR insère le nouveau tempo dans la liste.

## Éditer un changement de tempo dans la vue Tempo

1. Activez la fonction Bouclage du clip groove sur les clips audio qui doivent suivre les changements de tempo. Pour ce faire, sélectionnez un ou plusieurs clips, faites un clic droit sur l'un des clips sélectionnés et choisissez **Groove - Bouclage du clip** dans le menu contextuel. Chaque clip dont la fonction Bouclage du clip groove est activée présente des bords biseautés au lieu de coins droits. Pour désactiver la fonction Bouclage du clip groove sur un clip sélectionné, utilisez la même commande.

2. Cliquez sur le bouton Liste des tempos  pour afficher ou masquer la liste des tempos.



3. Dans cette liste, sélectionnez le changement de tempo à éditer.

4. Cliquez sur Propriétés du tempo  ou double-cliquez sur le changement de tempo afin d'ouvrir la boîte de dialogue Tempo.

5. Éditez les propriétés du tempo à votre convenance.

6. Cliquez sur OK.

## Supprimer un changement de tempo de la liste des tempos

1. Activez la fonction Bouclage du clip groove sur les clips audio qui doivent suivre les changements de tempo. Pour ce faire, sélectionnez un ou plusieurs clips, faites un clic droit sur l'un des clips sélectionnés et choisissez **Groove - Bouclage du clip** dans le menu contextuel. Chaque clip dont la fonction Bouclage du clip groove est activée présente des bords biseautés au lieu de coins droits. Pour désactiver la fonction Bouclage du clip groove sur un clip sélectionné, utilisez la même commande.
2. Cliquez sur le bouton Liste des tempos  pour afficher ou masquer la liste des tempos.
3. Dans cette liste, sélectionnez le changement de tempo à supprimer.
4. Cliquez sur Supprimer tempo  ou appuyez sur Suppr.

SONAR supprime le changement de tempo sélectionné. Il est impossible de supprimer le premier tempo de la liste.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

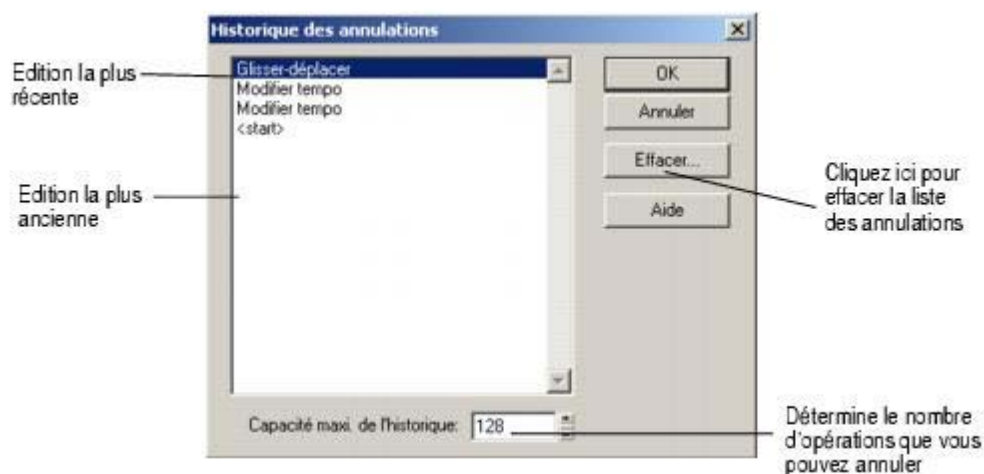
# Annuler, Rétablir et Historique des annulations

SONAR est doté de fonctions **Annuler** et **Rétablir** très efficaces qui vous permettent d'annuler ou de rétablir les éditions de votre choix. Chaque projet dispose de son propre Historique des annulations indépendant. Vous pouvez donc revenir sur un projet ouvert et utiliser les commandes **Annuler** et **Rétablir**

même si vous avez travaillé sur différents projets au cours de l'heure passée. L'Historique des annulations d'un projet est perdu lorsque vous fermez le projet.

La mémorisation de tout ce qui est nécessaire à l'annulation des éditions que vous effectuez peut consommer beaucoup de mémoire. Si une modification en cours nécessite trop de mémoire et ne peut être annulée, vous êtes prévenu que l'opération est trop importante pour pouvoir être annulée ultérieurement et une invite vous demande si vous souhaitez néanmoins continuer. Si vous choisissez de continuer l'opération, vous ne pourrez pas l'annuler ultérieurement. Par conséquent, il est préférable de commencer par enregistrer votre projet.

La commande **Edition - Historique** vous permet d'afficher une liste complète des commandes et actions que vous pouvez annuler sur le projet en cours. Voici la boîte de dialogue Historique des annulations :



## La commande **Historique**

reste ombrée (inactive) tant que vous n'effectuez pas de modification irréversible dans le projet en cours.

L'Historique est mis à jour chaque fois que vous apportez une modification à votre projet. Par exemple, si vous insérez une note dans un projet à partir de la vue Piano Roll, cette action s'ajoute à l'historique. Cette entrée reste sur la liste, même si vous annulez l'édition, afin que vous puissiez la rétablir ultérieurement. Si vous supprimez cette note, la suppression s'inscrit également dans l'historique.

Vous pouvez cliquer sur le bouton Effacer de la boîte de dialogue pour vider l'historique des annulations du projet en cours et libérer ainsi de la mémoire. Quand SONAR manque de mémoire, il vous propose d'effacer l'historique.

Pour revenir à une version antérieure du projet, sélectionnez l'entrée de l'historique qui correspond au point auquel vous souhaitez revenir, puis cliquez sur OK. SONAR procède à toutes les annulations et à tous les rétablissements nécessaires pour revenir à ce stade. Lorsque vous éditez à nouveau le projet (en insérant une note, par exemple), l'historique est tronqué au niveau de ce point. Ensuite, à mesure que vous travaillez sur le projet, l'historique se remplit à nouveau. Tout événement antérieur à l'événement sélectionné reste enregistré dans la liste.

Par défaut, SONAR peut conserver en mémoire jusqu'à 128 opérations d'édition par projet ouvert.

Lorsque cette limite est atteinte, chaque nouvelle action entraîne la suppression du plus ancien élément de l'historique. Vous pouvez augmenter ou diminuer cette mémoire dans la boîte de dialogue Historique des annulations.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

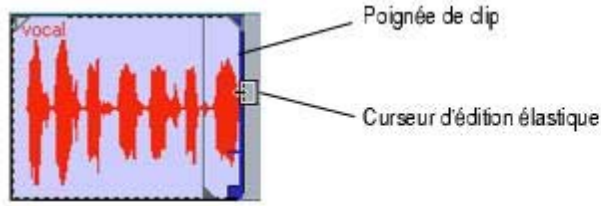
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Édition élastique de données audio (édition non destructive)

---

L'édition élastique vous permet de masquer ou révéler le début et/ou la fin d'un clip de façon non destructive. Les données masquées d'un clip ne sont pas jouées à la lecture. Toutes les données masquées demeurent intactes et peuvent être restaurées. Toutes les opérations d'édition élastique sont « calées » en fonction de la résolution du magnétisme. Pour plus d'informations sur le magnétisme, voir [Définition et utilisation de la grille magnétique](#).



## Important :

Comme tous les clips, les clips édités en mode élastique peuvent être combinés à d'autres clips grâce à la commande **Convertir en clips** et les clips d'une piste ainsi édités peuvent être mixés dans une autre piste. Quand un clip édité en mode élastique est combiné à un autre clip ou si un effet est appliqué à un clip via la commande **Traitements - Appliquer les effets audio**, toutes les données éditées en mode élastique (clips audio ou événements MIDI rognés) sont **remplacées**.

Consultez également :

[Utilisation de la fonction d'édition élastique](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>


[Cakewalk Support](#)

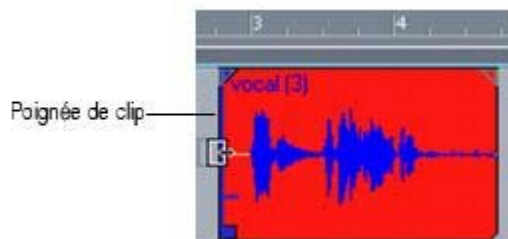
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation de la fonction d'édition élastique

SONAR vous facilite l'édition des clips audio et MIDI en affichant des poignées de clips quand le curseur de votre souris se rapproche des bords d'un clip. Les poignées de clips se visualisent clairement et vous offrent de nombreuses fonctionnalités pour les fondus d'entrée et de sortie, les crossfades, ainsi que les éditions non destructives du début ou de la fin des clips.

## Procéder à l'édition élastique d'un clip

1. Configurez le magnétisme  sur l'intervalle de votre choix.
2. Si c'est un clip audio que vous éditez en mode élastique, faites un clic droit sur ce clip afin d'ouvrir la boîte de dialogue **Propriétés du clip**. Sélectionnez l'onglet **Étirement des données** audio, décochez la case **Activer le bouclage** si elle est cochée, puis cliquez sur OK.
3. Déplacez le curseur sur le début du clip jusqu'à ce qu'apparaisse la poignée de ce clip.




4. Cliquez-déplacez la poignée afin d'éliminer les informations indésirables.



Les informations masquées demeurent intactes mais ne sont pas jouées lors de la lecture.

## Déplacer des données sans déplacer le clip qui les contient

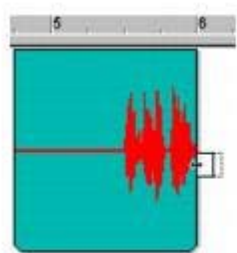
1. Maintenez les touches Alt et Maj enfoncées tout en survolant le milieu du clip que vous désirez éditer.

Le curseur prend cette apparence .



2. Cliquez-déplacez le clip vers la gauche ou la droite.



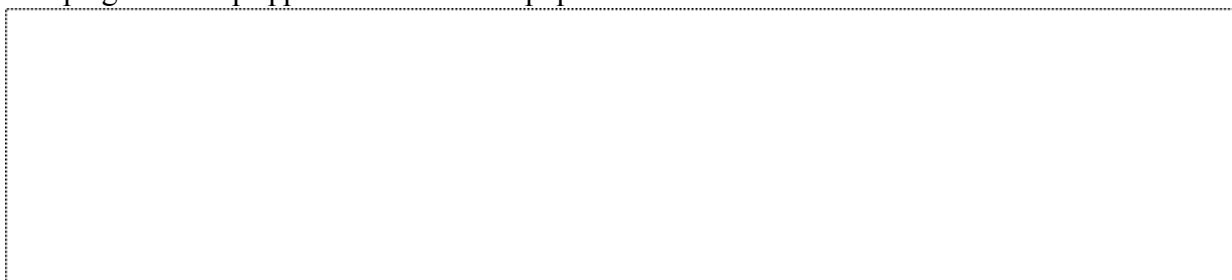


Tout comme pour l'édition élastique, les informations masquées du clip restent intactes mais ne sont plus lues.

## Déplacer des données en même temps que le bord d'un clip

1. Maintenez les touches Alt et Maj enfoncées tout en déplaçant le curseur au bord du clip que vous désirez éditer.

Une poignée de clip apparaît au bord du clip que vous éditez.



2. Cliquez-déplacez le bord du clip à l'endroit voulu.



Les informations masquées du clip demeurent intactes mais ne sont plus lues.

## Supprimer de façon définitive des données éditées en mode élastique

1. Sélectionnez les clips contenant les données à supprimer.
2. Sélectionnez la commande **Edition - Tailler les données invisibles**.

SONAR supprime définitivement les données éditées en mode élastique des clips sélectionnés.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition élastique de plusieurs clips MIDI

---

Vous pouvez effectuer une édition élastique de plusieurs clips à la fois.

## Edition élastique de plusieurs clips à la fois

1. S'assurer que tous les clips ne sont pas activés en boucle.
  2. Sélectionnez les clips sur lesquels vous souhaitez effectuer une édition multiple.
  3. Déplacez votre curseur sur la plage de début ou de fin des clips sélectionnés jusqu'à ce que la poignée du clip apparaisse en bleu.
  4. Faites glisser la limite à l'emplacement désiré et relâchez.
- 

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fondus et crossfades

---

Les fondus correspondent à une augmentation/réduction progressive du volume au début (fondu d'entrée) ou à la fin (fondu de sortie) d'un clip. Un crossfade est un fondu-enchaîné (fondu de sortie suivi d'un fondu d'entrée) entre deux clips. Dans SONAR, il existe deux méthodes pour créer des fondus et des crossfades : en différé (destructif) ou en temps réel (non destructif). [Effets audio \(plug-ins audio\)](#)

Consultez :

[Utilisation des fondus et crossfades en temps réel](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation des fondus et crossfades en temps réel

Vous pouvez créer des fondus et des fondus-enchaînés en temps réel dans le panneau Clips de la vue Pistes. Les fondus et Crossfades en temps réel ne modifient pas les données du clip. SONAR lit les données de fondu d'entrée, de sortie ou de crossfade et ajuste le gain en conséquence. Les positions de début et de fin du crossfade peuvent être éditées. Vous pouvez déterminer un type de fondu à utiliser par défaut :

- Linéaire -- Une ligne droite, augmentant ou diminuant le volume de façon régulière et constante.
- Exponentiel -- Un fondu progressif qui commence par un changement lent du volume suivi d'une augmentation (fondu d'entrée) ou d'une diminution (fondu de sortie) rapide du volume.
- Exponentiel inversé -- Un fondu progressif qui commence par un changement rapide du volume suivi d'une augmentation (fondu d'entrée) ou d'une diminution (fondu de sortie) lente du volume.


## Choisir un type de fondu

1. Cliquez sur la flèche de déroulement située à droite de l'outil fondu .
2. Sélectionnez fondu d'entrée, fondu de sortie ou crossfade dans le menu déroulant en survolant le type de fondu voulu avec le curseur de votre souris.

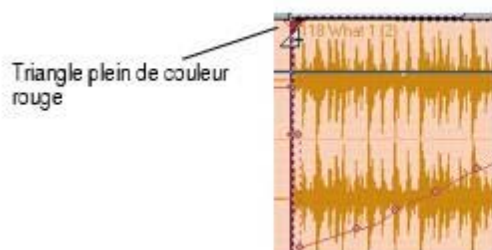
Un second menu vous proposant des enveloppes de fondus d'entrée, de fondu de sortie et de crossfade apparaît.

3. Cliquez sur l'enveloppe que vous désirez utiliser par défaut.

## Créer un fondu d'entrée en temps réel dans un clip

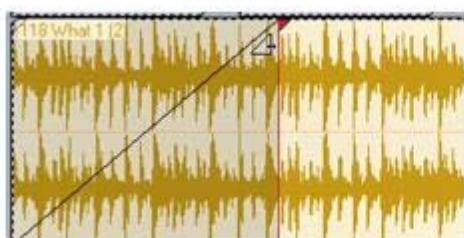
1. Dans le panneau Clips (vue Pistes), placez le curseur sur le coin supérieur du début d'un clip pour que le curseur prenne la forme : , et qu'une ligne rouge apparaisse au bord du clip.

Un triangle plein de couleur rouge indiquant que le marqueur de fondu est prêt à être déplacé apparaît en haut de la ligne rouge.



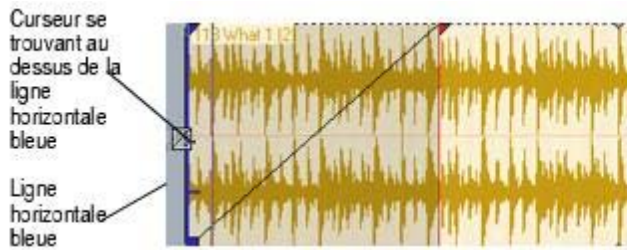
2. Quand votre curseur prend cette apparence et que le triangle apparaît, cliquez-déplacez vers la droite jusqu'à ce que votre fondu d'entrée fasse la longueur voulue.

À mesure que vous déplacez votre curseur, un fondu d'entrée se dessine sur votre clip et la ligne rouge qui marque la fin du fondu suit le mouvement de votre souris

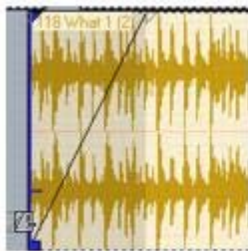



## Editer un fondu d'entrée dans un clip

- Pour déplacer l'ensemble du fondu d'entrée plus loin dans le clip, cliquez-déplacez votre curseur au dessus de la petite ligne horizontale bleue située au quart de la ligne verticale bleue en partant du bas.



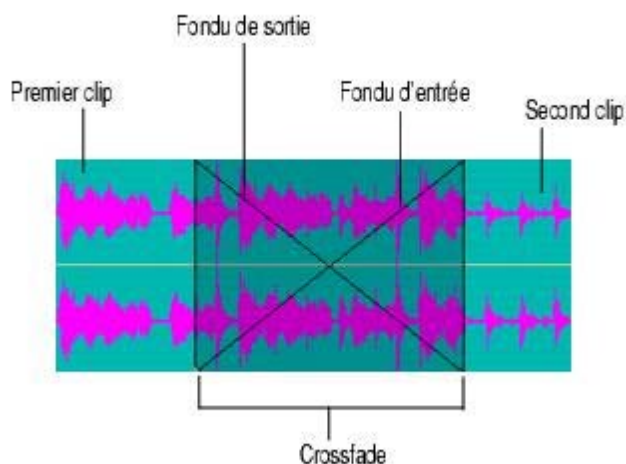
- Pour ne déplacer que le point de départ du fondu d'entrée, cliquez-déplacez votre curseur sous la petite ligne horizontale bleue.



- Pour supprimer un fondu d'entrée d'un clip audio, il vous suffit de déplacer la poignée triangulaire de fondu  jusqu'au début du clip. Le triangle plein de couleur bleue situé en haut de la poignée du clip vous indique que si vous déplacez le bord supérieur de cette poignée, vous déplacerez le fondu tout en rognant. Le rectangle plein de couleur bleue situé en bas de la poignée du clip vous indique que si vous déplacez le bas de cette poignée, vous éditez le bord en mode élastique, mais laisserez la fin du fondu d'entrée intacte.


## Créer un crossfade automatique (temps réel)

1. Dans la vue Pistes, cliquez sur le bouton mixte Activer/désactiver les crossfades automatiques situé à côté du bouton Magnétisme ou appuyez sur la touche **x**.
  2. Cliquez sur la flèche descendante du bouton mixte Activer/désactiver les crossfades automatiques, sélectionnez **Courbes de crossfade par défaut** et choisissez une courbe de crossfade.
  3. Sélectionnez et faites glisser le clip audio de sorte qu'il recouvre en partie un autre clip audio. La longueur du recouvrement doit correspondre à la longueur du Crossfade.
  4. Relâchez le bouton de la souris une fois le clip positionné.
- La boîte de dialogue Options de glisser-déplacer s'affiche.
5. Dans la boîte de dialogue Options de glisser-déplacer, cochez l'option Fusionner et cliquez sur OK.
  6. Les deux clips se chevauchent sur un Crossfade. Résultat :



Vous pouvez éditer les fondus d'entrée (fade-in) et de sortie (fade-out). Vous pouvez modifier le début, la fin et la position d'un fondu. Les procédures suivantes illustrent la marche à suivre pour les fondus d'entrée, mais la marche à suivre est la même pour les fondus de sortie :

### Modifier un fondu existant

1. Amenez le curseur sur le début d'un fondu de sortie ou la fin d'un fondu d'entrée, jusqu'à ce que le curseur prenne la forme : .
2. Faites un clic droit et choisissez le type de fondu désiré dans le menu qui apparaît.

### Modifier un crossfade existant

1. Amenez le curseur sur la zone où se situe le crossfade.
2. Faites un clic droit et choisissez le type de crossfade désiré dans le menu qui apparaît.

### Éditer ou créer des fondus à partir du menu Traitements

1. Sélectionnez le ou les clips sur lesquels vous désirez créer ou éditer des fondus d'entrée ou de sortie.
2. Sélectionnez **Traitements - Fondu sur les clips sélectionnés**.

La boîte de dialogue Fondu sur les clips sélectionnés s'ouvre.

3. Réglez les paramètres en fonction des indications fournies dans le tableau ci-dessous :

Paramètre...		Description...
Fondu d'entrée (ms)		Sélectionnez la durée du fondu d'entrée souhaité en millisecondes.
Fondu de sortie (ms)		Sélectionnez la durée du fondu de sortie souhaité en millisecondes.
Courbe de fondu d'entrée		Choisissez un type de courbe de fondu d'entrée. Vous avez le choix entre une courbe linéaire, lente ou rapide.
Courbe de fondu de sortie		Choisissez un type de courbe de fondu de sortie. Vous avez le choix entre une courbe linéaire, lente ou rapide.

Modifier les durées existantes		Cochez cette option si vous désirez modifier les durées des fondus. Il est inutile de cocher cette case si vous êtes en train de créer des fondus.
Modifier les courbes existantes		Sélectionnez cette option si vous voulez modifier les types de fondus existants. Il est inutile de cocher cette case si vous êtes en train de créer des fondus.
Ne s'affiche que si la touche Maj est enfoncée		Sélectionnez cette option si vous voulez appliquer les paramètres déjà définis sans avoir à ouvrir la boîte de dialogue. Cette option vous permet d'ignorer cette boîte de dialogue lors de la sélection de la commande. Si la case est cochée, la boîte ne s'affiche que lorsque vous appuyez sur Maj lors de la sélection de la commande.

4. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue.

SONAR crée ou édite les fondus en fonction des options que vous avez définies dans la boîte de dialogue correspondante.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation des boucles

---

Les boucles sont de petites portions (clips) audio numériques normalement conçues pour se répéter à l'infini, même si certaines boucles, dites « simples » sont destinées à n'être lues qu'une seule fois. Les clips Groove, souvent utilisés comme des boucles, sont des clips audio dotés d'informations de tempo et de hauteur prédéfinies. Les clips Groove réagissent automatiquement aux variations de tempo intervenant dans un projet. Leur note de référence peut être modifiée à l'aide de marqueurs de hauteur. Dans SONAR, vous pouvez importer des boucles conçues pour ACID™ ou des échantillons audio numériques, puis les convertir en clips Groove. Vous pouvez également enregistrer vos propres données audio et les transformer en clips Groove. Vous pouvez télécharger des clips Groove et des boucles sur le site [www.cakewalk.com](http://www.cakewalk.com).

## Remarque :

Les clips Groove et les boucles ACID sont chargés en RAM et peuvent occuper beaucoup de ressources mémoire. La mémoire est consommée uniquement lors de leur chargement initial. Vous pouvez donc en faire de multiples copies sans que des ressources supplémentaires soient nécessaires.

[Vue Construction des boucles](#)

[Vue Explorateur de boucles](#)

[Manipulation des boucles](#)

[Manipulation des clips Groove](#)

[Clips Groove MIDI](#)

[Importation de patterns Project5](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Vue Construction des boucles

---

C'est à partir de cette vue que se créent et s'éditent les clips Groove.

La barre d'outils de la vue Construction des boucles propose des outils d'édition des marqueurs de coupe et de réglages de pré-écoute des boucles.

Consultez :

[Commandes de la vue Construction des boucles](#)

Consultez également :

[Manipulation des boucles](#)

[Manipulation des clips Groove](#)

[Vue Construction des boucles](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Commandes de la vue Construction des boucles

---

Voici la liste des outils et des paramètres proposés par la vue Construction des boucles, ainsi que la description de leur fonction :

## Enregistrer la boucle en WAV

Ce bouton ouvre la boîte de dialogue Enregistrer sous. Le clip de la vue Construction des boucles est enregistré en tant que fichier clip Groove/Wave, stockant des informations de tempo et de hauteur. Il peut être ouvert dans SONAR ou ACID™. Pour plus de détails, consultez [Enregistrement des clips Groove en tant que fichiers Wave ou fichiers Wave ACID](#)

## Bouclage

Ce bouton permet de boucler un clip en l'étirant dans la vue Pistes. Les clips bouclés suivent les changements de tempo du projet. Cliquez sur le bouton Bouclage pour activer le bouclage des clips de la vue Pistes. Il suffit d'agrandir un clip par son bord gauche ou droit pour qu'il soit lu en boucle. Si vous activez le bouclage d'un clip, il se cale automatiquement sur le temps le plus proche (temps 1, 2, 4, 8, 16, etc.). SONAR calcule le nombre de temps approprié. Modifiez le nombre du champ Temps du clip pour changer le nombre total de temps dans le clip.

## Adaptation au tempo

Le bouton Adaptation au tempo permet à un clip de suivre le tempo d'un projet au cours de son évolution. Lorsque ce bouton est enclenché, SONAR agrandit ou raccourcit le clip en fonction du tempo du projet. Pour ce faire, SONAR se base sur le paramètre Tempo d'origine.

## Temps dans le clip

C'est le nombre total de temps dans le clip.

## Tempo d'origine

Tempo auquel a été enregistré le clip.

## Suivre la hauteur du projet

Cette option transpose, si nécessaire, la boucle sur la hauteur du projet (à définir sur la barre Marqueurs). Une boucle enregistrée en C (do) et exploitée dans un projet en A (la) sera transposée de trois demi-tons vers le bas si l'option Suivre la hauteur du projet est active. Vous pouvez aussi insérer sur la règle temporelle des marqueurs chargés de faire évoluer la hauteur du projet. Ces « marqueurs de hauteur » affectent uniquement les clips Groove dont la fonction Suivre la hauteur du projet est active.

## Note de référence

La note de référence correspond à la tonalité dans laquelle la boucle a été enregistrée à l'origine. La fonction Suivre la hauteur du projet se sert cette information pour transposer la boucle sur la hauteur par défaut du projet et sur celle indiquée par les marqueurs de hauteur.

## Hauteur (demi-tons)

Il est possible de régler la hauteur d'un clip séparément de la hauteur générale du projet via le paramètre

Hauteur (demi-tons). Une valeur positive fait monter le clip de ce nombre de demi-tons. Une valeur négative fait baisser le clip de ce nombre de demi-tons. N'oubliez pas que si l'option Suivre la hauteur du projet est cochée, le clip suit la hauteur du projet. Les transpositions effectuées alors que cette option est cochée concernent la hauteur du projet, pas celle du clip.

Exemple : Le projet est réglé sur une tonalité de C (do). Le clip a une tonalité de D (ré). Si l'option Suivre la hauteur du projet est cochée, la hauteur du clip est automatiquement abaissée de deux demi-tons. La valeur saisie dans le champ Hauteur (demi-tons) transpose la hauteur à partir de C (do). Si vous saisissez « -1 », la hauteur sera abaissée d'un demi-ton supplémentaire, à B (si).

Autre exemple : Le clip a une tonalité de E (mi) et vous souhaitez le ramener à D (ré). Si l'option Suivre la hauteur du projet n'est pas activée, il suffit d'indiquer la valeur « -2 » dans le champ Hauteur (demi-tons) pour que le clip soit transposé de E (mi) vers D (ré), soit -2 demi-tons).

## Hauteur (centièmes)

Le champ Hauteur (centièmes) permet de régler plus finement la hauteur ou de transposer le clip d'une valeur de 50 centièmes au maximum. 100 centièmes font un demi-ton. Le fait de régler le champ Hauteur (centièmes) sur « 1 » élève la hauteur d'un centième de demi-ton. Ce paramètre permet notamment de corriger un clip légèrement désaccordé, de manière à ce qu'il s'intègre parfaitement aux autres clips du projet.

## Menu Tranches

Le menu Tranches permet de régler la résolution utilisée lors de la création des marqueurs, qui « découpent » le clip bouclé. Ce menu utilise les durées de notes standard :

- Rondes
- Blanches
- Noires
- Croches
- Doubles croches
- Triples croches

Les marqueurs automatiques sont alignés sur la résolution des notes, en fonction du réglage du curseur. Ainsi, lorsque la résolution est réglée sur Croches, il y a huit marqueurs par mesure.

Cette commande fonctionne particulièrement bien sur des parties audio comportant de subtiles variations de volume et peu de transitoires accentués.

Dans un clip bouclé, les marqueurs permettent de préserver la synchronisation de l'audio au moment considéré. S'il y a trop ou trop peu de marqueurs, des bruits parasites pourront apparaître lorsque le clip bouclé sera étiré.

## Détection des transitoires (%)

La commande Détection des transitoires détecte les transitoires de vos clips audio et place un marqueur au début et à la fin de chacun d'entre eux. Plus vous augmenterez la sensibilité de l'outil (en augmentant la valeur), plus le nombre de transitoires mineurs sera élevé, et plus les marqueurs seront nombreux.

## Arrêter pré-écoute

La lecture de la boucle est interrompue.

## Pré-écoute boucles

La boucle sélectionnée est répétée en boucle. Utilisez la commande Arrêter pré-écoute pour arrêter la lecture.

## **Activer pré-écoute automatique des tranches**

Lit une tranche lorsque vous cliquez dessus.

## **Cliquer sur la boucle de pré-écoute automatique**

Lit en boucle la tranche sélectionnée.

## **Bus de pré-écoute**

Permet de choisir le bus principal par lequel vous souhaitez écouter le clip.

## **Propriétés**

Le bouton Propriétés ouvre la boîte de dialogue Propriétés du clip.

## **Sélectionner**

Utilisez cet outil pour déplacer les marqueurs sur la barre Marqueurs.

## **Gomme**

L'outil Gomme permet de supprimer des marqueurs de la barre Marqueurs.

## **Réinitialisation des marqueurs**

Ce bouton ramène tous les marqueurs générés automatiquement vers leur position d'origine et active ceux qui ont été désactivés. Par contre, les marqueurs créés manuellement ne sont pas modifiés.

## **Tranche précédente**

Déplace la sélection de tranche vers la tranche précédente. Cliquez sur une tranche pour la sélectionner.

## **Tranche suivante**

Déplace la sélection de tranche vers la tranche suivante. Cliquez sur une tranche pour la sélectionner.

## **Afficher/Masquer enveloppe de gain**

Ce bouton permet d'afficher ou de masquer l'enveloppe de gain du clip. Chacune des tranches du clip dispose de son propre segment d'enveloppe. Vous pouvez l'ajuster en glissant le segment vers le haut ou vers le bas.

## **Afficher/Masquer enveloppe de panoramique**

Ce bouton permet d'afficher ou de masquer l'enveloppe de panoramique du clip. Chacune des tranches du clip dispose de son propre segment d'enveloppe. Vous pouvez l'ajuster en glissant le segment vers le haut ou vers le bas.

## **Afficher/Masquer enveloppe de hauteur**

Ce bouton permet d'afficher ou de masquer l'enveloppe de hauteur du clip. Chacune des tranches du clip dispose de son propre segment d'enveloppe. Vous pouvez l'ajuster en glissant le segment vers le haut ou vers le bas.

## **Gain de la tranche**

Modifie le gain de la tranche sélectionnée.

## **Panoramique de la tranche**

Règle le panoramique de la tranche sélectionnée. Négatif à gauche et positif à droite.

## Hauteur de la tranche

Règle la hauteur de la tranche sélectionnée. Le premier champ correspond aux demi-tons, le second aux centièmes.

## Marqueurs de coupe

La vue Construction des boucles propose deux types de marqueurs de coupe : les marqueurs automatiques et les marqueurs manuels. Les marqueurs automatiques s'affichent en rouge et sont générés par SONAR lorsque vous activez le bouclage d'un clip. Ça n'est pas le cas lorsque vous importez un fichier Wave ACID dans SONAR. Les fichiers ACID importés dans SONAR apparaissent uniquement avec des marqueurs de coupe manuels. Les marqueurs manuels sont affichés en violet. Tout marqueur inséré ou déplacé vire au violet afin de signaler qu'il a été édité. Consultez [Pour éditer les marqueurs de coupe d'un clip Groove](#)

## Mise à l'échelle audio

La mise à l'échelle audio correspond à l'augmentation ou la diminution de la taille de la forme d'onde dans un clip. La mise à l'échelle audio vous permet d'effectuer une édition précise en zoomant sur les parties de l'onde proches du passage par le zéro (silence), tout en préservant la taille de la piste. En n'affichant que les parties à faible volume d'un clip, vous pouvez effectuer des éditions très précises.

L'échelle audio se trouve dans la partie la plus à gauche de la vue Construction des boucles.

Cette règle dispose de trois options d'affichage :

- Pourcentage--affiche l'échelle audio en pourcentage. Par exemple, si le plus haut pourcentage de la règle indique 2,0 %, alors seules les parties de la forme d'onde situées dans les 2 % autour du passage par zéro apparaissent dans le clip.
- dB--affiche l'échelle audio en dB. Par exemple, si la plus haute valeur en dB dans la règle indique -36, alors seules les parties de la forme d'onde situées 36 dB sous 0 apparaissent dans le clip.
- Facteur de zoom--affiche l'échelle audio sous la forme d'un facteur. Par exemple, si le facteur de zoom indique 10, alors un zoom de facteur 10 est appliqué à la forme d'onde.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>


[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>








# Vue Explorateur de boucles

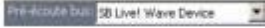
L'Explorateur de boucles de SONAR permet de pré-écouter les fichiers Wave avant de les faire glisser dans la vue Pistes. Lors de la pré-écoute d'un clip Groove, la lecture se fait au tempo et dans la tonalité en vigueur dans le projet en cours.

Plusieurs méthodes permettent d'accéder à l'Explorateur de boucles :

- Sélectionnez **Affichage-Explorateur de boucles**.
- Cliquez sur l'icône Explorateur de boucles  de la barre d'outils Vues.
- Appuyez sur Alt+1

La barre d'outils de l'Explorateur de boucles comprend les outils suivants :

Outil...		Nom...		Fonction...
		Dossier parent		Permet de revenir sur le dossier parent du dossier ouvert.
		Actualiser		Actualise le contenu du dossier ouvert.
		Explorateur Windows		Ouvre l'explorateur Windows sur le même dossier que l'Explorateur de boucles.
		Lecture		Lance la lecture du fichier média sélectionné.
		Stop		Arrête la lecture du fichier sélectionné.
		Pré-écoute automatique		Lance la pré-écoute d'un fichier par simple clic sur celui-ci depuis l'Explorateur de boucles. Si le fichier sélectionné est un clip Groove, celui-ci est lu au tempo du projet, dans la tonalité du projet.
		Affichage		Permet de sélectionner le mode d'affichage des fichiers dans la liste : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grandes icônes</li> <li>• Petites icônes</li> <li>• Liste</li> <li>• Détails--affiche la taille du fichier, ainsi que les dates de création et de dernière modification du</li> </ul>

				fichier
		Bus de pré-écoute		Sélectionne le bus principal au travers duquel vous souhaitez écouter la boucle.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Arborescence

---

L'arborescence affiche tous les fichiers et dossiers disponibles sur le disque sélectionné.

Consultez également :

[Pré-écoute d'un clip Groove](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Panneau Contenu

---

Le panneau Contenu liste les dossiers et fichiers du dossier actif.

## Pré-écoute d'un clip Groove

1. Cliquez sur le bouton Pré-écoute automatique de la barre d'outils de l'Explorateur de boucles.
2. Cliquez sur un fichier Wave présent dans le panneau Contenu.

Chaque fichier Wave sélectionné est alors pré-écouté. Vous pouvez également sélectionner plusieurs fichiers et les lire simultanément. Ou

1. Sélectionnez un fichier Wave dans le panneau Contenu.
2. Cliquez sur le bouton Lecture de la barre d'outils de l'Explorateur de boucles.
3. Pour arrêter la lecture du fichier Wave sélectionné, appuyez ensuite sur le bouton Stop.

Lors de la pré-écoute d'un clip Groove depuis l'Explorateur de boucles, le clip est lu dans la tonalité du projet, au tempo du projet.

## Glisser-déposer une boucle dans un projet

1. Cliquez sur un fichier Wave de l'Explorateur de boucles, puis faites-le glisser vers la vue Pistes.
2. Déposez ensuite le fichier Wave à la position souhaitée de la piste en question. Si vous relâchez le fichier au-delà de la dernière piste du projet, une nouvelle piste est automatiquement créée.

## Glisser-déposer plusieurs boucles dans un projet

1. Sélectionnez un premier fichier Wave puis choisissez les autres tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.
2. Faites glisser les fichiers Wave de l'Explorateur de boucles jusque dans la vue Pistes.
3. Déposez ensuite les fichiers Wave à la position souhaitée du projet, dans la vue Pistes.

Dans la vue Pistes, les fichiers Wave sélectionnés apparaissent alors sur des pistes différentes, à la position choisie.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Manipulation des boucles

---

Vous pouvez transformer n'importe quel clip en boucle en cochant la case Bouclage de la boîte de dialogue Propriétés du clip. Une fois le bouclage activé, il suffit d'agrandir le clip en faisant glisser ses bords pour que son contenu soit automatiquement répété en boucle. Vous pouvez activer le bouclage de différentes manières :

## Activation ou désactivation du bouclage d'un clip


1. Double-cliquez sur le clip que vous souhaitez boucler.

La vue Construction des boucles s'affiche à l'écran.

2. Dans la vue Construction des boucles, cliquez sur le bouton Bouclage .


Ou Dans la vue Pistes, sélectionnez un clip et appuyez sur Ctrl+L ou sélectionnez **Edition-Bouclage de clip Groove**.

## Création de répétitions d'une boucle

1. Si vous souhaitez que la boucle se répète à des intervalles de temps précis, il faut régler la valeur de magnétisme en conséquence.
2. Placez le curseur sur le bord du clip dont le bouclage a été activé, puis attendez qu'il ressemble à ceci .
3. Cliquez ensuite sur le bord de début ou de fin du clip et faites-le glisser vers la gauche (bord de début) ou vers la droite (bord de fin).

Le clip se répète alors jusqu'à ce que vous arrêtiez de le faire glisser.

## Répéter partiellement une boucle

1. Placez le curseur sur le bord du clip dont le bouclage a été activé, puis attendez qu'il ressemble à ceci .
2. Cliquez ensuite sur le bord de début ou de fin du clip et faites-le glisser vers la gauche (bord de début) ou vers la droite (bord de fin).

Si le bouton Magnétisme est enclenché, vous pouvez créer une boucle partielle. Sa longueur est soumise au réglage Magnétisme. Ainsi, si le Magnétisme est réglé à la noire, la durée minimale de la répétition partielle correspondra à une noire, c'est-à-dire à un quart de mesure.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Manipulation des clips Groove

---

Les clips Groove sont des fichiers .wav dont le principe est semblable à celui des boucles ACID de Sonic Foundry (SONAR propose également des clips Groove MIDI, consultez la rubrique [Clips Groove MIDI](#)

). Les clips Groove contiennent diverses informations relatives à leur contenu audio (tempo d'origine, hauteur d'origine, nombre de temps de la boucle) ainsi que des informations sur les transitoires audio. Consultez :

[Principe des clips Groove dans SONAR](#)

[Utilisation des clips Groove](#)

[Création et édition des clips Groove](#)

[Utilisation des marqueurs de hauteur dans la vue Pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Principe des clips Groove dans SONAR

---

Les clips Groove intègrent des informations permettant de modifier leur tempo et leur hauteur. Ils peuvent suivre les changements de tempo et de hauteur du projet et ajuster leur hauteur sur celle des marqueurs de hauteur rencontrés. Ces marqueurs de hauteur, permettant de transposer les clips Groove, s'ajoutent sur la règle temporelle de la vue Pistes. Lorsque la position de lecture franchit un marqueur de hauteur, SONAR transpose les clips Groove par rapport à leur note de référence. Si le projet ne comporte aucun marqueur de hauteur, les clips Groove restent lus à leur hauteur d'origine. La hauteur par défaut des projets est C (Do).

## Remarque :

Lors de la manipulation des clips Groove, faites bien la différence entre tonalité et hauteur. La tonalité du projet n'a aucun effet sur les clips Groove. La hauteur des clips Groove dont la fonction Suivre la hauteur du projet est activée est dictée par les marqueurs de hauteur insérés sur la règle temporelle. En l'absence de marqueurs de hauteur dans le projet, ces clips Groove sont lus à la hauteur définie sur la barre Marqueurs (hauteur par défaut: C (do)).

## Remarque :

Les clips Groove doivent avoir une longueur d'au moins un temps. Si vous tentez de boucler un clip plus court, vous risquez d'entendre une distorsion et des bruits parasites.

## Remarque :

Lors de la manipulation des clips Groove, faites bien la différence entre **tonalité** et **hauteur**. La tonalité du projet n'a aucun effet sur les clips Groove. La hauteur des clips Groove dont la fonction Suivre la hauteur du projet est activée est dictée par les marqueurs de hauteur insérés sur la règle temporelle. En l'absence de marqueurs de hauteur dans le projet, les clips Groove sont lus à la hauteur définie sur la barre Marqueurs (hauteur par défaut : C (do)).

## Remarque :

Les clips Groove doivent avoir une longueur d'au moins un temps. Si vous tentez de boucler un clip plus court, vous risquez d'entendre une distorsion et des bruits parasites.

Consultez également :

[Manipulation des clips Groove](#)

[Utilisation des clips Groove](#)

[Création et édition des clips Groove](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation des clips Groove

---

L'exploitation des clips Groove est extrêmement simple, car ils s'adaptent automatiquement au tempo et aux marqueurs de hauteur du projet. Vous pouvez importer des boucles existantes ou créer les vôtres depuis la vue Construction des boucles.

## Importation d'un clip Groove dans le projet

1. Sélectionnez une piste dans la vue Pistes.
2. Déplacez la position de lecture vers l'endroit où vous souhaitez faire commencer le clip.
3. Sélectionnez **Fichier-Importer-Audio** dans le menu.

La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.

4. Placez-vous dans un dossier contenant des clips Groove et choisissez-en un.
5. Cliquez sur Ouvrir.

Ou

1. Ouvrez l'Explorateur de boucles.
2. Placez-vous dans un dossier contenant des clips Groove.
3. Faites glisser un clip jusqu'à la vue Pistes, ou double-cliquez dessus pour l'insérer à la position de lecture.
4. Le clip s'affiche dans la piste à l'endroit du projet où il a été déposé. Si vous souhaitez placer le clip sur une nouvelle piste, déposez-le après la dernière piste du projet.

Par défaut, les clips Groove sont transposés sur la hauteur du projet et leur bouclage est activé.

## Réglage de la hauteur par défaut du projet

1. Si nécessaire, affichez la barre Marqueurs en choisissant **Affichage-Barres d'outils**. Dans la boîte de dialogue Barres d'outils qui s'affiche, cliquez sur Marqueurs, puis sur OK.
2. À partir de la barre Marqueurs, sélectionnez une hauteur dans le menu déroulant Hauteur par défaut du clip Groove.

Votre projet utilise alors la note de référence des clips pour les transposer vers la hauteur du projet. Il suffit ensuite d'insérer des marqueurs de hauteur dans le projet pour changer la hauteur. Pour en savoir plus les marqueurs de hauteur, consultez la rubrique [Utilisation des marqueurs de hauteur dans la vue Pistes](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Création et édition des clips Groove

---

Tout fichier ou clip audio peut être converti en clip Groove. Les clips Groove intègrent des informations de tempo, de signature rythmique et de hauteur, utilisées par SONAR pour transposer et étirer les clips afin de les adapter au projet. En général, le bouclage est activé sur les clips Groove : vous pouvez donc créer des répétitions par simple agrandissement ou raccourcissement à la souris, à partir de la vue Pistes. Le bouclage des clips Groove est généralement activé, mais vous pouvez très bien le désactiver. Lorsque le bouclage d'un clip Groove est activé, les coins de ce dernier sont arrondis. Il est parfois utile de créer des clips qui suivent le tempo et la tonalité du projet, sans qu'ils soient pour autant lus en boucle. Liste des attributs intégrés à chaque clip Groove :

- Nombre de temps du clip--Nombre de noires dans le clip. Un clip de quatre mesures en 4/4 doit contenir 16 temps. Quand vous activez le bouclage d'un clip, SONAR calcule le nombre de temps du clip à l'aide d'un algorithme. En général, ce calcul est précis. Dans certains cas, toutefois, notamment lorsque le tempo du clip est très lent ou très rapide, ou que le nombre de temps du clip est inhabituel, ce nombre doit être spécifié manuellement dans le champ Temps du clip.
- Tempo d'origine--Le tempo d'origine de l'enregistrement. C'est en fonction de ce tempo que SONAR ajuste le clip à celui du projet. Cette information est nécessaire pour permettre à SONAR d'étirer/raccourcir le clip.

**Remarque :** Lorsque vous activez le bouclage d'un clip, SONAR calcule le tempo d'origine du clip. Hormis lorsque la longueur du clip correspond à un nombre exact de temps ou de mesures, le tempo d'origine calculé par SONAR peut alors varier par rapport au tempo d'enregistrement. Ces fluctuations sont en général très faibles et n'affectent pas la qualité du clip Groove créé.

- Note de référence--Tonalité à laquelle le clip a été enregistré. SONAR prend en compte ce paramètre lors de la transposition du clip sur la hauteur du projet.

Ces attributs peuvent être édités dans la vue Construction des boucles. Pour de plus amples informations sur la vue Construction des boucles, consultez [Vue Construction des boucles](#)

## Pour régler le nombre de temps d'un clip groove :

Lorsque vous ouvrez un clip dans la vue Construction des boucles, SONAR en détermine le nombre de temps. Dans certains cas, ce nombre peut être incorrect. Le nombre de temps du clip ne peut être modifié que si le bouclage du clip est activé.

Procédure de réglage du champ Temps du clip.

- Cliquez sur le bouton + ou - situé à droite du champ Temps du clip jusqu'à ce que s'affiche la valeur correcte.

## Modifier l'affichage de la règle temporelle de la vue Construction des boucles

Vous pouvez afficher la règle temporelle de la vue Construction des boucles par mesures ou par échantillons. Pour basculer d'un mode à l'autre, double-cliquez sur la règle temporelle.

## Régler le tempo d'un clip Groove

Lorsque vous créez un nouveau clip Groove, SONAR cale le tempo de ce clip sur le tempo du projet en cours. Pour que le clip puisse ensuite s'adapter au tempo du projet (agrandissement/raccourcissement), vous devez indiquer le tempo auquel le clip a été enregistré, dans le champ Tempo d'origine. Le tempo d'un clip ne peut être modifié que si la fonction d'adaptation au tempo du clip est activée.

Procédure de réglage du champ Tempo d'origine.

- Cliquez sur le bouton + ou - situé à droite du champ Tempo d'origine jusqu'à ce que s'affiche le

bon tempo. Pour une plus grande précision, double-cliquez sur le champ Tempo d'origine, puis saisissez directement la valeur de tempo.

## Découpage d'un clip

1. Dans le panneau Clips, double-cliquez sur l'un des clips.  
Ce clip s'ouvre dans la vue Construction des boucles.
2. Découpez ensuite le clip selon l'une des méthodes suivantes :

Pour...		Procédure...
Découper le clip sur des valeurs de note		Placez le curseur Résolution des tranches sur la valeur de note désirée. Le curseur Résolution des tranches est réglable de la ronde à la quadruple croche. En le réglant à la noire, par exemple, vous insérez quatre marqueurs par mesure.
Découper le clip sur les crêtes de transitoires		Déplacez le curseur Détection des transitoires vers la droite, jusqu'à ce que les transitoires du clip soient encadrés par des marqueurs.
Découper le clip à la main		Placez la souris au-dessus de la règle temporelle, puis insérez un marqueur en effectuant un double clic. Si besoin est, faites ensuite glisser ce marqueur vers le début ou la fin d'un transitoire.

3. Lancez la lecture, puis ajustez, si nécessaire, le découpage du clip.

Remarque : Vous pouvez découper les clips à l'aide de l'une ou l'autre de ces méthodes. Si vous vous servez à la fois des curseurs Résolution des tranches et Détection des transitoires, deux marqueurs risquent de se placer côte à côte. S'ils sont trop proches, ils seront automatiquement fusionnés. Les marqueurs manuels ne fusionnent jamais automatiquement.

## Transposition d'un clip Groove sur la hauteur du projet

La procédure ci-dessous vous permet de forcer le clip Groove à suivre la hauteur par défaut du projet.

1. Double-cliquez sur le clip que vous voulez transposer sur la hauteur du projet.  
Ce clip s'ouvre dans la vue Construction des boucles.
2. Cliquez ensuite sur le bouton Suivre la hauteur du projet.

## Transposer un clip Groove par demi-tons

Voici comment transposer un clip d'un certain nombre de demi-tons.

1. Double-cliquez sur le clip que vous voulez transposer sur la hauteur du projet.  
Ce clip s'ouvre dans la vue Construction des boucles.
2. Si le bouton Suivre la hauteur du projet est enclenché, désactivez-le.
3. Dans le champ Hauteur (demi-tons), indiquez le nombre de demi-tons dont le clip doit être transposé. Le fait de régler le champ Hauteur (demi-tons) sur une valeur négative abaisse la hauteur du clip. Une valeur positive relève par contre la hauteur du clip.

## Réglage « fin » d'un clip Groove

La procédure suivante permet d'effectuer le réglage fin d'un clip.



1. Double-cliquez sur le clip que vous voulez transposer sur la hauteur du projet.

Ce clip s'ouvre dans la vue Construction des boucles.

2. Dans le champ Réglage fin (centièmes), indiquez le nombre de centièmes dont le clip doit être transposé. Ce champ offre une plage de réglage comprise entre -50 (hauteur abaissée d'un quart de ton) et 50 (hauteur relevée d'un quart de ton).

## Pour éditer les marqueurs de coupe d'un clip Groove

Le tableau ci-dessous vous explique comment créer et éditer les marqueurs de coupe à partir de la vue Construction des boucles.

Pour...		Procédure...
Ajouter un marqueur de coupe		Placez le curseur sur la barre Marqueurs, puis double-cliquez au début d'un transitoire.
Supprimer un marqueur de coupe		Sélectionnez l'outil Gomme  , puis cliquez sur un marqueur.
Déplacer un marqueur de coupe		Cliquez sur un marqueur, puis faites-le glisser.
Réinitialiser des marqueurs de coupe à leur position d'origine		Cliquez sur le bouton Réinitialisation des marqueurs  .

Pour plus d'informations sur les marqueurs de coupe, voir [Marqueurs de coupe](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Édition des tranches

---

Chaque tranche (espace entre les marqueurs de coupe) peut être ajustée dans la vue Construction des boucles. Les attributs de tranche suivants peuvent être modifiés :

- Gain
- Panoramique
- Hauteur

## Pré-écouter une tranche de clip Groove

1. Double-cliquez sur un clip pour ouvrir la vue Construction des boucles.
2. Cliquez sur le bouton Activer pré-écoute automatique des tranches.
3. Cliquez sur une tranche pour l'écouter.

## Régler le gain d'une tranche de clip Groove

1. Dans la vue Construction des boucles, sélectionnez la tranche dont vous désirez régler le gain.
2. Dans le champ Gain de la tranche, cliquez sur les boutons plus ou moins pour modifier la valeur du gain.

Ou Cliquez entre les touches plus et moins, jusqu'à ce que le curseur se transforme en une flèche double. Faites-la glisser vers le haut pour augmenter la valeur et vers le bas pour la diminuer.

## Régler le panoramique d'une tranche de clip Groove

1. Dans la vue Construction des boucles, sélectionnez la tranche dont vous désirez régler le panoramique.
2. Dans le champ Panoramique de la tranche, cliquez sur les boutons plus ou moins pour modifier la valeur du panoramique. Négatif à gauche et positif à droite.

## Régler la hauteur d'une tranche de clip Groove (demi-tons)

1. Dans la vue Construction des boucles, sélectionnez la tranche dont vous désirez régler la hauteur.
2. Dans le premier champ Hauteur de la tranche, cliquez sur les boutons plus ou moins pour modifier la valeur de la hauteur.

## Régler la hauteur d'une tranche de clip Groove (centièmes)

1. Dans la vue Construction des boucles, sélectionnez la tranche dont vous désirez régler la hauteur.
2. Dans le deuxième champ Hauteur de la tranche, cliquez sur les boutons plus ou moins pour modifier la valeur de la hauteur.

## Régler le gain, le panoramique et la hauteur de la tranche à l'aide des enveloppes de tranche

Vous pouvez modifier le gain des enveloppes, les réglages du panoramique et/ou de la hauteur en faisant glisser l'enveloppe de cette tranche vers le haut ou vers le bas.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrement des clips Groove en tant que fichiers Wave ou fichiers Wave ACID

---

Une fois que vous avez créé un clip Groove dans SONAR, vous pouvez l'enregistrer en tant que clip Groove/fichier Wave, compatible avec les fichiers Wave au format ACID.

## Enregistrer un clip Groove en tant que fichier Riff Wave/ fichier Wave au format ACID

1. Si ce n'est pas encore fait, créez un clip Groove. Consultez [Création et édition des clips Groove](#).
1. Dans la vue Construction des boucles, cliquez sur l'icône Enregistrer.

La boîte de dialogue Enregistrer sous s'affiche.

2. Utilisez la barre d'outils de la boîte de dialogue Enregistrer sous pour accéder au répertoire où vous désirez enregistrer votre fichier.
3. Dans le champ Nom de fichier, saisissez un nom pour le fichier.
4. Cliquez sur le bouton Enregistrer.

## Glisser-déplacer un clip Groove vers une autre application

Vous pouvez faire glisser et déplacer des clips de SONAR vers une autre application ou un autre dossier de Windows. Quand vous faites glisser un fichier de SONAR, le fichier source est copié et la copie est placée dans le nouveau dossier ou la nouvelle application.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

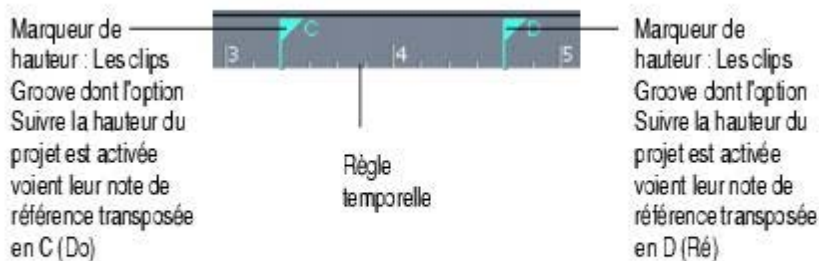
<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation des marqueurs de hauteur dans la vue Pistes

Les marqueurs de hauteur permettent de modifier la hauteur à laquelle les clips Groove sont joués. Tous les clips Groove de SONAR dont l'option Suivre la hauteur du projet est active sont transposés dès qu'ils rencontrent un marqueur de hauteur dans SONAR. En l'absence de marqueur de hauteur, tous les clips Groove sont lus suivant la hauteur par défaut du projet, sauf si la fonction Suivre la hauteur du projet est désactivée.



## Activer l'option Suivre la hauteur du projet

1. Faites un clic droit sur le clip et choisissez Propriétés du clip dans le menu contextuel. La boîte de dialogue Propriétés du clip s'affiche à l'écran.
2. Sous l'onglet Clips Groove, cochez la case Suivre la hauteur du projet.
3. Assurez-vous que les paramètres du champ Note de référence sont corrects. Lorsque votre projet atteint un marqueur de hauteur, SONAR transpose les clips Groove dont l'option Suivre la hauteur du projet est activée. La valeur de transposition correspond à la différence entre la note de référence du clip et la hauteur du projet courant.
4. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue.

## Modifier la hauteur par défaut d'un projet

1. Si la barre Marqueurs n'est pas présente à l'écran, affichez-la en choisissant **Affichage-Barres d'outils-Marqueurs**.
2. Sélectionnez la hauteur par défaut pour votre projet dans le menu déroulant Hauteur par défaut du clip Groove, sur la droite de la barre d'outils.

SONAR transpose chaque clip Groove dont l'option Suivre la hauteur du projet est activée. La valeur de la transposition correspond à la différence entre la note de référence du clip et la hauteur du projet courant. À chaque emplacement des marqueurs de hauteur, la hauteur de votre projet sera modifiée. Si vous n'insérez aucun marqueur de hauteur, votre projet reste à la hauteur par défaut.

## Création d'un marqueur de hauteur

1. Dans la vue Pistes, faites un clic droit sur la règle temporelle.
2. Sélectionnez Créer un marqueur dans le menu qui s'affiche.
3. La boîte de dialogue Marqueur apparaît.
4. Sélectionnez une hauteur dans la liste déroulante Hauteur clip Groove.
5. Cliquez sur OK.

## Déplacement d'un marqueur de hauteur

- Cliquez sur un marqueur de hauteur puis faites-le glisser jusqu'à l'endroit désiré dans la règle temporelle.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Clips Groove MIDI

Les clips Groove MIDI sont des clips MIDI pouvant être déroulés comme les clips Groove audio. Vous pouvez par ailleurs faire en sorte que SONAR transpose les clips Groove MIDI lorsque des marqueurs de hauteur sont atteints.

Un clip MIDI peut être transformé en clip Groove MIDI (ou vice versa) en sélectionnant le clip puis en utilisant la commande **Edition-Bouclage de clip Groove**. Les clips MIDI dont la fonction Clip Groove est activée présentent des *bords biseautés* dans le panneau Clips.

Autres fonctions des clips Groove MIDI :

- Vous pouvez dérouler des copies dans n'importe quelle direction (comme pour les clips Groove audio). Le paramètre Magnétisme détermine les positions (le cas échéant) sur lesquelles vous pouvez faire démarrer les copies des clips ainsi déroulés.
- Vous pouvez éditer individuellement une copie sans pour autant modifier les autres copies (*contrairement* à ce qui se passe avec les clips Groove audio). **Remarque** : Si par la suite, vous faites glisser une extrémité de votre clip Groove MIDI sur une zone éditée, toutes vos modifications seront perdues.
- Toutes les nouvelles copies sont basées sur le premier clip (comme pour les clips Groove audio). Toutefois, si vous divisez une copie de son clip source d'origine, la répétition devient indépendante. SONAR considère toute copie de clip comme un clip d'origine.
- Vous pouvez importer des clips Groove MIDI à l'aide de la boîte de dialogue Importer MIDI ou de la vue Explorateur de boucles. Il est également possible de les glisser à partir de l'explorateur Windows.
- Vous pouvez pré-écouter les clips Groove MIDI dans la boîte de dialogue Importer MIDI.
- Les clips Groove MIDI peuvent être édités de la même manière que les clips MIDI normaux.

Pour des informations détaillées, consultez les procédures suivantes, ainsi que [Exportation et importation de clips Groove MIDI](#)

[Activer ou désactiver la fonction Groove pour un clip MIDI](#)

[Créer des répétitions d'un clip Groove MIDI](#)

[Transposer un clip Groove MIDI](#)

[Transposer un clip Groove MIDI à l'aide de marqueurs de hauteur](#)

## Activer ou désactiver la fonction Groove pour un clip MIDI

- Sélectionnez le clip et appuyez sur Ctrl+L.

Ou


- Sélectionnez le clip puis utilisez la commande **Edition-Bouclage de clip Groove**.

Ou

- Faites un clic droit sur le clip et choisissez **Bouclage de clip Groove** dans le menu contextuel.

Les clips MIDI dont la fonction Clip Groove est activée présentent des *bords biseautés* dans le panneau Clips.

## Créer des répétitions d'un clip Groove MIDI

1. Si vous souhaitez que le clip se répète à des intervalles de temps précis, configurez la valeur Magnétisme en conséquence.
2. Déplacez le curseur sur une extrémité du clip, jusqu'à ce qu'il ressemble à ceci . Lorsque le curseur se modifie, cliquez sur une des extrémités du clip et faites-le glisser vers la droite (pour le glisser vers la fin) ou vers la gauche (pour le glisser vers le début).

Le clip se répète alors jusqu'à ce que vous arrêtiez de le faire glisser.

## Transposer un clip Groove MIDI

1. Sélectionnez le clip Groove MIDI.
2. Tout en maintenant la touche Alt enfoncée, appuyez sur la touche + ou - du clavier de votre ordinateur pour augmenter ou diminuer la hauteur du clip, demi-ton par demi-ton. Il n'est pas nécessaire d'interrompre la lecture.

Ou

1. Faites un clic droit sur le clip et choisissez **Propriétés du clip** dans le menu contextuel.

La boîte de dialogue Propriétés du clip s'affiche à l'écran.

2. Sous l'onglet Clips Groove, dans le champ Hauteur (demi-tons), réglez le nombre de demi-tons dont vous souhaitez transposer le clip. Des nombres négatifs transposeront le clip vers le bas, des nombres positifs le transposeront vers le haut.

Ces deux méthodes permettent de transposer le clip d'origine et toutes ses répétitions. Un nombre positif ou négatif, qui correspond à la valeur de la transposition attribuée au clip, est affiché entre parenthèses sur le clip d'origine.

Si vous utilisez des marqueurs de hauteur pour transposer un clip, toutes les valeurs de transposition ajoutées au clip par l'une des deux méthodes ci-dessus modifieront la hauteur finale.

## Transposer un clip Groove MIDI à l'aide de marqueurs de hauteur

Suivez la même méthode que pour les clips Groove audio : voir [Utilisation des marqueurs de hauteur dans la vue Pistes](#)

Consultez également :

[Exportation et importation de clips Groove MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Exportation et importation de clips Groove MIDI

---

Vous ne pouvez pas exporter les clips Groove MIDI en enregistrant votre projet dans un fichier MIDI standard. En effet, ce format n'inclut pas les données des clips Groove MIDI (valeurs de transposition, etc.). Lorsque vous importez des clips Groove MIDI, vous pouvez les pré-écouter à partir de la boîte de dialogue Importer MIDI.

Les clips Groove MIDI peuvent être exportés de 3 manières différentes :

- En utilisant la commande **Fichier-Exporter-Clip Groove MIDI**
- En déplaçant un clip Groove MIDI de SONAR vers l'explorateur Windows

Les clips Groove MIDI peuvent être importés de 3 manières différentes :

- En utilisant la commande **Fichier-Importer-MIDI**
- À l'aide de l'Explorateur de boucles
- En déplaçant un clip Groove MIDI de l'explorateur Windows vers une piste MIDI de SONAR

Pour des informations détaillées, reportez-vous aux procédures suivantes :

## Exporter des clips Groove MIDI avec la commande Fichier

1. Sélectionnez le clip Groove MIDI que vous souhaitez exporter.
2. En utilisant la commande **Fichier-Exporter-Clip Groove MIDI**.

La boîte de dialogue Exporter MIDI s'affiche.

3. Naviguez jusqu'au dossier où vous stockez les clips Groove MIDI.
4. Dans le champ Nom de fichier, donnez un nom au clip.
5. Cliquez sur le bouton Enregistrer.

SONAR exporte le clip Groove MIDI, y compris les informations affichées sous l'onglet Clips Groove de la boîte de dialogue Propriétés du clip, à l'exception du champ Hauteur (demi-tons) qui ne sera pas exporté.

## Exporter un clip Groove MIDI avec la fonction Glisser-déplacer

- Faites glisser le clip Groove MIDI à exporter vers le dossier de l'explorateur Windows où vous souhaitez l'enregistrer.

## Importer des clips Groove MIDI avec la commande Fichier

1. Amenez la position de lecture vers l'emplacement où vous souhaitez importer le clip.
2. Sélectionnez la piste dans laquelle vous souhaitez importer le clip.
3. Utilisez la commande **Fichier-Importer-MIDI**.

La boîte de dialogue Importer MIDI s'affiche.

4. Naviguez jusqu'au dossier où vous stockez les clips Groove MIDI. Vérifiez que le champ Type de fichier est configuré sur Fichier MIDI.
5. Sélectionnez le fichier que vous souhaitez importer. Le champ Infos fichier affiche les données du clip Groove MIDI, le cas échéant.
6. Si vous souhaitez pré-écouter le fichier sélectionné, cliquez sur le bouton Lecture de la boîte de dialogue Importer MIDI. Lorsque le fichier sélectionné vous convient, cliquez sur le bouton Ouvrir pour l'importer.

## Importer des clips Groove MIDI depuis l'Explorateur de boucles

1. Vérifiez que le réglage du paramètre Magnétisme est conforme aux manipulations que vous souhaitez effectuer.
2. Si la vue Explorateur de boucles n'est pas ouverte, vous pouvez l'afficher en choisissant

### **Affichage-Explorateur de boucles.**

3. Naviguez jusqu'au dossier où vous stockez les clips Groove MIDI.
4. Utilisez l'une des méthodes suivantes :
  - Déplacez le fichier désiré vers la piste, à l'emplacement où vous souhaitez l'importer.
  - Déplacez la position de lecture à l'endroit où vous souhaitez importer le fichier, sélectionnez la piste dans laquelle vous souhaitez importer le fichier, puis double-cliquez sur le fichier.

### **Importer un clip Groove MIDI avec la fonction Glisser-déplacer**

1. Vérifiez que le réglage du paramètre Magnétisme est conforme aux manipulations que vous souhaitez effectuer.
2. Dans l'explorateur Windows, naviguez jusqu'à un dossier de stockage des clips Groove MIDI.
3. Déplacez le clip Groove MIDI vers la piste où vous souhaitez l'importer, à la position voulue.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Importation de patterns Project5

---

Project5 est le séquenceur à patterns de Cakewalk. Il dispose de nombreux synthétiseurs virtuels et de sa propre bibliothèque de patterns, qui regroupe de nombreux patterns MIDI et audio, stockés directement sur disque dur. Si votre disque dur contient des patterns MIDI Project5, vous pouvez les importer directement dans SONAR.

## Importer un pattern Project5

1. Déplacez la position de lecture vers l'emplacement où vous souhaitez importer le pattern.
2. Sélectionnez la piste dans laquelle vous souhaitez importer le pattern.
3. Utilisez la commande **Fichier-Importer-MIDI**.

La boîte de dialogue Importer MIDI s'affiche.

4. Configurez le champ Type de fichier sur Pattern P5.
5. Naviguez jusqu'au dossier où sont stockés les patterns MIDI Project5.
6. Sélectionnez le fichier à importer.
7. Pour importer le fichier sélectionné, cliquez sur le bouton Ouvrir.

SONAR importe le pattern dans la piste sélectionnée, à l'emplacement de la position de lecture.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# AudioSnap

---

Les nouvelles fonctions AudioSnap et l'analyse de tempo vous offrent un contrôle inégalé sur la rythmique et le tempo de vos données audio. AudioSnap, qui utilise une technologie sophistiquée de détection des transitoires, analyse automatiquement le contenu rythmique de tous les fichiers audio enregistrés et importés afin de déterminer la position des temps dans les données musicales. Pour chaque clip, vous pouvez activer ou désactiver AudioSnap.

AudioSnap est une fonction non destructive, à l'instar des clips groove et des clips V-Vocal. Les fonctions AudioSnap, V-Vocal et Clip groove sont incompatibles. En général, les marqueurs de clip groove sont placés sur les points zéro de l'onde audio, avant les transitoires. Les marqueurs AudioSnap sont quant à eux placés là où des changements musicaux interviennent, mais pas toujours exactement sur les points zéro de l'onde.

La fonction AudioSnap regroupe une série d'outils différents, chacun avec son utilisation spécifique. La palette AudioSnap rassemble tous ces outils au sein d'une présentation axée sur des tâches précises.

Lorsque AudioSnap est activé, les données audio peuvent se caler facilement sur le tempo du projet et vous pouvez alors appliquer toute une série de fonctionnalités liées au rythme et au tempo :

- Choix d'un temps et déplacement manuel
- Alignement de clips audio sur le tempo du projet
- Quantisation des temps au sein d'un clip : les clips audio peuvent être quantisés en totalité, sans qu'il soit nécessaire de les diviser en temps au préalable
- Extraction du tempo de clips audio et calage du tempo du projet sur le tempo extrait
- Application de grooves à des données audio et extraction des grooves de données audio
- Calage des clips audio sur les changements de tempo
- Division automatique des clips audio en temps individuels, si nécessaire
- Étirement élastique non destructif des clips audio
- Calage des modifications audio et MIDI sur les temps audio

Le moteur AudioSnap accentue la flexibilité des sessions regroupant des musiciens jouant en direct : vous disposez d'un contrôle accru sur le résultat final, tant en termes de créativité que de correction des imperfections. Vous pouvez vous concentrer encore plus sur la performance et jouer « au feeling » en laissant AudioSnap corriger les petits (ou gros !) problèmes de placement et les changements de dernière minute.

AudioSnap s'utilise directement dans le panneau Clips de la vue Pistes. L'étirement audio s'appuie sur l'algorithme haute qualité d'iZotope, appelé Radius.

Consultez :

[Activation de AudioSnap](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Activation de AudioSnap

Les commandes AudioSnap ne fonctionnent qu'avec les clips pour lesquels AudioSnap est activé.





L'activation de AudioSnap sur un clip ne modifie en rien le clip ou le projet : il permet simplement l'édition de AudioSnap pour ce clip.

Il est possible d'activer ou de désactiver AudioSnap sur un clip ou sur plusieurs clips à la fois.

## Activer ou désactiver AudioSnap

1. Si vous souhaitez activer ou désactiver AudioSnap sur plusieurs clips, sélectionnez-les au préalable.
2. Faites un clic droit sur un clip et choisissez **AudioSnap - Activer AudioSnap** dans le menu contextuel.

Lorsque AudioSnap est activé, une icône AudioSnap s'affiche sur le ou les clips. L'aspect de l'icône varie en fonction des paramètres de AudioSnap :

Style de l'icône...		Description...
Orange 		Normal/Par défaut : AudioSnap est activé, mais aucun transitoire n'a été étiré
Bordure verte 		AudioSnap est activé et des données audio ont été étirées
Orange sur fond mauve 		AudioSnap est activé et le clip est inclus dans le pool
Flèche 		L'étirement automatique (fonction Suivre le tempo) est activé
Combinaisons des styles ci-dessus		Un clip peut combiner les différentes caractéristiques ci-dessus

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

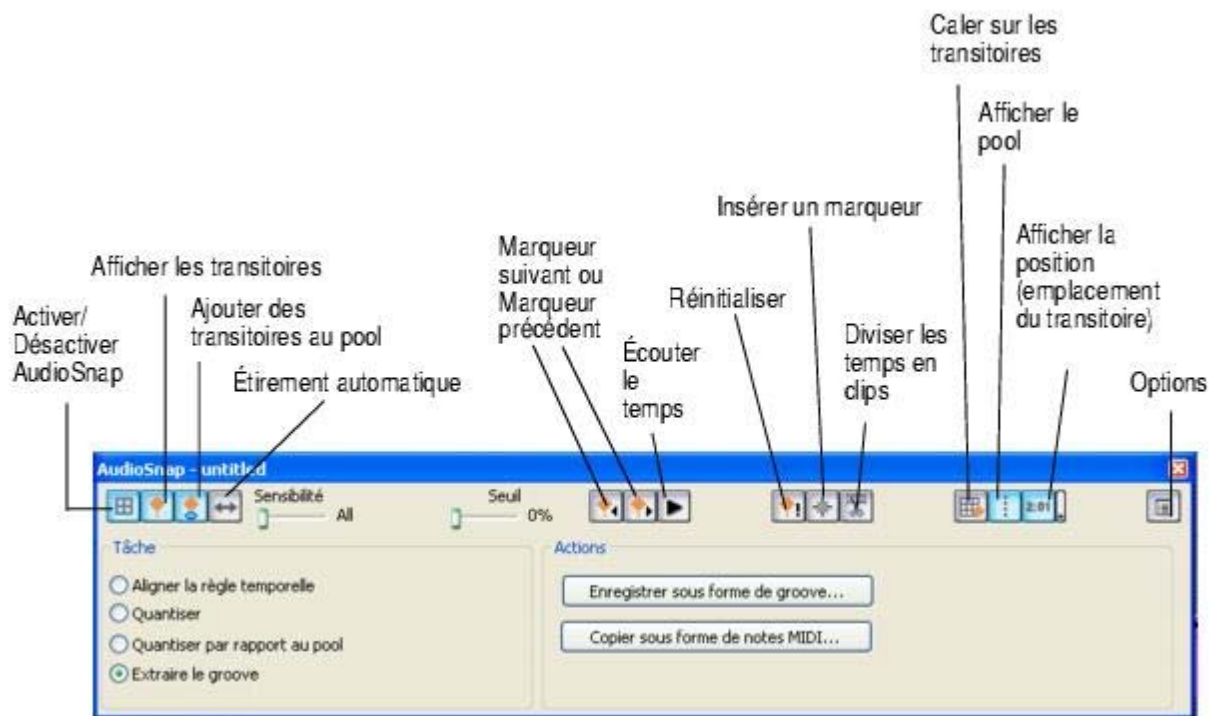
# La palette AudioSnap

La palette AudioSnap s'affiche lorsque vous faites un clic droit sur un clip et que vous choisissez **AudioSnap - Palette AudioSnap** dans le menu contextuel, ou que vous utilisez la commande **Traitements - Palette AudioSnap**

(il est également possible d'affecter un raccourci clavier).

Vous pouvez aussi utiliser la barre d'outils AudioSnap (commande **Vues - Barres d'outils - AudioSnap**) pour accéder aux principales fonctions de AudioSnap sans que trop d'espace soit occupé à l'écran par la palette.

À l'exception de la commande d'activation/désactivation de AudioSnap, les commandes de la palette AudioSnap s'appliquent aux clips actuellement sélectionnés et pour lesquels AudioSnap est activé.



La palette AudioSnap offre les commandes suivantes :

- Activer/Désactiver AudioSnap : ce bouton active ou désactive AudioSnap sur les clips audio sélectionnés. Lorsque AudioSnap est activé sur un clip, une icône de clip AudioSnap s'affiche sur le clip.
- Afficher les transitoires : ce bouton affiche ou masque les marqueurs de transitoires sur le ou les clips audio sélectionnés.
- Ajouter des transitoires au pool : ce bouton ajoute au pool les marqueurs de transitoires du clip, ou les enlève. Il n'est pas nécessaire que les marqueurs soient visibles pour les ajouter au pool. Pour de plus amples détails, voir [Le pool](#).
- Sensibilité : ce curseur est disponible lorsque les marqueurs de transitoires d'un clip sont affichés. Le curseur désactive les marqueurs selon leur position temporelle. Cela permet d'effacer les marqueurs indésirables et de simplifier l'édition. Le fait de glisser le curseur vers la droite augmente l'ouverture temporelle en fonction des valeurs musicales, ce qui a pour effet de préserver les marqueurs les plus proches de la valeur de temps musical affichée et de désactiver les autres marqueurs. Cela s'applique à tous les clips sélectionnés.
- Seuil : ce curseur est disponible lorsque les marqueurs de transitoires d'un clip sont affichés. Le curseur désactive les marqueurs selon leur volume. Cela permet d'effacer les marqueurs indésirables et de simplifier l'édition. Le fait de glisser le curseur vers la droite augmente le seuil

- de volume, ce qui a pour effet de désactiver les marqueurs dont le volume est inférieur au seuil défini. Cela s'applique à tous les clips sélectionnés. Cela s'applique à tous les clips sélectionnés.
- Option : ce bouton ouvre la boîte de dialogue Options AudioSnap. Une rubrique d'aide spécifique est consacrée à cette boîte de dialogue. Elle s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton Aide de la boîte.
  - Étirement automatique : ce bouton active ou désactive l'étirement automatique : cette propriété de clip force le clip audio à suivre automatiquement les éventuels changements de tempo du projet. Contrairement aux clips groove, le clip ne suivra pas automatiquement le tempo existant.
  - Diviser les temps en clips : ce bouton divise un clip en plusieurs portions au niveau de chaque marqueur de transitoire. Vous pouvez également diviser les autres clips au niveau des lignes du pool en utilisant la commande **AudioSnap - Diviser sur le pool AudioSnapo**, disponible dans le menu contextuel du panneau Clips.
  - Réinitialiser : ce bouton remplace tous les marqueurs **sélectionnés** à leur emplacement d'origine.
  - Insérer un marqueur : ce bouton insère un nouveau marqueur à la position de lecture, dans tous clips dont AudioSnap est activé.
  - Marqueur précédent/Marqueur suivant : ces deux boutons déplacent la position de lecture sur le marqueur de transitoire précédent ou suivant dans les clips sélectionnés.
  - Écouter le temps : ce bouton permet de lire le temps/transitoire actif.
  - Caler sur les transitoires : ce bouton active ou désactive le calage des temps. Lorsque vous déplacez un marqueur, le calage magnétique est actif, que le bouton Magnétisme de la vue Pistes soit ou non activé (sauf si vous essayez de déplacer un marqueur sur un autre marqueur au sein d'un même clip, cette opération n'étant pas autorisée).
  - Afficher le pool : ce bouton affiche ou masque les lignes du pool.
  - Afficher la position : ce bouton active ou désactive l'affichage de la position du projet sur les clips dont AudioSnap est activé. Vous pouvez modifier le format d'affichage de la position du projet (indépendamment des autres afficheurs de position de l'application) en utilisant le menu déroulant situé sur le côté du bouton.
  - Aligner la règle temporelle : l'activation de ce bouton entraîne l'affichage du bouton Caler la mesure/le temps sur la position de lecture, du bouton Extraire le timing, du menu Durée estimée des pulsations et de la case Rechercher un rythme stable. Ces outils modifient le tempo de votre projet pour le caler sur les données audio sélectionnées.
    - Caler la mesure/le temps sur la position de lecture : ce bouton ouvre la boîte de dialogue Temps/Signature rythmique de la mesure, qui vous permet de modifier la grille de tempo de telle sorte qu'une mesure ou un temps précis commence à la position de lecture actuelle. Le tempo augmentera ou diminuera progressivement par rapport au changement de tempo précédent de manière à atteindre le tempo requis.
    - Extraire le timing : ce bouton modifie la grille de tempo de manière à ce que les transitoires des données audio sélectionnées soient calés sur les temps ou les parties de temps que vous avez choisis dans le menu Durée estimée des pulsations.
    - Durée estimée des pulsations : définissez une valeur dans ce menu afin de spécifier la durée de note que les marqueurs de transitoires activés sont censés représenter.
    - Rechercher un rythme stable : si le clip a un rythme stable mais que les transitoires ne correspondent pas tous à une certaine durée de note, sélectionnez la durée de note qui décrit le motif rythmique de base, mais cochez également la case Rechercher un rythme stable. Par exemple, si une grosse caisse est jouée à chaque temps dans votre clip, mais qu'une courte note syncopée se fait entendre avant certains temps, cette option permet de distinguer les sons qui sont sur le temps des sons syncopés.
  - Quantiser : ce bouton entraîne l'affichage des boutons Quantiser et Quantisation groove.
    - Quantiser : ce bouton ouvre la boîte de dialogue Quantiser, qui regroupe des options permettant de quantiser les temps de AudioSnap et les points de départ des clips audio.
    - Quantisation groove : ce bouton ouvre la boîte de dialogue Quantisation groove, qui dispose

d'une option permettant de quantiser les temps de AudioSnap.

- Quantiser par rapport au pool : ce bouton entraîne l'affichage du bouton Quantiser par rapport au pool, du curseur Force de quantisation et du curseur Ouverture de quantisation.
  - Quantiser par rapport au pool : un clic sur ce bouton permet de quantiser les clips sélectionnés par rapport au pool, en utilisant les paramètres du menu Distance maximale par rapport au pool et des curseurs Force de quantisation et Ouverture de quantisation.
  - Menu déroulant Distance maximale par rapport au pool : la valeur de ce menu détermine quelles notes sont affectées par la commande Quantiser par rapport au pool. Par exemple, si vous choisissez Noire dans le menu, les notes qui sont distantes de plus d'une noire par rapport à une ligne de pool ne sont pas quantisées.
  - Force de quantisation : ce curseur contrôle la force de la quantisation, qui détermine le rapprochement entre les notes sélectionnées et les marqueurs du pool.
  - Ouverture de quantisation : ce curseur permet d'ajuster plus précisément la valeur définie dans le menu Distance maximale par rapport au pool. Une ouverture de 100 % inclut tous les marqueurs qui se trouvent à une distance inférieure ou égale à la valeur Distance maximale par rapport au pool.
- Extraire le groove : ce bouton entraîne l'affichage du bouton Enregistrer sous forme de groove et du bouton Copier sous forme de notes MIDI.
  - Enregistrer sous forme de groove : ce bouton ouvre la boîte de dialogue Définir un groove, laquelle vous permet d'enregistrer le groove dans un fichier. Le groove peut ensuite être appliqué à d'autres clips dont AudioSnap est activé, ou à d'autres clips MIDI.
  - Copier sous forme de notes MIDI : ce bouton enregistre les données audio sélectionnées sous forme de clip MIDI, que vous pouvez coller sur une piste MIDI par le biais du presse-papiers. La note MIDI utilisée pour convertir les transitoires du clip audio peut être définie dans la boîte de dialogue Options AudioSnap, qui s'ouvre lorsque vous cliquez sur le bouton Options.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Marqueurs de transitoire

---

Les marqueurs de transitoires indiquent l'emplacement des transitoires dans un clip (les endroits où le niveau augmente brusquement). Ils sont utilisés pour éditer le timing des clips dont AudioSnap est activé. Voir [Affichage des marqueurs](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage des marqueurs

---

Les marqueurs de transitoires apparaissent sur les clips audio dont AudioSnap est activé et pour lesquels le bouton Afficher les transitoires est activé dans la palette AudioSnap.

Pour afficher les marqueurs de transitoires sur un clip :

1. Sélectionnez le clip, affichez la palette AudioSnap, faites un clic droit sur le clip puis choisissez **AudioSnap - Palette AudioSnap** dans le menu contextuel.
2. Assurez-vous que le bouton Afficher les transitoires est activé dans la palette AudioSnap.

## Zoom arrière

Lorsque vous effectuez un zoom arrière dans la vue Pistes, les marqueurs disparaissent progressivement. Cette dilution dynamique permet d'éviter que le panneau Clips ne soit trop envahi par les marqueurs de transitoires. Une ellipse (trois points) s'affiche près des marqueurs adjacents aux marqueurs masqués. L'ellipse vous indique qu'il y a plus de marqueurs que ce que vous voyez actuellement. Zoomez pour les voir.

Voir [Désactivation et activation de marqueurs](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Désactivation et activation de marqueurs

---

Il peut être nécessaire de désactiver certains marqueurs de manière à extraire un groove plus précis, ou encore pour caler ou quantiser les données uniquement sur les marqueurs les plus importants. La désactivation des marqueurs permet de diluer les données de manière à créer une grille temporelle plus claire et à simplifier les manipulations. Cela permet également d'éviter d'avoir à étirer les transitoires que vous ne souhaitez pas étirer dans le cadre de la quantisation des données audio. Les marqueurs désactivés ne sont pas supprimés, mais ils sont ignorés par toutes les fonctions AudioSnap. Seule la tête des marqueurs désactivés reste visible.

Vous disposez de trois outils pour désactiver et activer les marqueurs au sein d'un clip sélectionné dont AudioSnap est activé :

- Le  **curseur Sensibilité**  de la palette AudioSnap : ce curseur a pour effet de désactiver les marqueurs en fonction de leur  **placement temporel** . Le fait de glisser le curseur vers la droite augmente l'intervalle temporel, de telle sorte que les marqueurs qui se trouvent dans l'intervalle temporel actuel défini par le curseur sont désactivés.
- Le  **curseur Seuil**  de la palette AudioSnap : ce curseur a pour effet de désactiver les marqueurs en fonction de leur  **volume** . Le fait de glisser le curseur vers la droite augmente le seuil de volume, de telle sorte que les transitoires dont le volume est inférieur au seuil défini par le curseur sont désactivés.
- Le  **menu Marqueur**  : vous pouvez faire un clic droit sur un marqueur et choisir  **Activer**  ou  **Désactiver**  dans le menu Marqueur.

Si vous souhaitez  **protéger**  un marqueur pour éviter qu'il soit désactivé par les curseurs de sensibilité ou de seuil, vous pouvez faire un clic droit sur le marqueur et activer l'option  **Privilégier**  dans le menu Marqueur. Il est également possible de privilégier un marqueur désactivé de manière à ce qu'il ne soit jamais activé par le curseur Sensibilité.

Voir [Aspect du marqueur](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>







# Aspect du marqueur



Chaque marqueur de transitoire change d'aspect lorsqu'il est sélectionné, déplacé, créé, désactivé, ou lorsqu'il répond à certaines caractéristiques.

## Remarque

: Les couleurs des marqueurs sont configurables. Les couleurs par défaut peuvent être différentes de celles recensées ci-dessous.

Le tableau suivant recense les différentes formes que peut prendre un marqueur :

Aspect du marqueur...		Description...
 Losange vide ; couleur par défaut : orange ; vous pouvez modifier les couleurs par défaut dans la boîte de dialogue Couleurs : Commande <b>Options - Couleurs</b>		Marqueur standard actif
 Bleu		Sélectionné
 Gris ; seule la tête du marqueur est visible		Désactivé
 Couleur d'étirement maximal		<p>Un transitoire peut être étiré de 400 % ou raccourci à 25 % (par rapport à sa durée initiale). La couleur du marqueur change de manière dynamique pour indiquer son degré de proximité avec la position d'étirement maximal (la couleur rouge signifie que l'étirement est à son niveau maximal).</p> <p><b>Remarque</b> : Contrairement aux notes MIDI, deux transitoires audio ne peuvent pas se superposer, et c'est une des différences principales entre la quantisation MIDI et la quantisation audio.</p>
 Losange plein avec flèche		Marqueur déplacé et données audio étirées (la petite flèche dans la tête du marqueur indique dans quelle direction les données audio ont été étirées)
 Losange plein sans flèche		Marqueur déplacé sans étirement des données audio

 Forme carrée		Marqueur privilégié ; un marqueur privilégié ne peut pas être désactivé par le curseur Sensibilité ou le curseur Seuil de la palette AudioSnap.
 Carré avec point		Marqueur utilisateur : marqueur ajouté manuellement
Combinaisons des styles ci-dessus		Les marqueurs peuvent avoir plusieurs états simultanés (privilégié et étiré, par exemple).

Voir [Édition des marqueurs](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

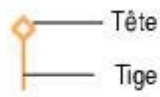
# Édition des marqueurs

La plupart des commandes AudioSnap éditent vos marqueurs de manière automatique suite aux opérations d'édition, mais dans certains cas, vous obtiendrez de meilleurs résultats en éditant les marqueurs manuellement.

Vous pouvez faire glisser la tête ou la tige d'un marqueur, selon le résultat que vous souhaitez obtenir :

## Faire glisser un marqueur sans étirer les données audio

- Définissez une valeur de magnétisme, puis faites glisser la tête d'un marqueur. **Remarque** : Vous ne pouvez pas déplacer la tête d'un marqueur étiré.



## Faire glisser un marqueur et étirer les données audio

- Définissez une valeur de magnétisme, puis faites glisser la tige d'un marqueur.

Lorsque vous faites glisser la tige d'un marqueur, ce dernier se place à l'endroit où vous le déposez, et les données audio situées entre le marqueur précédent et le marqueur suivant sont étirées. **Remarque** : Les données audio ne peuvent pas être étirées à volonté, il existe une limite.

Des commandes supplémentaires d'édition des marqueurs sont disponibles dans le menu Marqueur :

## Sélectionner des marqueurs

- Pour sélectionner un marqueur, cliquez dessus.
- Pour sélectionner plusieurs marqueurs, utilisez la combinaison Ctrl-clic.
- Pour sélectionner tous les marqueurs d'un clip, faites un clic droit sur le clip et choisissez **AudioSnap - Sélectionner - Tout** dans le menu contextuel.
- Pour désélectionner tous les marqueurs sélectionnés d'un clip, cliquez entre les limites du clip à distance de tout marqueur, ou faites un clic droit sur le clip et choisissez **AudioSnap - Sélectionner - Aucun** dans le menu contextuel.
- Pour sélectionner tous les marqueurs d'un même type au sein d'un clip, faites un clic droit sur le clip et choisissez une option dans le menu contextuel, parmi les options suivantes :
  - **AudioSnap - Sélectionner - Déplacés**
  - **AudioSnap - Sélectionner - Étirés**
  - **AudioSnap - Sélectionner - Désactivés**
  - **AudioSnap - Sélectionner - Activés**
  - **AudioSnap - Sélectionner - Privilégiés**

La sélection de tous les marqueurs d'un certain type permet de réaliser facilement certaines opérations : réinitialiser uniquement les marqueurs étirés, privilégier uniquement les marqueurs désactivés, etc.

## Menu Marqueur

Le menu Marqueur s'affiche lorsque vous faites un clic droit sur un marqueur. La commande que vous choisissez dans ce menu s'applique au marqueur sur lequel vous faites votre clic droit et **la plupart des commandes s'appliquent également à tous les marqueurs sélectionnés**.

Ce menu vous propose les commandes suivantes :

Commande...		Description...
Réinitialiser		Remplace le marqueur à sa position d'origine

Désactiver		Le marqueur est ignoré
Privilégier		En « privilégiant » un marqueur, vous pouvez mettre certains temps en avant et empêcher le marqueur d'être désactivé par le réglage des curseurs Sensibilité ou Seuil
Supprimer le marqueur		Supprime un marqueur ajouté ; cette commande est grisée si vous faites un clic droit sur un marqueur généré automatiquement
Caler sur le transitoire le plus proche (étirer)		Déplace le marqueur sur le marqueur de pool le plus proche
Caler sur le transitoire précédent (étirer)		Reculé le marqueur sur le marqueur de pool le plus proche
Caler sur le transitoire suivant (étirer)		Avance le marqueur sur le marqueur de pool le plus proche
Étirer jusqu'à		Déplace le marqueur sur la position saisie dans le champ Position et étire les données audio situées entre le marqueur précédent et le marqueur suivant
Caler sur		Cale le marqueur sur la position saisie dans le champ Position
Écouter le temps		Lance l'écoute du clip jusqu'au marqueur suivant
Diviser le temps		Divise le temps à l'endroit du marqueur
Palette AudioSnap		Ouvre la palette AudioSnap

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

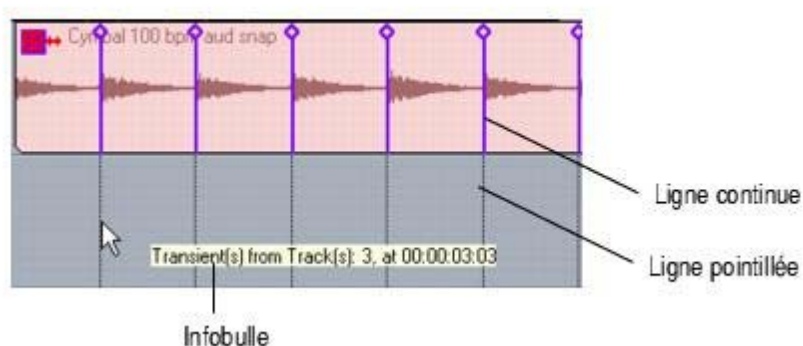
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Le pool

Le pool est un groupe de marqueurs de transitoires pouvant être extraits sous forme de groove et fonctionnant comme des emplacements de calage. Pour extraire un groove, le pool doit contenir au moins un clip dont AudioSnap est activé. Pour ajouter des clips au pool, il suffit de les sélectionner puis d'activer le bouton Ajouter des transitoires au pool dans la palette AudioSnap. Vous pouvez également cliquer sur l'icône AudioSnap d'un clip tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée pour ajouter le clip au pool ou le supprimer.


Un marqueur de transitoire appartenant au pool s'affiche dans le panneau Clips sous la forme d'une ligne continue sur la piste à laquelle le clip appartient et sous la forme d'une ligne pointillée sur les autres pistes. Une infobulle indiquant la piste sur laquelle se trouve le clip et la position de ce dernier s'affiche lorsque la souris survole une ligne pointillée. Vous pouvez afficher ou masquer les lignes pointillées du pool en cliquant sur le bouton Afficher le pool dans la palette.

Lignes du pool




La règle temporelle de la vue Pistes peut être ajoutée au pool. À droite de la règle temporelle se trouve un petit bouton qui ressemble à l'icône AudioSnap qui s'affiche sur les clips. L'activation de ce bouton ajoute la résolution du magnétisme de temps musical au pool et affiche des lignes de pool pointillées dans le panneau Clips. Cette fonction peut être utilisée comme guide visuel ou pour ajouter le temps musical à un groove extrait.

## Ajouter des transitoires d'un clip au pool


- Sélectionnez le clip (AudioSnap activé) et activez le bouton Ajouter des transitoires au pool  dans la palette. Vous pouvez retirer les transitoires d'un clip du pool en désactivant ce bouton.

Vous pouvez également ajouter le clip AudioSnap au pool à partir de la boîte de dialogue Propriétés du clip, du menu contextuel du panneau Clips, ou en affectant un raccourci clavier.

## Masquer ou afficher le pool

- Dans la palette, cliquez sur le bouton Afficher le pool.  Les marqueurs de transitoires des clips individuels ne doivent pas nécessairement être visibles pour que le pool s'affiche.

## Ajouter la règle temporelle au pool

1. Dans la boîte de dialogue Magnétisme, définissez la valeur de temps musical sur la résolution que vous souhaitez ajouter au pool.
2. Activez le bouton Ajouter AudioSnap musical au pool magnétique de transitoires  situé du côté droit de la règle temporelle de la vue Pistes.



# Raccourcis clavier

---

Les commandes AudioSnap sont beaucoup plus efficaces dès lors que vous affectez des raccourcis clavier aux plus importantes d'entre elles. Les commandes AudioSnap se trouvent dans la liste des commandes de la vue Pistes disponible dans le menu Associer le contexte de la boîte de dialogue Raccourcis clavier (**Options - Raccourcis clavier**

). Les commandes portent toutes la mention « AudioSnap ».

Essayez par exemple :

- Tab = transitoire suivant
- Maj+Tab = transitoire précédent
- Maj+Ctrl+barre d'espace = lire le transitoire
- F9 = activer/désactiver AudioSnap
- F10 = afficher/masquer les marqueurs de transitoires des clips sélectionnées (ce qui a pour effet de les ajouter au pool)
- F12 = afficher/masquer la palette AudioSnap
- Maj+N = afficher la boîte de dialogue Magnétisme (raccourci par défaut)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Alignement de clips

---


La boîte de dialogue Propriétés du clip dispose d'une option permettant de synchroniser automatiquement les clips audio dont AudioSnap est activé sur les **nouveaux** changements de tempo que vous ajoutez à votre projet. Les clips doivent déjà être synchronisés avec le ou les tempos du projet actuel pour que cela fonctionne. Si vous avez l'impression que la synchronisation des clips au tempo du projet a tendance à introduire un grand nombre de changements de tempo, vous pouvez, une fois que vos clips sont synchronisés sur le tempo du projet, activer l'option Étirement automatique du clip puis harmoniser la grille de tempo du projet.

Si vous voulez synchroniser un clip sur le tempo du projet, vous disposez de différentes options, selon le type de clip et le degré d'étirement à appliquer. La quantisation fonctionne bien pour de petites modifications. Pour les données audio contenant des transitoires bien définis, vous pouvez convertir le clip en clip groove ou sur une nouvelle piste. Vous pouvez choisir la qualité de l'algorithme de conversion dans le champ Rendu en différé de la boîte de dialogue Options AudioSnap (cliquez sur le bouton Options de la palette pour l'ouvrir). Percussion est l'algorithme le plus adapté aux sons de percussions. L'étirement élastique fonctionne également bien pour de légers changements de tempo.

## Remarque

: Le fait d'activer l'option Étirement automatique pour un clip ne suffit pas à caler le clip sur le ou les tempos du projet. Lorsque vous modifiez le tempo de votre projet, les clips dont l'étirement automatique est activé modifient leur tempo de la même quantité que les éventuels nouveaux changements de tempo modifiant leur emplacement dans le projet. Si un clip audio n'est pas déjà synchronisé avec le ou les tempos de votre projet, l'option Étirement automatique ne fonctionne pas.

## Aligner les clips sur les nouveaux changements de tempo

1. Sélectionnez tous les clips audio de votre projet (ils doivent déjà être synchronisés avec le tempo du projet). Vous pouvez sélectionner tous les clips audio à l'aide de la commande **Edition - Sélectionner tout** si votre projet comporte exclusivement des clips audio. Il est également possible de les sélectionner un à un en utilisant la combinaison Ctrl-clic.
2. Activez AudioSnap sur l'un des clips sélectionnés (faites un clic droit sur un clip sélectionné puis choisissez **AudioSnap - Activer AudioSnap** dans le menu contextuel). AudioSnap est alors activé sur tous les clips audio sélectionnés.
3. Dans la palette AudioSnap, activez le bouton Étirement automatique. 

Les clips suivront alors automatiquement les éventuels changements de tempo que vous ajouterez à votre projet, à condition que le changement de tempo ne repousse pas le transitoire au-delà de ses limites d'étirement.

La procédure décrite plus haut fonctionne sur un ou plusieurs clips audio. Si vous souhaitez caler seulement un clip audio sur les changements de tempo, il est également possible de passer par la boîte de dialogue Propriétés du clip :

1. Faites un clic droit sur un clip audio et choisissez **Propriétés du clip** dans le menu contextuel afin d'ouvrir la boîte de dialogue Propriétés du clip.
2. À l'onglet Étirement des données audio, dans la section AudioSnap, vérifiez que la case Activer AudioSnap est cochée, puis cochez la case Étirement automatique (suivre le tempo).
3. Cliquez sur OK.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajuster le tempo du projet sur un clip

---


Il peut parfois être utile d'aligner le tempo sur un ou plusieurs clips, et non l'inverse. Pour ce faire, vous disposez de deux commandes AudioSnap : la commande Extraire le timing et la commande Caler la mesure/le temps sur la position de lecture.

## Définir le tempo à l'aide de la commande Extraire le timing

1. Sélectionnez le clip (AudioSnap activé) que vous souhaitez utiliser pour définir le tempo du projet, puis ouvrez la palette AudioSnap.
2. Sélectionnez Aligner la règle temporelle : les boutons Caler la mesure/le temps sur la position de lecture et Extraire le timing s'affichent.
3. Un menu Durée estimée des pulsations apparaît près du bouton Extraire le timing. Si le clip sélectionné a un rythme stable qui correspond à une certaine durée de note, sélectionnez cette durée dans le menu. Si le clip a un rythme stable mais que les transitoires ne correspondent pas tous à une certaine durée de note, sélectionnez la durée de note qui décrit le motif rythmique de base, mais cochez également la case Rechercher un rythme stable. Par exemple, si une grosse caisse est jouée à chaque temps dans votre clip, mais qu'une courte note syncopée se fait entendre avant certains temps, cette option permet de distinguer les sons qui sont sur le temps des sons syncopés.
4. Cliquez sur le bouton Extraire le timing.

Le tempo de votre projet est modifié de manière à s'aligner sur le clip sélectionné. Si les temps forts ne sont pas correctement alignés sur la signature rythmique utilisée par votre projet, vous pouvez utiliser la procédure suivante pour définir correctement votre signature rythmique et les temps forts. Il est également possible d'utiliser simplement la procédure ci-dessous afin d'extraire le timing et de définir les temps forts et la signature rythmique.

## Définir les temps forts et la signature rythmique à l'aide de la commande Caler la mesure/le temps sur la position de lecture.

1. Si le projet contient déjà de nombreux changements de tempo (suite à une tentative d'utilisation de la fonction Extraire le timing), effacez tout d'abord la grille de tempo avant d'utiliser la commande Caler la mesure/le temps sur la position de lecture. Dans le cas contraire, vous risquez d'obtenir des messages d'erreur « Mesure et temps invalides ».
2. Placez le marqueur de position de lecture sur une position située immédiatement devant le premier temps du morceau.
3. Cliquez sur le bouton de transitoire suivant  dans la palette afin de caler la position de lecture sur le prochain temps correspondant au début d'une mesure.
4. Après avoir placé le curseur sur ce temps, cliquez dans la palette sur le bouton Caler la mesure/le temps sur la position de lecture afin d'ouvrir la boîte de dialogue Temps/Signature rythmique de la mesure.
5. Saisissez le numéro de mesure/temps (et éventuellement la signature rythmique et la tonalité), puis cliquez sur OK. Cette opération définit la position de cette mesure dans la règle temporelle.
6. Répétez les étapes 2 à 4 et identifiez autant de temps forts que nécessaire sur l'ensemble du morceau (premier temps des mesures). Les musiques programmées ne nécessitent en général pas autant de points car le tempo ne dérive pas. En revanche, les enregistrements « live » vous obligeront sans doute à définir un grand nombre de temps. Une fois que vous avez identifié tous les temps forts, le tempo suivi par SONAR sera déterminé par l'exécution musicale. Vous pouvez également choisir d'identifier aussi des temps au sein de chaque mesure, en fonction de vos besoins.

## Didacticiel Extraire le timing

Essayons d'utiliser la commande Extraire le timing avec l'un de nos fichiers de didacticiel :

1. Ouvrez un nouveau projet.

**Remarque :** Si vous ne travaillez pas sur un nouveau projet, veillez absolument à ce qu'il n'y ait pas déjà un grand nombre de changements de tempo aux endroits où vous avez l'intention d'ajouter de nouveaux changements de tempo. Commencez un nouveau projet ou au pire, effacez la grille de tempo.

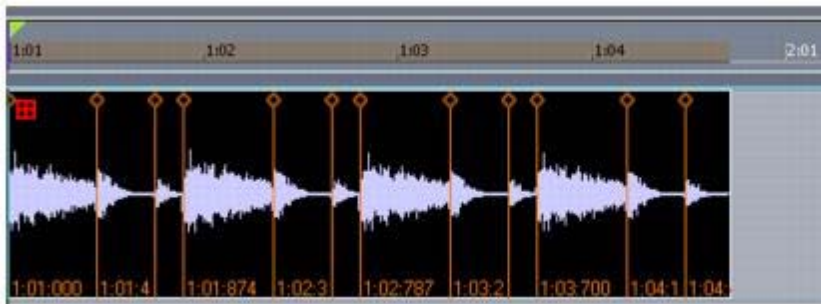
2. Actionnez la commande **Fichier - Importer des données audio** et naviguez jusqu'au dossier Tutorials, qui se trouve dans le répertoire d'installation de SONAR.
3. Sélectionnez le fichier AudioSnap1.wav et cliquez sur Ouvrir.

Le fichier Audio Snap1.wav s'affiche alors comme clip audio sur la piste 1 de votre projet, à la mesure 1.

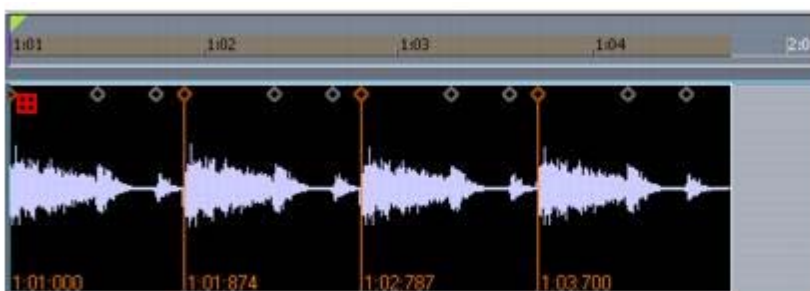
4. Activez AudioSnap sur le clip audio : faites un clic droit sur le clip et choisissez **AudioSnap - Activer AudioSnap** dans le menu contextuel.

L'icône AudioSnap et les marqueurs de transitoires apparaissent sur le clip, et la palette AudioSnap s'affiche.

5. Dézoomons légèrement pour voir tous les marqueurs du clip. Les marqueurs disparaissent progressivement à mesure que vous zoomez sur un clip : les marqueurs qui ne s'affichent pas sont représentés par une ellipse près des marqueurs qui s'affichent.



6. Le clip affiche des marqueurs de transitoires à chaque coup de cymbale, mais si nous voulons synchroniser le tempo du projet avec ce clip, nous devons désactiver tous les marqueurs à l'exception de ceux des temps forts. Pour ce faire, il suffit de faire glisser le curseur Seuil de la palette AudioSnap jusqu'à ce que les marqueurs des transitoires les plus faibles soient désactivés.



Faites glisser le curseur de manière à ce que le clip ressemble à l'illustration ci-dessus. Vous remarquerez que seuls les marqueurs des transitoires les plus forts conservent leur aspect d'origine. Les marqueurs désactivés sont représentés uniquement par une tête de marqueur s'affichant dans une couleur différente.

7. Maintenant qu'il ne reste plus que les quatre marqueurs des quatre temps forts du clip, vous pouvez extraire le timing et modifier automatiquement le tempo de votre projet de manière à le caler sur celui du clip : Dans la palette AudioSnap, sélectionnez le bouton radio Aligner sur la règle temporelle, puis cliquez sur Extraire le timing.



Les marqueurs sont alors alignés sur les temps de la règle temporelle, et le tempo du projet doit être d'environ 110 BPM. Lorsque vous alignez le tempo du projet sur un clip audio, le clip n'est en aucun cas modifié.


Faisons de même en utilisant le bouton Caler le temps sur la position de lecture :

1. Ouvrez un nouveau projet (les étapes 1 à 5 sont identiques à la procédure décrite plus haut).
2. Actionnez la commande **Fichier - Importer des données audio** et naviguez jusqu'au dossier Tutorials, qui se trouve dans le répertoire d'installation de SONAR.
3. Sélectionnez le fichier AudioSnap1.wav et cliquez sur Ouvrir.

Le fichier Audio Snap1.wav s'affiche alors comme clip audio sur la piste 1 de votre projet, à la mesure 1.

4. Activez AudioSnap sur le clip audio : faites un clic droit sur le clip et choisissez **AudioSnap - Activer AudioSnap** dans le menu contextuel.

L'icône AudioSnap et les marqueurs de transitoires apparaissent sur le clip, et la palette AudioSnap s'affiche.

5. Dézoomons légèrement pour voir tous les marqueurs du clip.
6. Le premier marqueur est déjà aligné avec le temps 1 de la mesure 1. Alignons le temps 2 : cliquez trois fois sur le bouton Suivant  de la palette AudioSnap afin de déplacer la position de lecture sur le quatrième transitoire du clip.

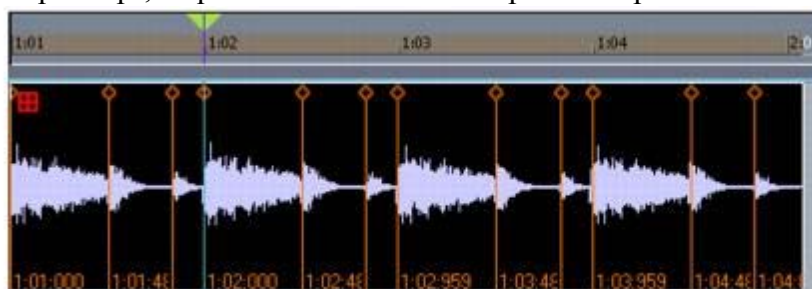


Quatrième marqueur de transitoire

7. Dans la palette AudioSnap, vérifiez que le bouton radio Aligner la règle temporelle est sélectionné, puis cliquez sur Caler la mesure/le temps sur la position de lecture.

La boîte de dialogue Temps/Signature rythmique de la mesure s'affiche.

8. Comme il s'agit de la mesure 1, nous n'avons pas besoin de modifier le champ Mesure. Dans le champ Temps, cliquez donc sur le bouton + pour faire passer la valeur à 2 et cliquez sur OK.



Le quatrième marqueur de transitoire s'aligne sur le deuxième temps de la mesure. Ce clip ayant un

tempo bien défini, les autres temps s'alignent donc correctement. Si tel n'était pas le cas, vous pourriez cliquer sur le bouton Suivant à trois reprises pour caler la position de lecture sur le prochain transitoire important, cliquer sur le bouton Caler la mesure/le temps sur la position de lecture et entrer 3 dans le champ Temps, et ce, jusqu'à ce que les temps s'alignent correctement. Observez le tempo du projet : il doit être égal à 110 environ.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Quantisation de clips audio

---

Les commandes **Traitements - Quantiser** et **Traitements - Quantisation groove**

fonctionnent toutes deux avec les clips audio dont AudioSnap est activé. La palette AudioSnap dispose de boutons permettant d'utiliser ces deux commandes :

La boîte de dialogue Quantiser regroupe deux options AudioSnap incompatibles : l'option Temps AudioSnap et l'option Points de départ des clips audio. Si les temps du clip audio que vous quantisez sont relativement éloignés des lignes de la grille sur laquelle vous quantisez les données, vous devrez peut-être étirer les temps tellement loin de leur point initial que la qualité du son en sera altérée. Plutôt que de quantiser un clip entier, il peut être intéressant de diviser le clip en petites portions à l'aide de la commande **Edition - Diviser**

, ou en morceaux longs d'un temps, en utilisant le bouton Diviser les temps en clips, situé dans la palette AudioSnap. Une fois que vous disposez de portions plus petites, vous pouvez quantiser le clip en utilisant l'option de quantisation Points de départ des clips audio et faire en sorte que le point de départ du clip ou que le début de chaque temps soit aligné sur la grille sans que les données audio soient étirées. Si les temps suivants de votre clip ne s'alignent pas sur la grille, vous pouvez ensuite quantiser le clip en utilisant l'option Temps AudioSnap, ce qui aura pour effet d'aligner les temps du clip sur la grille. Cette technique fonctionne bien avec les sons de percussions. Pour certains types de données, il peut être intéressant d'utiliser des crossfades sur les clips qui se chevauchent.

Lors de la quantisation d'instruments enregistrée avec plusieurs micros (une batterie dont les éléments sont enregistrés sur différentes pistes, par exemple), des problèmes de phase peuvent survenir si vous étirez/quantisez des temps en utilisant des valeurs différentes. C'est notamment le cas si la séparation des sources sur les pistes n'est pas parfaite. Le déplacement d'un coup de cymbale charleston peut engendrer des problèmes si le charleston a également été capté par le micro de la caisse claire, par exemple. Pour pallier ce problème, la commande Quantiser/Quantisation groove calera sur la grille le premier transitoire situé dans l'ouverture et calera tous les autres transitoires sur la grille avec un décalage correspondant à leur écart par rapport au premier transitoire. En d'autres termes, tous les transitoires situés dans le champ d'ouverture conserveront leur distance d'origine les uns par rapport aux autres.

## Quantiser des données audio

1. Sélectionnez les clips (AudioSnap activé) que vous souhaitez quantiser.
2. Dans la palette AudioSnap, cliquez sur le bouton radio Quantiser : le bouton Quantiser s'affiche.
3. Cliquez sur le bouton Quantiser pour ouvrir la boîte de dialogue Quantiser.
4. Dans la section Résolution, choisissez la durée de référence pour la quantisation.
5. Dans la section Modifier, choisissez soit Temps AudioSnap (si vous quantisez les temps au sein d'un clip), soit Points de départ des clips audio (si vous alignez simplement le début des clips).
6. Réglez les autres champs de la section Options, si vous le souhaitez. La section Options est décrite dans l'aide en ligne de la boîte de dialogue, mais également dans la section Quantisation du chapitre Édition des événements MIDI et des contrôleurs de l'aide en ligne.
7. Cliquez sur OK.

Les limites des temps ou des clips que vous avez quantisés se calent sur les limites de la résolution choisie.

## Didacticiel Quantisation

Importons quelques clips audio afin de corriger quelques petits problèmes de synchronisation avec un clip de grosse caisse :

1. Ouvrez un nouveau projet et réglez le tempo sur 130.
2. Actionnez la commande **Fichier - Importer des données audio** et naviguez jusqu'au dossier Tutorials, qui se trouve dans le répertoire d'installation de SONAR.



3. Sélectionnez par Ctrl-clic les fichiers Hi Hat 16ths 130.wav, and Kick 8ths 130.wav, puis cliquez sur Ouvrir.

Les deux clips s'affichent sur des pistes séparées, Piste 1 et Piste 2, à la mesure 1.

4. Lancez la lecture du projet et écoutez le timing. Sur les temps faibles, la grosse caisse est un peu en avance.
5. Activez AudioSnap sur les deux clips en les sélectionnant puis en cliquant sur l'un des clips et en choisissant **AudioSnap - Activer AudioSnap** dans le menu contextuel.

L'icône AudioSnap et les marqueurs de transitoires apparaissent sur les clips, et la palette AudioSnap s'affiche.

6. Dézoomons légèrement pour voir tous les marqueurs des clips.
7. Comme nous devons aligner la grosse caisse sur les temps faibles de la partie de cymbales, réduisons la quantité de marqueurs de manière à n'afficher que les croches : la grosse caisse étant correcte, sélectionnez uniquement le clip de cymbale et faites glisser le curseur Sensibilité vers la droite jusqu'à ce que Croche apparaisse.

Cliquez alors sur le clip de grosse caisse tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée afin de le sélectionner. Vos clips devraient ressembler à ceci :

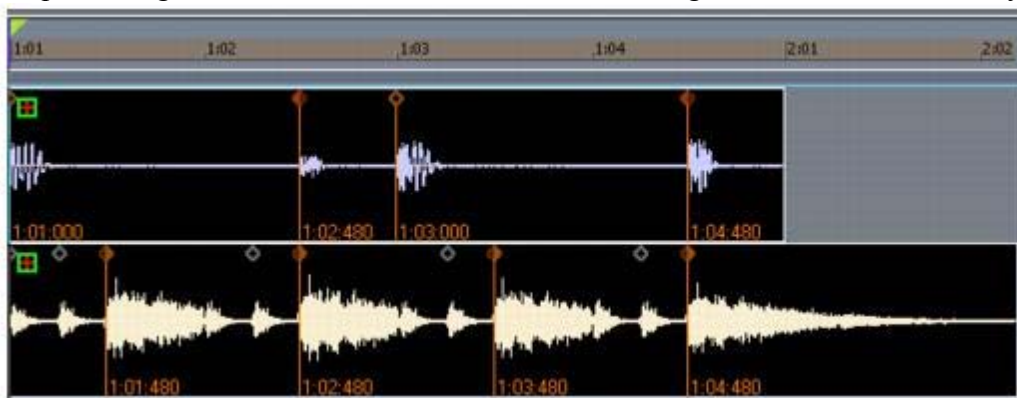


8. Vous remarquerez que le deuxième et le quatrième marqueur de grosse caisse ne s'alignent pas avec les marqueurs du clip de cymbales. Quantisons la partie de grosse caisse sur une résolution égale à une croche et observons le résultat : sélectionnez uniquement le clip de grosse caisse et dans la palette AudioSnap, vérifiez que le bouton radio Quantiser est sélectionné, puis cliquez sur le bouton Quantiser.

La boîte de dialogue Quantiser s'affiche.

9. Dans le champ Durée, choisissez Croche, vérifiez que la case Temps AudioSnap est cochée, puis cliquez sur OK.

Les marqueurs de grosse caisse se calent sur les croches et s'alignent bien mieux avec la cymbale :



[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Quantisation groove et Quantiser par rapport au pool

Deux types de quantisation groove peuvent être appliqués aux clips audio : la commande Quantisation groove aligne les transitoires sur le groove qui se trouve dans le presse-papiers et la commande Quantiser par rapport au pool aligne les transitoires sur le pool.

Lorsque vous utilisez la quantisation groove, vous pouvez aligner un clip sur un groove existant ou extraire un groove d'un autre clip.



## Extraire un groove

1. Sélectionnez le clip dont vous souhaitez extraire le groove.
2. Désactivez les éventuels marqueurs de transitoires que vous souhaitez exclure du groove (utilisez les deux curseurs de la palette ou faites un clic droit sur ceux que vous voulez désactiver).
3. Ajoutez les marqueurs du clip au pool en activant le bouton Ajouter des transitoires au pool  après avoir sélectionné le clip.
4. Dans la palette AudioSnap, cliquez sur le bouton radio Extraire le groove : le bouton Enregistrer sous forme de groove apparaît.
5. Cliquez sur le bouton Enregistrer sous forme de groove. La boîte de dialogue Définir un groove s'affiche.
6. Dans le champ Fichier, choisissez le fichier dans lequel vous souhaitez enregistrer le pattern, ou saisissez un nom pour créer un nouveau fichier.
7. Dans le champ Pattern, entrez un nom pour le pattern puis cliquez sur OK.

## Appliquer une quantisation groove à un clip audio

1. Sélectionnez le clip (AudioSnap activé) auquel vous souhaitez appliquer une quantisation groove.
2. Dans la palette AudioSnap, cliquez sur le bouton radio Quantiser : le bouton Quantisation groove s'affiche.
3. Cliquez sur le bouton Quantisation groove. La boîte de dialogue Quantisation groove s'affiche.
4. Dans le champ Fichier groove, sélectionnez le fichier dans lequel se trouve le pattern groove que vous voulez utiliser.
5. Dans le champ Pattern groove, sélectionnez le pattern groove que vous voulez utiliser.
6. Choisissez la valeur de résolution devant être utilisée pour la quantisation.
7. Vérifiez que la case Temps AudioSnap est cochée.
8. Cliquez sur OK.

## Quantiser par rapport au pool

1. Sélectionnez le ou les clips (AudioSnap activé) que vous souhaitez inclure dans le pool.
2. Désactivez les éventuels marqueurs de transitoires que vous souhaitez exclure du pool (utilisez les deux curseurs de la palette ou faites un clic droit sur ceux que vous voulez désactiver).
3. Vérifiez bien que les boutons Ajouter des transitoires au pool  et Afficher les transitoires  sont activés dans la palette.
4. Sélectionnez le ou les clips que vous voulez quantiser par rapport au pool.
5. Dans la palette AudioSnap, cliquez sur le bouton radio Quantiser par rapport au pool : le bouton Quantiser par rapport au pool s'affiche.
6. Choisissez une valeur dans le menu déroulant Distance maximale par rapport au pool : cette valeur détermine quelles notes sont affectées par la commande Quantiser par rapport au pool. Par exemple, si vous choisissez Noire dans le menu, les notes qui sont distantes de plus d'une



noire par rapport à une ligne de pool ne sont pas quantisées.

7. Ajustez les curseurs Force de quantisation et Ouverture de quantisation si cela est nécessaire. La force détermine le degré de précision pour l'alignement des notes sélectionnées sur la valeur de résolution, c'est-à-dire sur la « grille ». La valeur d'ouverture de quantisation permet d'ajuster plus précisément la valeur définie dans le menu Distance maximale par rapport au pool. Une valeur de 100 % quantise toutes les marqueurs qui se trouvent à une distance inférieure ou égale à la valeur Distance maximale par rapport au pool.
8. Cliquez sur le bouton Quantiser par rapport au pool.

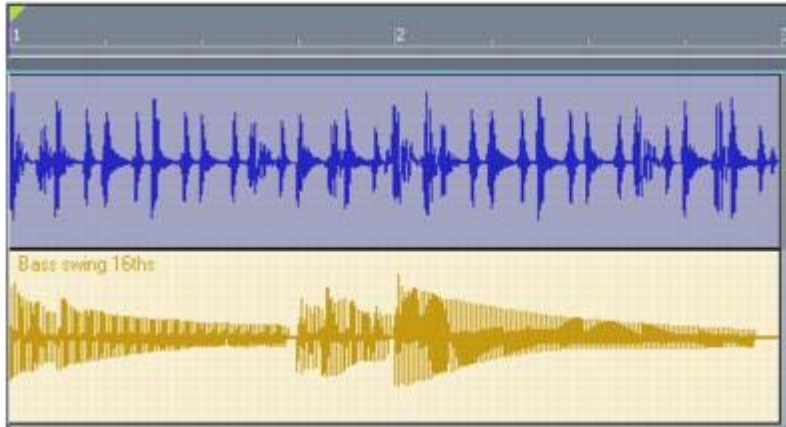
Les transitoires des clips sélectionnés sont quantisés par rapport au pool.

## Didacticiel Quantisation par rapport au pool et rendu en différé

Importons deux clips audio afin de corriger quelques petits problèmes de synchronisation avec un clip de basse, puis convertissons le clip de basse sur une nouvelle piste :

1. Ouvrez un nouveau projet et réglez le tempo sur 120.
2. Actionnez la commande **Fichier - Importer des données audio** et naviguez jusqu'au dossier Tutorials, qui se trouve dans le répertoire d'installation de SONAR.
3. Sélectionnez par Ctrl-clic les fichiers Bass swing 16ths.wav, and Swing feel 2 bar.wav, puis cliquez sur Ouvrir.

Les deux clips s'affichent sur des pistes séparées, Piste 1 et Piste 2, à la mesure 1.

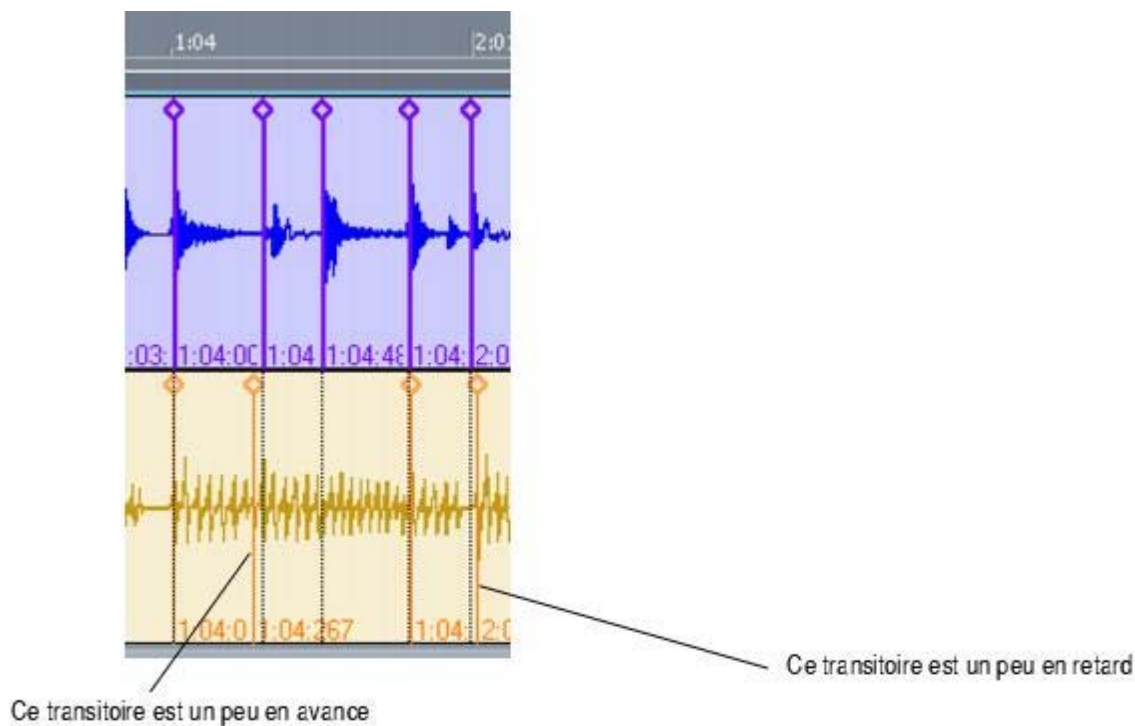


4. Lancez la lecture du projet et écoutez le timing. La partie de basse du temps 4 n'est pas en place par rapport à la batterie.
5. Activez AudioSnap sur les deux clips en les sélectionnant puis en cliquant sur l'un des clips et en choisissant **AudioSnap - Activer AudioSnap** dans le menu contextuel.

L'icône AudioSnap et les marqueurs de transitoires apparaissent sur les clips, et la palette AudioSnap s'affiche.

6. Sélectionnez le clip de batterie et activez le bouton Ajouter des transitoires au pool dans la palette.

Les marqueurs du pool apparaissent sur le clip de batterie sous forme de lignes continues et sur le clip de basse sous forme de lignes pointillées. Observez le temps 4 de la mesure 4 pour voir les petites différences de synchronisation qui existent entre les marqueurs de basse et les marqueurs de batterie :



7. Nous pourrions faire glisser manuellement les marqueurs de basse pour les aligner sur les marqueurs de batterie, mais comme il y en a deux (plus un autre au temps 1), pour plus de rapidité, mieux vaut utiliser la commande Quantiser par rapport au pool. Sélectionnez le clip de basse et sélectionnez dans la palette le bouton radio Quantiser par rapport au pool.
8. Dans la section Paramètres, laissez le menu Distance maximale par rapport au pool sur Noire et cliquez sur le bouton Quantiser par rapport au pool.

Les marqueurs du clip de basse sont alors synchronisés sur le clip de batterie.

9. Lancez la lecture des deux clips. La synchronisation est bien meilleure, mais le son du clip de basse a beaucoup changé à cause de l'étirement. Convertissons le clip de basse sur une nouvelle piste, mais en utilisant un autre algorithme d'étirement.
10. Cliquez sur le bouton Options dans la palette pour ouvrir la boîte de dialogue Options AudioSnap.
11. Dans la section Algorithme d'étirement par défaut, dans le champ Rendu en différé, choisissez iZotope Radius Solo et cliquez sur OK.
12. Cliquez sur le numéro de la piste de basse afin de la sélectionner, puis utilisez la commande **Edition - Convertir sur pistes** pour ouvrir la boîte de dialogue Convertir sur pistes.
13. Remplissez les champs comme vous le souhaitez (faites en sorte de bien cocher la case Moteur 64 bits) et cliquez sur OK.

Un nouveau clip de basse apparaît sur la piste choisie dans la boîte de dialogue. Écoutez-le et comparez-le au clip de basse étiré original.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)



<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Alignement de données MIDI avec des données audio

---

L'une des méthodes permettant d'aligner les données MIDI et les données audio consiste à utiliser les grooves extraits des clips audio en vue de quantiser les données MIDI. Une autre méthode est disponible grâce à la nouvelle option de la boîte de dialogue Magnétisme. La boîte de dialogue Magnétisme dispose désormais d'une case Transitoires audio, qui simplifie l'alignement des données MIDI avec les clips audio dont AudioSnap est activé. Lorsque vous affichez le pool et que vous réglez la boîte de dialogue Magnétisme de manière à ce que les transitoires audio soient utilisés comme référence pour le calage des données, vous pouvez facilement faire glisser des événements MIDI dans la vue Piano Roll Piste afin de les aligner avec les transitoires audio.

## Aligner les données MIDI et les données audio dans la vue Piano Roll Piste

1. Affichez les marqueurs de pool que vous souhaitez utiliser pour aligner les événements MIDI : sélectionnez les clips audio dont vous souhaitez utiliser les marqueurs de transitoires ; vérifiez bien que les boutons Ajouter des transitoires au pool  et Afficher le pool  sont activés dans la palette. Vous pouvez désactiver les marqueurs indésirables ou simplement les ignorer lors du déplacement des données MIDI.
2. Affichez les données MIDI que vous souhaitez aligner dans la vue Piano Roll.
3. Ouvrez la boîte de dialogue Magnétisme (raccourci par défaut : Maj+N) et à l'onglet Mode Vue Piano Roll, activez la case Transitoires audio.
4. Vérifiez que Caler sur est activé dans le champ Mode.
5. Si vous le souhaitez, ajustez la force du magnétisme. Vous pouvez la désactiver si vous voulez faire glisser les données uniquement sur des emplacements de la grille magnétique.
6. Faites glisser les données vers les lignes de transitoires souhaitées.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Copie de rythmes audio en MIDI

---

Si vous souhaitez doubler un rythme audio avec un instrument MIDI ou aligner des paroles sur un rythme audio, vous pouvez copier le rythme audio sous forme de données MIDI.

## Copier un rythme audio en MIDI

1. Sélectionnez le clip audio dont vous souhaitez copier le rythme et vérifiez que AudioSnap est activé.
2. Appliquez la quantisation nécessaire et désactivez tous les marqueurs qui ne doivent pas produire de note dans le clip MIDI.
3. Dans la palette AudioSnap, cliquez sur le bouton Options pour ouvrir la boîte de dialogue Options AudioSnap.
4. Dans la section Extraction MIDI, choisissez la note MIDI que vous souhaitez voir utilisée pour jouer le rythme extrait.
5. Choisissez une option de vitesse de note : vous pouvez soit accepter les vitesses extrapolées à partir du clip audio (option Selon le niveau des impulsions), soit définir une vitesse constante pour les notes dans le champ Imposer une valeur constante. Cliquez ensuite sur OK.
6. Dans la palette AudioSnap, cliquez sur le bouton Extraire le groove : le bouton Copier sous forme de notes MIDI apparaît.
7. Cliquez sur le bouton Copier sous forme de notes MIDI. Le rythme audio est copié dans le presse-papiers sous la forme d'un clip MIDI dans lequel toutes les notes ont la même hauteur.

Vous pouvez maintenant coller le contenu du presse-papiers dans le panneau Clips, la vue Piano Roll ou la vue Partition.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Édition élastique de clips audio

---

L'édition élastique constitue une méthode rapide et simple pour étirer un clip audio.

## Effectuer un étirement élastique sur un clip audio

1. Configurez de manière adaptée du magnétisme (définissez une valeur de magnétisme ou désactivez-le si vous n'en avez pas besoin).
2. Maintenez la touche Ctrl enfoncée et faites glisser l'extrémité droite ou gauche du clip sur la longueur que vous voulez.

Le clip est étiré et une valeur en pourcentage s'affiche dans le coin inférieur droit pour indiquer le degré d'étirement appliqué.



Indicateur de pourcentage

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajout de données d'automation

---

Si une enveloppe d'automation est présente sur une piste, vous pouvez ajouter des nuds à l'enveloppe au niveau des lignes du pool. Cela vous permet d'appliquer plus facilement des traitements spécifiques à l'emplacement des transitoires.

## Ajouter des nuds à l'emplacement des transitoires

1. Veillez à ce que les marqueurs du clip soient inclus dans le pool.
2. Faites un clic droit sur l'une des enveloppes d'automation du clip et choisissez **Ajouter des nuds sur les marqueurs de transitoires** dans le menu contextuel.

Vous pouvez maintenant éditer facilement votre enveloppe à l'emplacement des transitoires.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition d'événements MIDI et de contrôleurs

---

SONAR vous offre de nombreuses possibilités d'édition pour vos projets. La vue Piano Roll vous permet de créer et d'éditer notes, contrôleurs et données d'automation via une interface graphique des plus interactives. De nombreuses commandes d'édition vous aident à améliorer la qualité de vos parties enregistrées et vous permettent de filtrer certains types d'événements, ainsi que de modifier le tempo et la dynamique de vos projets. Grâce à la vue Liste d'événements, vous pouvez visualiser et modifier vos projets dans les moindres détails. Pour finir, vous pouvez appliquer nombre d'effets et de filtres destinés à consolider vos données MIDI.

De nombreuses autres commandes et fonctions vous aident en outre à travailler en audio. Pour de plus amples détails, voir la section Edition audio

Consultez :

[Vue Piano Roll](#)

[La vue Piano Roll Piste](#)

[Edition de contrôleurs](#)

[Ajustement temporel d'un enregistrement](#)

[Recherche d'événements](#)

[Contrôleurs, RPN, NRPN et Données d'automation](#)

[Vue Liste des événements](#)

[Effets MIDI \(plug-in MIDI\)](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Barre d'outils Inspecteur d'événement

La barre d'outils est disponible dans le menu Affichage en choisissant **Affichage-Barres d'outils** et en cochant Inspecteur d'événement dans la boîte de dialogue Barres d'outils. L'inspecteur d'événement contient les paramètres suivants :

- Temps
- Hauteur
- Vitesse
- Durée
- Canal

## Afficher les propriétés d'une note dans la barre d'outils Inspecteur d'événement

- Sélectionnez une note.

Si vous sélectionnez plusieurs notes, la barre d'outils Inspecteur d'événement n'affiche une valeur que si elle est la même pour toutes les notes sélectionnées. Si les notes ont des valeurs différentes, l'inspecteur d'événement n'affiche rien.

## Changer les attributs d'une note à l'aide de la barre d'outils Inspecteur d'événement

1. Sélectionnez une note.
2. Dans le champ approprié de la barre d'outils Inspecteur d'événement, modifiez la valeur. Le tableau suivant donne une description des valeurs acceptables pour chaque champ de la barre d'outils Inspecteur d'événement.

Champ Inspecteur d'événement...		Valeurs acceptables...
Temps		Toute valeur de temps M:B:T valide. Séparez les valeurs par deux points ou un espace. Par exemple, Mesure 2, Temps 3, Tic 720 s'écrirait 2:3:720.
Hauteur		Les noms (C0 à G10) et numéros de note (0 à 127) sont acceptés dans ce champ. Vous pouvez aussi employer un modificateur pour augmenter ou diminuer la valeur d'un certain nombre de demi-tons. Pour monter la hauteur de 2 demi-tons, tapez +2 et appuyez sur Entrée. Pour baisser la hauteur de 2 demi-tons, tapez -2 et appuyez sur Entrée.
Vitesse		Une valeur de vitesse ou de modification est acceptée dans ce champ. Les valeurs de vitesse valables vont de 0 à 127. Les valeurs de modification valables



		vont de +/- 0 à 127.
Durée		Une valeur exprimée en tics.
Canal		1 à 16.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Piano Roll

---

Cette vue affiche la totalité des notes et autres événements d'une ou plusieurs pistes MIDI dans une grille représentant un clavier de piano. Les notes sont affichées sous forme de barres horizontales et les notes de percussion sous forme de losanges. La hauteur est dans le sens vertical et la marge gauche verticale indique les hauteurs avec des touches de piano ou des noms de notes. Le temps est représenté par l'axe de défilement horizontal indiquant les limites de mesures verticales et de temps. La vue Piano Roll facilite l'insertion, l'édition et la suppression des notes d'une piste.

Il est possible d'obtenir une vue Piano Roll distincte pour chaque piste dans la vue Pistes. Cette fenêtre s'appelle la vue Piano Roll Piste. Elle remplace le panneau Clips pour les pistes que vous désirez afficher en mode Piano Roll Piste.

La vue Piano Roll se compose des panneaux Tableau des notes, Grille de batterie, Notes, Contrôleurs, Liste des pistes, ainsi que d'une barre d'outils.

Consultez :

[Ouverture de la vue](#)

[Afficher les notes et les contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

[Créer et éditer des notes dans la vue Piano Roll](#)

[Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

[Tableau des notes](#)

[Panneau Grille de batterie](#)

[Panneau Notes](#)

[Panneau Contrôleurs](#)

[Noms des notes](#)

[Panneau Liste des pistes](#)

[Travailler avec plusieurs pistes dans la vue Piano Roll](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Tableau des notes

---

Ce panneau affiche vos paramètres de drum map. Vous pouvez muter ou lire en solo des hauteur et pré-écouter individuellement une note. Pour plus d'informations sur le Tableau des notes, consultez [Tableau des notes](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Panneau Grille de batterie

---

Vous pouvez y créer, éditer ou supprimer les notes et propriétés de note de toute piste MIDI assignée à une drum map. Dans ce panneau, il est également possible d'éditer des commandes alors même que le panneau Contrôleur est masqué.

Pour plus de détails, consultez les rubriques [Panneau Grille de batterie](#), et [Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

Consultez également :

[Drum maps et panneau Grille de batterie](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Panneau Notes

---

Vous pouvez y ajouter, éditer ou supprimer les notes de toute piste MIDI non assignée à une drum map. Dans ce panneau, il est également possible d'éditer des commandes alors même que le panneau Contrôleur est masqué.

Consultez également :

[Créer et éditer des notes dans la vue Piano Roll](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)


<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Panneau Contrôleurs

---

Ce panneau affiche les événements de contrôleurs que vous pouvez éditer. Pour afficher ou masquer ce panneau, cliquez sur bouton le Utiliser panneau contrôleur  situé dans la barre d'outils de la vue Piano Roll.

Consultez également :

[Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Panneau Liste des pistes

---

Cette liste répertorie toutes les pistes affichées dans la vue Piano Roll. Vous pouvez y activer/désactiver l'édition des données d'une piste ; muter, lire en solo et armer une piste ; afficher/masquer les données d'une piste dans le panneau Notes ou Grille de batterie. Le numéro, le nom et la voie de sortie des pistes s'affichent dans le panneau Liste des pistes. Vous pouvez afficher ou masquer ce panneau en cliquant sur

le bouton Afficher/masquer panneau Pistes 

, dans la barre d'outils de la vue Piano Roll.

Si vous recevez un message d'erreur vous indiquant que vous avez masqué la piste active, cette piste n'est pas visible pour le moment. Pour l'afficher, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer piste  dans le panneau Liste des pistes, afin que le bouton se colore.

Consultez également :

[Travailler avec plusieurs pistes dans la vue Piano Roll](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ouverture de la vue

---

Il existe plusieurs façon d'ouvrir la vue Piano Roll :

- Dans la vue Pistes, sélectionnez la piste souhaitée, puis **Affichage-Piano Roll** ou appuyez sur Alt+5.
- Dans la vue Pistes, faites un clic droit sur la piste et sélectionnez **Affichage-Piano Roll** dans le menu contextuel.
- Double-cliquez sur un clip MIDI dans le panneau Clips.

Chaque piste sélectionnée est affichée. Vous pouvez passer d'une piste à une autre en cliquant sur le bouton .

(ou en appuyant sur la touche T), puis en sélectionnant la piste de votre choix.

La vue Piano Roll permet d'éditer les notes et les contrôleurs en temps réel, pendant la lecture ou l'enregistrement. Vous pouvez mettre une portion du projet en boucle, l'éditer et entendre vos modifications au passage suivant. Cette vue affiche aussi les notes au cours de l'enregistrement. Comme la vue Pistes, la vue Piano Roll dispose de zooms permettant de modifier la taille d'affichage vertical et horizontal de la vue. La vue Piano Roll est également dotée du bouton Aligner sur la grille



. Pour plus d'informations, consultez [Définition et utilisation de la grille magnétique](#)

Consultez :

[Travailler avec plusieurs pistes dans la vue Piano Roll](#)

[Afficher les notes et les contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

[Créer et éditer des notes dans la vue Piano Roll](#)

[Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>


[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>




# Travailler avec plusieurs pistes dans la vue Piano Roll

Vous pouvez afficher autant de pistes que vous le souhaitez dans la vue Piano Roll. Lorsque vous affichez simultanément plusieurs pistes, les pistes contrôlées sont celles que vous pouvez voir et/ou éditer avec les boutons du panneau Liste des pistes. Pour afficher ou masquer ce panneau, cliquez sur le bouton

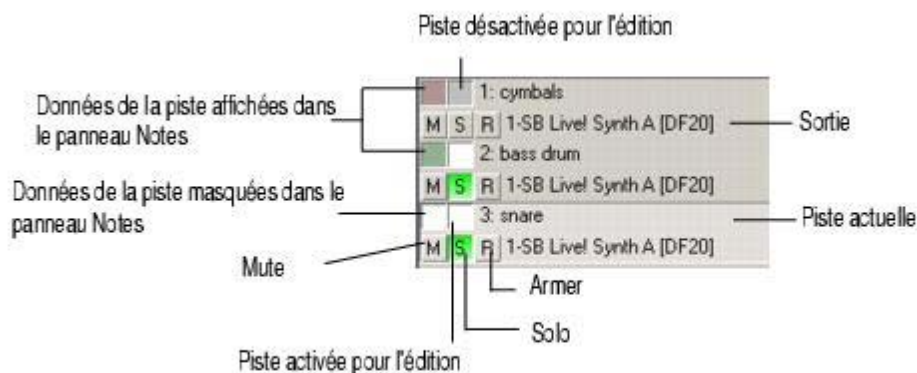
Afficher/Masquer panneau Pistes 

situé dans la barre d'outils de la vue Piano Roll.

Si vous désirez éditer les données d'une piste, il vous faut tout d'abord sélectionner cette piste en tant que piste actuelle. Son nom apparaîtra en surbrillance dans le panneau Liste des pistes. Pour afficher la liste

des pistes dans la vue Piano Roll, cliquez sur le bouton Afficher/masquer panneau Pistes 

. Ci-dessous est représentée une liste de pistes avec trois pistes :



Pour sélectionner la piste actuelle dans le panneau Liste des pistes, cliquez simplement sur la piste de votre choix. La piste entourée d'un rectangle en pointillés est la piste actuelle.

Voici différentes façons d'optimiser votre travail sur plusieurs pistes dans la vue Piano Roll.

## Sélectionner les pistes à afficher

Utilisez le bouton mixte Sélectionner pistes 

afin d'assigner des pistes au panneau Liste des pistes. Cliquez sur la partie gauche du bouton pour ouvrir la boîte de dialogue Sélection des pistes. Cliquez sur un nom de piste pour le sélectionner. Maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur d'autres noms pour sélectionner d'autres pistes. Cliquez sur la partie droite du bouton mixte Sélectionner pistes afin d'afficher le menu contextuel Afficher piste suivante/précédente. Si vous sélectionnez Afficher pistes précédentes, la piste ou l'ensemble de pistes se décaleront vers le bas d'un numéro de piste. Si vous sélectionnez Afficher pistes suivantes, la piste ou l'ensemble de pistes se décaleront vers le haut d'un numéro de piste. Si les pistes 2, 3 et 7 sont affichées dans le panneau Liste des pistes et que vous sélectionnez Afficher pistes précédentes, le panneau Liste des pistes affichera les pistes 1, 2 et 6.

## Afficher

Si les notes de deux pistes se chevauchent, les notes de la piste située le plus haut dans la liste des pistes apparaissent au-dessus des notes de l'autre piste. Pour déplacer une piste vers le haut/bas dans la liste des pistes, cliquez dessus tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, puis déplacez-la jusqu'à la position souhaitée.

Les pistes terminées par le même chiffre (2, 12, 22, etc.) ont la même couleur. Vous pouvez modifier les

couleurs par défaut dans **Options-Couleurs**

## **Bouton Activer/Désactiver édition de piste**

Le bouton Activer/Désactiver édition de piste 

détermine si vous pouvez éditer ou non les notes d'une piste dans la vue Piano Roll. Lorsque le bouton s'affiche en blanc, l'édition est activée et la piste est colorée. Lorsqu'il s'affiche en gris, l'édition est désactivée et la piste s'affiche en gris.

Remarque : ce bouton désactive uniquement les outils de la vue Piano Roll ; les autres commandes d'édition restent opérationnelles.

## **Bouton Afficher/Masquer piste**

Le bouton Afficher/Masquer piste 

détermine si la piste apparaît ou non dans le panneau Notes. Le bouton est coloré lorsqu'il est activé et blanc dans le cas contraire.

## **Bouton Inverser pistes**

Vous pouvez afficher les pistes masquées dans la liste des pistes et masquer celles qui sont actuellement affichées en cliquant sur le bouton Inverser pistes.

Consultez :

[Noms des notes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Noms des notes

---

Vous pouvez modifier la définition de l'instrument affectée à la piste en vigueur dans la vue Piano Roll. Faites un clic droit sur les touches de piano dans le panneau Notes afin d'ouvrir la boîte de dialogue Nom des notes et utiliser les noms de notes spécifiés dans les définitions d'instruments. Pour plus d'informations, consultez [Définitions d'instruments](#)

.

## Modifier la définition d'instrument sur la piste active

1. Faites un clic droit sur la partie gauche du panneau Notes (où se trouvent les touches de piano ou les noms de notes) afin d'ouvrir la boîte de dialogue Nom des notes.
2. Pour utiliser les noms de notes de l'instrument affecté (par défaut), cliquez sur Reprendre les réglages des instruments affectés. Cliquez sur Configurer pour modifier les définitions d'instruments.
3. Pour remplacer le réglage par défaut, cliquez sur Utiliser ces réglages, puis sélectionnez les noms de notes et le mode souhaités.
4. Une fois que vous avez terminé, cliquez sur OK.

Les réglages sélectionnés sont mis à jour dans la vue Piano Roll.

---

[Cakewalk](#)


<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Afficher les notes et les contrôleurs dans la vue Piano Roll

---

Le bouton Afficher/Masquer événements MIDI  de la vue Piano Roll vous permet d'afficher ou masquer d'un simple clic les ensembles de données contenues dans une ou plusieurs pistes MIDI. Ce bouton est indépendant du bouton Afficher/Masquer événements MIDI de la vue Piano Roll Piste (voir également [Affichage des notes et des contrôleurs dans la vue Piano Roll Piste](#)).

Le bouton Afficher/Masquer événements MIDI se situe dans le coin supérieur gauche de la vue Piano Roll.

## Masquer ou afficher les données dans la vue Piano Roll

1. Pour afficher les données de plusieurs pistes MIDI, sélectionnez puis configurez tout d'abord les pistes dont vous désirez afficher les données (voir [Travailler avec plusieurs pistes dans la vue Piano Roll](#)).
2. Cliquez sur la flèche descendante située sur le bouton Afficher/Masquer événements MIDI  afin d'afficher le menu des données MIDI de la piste actuelle (la piste en surbrillance dans le panneau Liste des pistes ou dans la vue Pistes).
3. Choisissez l'une des options suivantes :
  - Pour masquer ou afficher les notes de toutes les pistes affichées, cliquez sur **Afficher notes**.
  - Pour masquer ou afficher le contour du ou des clips que vous examinez, sélectionnez **Afficher contour des clips**.
  - Pour masquer ou afficher un type de contrôleur dans toutes les pistes affichées, cliquez sur le nom du contrôleur en question.
  - Pour afficher toutes les notes et tous les contrôleurs des pistes affichées, cliquez sur **Ajouter tous les types de valeur existants**.
4. Une fois que vous aurez sélectionné une option, le menu se fermera. Vous pouvez répéter les étapes 2 et 3 afin de sélectionner davantage d'options.
5. Pour masquer ou afficher tous les contrôleurs de toutes les pistes, cliquez sur la partie gauche du bouton Editer type d'événements MIDI. Ce bouton est blanc quand tous les contrôleurs sont masqués et bleu quand tous les contrôleurs sont visibles.

Consultez :

[Créer et éditer des notes dans la vue Piano Roll](#)

[Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Créer et éditer des notes dans la vue Piano Roll

---

Pour créer des notes dans les vues Piano Roll et Piano Roll Piste, sélectionnez une durée de note dans la barre d'outils Piano Roll (ou dans le menu Durée de note de la piste actuelle si vous êtes dans la vue Piano Roll Piste), puis cliquez à la hauteur de note et à la position temporelle désirées avec l'outil Crayon. Les hauteurs correspondant à des dièses et à des bémols sont indiquées par des lignes grises, tandis que les lignes blanches correspondent aux bécarrés. Les différentes octaves sont indiquées sur le clavier de piano situé du côté gauche de la vue Piano Roll ou sur l'échelle MIDI de la vue Piano Roll Piste. Pour visualiser les différentes octaves, il vous suffit de vous déplacer à l'aide de la barre de défilement verticale située du côté droit de la vue Piano Roll, ou à l'aide de l'échelle MIDI dans la vue Piano Roll Piste. La position dans le temps est indiquée par les numéros de mesures qui figurent dans la Règle temporelle horizontale (en haut de la vue) et par les lignes verticales qui représentent les temps de chaque mesure. Le menu Aligner sur la grille vous permet de déterminer l'échelle de précision des notes dans le temps. Il existe plusieurs techniques pour éditer des notes :

- Sélectionnez les notes, puis servez-vous des commandes d'édition des menus Edition, Traitements ou de la barre d'outils Inspecteur d'événement
- Déplacez la ou les notes sélectionnées à l'aide de l'outil Sélection
- Éditez la hauteur, l'emplacement, la durée, le point de départ et la vélocité de la ou des notes sélectionnées à l'aide de l'outil Crayon

Pour des informations étape par étape, reportez-vous aux rubriques suivantes :

[Sélection de notes](#)

[Edition de notes à l'aide des outils Crayon et Sélection](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)


<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Sélection de notes

Il existe plusieurs moyens de sélectionner des notes dans les vues Piano Roll et Piano Roll Piste :

- Cliquez dans la Règle temporelle de la vue Piano Roll et déplacez votre curseur afin de sélectionner les notes (et autres événements MIDI) qui seront lues dans la plage temporelle sélectionnée.
- Dans la vue Piano Roll Piste, cliquez dans la Règle temporelle de la vue Pistes et déplacez votre curseur afin de sélectionner les notes (et autres événements MIDI) qui seront lues dans la plage temporelle sélectionnée. Vous sélectionnerez ainsi les données contenues dans la piste actuelle ou les pistes sélectionnées.
- Cliquez sur les notes de votre choix ou délimitez un rectangle autour d'elles à l'aide de l'outil Sélection .
- Uniquement dans la vue Piano Roll (et non dans la vue Piano Roll Piste) : Faites glisser une sélection sur le clavier de piano situé du côté gauche du panneau Notes ou sur les lignes de la drum map dans le Tableau des notes afin de sélectionner toutes les notes possédant la ou les hauteurs désirées.
- Dans la vue Piano Roll Piste : Cliquez sur les touches de piano de l'échelle MIDI tout en appuyant sur Maj, afin de sélectionner les notes possédant la ou les hauteurs désirées (vous pouvez également délimiter un rectangle de sélection en déplaçant votre curseur tout en maintenant la touche Maj enfoncée).

## Sélectionner des notes à l'aide de l'outil Sélection

1. Activez l'outil Sélection en cliquant dessus dans la barre d'outils de la vue Piano Roll ou de la vue Piano Roll Piste (selon la vue dans laquelle vous vous trouvez).
2. Sélectionnez les notes comme indiqué dans le tableau suivant:

Pour...		Procédure...
Sélectionner une seule note		Cliquez sur la note souhaitée.
Sélectionner simultanément plusieurs notes		Dessinez un rectangle autour des notes à sélectionner.
Ajouter une note à la sélection		Sélectionnez-les notes à ajouter en maintenant Maj enfoncé.
Sélectionner/désélectionner des notes		Sélectionnez les notes en maintenant Ctrl enfoncé.
Sélectionnez les notes d'une plage temporelle.		Configurez la fonction Aligner sur la grille sur la valeur désirée dans la vue Piano Roll ou Piano Roll Piste (selon la vue dans laquelle vous travaillez), puis faite glisser votre curseur dans la Règle temporelle.

2. Les notes sélectionnées apparaissent en surbrillance (masque gris 50 %).

## Sélectionner toutes les notes de la même hauteur (vue Piano Roll uniquement)

Cliquez sur les touches du piano situées du côté gauche du panneau Notes ou sur les lignes de drum map du Tableau des notes, comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Pour...		Procédure...
Sélectionner la totalité des notes d'une même hauteur		Cliquez sur la touche de piano ou la ligne de drum map correspondante.
Sélectionner la totalité des notes de plusieurs hauteurs		Glissez avec la souris le long des touches de piano ou des lignes de drum map.
Ajouter une note à la sélection		Maintenez la touche Maj enfoncée tout en cliquant sur une touche de piano ou une ligne de drum map.
Sélectionner/désélectionner des notes		Cliquez sur une touche de piano ou une ligne de drum map tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

### **Sélectionner toutes les notes de la même hauteur (vue Piano Roll Piste uniquement)**

1. Zoomez sur l'échelle MIDI de manière à faire apparaître clairement les touches.
2. Cliquez sur une touche de piano tout en maintenant la touche Maj enfoncée afin de sélectionner toutes les notes de la hauteur voulue. Vous pouvez également délimiter un rectangle de sélection autour des notes tout en maintenant la touche Maj enfoncée.

Dans l'échelle MIDI, il est impossible de sélectionner plusieurs notes non adjacentes en faisant un Ctrl-clic.

Consultez :

[Edition de notes à l'aide des outils Crayon et Sélection](#)  
[Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

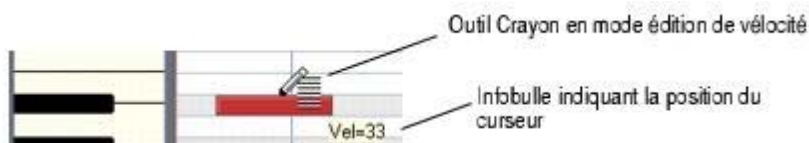
[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition de notes à l'aide des outils Crayon et Sélection

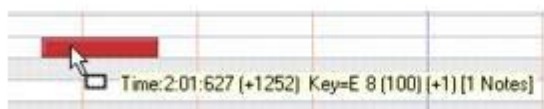
Les techniques sont les mêmes pour éditer des notes dans les vues Piano Roll et Piano Roll Piste. Les outils Crayon et Sélection vous permettront d'éditer rapidement les notes de votre choix. Vous pouvez également accéder aux commandes d'édition à partir du menu Traitements (Longueur, Glisser, Transposer). Si vous désirez éditer plusieurs notes à la fois, vous devez d'abord les sélectionner à l'aide de l'outil Sélection.

La vitesse des notes MIDI peut s'afficher en mode réduit ou élargi. Pour modifier cette vitesse, il vous suffit de tirer les colonnes vers le haut ou vers le bas. Si vous immobilisez l'outil Crayon au milieu de la note, dans le tiers supérieur de l'affichage des notes, une petite colonne de vitesse apparaît, vous indiquant que l'outil se trouve dans la zone cible.



Les infobulles vous indiquent en permanence la position de votre curseur, à quel stade de l'édition vous en êtes et le nombre de notes en cours d'édition.

Dans l'illustration ci-dessous, l'infobulle indique l'emplacement actuel du curseur, la distance parcourue par la sélection depuis sa position d'origine (1252 tics vers la droite), la hauteur et le numéro de note MIDI auxquels se trouve le curseur (E8 100), la différence de hauteur entre le curseur et la note d'origine (1 demi-ton plus haut), ainsi que le nombre de notes comprises dans la sélection.





Quand vous déplacez plusieurs notes, vous avez la possibilité d'« auditionner » celles-ci à mesure de leur déplacement sur les différentes hauteurs dans la vue Piano Roll. Pour ce faire, il vous suffit d'activer

## Audition de notes polyphoniques

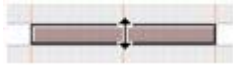


dans le menu déroulant Éditer type d'événement MIDI.

## Éditer des notes à l'aide de l'outil Crayon

1. Si vous désirez éditer plusieurs notes à la fois, vous devez sélectionner celles-ci à l'aide de l'outil Sélection (consultez [Sélection de notes](#) pour de plus amples détails). Par la suite, lorsque vous éditez l'une des notes de votre sélection, toutes les autres seront modifiées de la même manière.
2. Cliquez sur  pour sélectionner l'outil Crayon. (veillez à ce que le bouton Effacement automatique soit bien désactivé, à moins que vous ne vouliez effacer certaines notes).
3. Configurez la fonction Aligner sur la grille sur la valeur désirée (si vous travaillez dans la vue Piano Roll Piste, utilisez l'onglet Mode vue Piano Roll de la boîte de dialogue Aligner sur la grille).
4. Éditez les notes comme décrit dans le tableau ci-dessous :


Pour...		Procédure...
Modifier le point de départ mais pas la durée		Faites glisser l'extrémité gauche de la note dans une direction ou l'autre. 



		La note commence à un nouvel emplacement.
Modifier la hauteur		Faites glisser le centre de la note vers le haut ou vers le bas. 
Déplacez la note dans le sens horizontal		Amenez le curseur sur l'extrémité gauche de la note, jusqu'à ce qu'il prenne la forme suivante :  Ensuite, faites le glisser vers la gauche ou vers la droite.
Modifier la durée		Faites glisser l'extrémité droite de la note dans une direction. 
Copier-coller des notes		Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser les notes dans le sens horizontal (temps) ou vertical (hauteur) (voir ci-dessus), puis relâchez le bouton de la souris quand vous avez atteint l'emplacement désiré.
Ajouter une note		Consultez <a href="#">Dessiner des notes</a> .
Éditer la vitesse		Consultez <a href="#">Édition de la vitesse</a> .
Supprimer notes		Cliquez sur le bouton Effacement automatique afin de l'activer, puis cliquez sur chacune des notes que vous désirez supprimer. Vous pouvez également glisser sur plusieurs notes. Lorsque le bouton Effacement automatique est activé, une petite icône en forme de gomme apparaît en bas de l'outil Crayon lorsque celui-ci passe sous une note.

## Dessiner des notes

1. Dans le menu Editer type d'événements MIDI des vues Piano Roll et Piano Roll Piste (selon celle dans laquelle vous travaillez), sélectionnez **Notes/Vélocité**.
2. Activez l'outil Crayon dans la barre d'outils Piano Roll ou Piano Roll Piste.
3. Choisissez une durée de note en cliquant sur l'un des boutons en forme de note dans la barre d'outils Piano Roll ou dans le menu Durée des notes situé dans les commandes de pistes (si vous travaillez dans la vue Piano Roll Piste).
4. Configurez la fonction Aligner sur la grille sur la valeur désirée (si vous travaillez dans la vue Piano Roll Piste, utilisez l'onglet Mode vue Piano Roll de la boîte de dialogue Aligner sur la grille).
5. Cliquez à la hauteur et à l'emplacement où vous voulez créer la note dans le panneau Notes : les hauteurs correspondant à des dièses et à des bémols sont indiquées par des lignes grises, tandis

que les lignes blanches correspondent aux bécarrés. Les différentes octaves sont indiquées sur le clavier de piano situé du côté gauche de la vue (ce clavier est remplacé par l'échelle MIDI dans la vue Piano Roll Piste). Pour visualiser les différentes octaves, il vous suffit de vous déplacer à l'aide de la barre de défilement verticale située du côté droit de la vue Piano Roll, ou à l'aide de l'échelle MIDI dans la vue Piano Roll Piste. La position dans le temps est indiquée par les numéros de mesures qui figurent dans la Règle temporelle horizontale située en haut de chaque vue. Vous pouvez afficher des lignes verticales représentant les temps de chaque mesure en cliquant sur le bouton Afficher/Masquer grille  dans la vue Piano Roll, ou bien en faisant un clic droit dans le panneau Clips (et non dans la vue Piano Roll Piste) afin de sélectionner **Options d'affichage**. Cochez ensuite la case Affichage des règles verticales.

## Édition de la vitesse

1. Si vous désirez éditer plusieurs notes à la fois, vous devez sélectionner celles-ci à l'aide de l'outil Sélection (consultez [Sélection de notes](#) pour de plus amples détails). Par la suite, lorsque vous éditez l'une des notes de votre sélection, toutes les autres seront modifiées de la même manière.
2. Assurez-vous que la case **Vitesse** est bien cochée dans le menu Afficher/Masquer événements MIDI.
3. Activez l'outil Crayon.
4. Survolez le tiers supérieur de la note en son milieu. Lorsque vous atteignez la zone cible, l'outil Crayon affiche une petite colonne de vitesse indiquant que vous avez activé l'édition de la vitesse (uniquement possible quand le panneau Contrôleur est masqué).
5. Déplacez votre curseur vers le haut ou vers le bas pour éditer la vitesse. Une infobulle vous indique la valeur de vitesse à laquelle se trouve votre curseur, mais également la différence de valeur par rapport à la vitesse d'origine, ainsi que le nombre de notes en cours d'édition. Si vous désirez écouter les variations de vitesse à mesure que vous effectuez vos modifications, activez l'option **Audition vitesse** dans le menu déroulant Éditer type d'événement MIDI.

### Remarque 1

: pour activer l'édition de la vitesse, vous pouvez également maintenir la touche Ctrl enfoncée. Pour définir le niveau de vitesse, il vous suffit alors de faire glisser l'outil Crayon dans le sens horizontal.

### Remarque 2

: Si vous préférez éditer la vitesse à partir du panneau Contrôleur, il vous suffit de l'ouvrir (en appuyant sur C), puis de déplacer l'outil Crayon dans le sens horizontal sur les lignes verticales (dans le panneau réservé à la vitesse des notes). Vous pouvez également vous servir de l'outil Crayon ou de l'outil Sélection pour déplacer l'extrémité de l'une ou l'autre des lignes verticales. Pendant le déplacement, une infobulle vous offrant des informations sur la vitesse et l'emplacement des notes sélectionnées apparaît.

## Éditer des notes à l'aide de l'outil Sélection

1. Si vous désirez éditer plusieurs notes à la fois, sélectionnez les à l'aide de l'outil Sélection. Par la suite, lorsque vous éditez l'une des notes de votre sélection, toutes les autres seront modifiées de la même manière.
2. Configurez la fonction Aligner sur la grille sur la valeur désirée (si vous travaillez dans la vue Piano Roll Piste, utilisez l'onglet Mode vue Piano Roll de la boîte de dialogue Aligner sur la grille).
3. Éditez les notes comme décrit dans le tableau ci-dessous :

Pour...		Procédure...
Modifier le point de départ mais pas la durée		Faites glisser la note vers la gauche ou la droite

Modifier la hauteur		Faites glisser la note vers le haut ou le bas.
Déplacer une ou plusieurs notes sélectionnées, mais uniquement dans les sens vertical ou dans le sens horizontal		Maintenez la touche Maj enfoncée et déplacez l'outil Sélection sur une note. Le cureur prend la forme d'une double flèche dans le sens horizontal (déplacement horizontal) ou vertical (déplacement vertical) et vous pouvez déplacer la ou les notes voulues.
Copier-coller des notes		Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser les notes dans le sens horizontal ou vertical, puis relâchez le bouton de la souris quand vous avez atteint l'emplacement désiré.
Supprimer notes		Appuyez sur la touche Suppr du clavier.

## Modifier les propriétés d'une note


1. Faites un clic droit sur une note pour afficher la boîte de dialogue Propriétés des notes.
2. Éditez les points de départ, hauteur, durée, vitesse ou canal.
3. Cliquez sur OK.

SONAR met à jour l'événement de note. Vous pouvez également éditer la vitesse de la note dans le panneau Notes et dans la barre d'outils Inspecteur d'événement. Pour de plus amples détails sur le changement de vitesse dans l'Editeur de grille de batterie, consultez [Edition de la vitesse des notes](#). Pour de plus amples détails, voir la section [Vitesse, molette de hauteur et Aftertouch](#).

## Désactiver temporairement le bouton Effacement automatique

1. Maintenez la touche Alt enfoncée.
2. Procédez aux modifications voulues.
3. Relâchez la touche Alt.

## Effectuer un repérage audio à l'aide de l'outil Scrub

1. Cliquez sur  ou appuyez sur B pour sélectionner l'outil Scrub.
2. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris dans la vue Piano Roll. SONAR affiche une ligne verticale et lit les notes balayées par cette ligne.
3. Faites glisser la ligne vers la gauche/droite à la vitesse souhaitée.

Les boutons Mute, Solo et Armer n'affectent pas le repérage audio. Les notes affectées à une piste masquée ne sont toutefois pas audibles.

Consultez :

[Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

[Cakewalk](#)

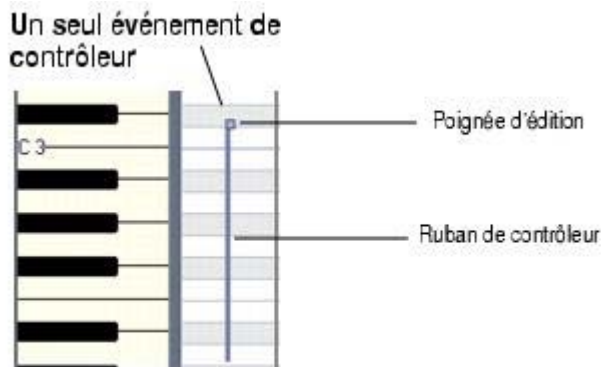
<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll

Les événements de contrôleurs (contrôleurs MIDI continus, molette de hauteur, NRPN et RPN) sont visibles à partir du panneau Notes ou du panneau Contrôleur, si vous avez choisi d'afficher ce dernier. Chaque événement de contrôleur est surmonté d'une poignée d'édition qui vous permet d'éditer l'événement à l'aide de votre souris. Sous cette poignée, un ruban vous offre un affichage graphique de la valeur actuelle de l'événement de contrôleur. Ce ruban change de couleur selon le type de contrôleur que vous éditez et apparaît en ombré lorsque vous sélectionnez un événement de contrôleur. Les événements de contrôleurs ont des couleurs différentes qui vous permettent de les différencier quand vous en affichez plusieurs à la fois (qui peuvent appartenir à plusieurs pistes).



Afin que vous puissiez savoir à quelle piste appartient un événement ou quel est son statut (« actuel » ou simplement sélectionné), les événements de contrôleurs se différencient sur le schéma de couleurs suivant :

- Poignée d'édition--utilise une couleur identique à celle de la piste, elle-même définie en fonction des couleurs d'arrière plan des pistes MIDI de la boîte de dialogue Configurer les couleurs (commande **Options-Couleurs**).
- Ruban de contrôleur--utilise une couleur identique à celle de la poignée d'édition quand le contrôleur peut être édité (c'est-à-dire quand le contrôleur est sélectionné dans le menu Editer type d'événements MIDI). Pour activer automatiquement l'édition d'un type de contrôleur, vous pouvez cliquer sur sa poignée d'édition avec l'outil Crayon.
- Sélectionné--quand un événement de contrôleur est sélectionné, la poignée d'édition et son ruban sont toutes les deux ombrés (comme c'est le cas pour les notes).

Consultez :

[Ajouter des contrôleurs](#)

[Sélectionner des contrôleurs](#)

[Edition de contrôleurs](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajouter des contrôleurs

Lorsque vous ajoutez un nouveau type de contrôleur sur une piste, ce type de contrôleur est automatiquement sélectionné dans le menu Afficher/Masquer événements MIDI, afin que vous puissiez le voir. Pour en savoir plus sur les données MIDI que vous pouvez afficher ou masquer sur vos pistes, consultez [Affichage des notes et des contrôleurs dans la vue Piano Roll Piste](#), [Afficher les notes et les contrôleurs dans la vue Piano Roll](#) et [Travailler avec plusieurs pistes dans la vue Piano Roll](#)

## Ajouter des données de contrôleur à l'aide de l'outil Crayon

1. Cliquez sur le menu Editer type d'événements MIDI  et sélectionnez **Nouveau type de valeur** dans le menu contextuel.

La boîte de dialogue Type d'événements MIDI apparaît.

2. Sélectionnez une option pour chacun des champs suivants :
  - Type--sélectionnez le type de contrôleur que vous désirez ajouter (vous pouvez par exemple sélectionner Contrôle pour éditer le volume).
  - Valeur--ce champ sera grisé si vous avez choisi Molette ou AftCan dans le champ Type. Si vous avez sélectionné Contrôle, RPN ou NRPN dans le champ Type, définissez un Contrôle, RPN ou NRPN à ajouter. Si vous désirez par exemple éditer le volume et que vous avez choisi Contrôle dans le champ Type, sélectionnez 7-Volume dans le champ Valeur.
  - Canal--sélectionnez un canal MIDI pour le contrôleur si vous le désirez. Si le canal MIDI de votre piste apparaît dans la liste du champ Canal, toutes les données MIDI de cette piste utiliseront le canal MIDI de la liste.
3. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue.
4. Activez l'outil Crayon à partir de la barre d'outil Piano Roll ou Piano Roll Piste (selon la vue dans laquelle vous travaillez), puis ajoutez vos valeurs de contrôleurs en suivant l'une des méthodes ci-dessous :
  - Appuyez sur le bouton de votre souris à l'endroit où vous désirez faire débiter vos messages de contrôleurs, puis dessinez la courbe que suivront vos messages de contrôleurs à l'aide de l'outil Crayon. Une infobulle apparaît lorsque vous appuyez sur le bouton de votre souris. Cette infobulle vous indique en permanence le nom du contrôleur, son canal, sa valeur, ainsi que la valeur de contrôleur que vous saisissez. Relâchez le bouton de votre souris à l'endroit où vous désirez que la courbe se termine.

1. **Conseil** : pour tracer une ligne droite, maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous dessinez votre courbe.
  - Pour n'ajouter qu'un événement de contrôleur à la fois, cliquez à chaque endroit où vous désirez ajouter une valeur de contrôleur. Une infobulle apparaît lorsque vous cliquez. Cette infobulle vous indique le nom du contrôleur, son canal, sa valeur, ainsi que la valeur de contrôleur que vous saisissez.

Les événements de contrôleurs que vous avez ajoutés apparaissent sous la forme de lignes verticales surmontées de poignées d'édition. Chaque type d'événement de contrôleur possède une couleur différente (consultez [Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll](#) pour de plus amples informations).

Lorsque vous utilisez l'outil Crayon, la vitesse à laquelle vous déplacez la souris détermine la densité des événements de contrôleurs. Pour insérer un plus grand nombre d'événements de contrôleurs avec des différences de valeurs relativement faibles, déplacez la souris lentement. Pour insérer un plus petit nombre d'événements de contrôleurs avec des différences de valeurs relativement importantes, déplacez la souris rapidement.

## Insérer une série de contrôleurs

1. Sélectionnez **Insertion-Série de contrôleurs**. La boîte de dialogue Insertion d'une série de contrôleurs s'affiche.
2. Sélectionnez un type de contrôleur dans la liste Insertion.
3. Sélectionnez un numéro ou type de contrôleur dans la liste Numéro.
4. Utilisez les doubles flèches ou saisissez le canal MIDI souhaité.
5. Saisissez une valeur initiale et finale dans les champs Début et Fin.
6. Saisissez un point temporel de départ et final dans les champs De et À.
7. Cliquez sur OK.

SONARinsère une série d'événements de contrôleurs dont les valeurs changent progressivement de la valeur initiale jusqu'à la valeur finale indiquées dans la boîte de dialogue. Cette commande n'insère jamais plus d'un événement sur le même tic d'horloge. Avant d'insérer de nouveaux contrôleurs, SONAR supprime les événements du même type présents dans la plage temporelle sélectionnée.

Consultez :

[Sélectionner des contrôleurs](#)

[Edition de contrôleurs](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

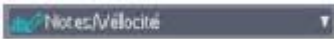
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Sélectionner des contrôleurs

---

Pour éditer des contrôleurs, vous devez au préalable sélectionner les événements de contrôleurs que vous désirez éditer. Les événements de contrôleurs sélectionnés sont affichés en ombré. Vous avez la possibilité de sélectionner un seul événement de contrôleur, plusieurs du même type, voire tous les événements de contrôleurs.

## Sélectionner des événements de contrôleurs de même type

1. Cliquez sur le menu Editer type d'événements MIDI , sélectionnez le type d'événements de votre choix dans le menu contextuel qui s'affiche.
2. Activez l'outil Sélection dans la barre d'outil Piano Roll ou Piano Roll Piste (selon la vue dans laquelle vous travaillez), puis sélectionnez un ou plusieurs événements de contrôleurs en suivant l'une des méthodes ci-dessous :
  - Délimitez un rectangle autour des poignées d'édition des événements de contrôleurs que vous désirez sélectionner.
  - Maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous cliquez sur les contrôleurs que vous désirez ajouter à la sélection ou délimitez un rectangle de sélection autour d'eux.
  - Maintenez la touche Ctrl enfoncée pendant que vous cliquez sur les contrôleurs dont vous souhaitez modifier le statut de sélection, ou entourez ceux-ci d'un rectangle de sélection.

## Sélectionner tous les types de contrôleurs dans une plage temporelle

1. Activez l'outil Sélection situé dans la barre d'outil Piano Roll ou Piano Roll Piste (selon la vue dans laquelle vous travaillez).
2. Configurez la fonction Aligner sur la grille sur la valeur désirée.
3. Cliquez dans la Règle temporelle et déplacez votre curseur afin de sélectionner tous les contrôleurs situés dans la plage temporelle définie.

Consultez :

[Edition de contrôleurs](#) [Travailler avec plusieurs pistes dans la vue Piano Roll](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition de contrôleurs

---

Chaque valeur de contrôleur est surmontée d'une poignée que vous pouvez tirer dans le sens vertical à l'aide des outils Sélection ou Crayon, ou dans le sens horizontal (uniquement avec l'outil Sélection). Activez l'outil Sélection ou Crayon en cliquant sur leurs icônes respectives dans la barre d'outil Piano Roll ou Piano Roll Piste, selon la vue dans laquelle vous travaillez.

## Éditer ou supprimer des événements de contrôleurs à l'aide de l'outil Sélection

1. Sélectionnez le type d'événements de contrôleur que vous désirez éditer en cliquant sur le menu Editer type d'événements MIDI , puis en sélectionnant un type de contrôleur dans le menu contextuel qui s'affiche.

Les événements de contrôleurs apparaissent alors en ombré, ce qui veut dire que vous pouvez les éditer.

2. Tirez dans le sens horizontal et/ou vertical la poignée d'édition de chacun des événements de contrôleur que vous désirez éditer. Une infobulle apparaît lorsque vous appuyez sur le bouton de votre souris. Cette infobulle vous indique en permanence le nom du contrôleur, son canal, sa valeur, ainsi que la valeur de contrôleur que vous saisissez. Relâchez le bouton de la souris quand vous avez atteint la valeur voulue.
3. Pour effacer des événements de contrôleur, il vous suffit de les sélectionner, puis d'appuyer sur la touche Supprimer.

## Éditer ou supprimer des événements de contrôleurs à l'aide de l'outil Crayon

1. Sélectionnez le type d'événements de contrôleur que vous désirez éditer en cliquant sur le menu Editer type d'événements MIDI , puis en sélectionnant un type de contrôleur dans le menu contextuel qui s'affiche.

ou

1. Cliquez sur une poignée d'édition appartenant au type d'événements de contrôleurs que vous désirez éditer. Ce contrôleur est alors automatiquement sélectionné dans le menu Éditer type d'événements MIDI.

Les rubans des événements du contrôleur que vous pouvez éditer prennent la couleur de leurs poignées d'édition.

2. Suivez l'une des méthodes suivantes afin d'éditer le contrôleur :
  - Pour éditer un seul événement, tirez l'une des poignées d'édition dans le sens vertical.
  - Tracez une courbe sur les événements de contrôleurs pour en éditer toute une série.
  - Pour supprimer un seul événement de contrôleur, activez le bouton Effacement automatique, puis cliquez sur la poignée d'édition d'un contrôleur. Vous pouvez passer outre le bouton Effacement automatique (inverser temporairement son statut) en maintenant la touche Alt enfoncée tout en cliquant.

Consultez :

[Travailler avec plusieurs pistes dans la vue Piano Roll](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# La vue Piano Roll Piste

La vue Piano Roll Piste vous permet d'éditer les événements de notes et de contrôleurs continus d'une piste directement à partir de la vue Pistes. Si vous cliquez sur le bouton Mode PRP (Piano Roll Piste) d'une piste, le panneau Clips de cette piste se transforme en vue Piano Roll pour visualiser toutes les données MIDI de la piste, ainsi que celles de toutes les couches de pistes. Si la piste utilise une drum map, la vue Piano Roll Piste affichera les noms des notes de cette drum map sur l'échelle MIDI de la piste en question (voir [L'Echelle MIDI](#) pour de plus amples informations).

Dans cette vue, vous pouvez :

- Éditer des événements de notes et de contrôleurs
- Éditer plusieurs notes ou événements à la fois
- Afficher simultanément plusieurs types de contrôleurs
- Choisir les événements MIDI à afficher
- Utiliser des paramètres de magnétisme (fonction Aligner sur la grille) différents dans le panneau Clips et dans la vue Piano Roll Piste

Vous pouvez contrôler la vue Piano Roll Piste à l'aide des commandes de la barre d'outils Piano Roll Piste, de l'échelle MIDI et des quatre boutons de tranche des pistes : les boutons Mode PRP, Afficher/Masquer événements MIDI, Editer type d'événements MIDI et Durée des notes. Ces trois boutons apparaissent quand vous cliquez le bouton Mode PRP.

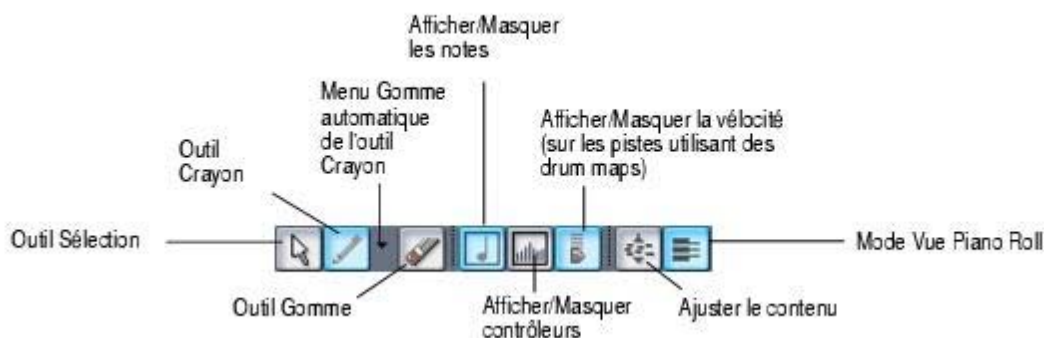
Pour afficher la barre d'outils Piano Roll Piste, utilisez la commande **Affichage-Barres d'outils**, puis cochez la case Afficher la barre d'outils Piano Roll Piste.

Voir les figures ci-dessous :

Tranche en mode PRP



Barre d'outils Piano Roll Piste



[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Afficher la vue Piano Roll Piste

---

Vous avez le choix entre les différentes méthodes énoncées ci-dessous pour afficher ou masquer la vue Piano Roll Piste.

## Masquer ou afficher la vue Piano Roll Piste pour une piste unique

- Dans le panneau Pistes, cliquez sur le bouton Mode vue Piano Roll sur la piste que vous désirez afficher en mode Piano Roll Piste.

ou

- Si le mode Piano Roll Piste a été sélectionné dans le champ Clips MIDI de la boîte de dialogue Options d'affichage des clips, il vous suffit de double-cliquer sur un clip MIDI dans le panneau Clips. Pour ouvrir la boîte de dialogue Options d'affichage des clips, faites un clic droit dans le panneau Clips, puis sélectionnez **Options d'affichage** dans le menu contextuel qui s'affiche.

## Masquer ou afficher les vues Piano Roll Piste de toutes les pistes

- Dans la barre d'outils Piano Roll Piste, cliquez sur le bouton Mode vue Piano Roll. Pour afficher la barre d'outils Piano Roll Piste, utilisez la commande **Affichage-Barres d'outils**, puis cochez la case Piano Roll Piste.

ou

- Utilisez la commande **Piste-Mode vue Piano Roll**.

Consultez également :

[L'Echelle MIDI](#)

[Affichage des notes et des contrôleurs dans la vue Piano Roll Piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# L'Echelle MIDI

Les pistes MIDI sont dotées d'une commande appelée Echelle MIDI. Cette commande affiche une règle verticale indiquant des valeurs MIDI (mode Valeurs 7 bits) ou des notes MIDI (mode Notes) et vous offre ainsi un repère visuel pour l'édition des notes et des contrôleurs. L'échelle MIDI vous permet également de contrôler le zoom vertical. Si une piste utilise une drum map, l'échelle MIDI de cette piste vous indique le nom des notes de cette drum map (en mode Notes).

## Echelle MIDI en mode Notes



## Faire un zoom vertical à l'aide de l'échelle MIDI

1. Pour passer en mode Notes, faites un clic droit sur l'échelle MIDI, puis sélectionnez **Notes** dans le menu contextuel.
2. Immobilisez votre curseur sur l'échelle MIDI jusqu'à ce qu'il prenne la forme d'un petit clavier vertical, puis déplacez le vers le haut pour effectuer un zoom avant. La vue Piano Roll Piste s'agrandit.

**Remarque :** en mode Notes, si vous avez trop rétréci la vue, l'échelle MIDI sera trop petite pour que le clavier puisse s'afficher. Vous devez agrandir suffisamment pour que le clavier s'affiche.

3. Pour faire un zoom arrière, déplacez votre curseur vers le bas sur le clavier de piano. Vous pouvez également utiliser les commandes de zoom de la vue Pistes.

## Défiler dans le sens vertical à l'aide de l'échelle MIDI

- Faites un clic droit sur l'échelle MIDI, puis déplacez votre curseur vers le haut ou vers le bas pour monter ou descendre.

## Ajuster le contenu d'une piste dans la vue Piano Roll Piste

- Faites un clic droit dans l'échelle MIDI et sélectionnez **Ajuster le contenu** dans le menu contextuel.

ou

- Appuyez sur Ctrl et double-cliquez sur l'échelle MIDI.

## Ajuster le contenu de toutes les pistes dans les vues Piano Roll Piste

1. Si vous ne désirez utiliser cette commande que sur certaines pistes, sélectionnez tout d'abord les pistes voulues. Si vous n'avez sélectionné aucune piste MIDI ou que vous les avez toutes sélectionnées, la commande agira sur toutes les pistes MIDI.
2. Vous avez deux solutions :

Utilisez la commande **Piste-Ajuster le contenu**. Ou Cliquez sur le bouton Ajuster le contenu situé sur la barre d'outils Piano Roll Piste. Pour afficher la barre d'outils Piano Roll Piste, utilisez la commande **Affichage-Barres d'outils**, puis cochez la case Piano Roll Piste.

## Modifier le mode d'affichage de l'échelle MIDI

- Faites un clic droit sur l'échelle MIDI afin d'ouvrir le menu contextuel correspondant, puis sélectionnez **Valeurs 7 bits**(pour afficher les valeurs MIDI) ou **Notes** (pour obtenir le clavier).

Consultez également :

[Afficher la vue Piano Roll Piste](#)

[Affichage des notes et des contrôleurs dans la vue Piano Roll Piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage des notes et des contrôleurs dans la vue Piano Roll Piste

---

Toutes les pistes MIDI du panneau Pistes dispose d'un bouton Afficher/Masquer événements MIDI en mode Piano Roll Piste. Ces boutons fonctionnent indépendamment pour chaque piste et sont dissociés du bouton Afficher/Masquer événements MIDI de la vue Piano Roll.

## Masquer ou afficher les données de pistes individuelles

1. Cliquez sur la flèche descendante du bouton Afficher/Masquer événements MIDI  afin d'afficher le menu des données MIDI de la piste.
2. Choisissez l'une des options suivantes :
  - Pour masquer ou afficher les notes, cliquez sur **Afficher notes**.
  - Pour masquer ou afficher un contrôleur, cliquez sur le nom de ce contrôleur (cliquez par exemple sur CC : 1-Modulation (Can : 2)).
  - Pour afficher toutes les données MIDI de la piste actuelle, cliquez sur **Ajouter tous les types de valeurs existantes**.
  - Pour afficher ou masquer tous les contours de tous les clips présents sur la piste, cliquez sur **Afficher contour des clips**.
3. Une fois que vous aurez sélectionné une option, le menu se fermera. Vous pouvez répéter les étapes 1 et 2 afin de sélectionner davantage d'options.
4. **Pour masquer ou afficher tous les contrôleurs**, cliquez sur la partie gauche du bouton Afficher/masquer les événements MIDI. Ce bouton est blanc quand tous les contrôleurs sont masqués et bleu quand tous les contrôleurs sont visibles.

## Masquer ou afficher les notes de toutes les pistes

- Cliquez sur le bouton Afficher/Masquer les notes dans la barre d'outils Piano Roll Piste.
- ou
- Utilisez la commande **Piste-Afficher/Masquer notes**.

Ces deux commandes ont priorité sur les boutons Afficher/Masquer événements MIDI des pistes.

## Masquer ou afficher les contrôleurs de toutes les pistes

- Cliquez sur le bouton Afficher/Masquer continus dans la barre d'outils Piano Roll Piste.
- ou
- Utilisez la commande **Piste-Afficher/Masquer événements continus**.

Ces deux commandes ont priorité sur les boutons Afficher/Masquer événements MIDI des pistes.

Vous pouvez faire un zoom avant ou arrière sur une piste MIDI en tirant votre curseur vers le haut ou le bas sur l'échelle MIDI. Pour plus de détails, consultez la section [L'Echelle MIDI](#)

Consultez également :

[Sélection de notes](#)

[Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

[Créer et éditer des notes dans la vue Piano Roll](#)

[Ajouter des contrôleurs](#)

[Sélectionner des contrôleurs](#)

[Edition de contrôleurs](#)



# Sélection et édition d'événements

---

SONAR vous propose de nombreuses commandes d'édition vous aidant à modifier les événements d'un projet. Voici quelques exemples d'éditions possibles :

- Transposer des événements, clips, pistes ou un projet entier.
- Décaler des événements dans le temps.
- Modifier la longueur des données.
- Inverser les notes d'un clip pour créer de nouveaux arrangements
- Modifier la vitesse des notes

Les sections suivantes décrivent le rôle et l'utilisation de ces commandes d'édition. SONAR est également doté de commandes spéciales vous permettant de modifier ou rectifier des données jouées, ou encore, de rechercher et sélectionner des événements répondant à des critères particuliers.

Consultez :

[Transposition](#)

[Décalage d'événements dans le temps](#)

[Étirer et rétrécir des événements](#)

[Inversion des notes d'un clip](#)

[Création de crescendo et decrescendo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Copier-coller des données MIDI

---

Il est possible de copier-coller des notes et des données de contrôleur dans SONAR.

## Copier-coller des données MIDI à l'aide des commandes de copier-coller

1. Sélectionnez les données à copier.
2. Utilisez la commande **Edition-Copier** ou appuyez sur Ctrl+C.
3. Utilisez la commande **Edition-Coller** ou appuyez sur Ctrl+V.

La boîte de dialogue Coller s'affiche.

4. Remplissez les options, puis cliquez sur OK. Cliquez sur le bouton Aide de la boîte de dialogue pour obtenir une explication de chaque option.

SONAR colle les données copiées à l'emplacement voulu.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transposition

---

## La commande **Traitements-Transposition**

vous permet de transposer la hauteur des événements de note sélectionnés d'un nombre de demi-tons défini vers le haut ou vers le bas en changeant le numéro de hauteur MIDI des événements de note. Il suffit de saisir un nombre de demi-tons positif ou négatif pour transposer vers le haut ou vers le bas. SONAR est également capable d'effectuer une transposition diatonique. Toutes les notes sont alors déplacées d'un nombre de demi-tons défini vers le haut ou vers le bas dans la gamme majeure de la tonalité utilisée. Par exemple, si vous spécifiez une quantité de +1 et si la tonalité est C majeur, le C devient un D (une note complète), un E devient un F et ainsi de suite. La transposition diatonique vous assure que les notes transposées correspondent à la tonalité d'origine.

À titre d'option, vous pouvez choisir de transposer des clips audio sélectionnés conjointement avec n'importe quel clip MIDI retenu. SONAR utilise un Pitch Shifter (plug-in permettant de modifier la hauteur des données audio) pour effectuer les transpositions. Vous ne pouvez transposer l'audio que d'une octave dans chaque direction (-12 à +12) et vous ne pouvez pas transposer l'audio quand vous utilisez une transposition diatonique.

## Transposer des événements sélectionnés

1. Sélectionnez les pistes, clips ou événements à transposer.
2. Sélectionnez **Traitements-Transposition** pour afficher la boîte de dialogue Transposition.
3. Utilisez les doubles flèches ou saisissez un nombre de demi-tons.

Ou Utilisez les touches + et - de votre pavé numérique pour augmenter ou diminuer la valeur d'un demi-ton ou [ et ] pour augmenter ou diminuer la valeur par octaves.

4. Sélectionnez l'option Transposition diatonique pour transposer les notes sur la gamme majeure de la tonalité en vigueur.
5. Sélectionnez **Transposition audio** pour transposer des clips audio sélectionnés.
6. Cliquez sur OK.

SONAR transpose les événements sélectionnés.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Décalage d'événements dans le temps

---

La vue Pistes permet de décaler des clips entiers dans le temps grâce à l'édition par glisser-déplacer ou en modifiant le point de départ des clips sélectionnés. La commande **Traitements-Glisser** est un peu plus flexible--vous pouvez l'utiliser pour décaler dans le temps des événements ou marqueurs individuels (ou ceux sélectionnés). L'effet obtenu est similaire à celui du paramètre Temps+ (vue Pistes). Cependant, la commande **Traitements-Glisser**

modifie la position affectée aux événements, tandis que le paramètre Temps+ applique simplement une modification temporaire lors de la lecture.

La commande **Traitements-Glisser**

permet également de décaler des marqueurs situés à l'intérieur de la sélection. S'il s'agit de marqueurs verrouillés, SONAR vous demande si vous souhaitez vraiment les éditer.

## Décaler des événements dans le temps

1. Sélectionnez les événements et/ou les marqueurs à décaler.
2. Sélectionnez **Traitements-Glisser**. La boîte de dialogue Glisser s'affiche.
3. Sélectionnez les types d'événements à décaler (événements et/ou marqueurs).
4. Saisissez un nombre de mesures, tics, secondes, images ou échantillons. Saisissez un nombre négatif pour reculer les données dans le temps. Le recul temporel ne peut pas ramener un événement avant 1:01:000. Par exemple, si la sélection actuelle commence à 2:01:000, il est impossible de reculer les événements de plus d'une mesure.
5. Cliquez sur OK.

SONAR décale les événements et/ou marqueurs sélectionnés.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insertion de temps ou de mesures dans un projet

---

## La commande **Insertion-Temps/Mesures**

vous permet d'insérer des intervalles vides (mesures, tics, secondes ou images) dans un projet. L'insertion peut affecter toutes les pistes ou une ou plusieurs piste(s) sélectionnée(s). Par défaut, lorsque vous insérez un intervalle dans l'ensemble du projet, les événements de chaque piste--marqueurs, signature rythmique, tonalité et changement de tempo--sont automatiquement décalés. Lorsque vous insérez un intervalle dans une ou plusieurs piste(s) sélectionnée(s), seuls les événements de ces pistes sont décalés par défaut. Vous pouvez toujours sélectionner quels types d'événements seront à décaler.

## Insérer une seule mesure vide dans un projet

1. Appuyez sur Ctrl+Maj+A ou sélectionnez **Edition-Sélectionner-Aucun** pour vous assurer qu'aucune piste ou plage temporelle n'est sélectionnée.
2. Amenez la position de lecture à l'endroit où la mesure doit être insérée.
3. Sélectionnez **Insertion-Temps/Mesures**. La boîte de dialogue Insérer temps/mesures s'affiche.
4. Vérifiez que les réglages sont corrects, puis cliquez sur OK.

SONAR insère une mesure vide à la Position de lecture.

## Insérer un temps ou des mesures vides dans un projet

1. Appuyez sur la touche 5 du pavé numérique (verrouillage numérique désactivé) ou sélectionnez **Edition-Sélectionner-Aucun** pour vous assurer qu'aucune piste ou plage temporelle n'est sélectionnée.
2. Sélectionnez l'intervalle de temps que vous souhaitez insérer en délimitant une sélection dans la Règle temporelle.
3. Sélectionnez **Insertion-Temps/Mesures**. La boîte de dialogue Insérer temps/mesures s'affiche.
4. Si nécessaire, définissez le point d'insertion de l'intervalle.
5. Si nécessaire, modifiez l'intervalle de temps à insérer en saisissant un nombre et en choisissant l'unité souhaitée dans la liste.
6. Dans la liste Glisser, sélectionnez les types d'événements à décaler automatiquement dans le temps.
7. Cliquez sur OK.

SONAR insère l'intervalle de temps défini dans le projet.

## Insérer un temps ou des mesures vides dans des pistes sélectionnées

1. Sélectionnez l'intervalle de temps que vous souhaitez insérer en délimitant une sélection dans la Règle temporelle.
2. Sélectionnez une ou plusieurs piste(s) en cliquant sur son/leur numéro.
3. Sélectionnez **Insertion-Temps/Mesures**. La boîte de dialogue Insérer temps/mesures s'affiche.
4. Si nécessaire, définissez le point d'insertion de l'intervalle.
5. Si nécessaire, modifiez l'intervalle de temps à insérer en saisissant un nombre et en choisissant l'unité souhaitée dans la liste.
6. Dans la liste Glisser, sélectionnez les types d'événements à décaler automatiquement dans le temps.
7. Cliquez sur OK.

SONAR insère l'intervalle de temps défini dans le projet.

## Supprimer des mesures/temps d'une ou plusieurs pistes

Vous pouvez utiliser deux méthodes de suppression :

- Si la zone à supprimer contient des données audio ou MIDI, sélectionnez **Edition-Supprimer** pour supprimer la zone sélectionnée. Certaines portions de clips MIDI sont parfois vides : elles sont délimitées mais ne contiennent aucune ligne sombre. Dans ce cas, procédez comme suit.
- Si la zone à supprimer est vide, vous pouvez simplement faire glisser les clips situés après la zone vide vers leur position adéquate. Cette méthode vaut également pour supprimer des zones contenant des données--il suffit de choisir si vous souhaitez remplacer les données de la zone supprimée, les mélanger aux données que vous décalez ou les supprimer pour libérer de l'espace.

Supprimer des temps lorsque la zone à supprimer **contient** des données audio ou MIDI :

1. Dans la vue Pistes, sélectionnez la/les piste(s) dont vous souhaitez supprimer des mesures/temps de l'une des façons suivantes :
  - Sélectionnez une piste en cliquant sur son numéro.
  - Sélectionnez plusieurs pistes par un Ctrl-clic sur leur numéro.
2. Configurez la fonction Aligner sur la grille sur l'unité de temps à supprimer. Par exemple, si vous souhaitez supprimer des mesures entières, configurez la fonction Aligner sur la grille sur une mesure entière.
3. Dans le panneau Clips, sélectionnez les mesures/temps à supprimer en tirant la Règle temporelle située juste au-dessus de la première piste.
4. Sélectionnez **Edition-Supprimer**.

La boîte de dialogue Supprimer s'affiche.

5. Cochez les options suivantes :
  - Événements des pistes
  - Supprimer intervalle--pour que les données situées après l'intervalle gardent la même position au sein de la mesure, sélectionnez l'option **Décaler par mesures entières**.
6. Sélectionnez éventuellement d'autres options.
7. Cliquez sur OK.

SONAR supprime les temps ou les mesures sélectionnées.

Supprimer des temps lorsque la zone à supprimer **ne contient pas**

de données audio ou MIDI (ou contient des données que vous souhaitez glisser-déplacer) :

1. Configurez la fonction Aligner sur la grille sur l'unité de temps à supprimer. Par exemple, si vous souhaitez supprimer des mesures entières, configurez la fonction Aligner sur la grille sur une mesure entière.
2. Dans la vue Pistes, sélectionnez les clips à décaler.
3. Faites glisser l'un des clips sélectionnés à la position désirée. La boîte de dialogue Options de glisser-déplacer s'affiche.
4. Sélectionnez les options voulues, puis cliquez sur OK.

Tous les clips sélectionnés se décalent de la distance parcourue avec la souris.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Étirer et rétrécir des événements

---

Sélectionnez les commandes **Traitements-Longueur** et **Traitements-Ajustement temporel** pour étirer ou rétrécir une portion de projet. **Traitements-Longueur**

vous permet d'étirer ou de rétrécir la sélection d'un pourcentage fixe et d'effectuer l'ajustement en modifiant les événements individuels. Par exemple, une valeur de 200 % allonge la sélection de deux fois sa longueur d'origine, alors qu'une valeur de 50 % la raccourcit de moitié.

La commande **Traitements-Ajustement temporel**

vous permet d'étirer ou de rétrécir la sélection de manière à ce qu'elle se termine à une position spécifiée en mesure : temps : tic (MBT) ou en heures : minutes : secondes : images (SMPTE). Cette commande donne le choix de modifier soit les événements, soit le tempo sous-jacent. Cette commande s'avère très utile lorsque vous souhaitez affecter une certaine longueur à une portion de projet. Le début de la sélection ne change pas, mais la fin est modifiée pour s'ajuster à l'intervalle voulu.

Ces deux commandes vous offrent la possibilité d'étirer des clips audio en même temps que des informations MIDI. Parfois, il est préférable de ne pas ajuster la vitesse des données audio.

Voici quelques exemples:

- Si votre projet contient une musique de fond et un commentaire, vous voudrez sans doute modifier le tempo de l'accompagnement sans changer la vitesse de la voix.
- Si vous désirez modifier la vitesse de certaines pistes MIDI pour les adapter à une boucle de batterie échantillonnée, les données audio devront rester telles quelles.
- Il est peu probable que vous souhaitiez éditer la vitesse de lecture de données audio contenant uniquement des effets sonores.

Les données audio peuvent être étirées ou rétrécies sur un rapport de 1 à 4 (c'est-à-dire qu'elles peuvent être réduites de 25 % ou étirées de 400 % par rapport leur longueur d'origine).

Vous pouvez également utiliser la commande **Traitements-Longueur**

pour ne modifier que les points de départ ou les durées de vos notes. Par exemple, si vous réduisez la durée de vos notes de 50 % par rapport à leur longueur d'origine, il se peut que vous obteniez un effet de staccato.

## Étirer ou rétrécir selon un pourcentage

1. Sélectionnez les événements dont vous souhaitez éditer la longueur.
2. Sélectionnez **Traitements-Longueur**. La boîte Longueur s'affiche.
3. Vous pouvez choisir de modifier les Points de départ et/ou la Durée des notes sélectionnées en cochant les cases correspondantes.
4. Pour étirer des clips audio sélectionnés, cochez l'option Étirer données audio.
5. Utilisez les doubles flèches ou tapez directement le pourcentage désiré.
6. Cliquez sur OK.

SONAR modifie la longueur des événements sélectionnés.

## Étirer ou rétrécir pour obtenir une longueur spécifique

1. Sélectionnez les événements dont vous souhaitez éditer la longueur.
2. Sélectionnez **Traitements-Ajustement temporel**. La boîte de dialogue Ajustement temporel s'affiche.
3. Saisissez le temps de fin souhaité dans le champ Nouvelle position de fin. Cliquez sur Format pour choisir entre les formats MBT et SMPTE.
4. Sélectionnez l'une des options suivantes :
  - Grille de tempo-Cette option vous permet de modifier le tempo sans affecter la durée des notes et des événements. Par exemple, si votre clip contient des noires et que vous souhaitez qu'elles restent des noires, même si la longueur du clip change, sélectionnez l'option Grille de

tempo. SONAR modifie le tempo, sans altérer les événements de la piste.

- Position des événements-Cette option vous permet de modifier la durée des notes et le point de départ des événements sans affecter le tempo.

**Remarque importante :** cette option est indisponible si les données sélectionnées contiennent des clips groove.

5. Pour étirer des clips audio sélectionnés, cochez l'option Étirer données audio.

6. Cliquez sur OK.

SONAR modifie la longueur des événements sélectionnés ou la grille de tempo selon les modalités demandées.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Inversion des notes d'un clip

---

La commande **Traitements-Rétrograder** inverse l'ordre des événements dans une sélection. Si un ou plusieurs clips sont sélectionnés, l'ordre des événements à l'intérieur de chaque clip est alors inversé. Si plusieurs clips sont sélectionnés dans la même piste, l'ordre des clips est également inversé. Vous pouvez utiliser cette commande, par exemple, pour prendre une gamme ou une autre longue série de notes et inverser l'ordre dans lequel ces notes sont jouées. La commande **Traitements-Rétrograder** n'inverse pas le contenu des clips audio. Elle change seulement leurs positions de début. Vous pouvez utiliser la commande **Traitements-Audio-Inverser** pour inverser les clips audio.

## Inverser une séquence d'événements

1. Sélectionnez les notes dont vous souhaitez inverser l'ordre.
2. Sélectionnez **Traitements-Rétrograder**.

SONAR inverse l'ordre des événements sélectionnés.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Création de crescendo et decrescendo

---

## Sélectionnez **Traitements-Moduler vitesse**

pour créer des crescendos et decrescendos sur les instruments répondant à la vitesse MIDI. La plupart des instruments de ce type appliquent les changements de vitesse aux changements de l'intensité sonore des notes. De nombreux patches de synthétiseur altèrent aussi le timbre du son, des vitesses plus élevées produisant des sons plus brillants et plus forts. La vitesse affecte également la lecture des clips audio.

Cette commande vous permet de définir une vitesse de départ et de fin pour toute la durée de la sélection. SONAR module la vitesse de chaque événement de façon à créer une variation progressive et linéaire. Vous pouvez également, en tant qu'option, saisir un pourcentage de début et de fin ; les valeurs existantes de la vitesse sont modifiées par le pourcentage en question.

La vitesse des notes peut également être éditée dans le panneau Notes de la vue Piano Roll. Ce panneau vous permet de dessiner des variations autres que linéaires. Pour de plus amples détails, voir la section [Créer et éditer des notes dans la vue Piano Roll](#)

## Moduler la vitesse

1. Sélectionnez les événements dont vous souhaitez éditer la vitesse.
2. Sélectionnez **Traitements-Moduler vitesse**. La boîte de dialogue Moduler vitesse s'affiche.
3. Saisissez les valeurs de vitesse de début et de fin.
4. Cochez la case Pourcentages si les valeurs sont des pourcentages.
5. Cliquez sur OK.

SONAR modifie la vitesse des événements sélectionnés.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition élastique de données MIDI (édition réversible)

---

L'édition élastique vous permet de masquer ou de révéler le début ou la fin d'un clip, de façon réversible. Les données masquées d'un clip ne sont pas jouées à la lecture. Toutes les données masquées demeurent intactes et peuvent être restaurées. Toutes les opérations d'édition élastique sont « calées » sur la grille magnétique définie. Pour plus de détails sur la fonction Aligner sur la grille, voir [Définition et utilisation de la grille magnétique](#)

.

## Important :

Comme tous les clips, les clips édités en mode élastique peuvent être combinés à d'autres par la commande **Convertir en clips** et les clips d'une piste ainsi édités peuvent être mixés sur une autre piste. Quand un clip édité en mode élastique est combiné à un autre clip, ou si un effet est appliqué à un tel clip par la commande **Traitements-Appliquer effets audio**, toutes les données éditées en mode élastique (clips audio ou événements MIDI rognés) sont définitivement **écrasées**

.

Consultez :

[Modes d'édition élastique](#)

[Utilisation de l'édition élastique avec les clips MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Modes d'édition élastique

---

Le système propose trois modes d'édition élastique :

## Tailler les données invisibles

Par défaut, lorsque vous éditez un clip en mode élastique, son contenu reste fixe dans le temps. Ainsi, si la première mesure est masquée, le reste des données n'avance pas d'une mesure. La première mesure (invisible) est tout simplement inaudible (mutée). La lecture du clip commence à la seconde mesure.

## Ajustement élastique

Pour que le contenu du clip se décale dans le temps, vous pouvez déplacer les données d'un clip à édition élastique. Pour ce faire maintenez les touches modificatrices enfoncées, cliquez au milieu du clip et tirez-le vers la gauche ou la droite.

## Ajustement positionnel

Cette fonction vous permet de décaler le contenu d'un clip dans le temps, par rapport au début ou à la fin du clip.

Consultez également :

[Utilisation de l'édition élastique avec les clips MIDI](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation de l'édition élastique avec les clips MIDI

Lorsque vous procédez à ce type d'édition sur le début d'un clip MIDI et que vous déplacez le début du clip au-delà du début d'une note (Note On), la note entière est perdue même si celle-ci s'étend dans la partie du clip restée visible. Seules sont conservées les notes intégralement comprises entre le début et la fin du clip édité.

Lorsque vous faites glisser la fin d'un clip MIDI et que la fin de ce clip vient raccourcir partiellement une note, la durée de cette note est amputée au niveau de la fin du clip.

Si vous insérez de nouveaux événements MIDI qui ne sont pas compris dans les limites d'un clip édité en mode élastique, un nouveau clip MIDI contenant ces événements MIDI est créé.




## Important :



Le fait d'ajouter, dans la vue Piano Roll, des données de contrôleur au-delà des limites d'un clip édité élastiquement entraîne l'affichage des données modifiées par édition élastique dans la vue Piano Roll.

Pour éviter cela utilisez la commande [Edition-Appliquer raccourcissement](#) pour éditer le clip de manière permanente avant d'ajouter les données de contrôleur.

## Édition élastique d'un clip MIDI

1. Éditez selon les méthodes présentées dans le tableau suivant :

Pour...		Procédure...
Ajuster le début d'un clip		Faites glisser le curseur sur le début d'un clip. Quand le curseur prend la forme  , cliquez et tirez le clip vers la droite jusqu'à ce que les données indésirables aient disparu.
Ajuster la fin d'un clip		Faites glisser le curseur sur le début d'un clip. Quand le curseur prend la forme  , cliquez sur la bordure du clip et tirez-le vers la gauche jusqu'à ce que les données indésirables aient disparu.
Ajustement positionnel du contenu d'un clip (déplacement des données dans le temps sans modifier les points de départ et de fin du clip)		Appuyez sur les touches Alt+Maj en plaçant le curseur au milieu d'un clip. Quand le curseur prend la forme  , cliquez sur le clip et tirez-le vers la gauche ou vers la droite. Le contenu (données MIDI) du clip se cale sur la résolution définie pour la fonction Magnétisme (si la résolution est réglée à la blanche, les données du clip se déplacent du même incrément).

Ajustement élastique du début du clip (déplacement de la position de départ et des données du clip en conservant la position de fin)		Appuyez sur les touches Alt+Maj et amenez le curseur sur le début du clip. Quand le curseur prend la forme  , cliquez sur le début du clip et tirez-le jusqu'à la position désirée.
Ajustement élastique de la fin du clip (déplacement de la position de fin et des données du clip en conservant la position de début)		Appuyez sur les touches Alt+Maj et déplacez le curseur sur la fin du clip. Quand le curseur prend la forme  , cliquez sur la fin du clip et tirez-le jusqu'à la position désirée.

Les données invisibles demeurent intactes mais ne sont pas jouées à de la lecture.

## Suppression définitive des données invisibles en édition élastique MIDI

1. Sélectionnez les clips qui contiennent les données éditées invisibles à supprimer.
2. Sélectionnez la commande **Edition-Tailler les données invisibles**.

SONAR supprime définitivement les données éditées en mode élastique dans les clips sélectionnés.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition élastique de plusieurs clips MIDI

---

Vous pouvez effectuer une édition élastique de plusieurs clips à la fois.

## Edition élastique de plusieurs clips MIDI à la fois

1. Sélectionnez les clips sur lesquels vous souhaitez faire une édition élastique.
2. Amenez le curseur sur la plage de début ou de fin des clips sélectionnés jusqu'à ce que votre curseur prenne la forme : .
3. Tirez le bord à l'endroit désiré et relâchez.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajustement temporel d'un enregistrement

---

Lorsque vous enregistrez des données jouées, il se peut que vous vouliez en corriger certains aspects. Par exemple, le rythme des notes n'est pas aussi précis que vous le souhaiteriez. Ou bien vous avez enregistré sans utiliser le métronome et vous vous êtes écarté du tempo.

SONAR offre de deux types de commandes permettant de corriger le rythme d'un clip. La commande **Quantiser**

modifie vos notes enregistrées de manière à ce qu'elles respectent une grille temporelle.

Cette grille peut découper le temps en intervalles réguliers ou en intervalles basés sur un pattern de notes existant. La commande **Tempo improvisation**

permet d'établir une série de tempos correspondant aux données que vous avez enregistrées. Voici un résumé vous indiquant quand utiliser chaque type de commande :

Utilisez la commande...		Pour...
<b>Quantiser</b>		Ajuster la position des notes que vous avez enregistrées sur le tempo d'un projet
<b>Tempo improvisation</b>		Ajuster le tempo d'un projet sur les notes que vous avez enregistrées

Ces deux commandes sont présentées dans les rubriques suivantes.

Consultez :

[Quantisation](#)

[Tempoimprovisation](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Quantisation

La quantisation est l'une des plus importantes fonctions d'édition de SONAR. Elle permet de corriger les erreurs de jeu commises lors de l'enregistrement à partir d'un instrument MIDI ou d'ajuster le rythme des clips audio.

Les musiciens capables de jouer parfaitement en rythme sont très peu nombreux. Presque tous les musiciens ont tendance à jouer les notes légèrement en décalage par rapport au tempo ou à les faire durer plus longtemps que la durée idéale. Les commandes **Quantiser** vous aident à corriger ces inexactitudes rythmiques.

SONAR propose deux types de commandes de quantisation :

Commande...		Principe de fonctionnement...
<b>Traitements-Quantiser</b>		Modifie le point de départ et la durée des notes sélectionnées de façon à les aligner sur une grille temporelle définie
<b>Traitements-Quantiser Groove</b>		Place une grille sur un morceau de musique existant (le pattern groove), puis aligne la position de départ, la durée et la vitesse des notes sélectionnées sur la grille établie

Ces commandes offrent de plusieurs paramètres qui les rendent très souples et efficaces. De plus, ces deux types de commandes vous permettent de créer, d'enregistrer et de réutiliser des presets. Autrement dit, quand vous avez trouvé des paramètres qui vous conviennent, vous pouvez les enregistrer afin de les appliquer uniformément dans d'autres projets.

## Résolution

### La résolution

désigne le pas de la grille rythmique. Vous pouvez choisir toute valeur comprise entre une ronde et un triolet de triples croches. Vous pouvez aussi spécifier la résolution en tics d'horloge. La règle générale consiste à régler la résolution sur la note la plus courte de la zone à quantiser. Si vous quantisez une suite de doubles croches, réglez la résolution à la double croche. Si vous quantisez un mélange de croches et de doubles croches, la résolution doit également être réglée à la double croche. Sur la base temporelle par défaut de 480 PPQ, 480 tics correspondent à une résolution à la noire.

Lorsque vous utilisez la commande **Quantiser groove**

, SONAR crée une grille à la résolution spécifiée par dessus des notes du groove. Par exemple, si le groove contient uniquement des noires, mais que vous sélectionnez une résolution à la double-croche, SONAR construira la grille en divisant l'espace entre chaque noire en quatre sections égales. Là où le fichier groove ne contient aucune note, SONAR établit une grille d'une résolution de l'ordre souhaité.

## Offset

Normalement, la grille de synchronisation s'aligne de façon régulière sur le début des mesures et des temps. En option, vous pouvez décaler la grille dans le temps d'un nombre de tics déterminé. Si la résolution est à la noire et que vous définissez un Offset de +3 tics, une note normalement jouée vers la position 1:01:000 sera décalée à la position 1:01:003, soit trois tics après le début du temps.

## Durée



En option, SONAR peut ajuster la durée des événements de note de sorte que chaque note se termine sur un tic d'horloge avant le début de la note la plus proche correspondant à la résolution. Cela évite que les notes se chevauchent, ce qui peut poser des problèmes sur certains synthétiseurs. Il est possible d'allonger la durée de certaines notes et de réduire celle d'autres notes.

Lorsque vous utilisez la commande **Quantiser groove**

, le réglage de la durée compare la longueur de la note à la durée de la note modèle du groove. Si aucune information relative à la durée n'est disponible, SONAR utilise la distance au début de l'événement groove le plus proche de la fin de la note.

## Vélocité

Le réglage de la vélocité, disponible uniquement avec la commande **Quantiser Groove**

, ajuste la vélocité de la note sur la vélocité des notes correspondantes dans le groove.

## Intensité

L'oreille humaine est habituée aux légères « imperfections » commises par la plupart des musiciens. Si vous quantisez un projet de sorte que toutes les notes soient parfaitement jouées au bon moment, le résultat risque de sembler mécanique ou rigide. Pour éviter cela, SONAR permet de définir l' **intensité** du réglage. Une intensité de 100 pour cent signifie que toutes les notes sont décalées de façon à respecter une synchronisation parfaite, tandis qu'une intensité de 50 pour cent déplace toutes les notes de moitié vers la position idéale. Vous êtes ainsi libre de « rectifier » la position des notes à volonté, sans toutefois aller trop loin dans la rigueur.

La commande **Quantiser Groove**

vous permet également de définir l'intensité des réglages relatifs à la durée et à la vélocité. Vous remarquerez que le point d'attaque de la note a davantage d'impact sur le rendu rythmique d'une piste que sa durée. C'est pourquoi la modification du point de départ (intensité proche de 100 pour cent) a davantage d'effet que celle de la durée (intensité proche de 100 pour cent). Cependant, dans certaines situations, il peut s'avérer utile de modifier les deux pour éviter le chevauchement des notes ou la présence de pauses indésirables.

## Swing

Souvent, les notes ne sont pas positionnées sur une grille temporelle parfaitement régulière. Ainsi, les projets avec un certain swing (jeu ternaire), même s'ils contiennent uniquement des croches, sont souvent joués plus comme des croches de triolet, avec la première note allongée et la seconde raccourcie.

L'option **Swing**

permet de déformer la grille de synchronisation de façon à obtenir un espace irrégulier entre chaque paire de notes, donnant aux données quantisées un certain swing.

La valeur par défaut (50 pour cent) permet d'espacer de façon régulière (binaire) les points de la grille.

Une valeur de 66 pour cent implique que l'intervalle de temps séparant les premier et second points de la grille est deux fois plus long que celui séparant les second et troisième points.

## Fenêtre

Lorsque vous quantisez une portion d'un projet, vous ne souhaitez pas nécessairement ajuster les notes situées très loin de la grille. L'**ouverture**, ou **sensibilité**

, vous permet de déterminer la distance minimale séparant la note de la grille pour qu'il y ait quantisation.

Une ouverture de 100 % prend en compte la totalité des notes et les déplace toutes de façon à les positionner très précisément sur la grille. L'ouverture couvre alors la moitié de la distance de la résolution avant et après le point de quantisation. Une ouverture de 50 % couvre seulement un quart de la distance avec les points de quantisation adjacents.

La commande **Quantiser Groove**

vous permet d'ajuster les réglages d'événements situés au-delà du champ d'ouverture, selon quatre

options :

Option...		Principe de fonctionnement...
Ne pas modifier		Les notes au-delà de l'ouverture ne sont pas affectées.
Quantiser sur la résolution		Les notes situées au-delà de l'ouverture sont alignées sur une grille régulière dont vous spécifiez la résolution.
Caler sur le plus proche		Le paramètre d'ouverture ou sensibilité est ignoré et toutes les notes sont déplacées vers l'événement de référence le plus proche, quelle que soit leur distance par rapport à la grille.
Ajuster position temporelle		détecte les 2 événements les plus proches avant et après l'événement en question et qui sont compris dans la sensibilité d'ouverture, puis ajuste tous les événements situés hors de l'ouverture afin que leur synchronisation relative soit la même. Cette option peut accélérer, ralentir ou déplacer uniformément des événements situés hors du champ d'ouverture.

## Autres réglages

Vous pouvez limiter les types d'événements affectés par les commandes **Quantisation** aux notes, paroles et clips audio. Si vous choisissez cette option, SONAR ne modifie pas les autres événements, tels que les contrôleurs.

## Utiliser la commande Quantiser

1. Sélectionnez les données à quantiser à l'aide de n'importe quel outil ou commande de sélection.
2. Sélectionnez **Traitements-Quantiser**. La boîte de dialogue Quantisation s'affiche.
3. Sélectionnez l'un de vos propres presets de la liste, ou saisissez les réglages souhaités en consultant le tableau suivant:

Paramètre...		Solution...
Résolution		Sélectionnez une durée de note ou entrez un nombre de tics d'horloge.
Changement		Sélectionnez les types d'événements et caractéristiques à modifier.

Options		Affectez une valeur aux paramètres Force, Swing, Ouverture et Offset.
---------	--	---

4. Cliquez sur Audition pour écouter les effets de la quantisation et appuyez sur Stop pour arrêter l'audition.
5. Procédez à des ajustements si nécessaire.
6. Cliquez sur OK.

SONAR quantise les informations MIDI et les clips audio sélectionnés. Sélectionnez **Annuler** pour annuler la quantisation.

## Utiliser la commande Quantiser Groove

1. Sélectionnez la piste ou le clip à quantiser, à l'aide de n'importe quel outil ou commande de sélection.
2. Sélectionnez **Traitements-Quantiser Groove**. La boîte de dialogue Quantisation groove s'affiche.
3. Sélectionnez un fichier groove dans le champ Fichier groove.
4. Sélectionnez un pattern groove dans le champ Pattern groove.
5. Utilisez les champs suivants pour configurer votre pattern :

Paramètre...		Solution...
Résolution		Sélectionnez une durée de note ou saisissez un nombre de tics d'horloge.
Sensibilité d'ouverture		Saisissez la valeur de la sensibilité d'ouverture (pourcentage).
Si hors du champ d'ouverture		Déterminez ce qu'il advient des événements situés hors du champ d'ouverture.
Notes, paroles et audio uniquement		Sélectionnez cette option pour le réglage des données de xRPN, Aftertouch et contrôleurs MIDI.
Étirer audio		Étirez la longueur des clips audio pour ajuster leur durée.
Force		Utilisez les curseurs ou entrez des valeurs de Force de la Note, de la Durée et de la Vitesse

6. Cliquez sur Audition pour écouter les effets de la quantisation et appuyez sur Stop pour arrêter l'audition.
7. Procédez à des ajustements si nécessaire.
8. Éventuellement, saisissez un nom dans le champ Preset (situé en haut de la boîte de dialogue) puis cliquez sur le bouton Enregistrer.
9. Cliquez sur OK.

SONAR quantise les informations MIDI et les clips audio sélectionnés. Sélectionnez **Annuler** pour annuler la quantisation. Après avoir enregistré vos réglages, vous pouvez les appliquer à un autre pattern en choisissant un pattern et en sélectionnant un preset dans le champ Preset. Supprimer un groupe de paramètres de preset, sélectionnez le groupe souhaité dans le champ Preset et cliquez sur

Supprimer.

## Définition d'un groove

Pour pouvoir utiliser la fonction de quantisation groove, vous devez créer ou sélectionner un court extrait musical, le pattern groove, qui servira de référence à SONAR pour le rythme et l'accent. Vous pouvez utiliser :

- Une piste, une portion de clip ou un clip enregistré dans le presse-papier Windows
- Un groove enregistré dans un fichier groove de SONAR

Les données MIDI placées dans le presse-papiers Windows peuvent servir de pattern groove. Un pattern groove bien défini peut conférer une nouvelle dimension à un projet. Si vous êtes satisfait du pattern groove que vous avez créé, vous pouvez l'enregistrer dans un fichier groove.

Les fichiers groove peuvent contenir un ou plusieurs patterns groove. SONAR est compatible avec deux types de fichiers groove :

- Les grooves DNA™, qui contiennent uniquement des informations relatives au rythme, mais sont compatibles avec d'autres séquenceurs MIDI virtuels.
- Les fichiers au format groove natif de SONAR, qui contiennent des informations relatives au rythme, à la durée, ainsi qu'à la vitesse, et peuvent gérer des patterns plus longs et des espaces plus importants entre les points de quantisation.

Vous pouvez ajouter des patterns groove à ces fichiers via le presse-papiers Windows, éditer les patterns déjà créés ou en effacer certains. Chaque fichier peut stocker un nombre illimité de patterns groove. Vous pouvez organiser vos données groove en plusieurs fichiers ou les rassembler en un seul fichier. Les fichiers groove portent l'extension .

grv.

Un pattern groove peut être aussi long ou court que vous le souhaitez. Si le pattern groove est plus court que les données à quantiser, il est répété autant de fois que nécessaire.

## Définir un nouveau groove

1. Sélectionnez la musique qui définit le groove à l'aide de n'importe quel outil ou commande de sélection.
2. Sélectionnez **Edition-Copier** pour placer la musique dans le presse-papiers Windows.

À présent, vous pouvez utiliser la commande **Quantisation groove**, les données du presse-papiers servant de « Fichier groove ».

## Enregistrer un pattern groove

1. Sélectionnez la musique qui définit le groove à l'aide de n'importe quel outil ou commande de sélection.
2. Sélectionnez **Edition-Copier** pour placer la musique dans le presse-papiers Windows.
3. Sélectionnez **Traitements-Quantisation groove**. La boîte de dialogue Quantisation groove s'affiche.
4. Sélectionnez le presse-papiers Windows comme « Fichier groove ».
5. Cliquez sur Définir. La boîte de dialogue Définition du groove s'affiche.
6. Sélectionnez un fichier groove ou saisissez un nouveau nom de fichier.
7. Saisissez un nom de pattern ou sélectionnez un pattern à remplacer.
8. Cliquez sur OK.
9. Si vous remplacez un groove, assurez-vous de vouloir effacer sa version précédente.
10. Cliquez sur Fermer pour revenir à la boîte de dialogue Quantisation groove.

SONAR enregistre le groove dans le fichier et sélectionne le nouveau groove en tant que source de groove actuelle.

## Copier un groove existant

1. Sélectionnez **Traitements-Quantisation groove**. La boîte de dialogue Quantisation groove s'affiche.
2. Sélectionnez le fichier groove et le pattern groove à copier.
3. Cliquez sur le bouton Définir. La boîte de dialogue Définir groove s'affiche.
4. Sélectionnez un fichier groove ou saisissez un nouveau nom de fichier.
5. Saisissez un nom de pattern ou sélectionnez un pattern à remplacer.
6. Cliquez sur OK.
7. Si vous remplacez un groove, assurez-vous de vouloir effacer sa version précédente.
8. Cliquez sur Fermer pour revenir à la boîte de dialogue Quantisation groove.

SONAR enregistre le groove dans le presse-papiers Windows et sélectionne le nouveau groove comme source de groove actuelle.

## Supprimer un groove

1. Sélectionnez **Traitements-Quantisation groove**. La boîte de dialogue Quantisation groove s'affiche.
2. Cliquez sur le bouton Définir. La boîte de dialogue Définir groove s'affiche.
3. Sélectionnez le fichier contenant le groove à supprimer.
4. Sélectionnez le nom de pattern du groove.
5. Cliquez sur le bouton Supprimer et confirmez que vous souhaitez supprimer le pattern groove.
6. Répétez les étapes 3 à 5 pour chaque groove à supprimer.
7. Cliquez sur Fermer pour revenir à la boîte de dialogue Quantisation groove.

## Conseils relatifs à la quantisation groove

Voici quelques conseils pour vous aider à quantiser vos grooves :

**Correction des pistes ratées par une piste réussie.** Sélectionnez la partie « réussie » de la piste que vous souhaitez affecter aux pistes « ratées » et copiez-la dans le presse-papiers. Sélectionnez la partie des pistes ratées à modifier. Utilisez ensuite la commande **Traitements-Quantisation groove**, puis sélectionnez le presse-papiers en tant que source de groove et cliquez sur OK.

**Accentuation des temps de chaque mesure.** Créez une mesure « modèle » contenant des événements de note accentués sur les temps souhaités. Augmentez la vitesse des notes des temps accentués et baissez celle des notes des temps non accentués. Sélectionnez la mesure, copiez-la dans le presse-papiers et choisissez **Traitements-Quantisations groove**.

Réglez l'intensité de la vitesse de façon à ce que les notes soient accentuées à votre convenance.

**Reproduction d'un phrasé de jeu.** Supposons que vous disposiez d'un morceau non traité que vous avez composé dans SONAR et dont le rythme est un peu trop rigide (en raison d'un enregistrement pas à pas, par exemple). Vous avez enregistré une ligne de basse dont la dynamique rythmique à contretemps correspond exactement à celle dont vous avez besoin pour un morceau non traité. Vous voudriez affecter cette dynamique à vos autres pistes. Copiez la piste de basse dans le presse-papiers. Dans la boîte de dialogue Quantisation groove, sélectionnez le presse-papiers en tant que source de groove, puis définissez une résolution correspondant approximativement à la durée des notes de basse, ainsi qu'une ouverture de 100 %. SONAR

synchronise les événements de note de la mélodie sur les notes de basse les plus proches.

### Synchronisation de pistes rythmiques et de pistes solo.

Si vous souhaitez préserver le rythme unique de chacune de vos pistes tout en les synchronisant ensemble dans le temps, affectez une résolution plus élevée et une ouverture moindre. Exemple : vous avez une piste de batterie à la rythmique très marquée et une piste contenant un solo de Jazz avec des suites de notes particulièrement belles. Les temps de la batterie tombent principalement sur des noires, mais le solo contient des suites de notes rapides qui ne sont pas tout à fait des triolets de double croches. Copiez la piste de batterie dans le presse-papiers, puis affectez-lui une quantisation groove en choisissant une résolution de l'ordre de la noire et une ouverture de 10 %. SONAR aligne approximativement les

notes du solo sur les noires de la batterie tout en respectant le groove du solo dans les suites de notes rapides situées entre les noires.

**Correction des pistes hors tempo.** Supposons que vous disposez d'une piste rythmique et d'une piste mélodique, mais le tempo de la mélodie est irrégulier. Copiez tout d'abord la piste rythmique dans le presse-papiers de Windows. Utilisez ensuite une quantisation groove avec une résolution d'une ronde, une fenêtre de 25 % maximum et l'option Ajuster position temporelle activée. La commande

### **Quantisation**

synchronise approximativement la piste mélodique sur la source de groove aux limites des mesures, tout en conservant le rythme relatif des notes dans chaque mesure.

### **Corriger un mauvais couplet.**

Copiez un bon couplet dans le presse-papiers. Puis modifiez la portion sélectionnée de sorte à couvrir uniquement le mauvais couplet. Appliquez une quantisation groove en utilisant le presse-papiers comme source de groove. Le rythme des deux couplets coïncide.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Tempoimprovisation

---

SONAR vous permet d'enregistrer des données musicales à partir d'un contrôleur MIDI sans nécessairement utiliser un tempo fixe. En fait, si vous effectuez un enregistrement sans utiliser le métronome, votre enregistrement risque de ne pas s'accorder parfaitement sur la grille de tempo définie.

## La commande **Traitements-Tempo improvisation**

vous permet de prendre un enregistrement et de créer une grille de tempo (avec des limites de mesures et de temps) qui correspond à ce que vous avez joué. Vos données de jeu ne sont absolument pas modifiées ; seuls le point de départ et la durée des notes sont ajustés de façon à correspondre à la nouvelle grille de tempo. Ce détail prendra une nouvelle importance quand il s'agira d'utiliser l'une des fonctions d'édition de SONAR utilisant une grille de tempo définie.

Pour utiliser cette commande, vous devez enregistrer une piste de référence contenant un seul clip correspondant à votre ou vos pistes d'origine mais ayant une seule note sur chaque temps. Vous devez vous assurer que la piste de référence contient un seul événement par temps, sans temps supplémentaires ou manquants. Le premier temps de la piste de référence doit être à 1:01:000. Vous pouvez utiliser toute commande d'édition pour régler la piste de référence.

Vous pouvez utiliser, en guise de marqueurs sur la piste de référence, d'autres types d'événements, une pédale de Sustain par exemple. Cependant, sachez que les pédales de Sustain MIDI génèrent un événement lorsque vous appuyez sur la pédale et un autre événement lorsque vous la relâchez. N'oubliez pas ces informations lors de l'utilisation de la pédale forte sur la piste de référence. Vous devez donc l'enfoncer, la relâcher, l'enfoncer et la relâcher pour compter un, deux, trois, quatre.

Souvenez-vous d'une chose : meilleure sera la qualité de votre piste de référence, plus la commande **Tempo improvisation** sera efficace car l'objectif est que les événements de la piste de référence respectent autant que possible le rythme de la musique. Sachez que certains claviers transmettent des événements d'Aftertouch lors de l'enregistrement de la piste de référence. Ces événements générés en plus empêchent la commande **Traitements-Tempo improvisation** de fonctionner correctement. Il est donc conseillé de les supprimer au préalable ou de les filtrer lors de l'enregistrement de la piste (

## **Options-Globales-MIDI**

).

## Adapter un tempo à une improvisation

1. Enregistrez la piste de référence.
2. Sélectionnez la piste de référence.
3. Si nécessaire, rassemblez tous les clips de la piste de référence en un seul clip à l'aide de la commande **Edition-Convertir en clips**.
4. Sélectionnez **Traitements-Tempo improvisation**.

SONAR apporte si nécessaire des modifications au tempo pour ajuster la grille de tempo à la piste de référence. Pensez ensuite à muter la piste de référence dans la mesure où les événements qui lui sont affectés ne sont pas corrigés.

**Remarque** : si la grille de tempo créée excède 250 temps par minute, un message d'erreur s'affiche. Le cas échéant, vous pouvez reculer le point de départ de chaque événement (**Traitements-Longueur**) , diminuer le tempo pour compenser la modification effectuée, puis faire un nouvel essai.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

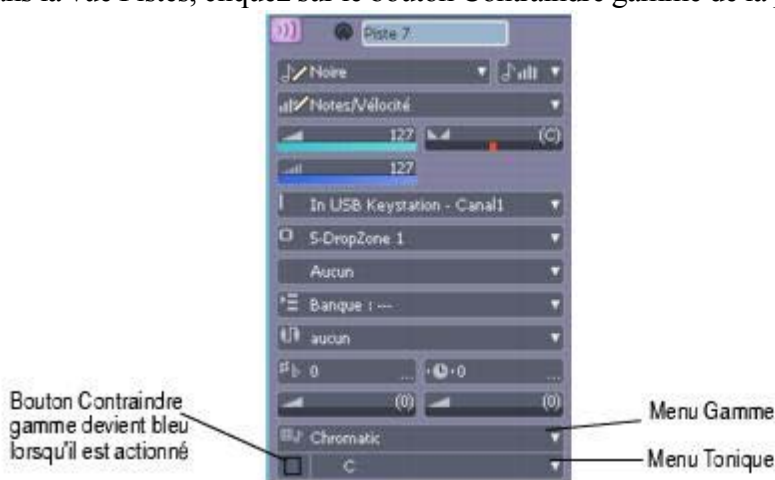
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Contraindre à la gamme

Lorsque le bouton Contraindre à la gamme est activé, toutes les notes que vous dessinez dans la vue Piano Roll (ou dans la vue Piano Roll Piste) sont restreintes aux notes de la gamme sélectionnée. Par ailleurs, toute note déplacée à l'aide de l'outil Sélection restera toujours dans la gamme sélectionnée. Quand le mode Contraindre à la gamme est activé, les deux vues Piano Roll soulignent en gris les hauteurs qui ne correspondent pas à la gamme choisie. Les outils de sélection et de dessins se transforment en diapason pour signaler que vous êtes en mode Contraindre à la gamme. Vous pouvez créer des gammes personnalisées, modifier des gammes existantes et spécifier comment SONAR doit traiter les notes hors gamme.

## Activer/désactiver le mode Contraindre à la gamme pour une piste particulière

- Dans la vue Pistes, cliquez sur le bouton Contraindre gamme de la piste désirée.



## Bypass momentané de la fonction Contraindre à la gamme

- Cliquez des deux boutons de la souris en éditant

## Activer/désactiver le mode Contraindre à la gamme pour plusieurs pistes

1. Sélectionnez les pistes pour lesquelles vous voulez activer ou désactiver le mode Contraindre.
2. Utilisez la commande **Piste-Contraindre à la gamme-Activer/désactiver le mode**.

## Choisir la note tonique et la gamme pour une piste particulière


- Pour choisir la tonique de la gamme, cliquez sur la flèche associée au menu Tonique et choisissez une note dans la liste. Toutes les altérations sont présentées en dièses et non en bémols.
- Pour choisir une gamme, cliquez sur la flèche associée au menu Gammes et choisissez la gamme dans la liste. Les options de ce menu comprennent aussi bien les gammes fournies avec SONAR que celles que vous avez créées ou éditées.

## Choisir la note tonique et la gamme pour plusieurs pistes

1. Sélectionnez les pistes pour lesquelles vous voulez choisir des toniques ou des gammes.
2. Pour choisir une tonique pour les pistes sélectionnées, utilisez la commande **Piste-Contraindre à la gamme-Tonique**, puis choisissez la tonique désirée dans le sous-menu.
3. Pour choisir une gamme pour les pistes sélectionnées, utilisez la commande **Piste-Contraindre à la gamme-Gammes**, puis choisissez la gamme désirée dans le sous-menu.



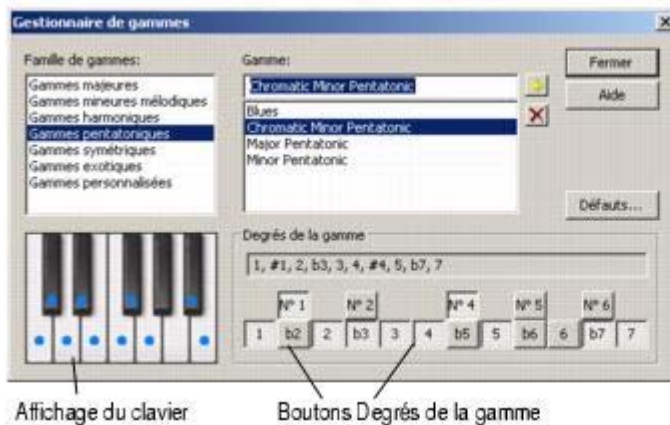
## Créer une nouvelle gamme


1. Ouvrez le Gestionnaire de gammes en cliquant sur la flèche associée au menu Gammes et en choisissant l'option **Gestionnaire de gammes** dans le menu qui apparaît (vous pouvez aussi utiliser la commande **Piste-Contraindre à la gamme-Gammes-Gestionnaire de gammes**).
2. Dans le champ Famille de gammes, cliquez sur la famille sous laquelle vous voulez voir figurer votre nouvelle gamme dans le menu Gammes.
3. Cliquez sur le bouton Créer nouvelle gamme .

Quand vous cliquez sur ce bouton, le Gestionnaire de gammes propose un nom par défaut (Nouvelle gamme « n ») et sélectionne automatiquement C (do) comme tonique. **Remarque** : Toutes les gammes standard du Gestionnaire ont C comme tonique.


4. Editez le nom de la nouvelle gamme en cliquant sur son nom par défaut (Nouvelle gamme « n »), tout en haut du champ Gamme, et tapez le nom que vous voulez lui donner.

Vous pouvez maintenant inclure ou exclure les notes individuelles de la gamme en cliquant sur les touches du clavier musical ou en cliquant sur les boutons dans le champ Degrés de la gamme. Les notes incluses dans la gamme apparaissent avec un point bleu sur le clavier, comme des boutons enfoncés dans la fenêtre et comme des degrés dans le champ Degrés de la gamme.



Quand vous aurez fini de choisir les degrés de votre nouvelle gamme, cliquez sur le bouton Fermer pour enregistrer les changements. Pour supprimer une gamme, sélectionnez-la dans la fenêtre Gammes et cliquez sur le bouton Supprimer .

## Éditer ou supprimer une gamme

1. Ouvrez la boîte de dialogue Gestionnaire de gammes en cliquant sur la flèche associée au menu Gammes et en choisissant l'option **Gestionnaire de gammes** du menu qui apparaît.
2. Dans la fenêtre Famille de gammes, cliquez sur la famille dans laquelle se trouve la gamme désirée.
3. Choisissez la gamme désirée en cliquant sur son nom dans la fenêtre Gamme : Pour supprimer la gamme, cliquez sur le bouton Supprimer .
4. Vous pouvez maintenant inclure ou exclure les notes individuelles de la gamme en cliquant sur les touches du clavier musical ou en cliquant sur les boutons dans le champ Degrés de la gamme. Les notes incluses dans la gamme apparaissent avec un point bleu sur le clavier, comme des boutons enfoncés dans la fenêtre et comme des degrés dans le champ Degrés de la gamme.



Quand vous aurez fini de choisir les degrés de votre nouvelle gamme, cliquez sur le bouton Fermer pour enregistrer les changements.

## Rétablir une ou plusieurs gammes à leur composition d'origine

1. Ouvrez la boîte de dialogue Gestionnaire de gammes en cliquant sur la flèche associée au menu Gammes et en choisissant l'option **Gestionnaire de gammes** du menu qui apparaît.
2. Si vous voulez rétablir la composition d'origine d'une gamme particulière, sélectionnez-la par son nom dans la fenêtre Gamme: puis cliquez sur le bouton Défauts, qui ouvre la boîte de dialogue Gammes par défaut, sélectionnez l'option Rétablir la gamme actuelle (d'origine) et cliquez sur OK.
3. Si vous avez supprimé une gamme standard (fournie avec le produit) et voulez retrouver sa version d'origine, cliquez sur le bouton Défauts, qui ouvre la boîte de dialogue Gammes par défaut, sélectionnez l'option Rétablir les gammes manquantes et cliquez sur OK.
4. Si vous voulez rétablir les version d'origine de toutes les gammes standard (fournies avec le produit), cliquez sur le bouton Défauts, qui ouvre la boîte de dialogue Gammes par défaut, sélectionnez l'option Rétablir toutes les gammes d'origine et cliquez sur OK.

## Choisir comment SONAR traitera les notes hors gamme

1. Ouvrez la boîte de dialogue Règles d'harmonisation en cliquant sur la flèche associée au menu Gammes et en choisissant l'option **Règles d'harmonisation** du menu qui apparaît. Vous pouvez aussi utiliser la commande **Piste-Contraindre à la gamme-Règles d'harmonisation**.
2. Choisissez une des options suivantes :
  - Ajuster au degré supérieur--si vous choisissez cette option, SONAR haussera toute note hors gamme au degré immédiatement supérieur de la gamme sélectionnée.
  - Ajuster au degré inférieur--si vous choisissez cette option, SONAR abaissera toute note hors gamme au degré immédiatement inférieur de la gamme sélectionnée.
  - Ajuster au plus proche--si vous choisissez cette option, SONAR ajustera toute note hors gamme à la note de la gamme sélectionnée dont la hauteur est la plus proche.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Recherche d'événements

---

Les paramètres affectés aux événements d'un projet sont nombreux. À toutes les notes MIDI sont ainsi affectés un canal, un point de départ, une hauteur, une vélocité et une durée. Un numéro et une valeur sont affectés à chaque contrôleur. SONAR facilite la recherche, la sélection et l'édition des événements qui ont certaines valeurs comme critères spécifiques.

Voici quelques-unes des possibilités qui vous sont proposées et les commandes qui leur sont associées:

Action...		Commande...
Rechercher dans un projet le premier événement correspondant à des critères spécifiques, puis rechercher l'événement suivant répondant aux mêmes critères		<b>Aller à-Rechercher, Aller à-Rechercher événement suivant</b>
Sélectionner tous les événements d'un projet conformes à des critères spécifiques		<b>Edition-Sélectionner-Par filtre</b>
Modifier une sélection existante pour conserver uniquement les événements répondant à des critères spécifiques		<b>Edition-Sélectionner-Par filtre</b>

Ces commandes vous aident à localiser des problèmes ou erreurs dans un projet ou à apporter des modifications systématiques aux événements répondant à des critères spécifiques. Elles reposent toutes sur l'utilisation d'un **filtre d'événements**

vous permettant de sélectionner les types d'événements et plages de valeurs qui vous intéressent.

Consultez :

[Filtres d'événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Filtres d'événements

Lorsque vous sélectionnez des clips ou des portions de clips en faisant glisser un cadre dans la Règle temporelle, vous sélectionnez automatiquement tous les événements compris dans la plage temporelle spécifiée. Vous pouvez disposer d'un contrôle plus précis sur les événements sélectionnés. Vous pouvez par exemple :

- Sélectionner les notes jouées dans une certaine octave et les copier sur une autre piste.
- Sélectionner et augmenter la vitesse des notes dont la vitesse est située en deçà d'un certain seuil
- Localiser le premier changement de patch présent sur une piste spécifique
- Sélectionner et modifier la durée de toutes les notes placées sur le troisième temps de chaque mesure

La boîte de dialogue Filtre d'événements se présente ainsi :

Différents paramètres sont affectés à différents types d'événements, tel qu'indiqué dans le tableau suivant :

Ce type d'événement...		A les paramètres suivants...
Note		Hauteur, vitesse et durée
Aftertouch par note		Valeur de hauteur et de pression
Contrôleur		Numéro et valeur du contrôleur
RPN/NRPN		Numéro et valeur de RPN/NRPN
Changement de patch		Numéros de banque et de patch
Aftertouch par canal		Valeur de la pression
Molette de hauteur		Valeur

Le filtre d'événements accepte uniquement les événements s'inscrivant dans toutes les plages spécifiées. Un événement de note doit donc s'inscrire dans les plages de hauteur, de vitesse et de durée spécifiées pour être inclus. Le filtre d'événement peut également filtrer des événements survenant dans une plage de numéros de canaux, de temps et de tics d'horloge.

Vous pouvez soit inclure soit exclure les événements répondant à des critères spécifiques. Pour exclure des événements se situant à l'intérieur de la plage spécifiée et sélectionner ceux en dehors de la même plage, sélectionnez l'option exc associée à la plage de valeurs.

Le filtre d'événements peut aussi identifier plusieurs types d'événements spéciaux : audio, messages exclusifs, paroles, commandes MCI, formes d'enveloppe et autres. Pour ceux-ci, il est inutile de saisir une plage de valeurs ; SONAR trouve tous les événements du type recherché.

Les boutons Tous et Aucun vous permettent de configurer le filtre d'événement de deux façons différentes :

Cliquez sur le bouton...		Pour...
Tout		Le filtre inclut tous les événements. Vous pouvez ensuite modifier les plages de valeurs pour affiner la recherche ou désélectionner les types

		d'événement à exclure.
Aucun		Configurer le filtre de sorte qu'il n'inclue aucun événement. Vous pouvez ensuite sélectionner les types d'événements à trouver ou à sélectionner et saisir la plage de valeurs souhaitée.

Au lieu de saisir normalement une certaine hauteur dans le filtre d'événements, vous pouvez effectuer la saisie de la hauteur en appuyant sur une touche de votre clavier MIDI. Vous pouvez également utiliser le point d'interrogation à la place du numéro d'octave en tant que caractère de substitution. Ceci permet au filtre d'événement d'accepter une note unique quel que soit l'octave. Par exemple, la hauteur C? correspondra à un C de n'importe quelle octave.

## Recherche d'un événement

La commande **Aller à-Rechercher** permet de rechercher le premier événement (à partir de la position de lecture) conforme aux critères établis dans un filtre d'événements. Une fois le premier événement trouvé, vous pouvez rechercher le prochain événement conforme aux mêmes critères à l'aide de la commande **Aller à-Nouvelle recherche** (ou en appuyant sur la touche F3).

## Rechercher un événement

1. Sélectionnez **Aller à-Rechercher**. La boîte de dialogue Filtre d'événements s'affiche.
2. Configurez le filtre de façon à rechercher les événements souhaités.
3. Cliquez sur OK.

SONAR recherche le prochain événement conforme aux critères et amène la Position de lecture sur son point de départ. Pour rechercher la prochaine occurrence, appuyez sur F3 ou sélectionnez **Aller à-Nouvelle recherche**.

## Sélection d'événements

La commande **Edition-Sélectionner-Par filtre** permet d'affiner une sélection en lui appliquant un filtre d'événements. Vous pouvez l'utiliser autant de fois que souhaité pour affiner toujours davantage votre sélection. Utilisez au préalable n'importe quel outil ou commande de sélection pour sélectionner un ensemble d'événements. Utilisez la commande **Edition-Sélectionner-Tout** pour sélectionner tous les événements de la vue affichée.

La vue Pistes ne peut pas afficher individuellement les événements sélectionnés. La commande **Edition-Sélectionner-Par filtre** ne modifie donc pas nécessairement l'apparence de la vue Pistes. SONAR applique les critères du filtre, mais le changement n'est pas visible. Cependant, une fois la sélection modifiée (en cliquant sur un numéro de piste ou sur la Règle temporelle), les effets du filtre sont supprimés. Pour utiliser le filtre, sélectionnez à nouveau **Edition-Sélectionner-Par filtre** et cliquez sur OK pour utiliser les mêmes valeurs de filtrage.

## Remarque :

La teinte des clips dans la vue Pistes indique combien d'événements sont sélectionnés dans le clip. Si le clip est affiché en noir, tous ses événements sont sélectionnés. Si une portion du clip est affichée en gris normal, tous les événements compris dans cette plage temporelle sont sélectionnés. Si le clip est affiché en gris clair, seuls certains événements de la plage teintée sont sélectionnés.

## Sélectionner des événements avec le filtre

1. Sélectionnez d'abord un ensemble de pistes, clips ou événements.
2. Sélectionnez ensuite **Edition-Sélectionner-Par filtre** pour afficher la boîte de dialogue Filtre d'événements.
3. Configurez le filtre de façon à rechercher les événements souhaités.
4. Cliquez sur OK.

SONAR recherche tous les événements actuellement sélectionnés et exclut ceux qui ne répondent pas aux critères de filtrage.

### Exemple : séparation des parties jouées à deux mains

Exemple : vous avez enregistré un riff au clavier sur la Piste 1 et souhaitez séparer les parties jouées par chaque main dans des pistes distinctes pour les éditer séparément. Supposons que toutes les notes jouées de la main droite soient au-dessus de C4. Voici comment vous y prendre :

1. sélectionnez la totalité de la Piste 1 en cliquant sur son numéro dans la vue Pistes.
2. Sélectionnez **Edition-Sélectionner-Par filtre** pour afficher la boîte de dialogue Filtre d'événements.
3. Cliquez sur Aucun afin de désélectionner tous les événements.
4. Cochez la case Note et saisissez C4 comme valeur minimale. La valeur maximale devrait déjà être réglée sur C9.
5. Cliquez sur OK. SONAR sélectionne les notes supérieures ou égales à C4.
6. Sélectionnez **Edition-Couper** pour déplacer les notes dans le presse-papiers.
7. Sélectionnez **Edition-Coller** pour les coller dans une autre piste.

### Traitements-Interpoler

La commande **Traitements-Interpoler**

vous permet de manipuler avec souplesse les paramètres de données des événements. Elle fonctionne comme la fonction rechercher et remplacer dans un traitement de texte, mais avec une modulation plutôt qu'un simple remplacement.

Cette commande utilise deux filtres d'événements. Le premier filtre sert à configurer vos critères de recherche. Le second permet de définir les plages de valeurs de remplacement. Lorsqu'un événement répond aux critères de recherche, ses paramètres sont ajustés entre les plages de recherche et les plages de remplacement. Ainsi, vous pouvez effectuer des opérations de transposition, inversion, changement de tonalité et autres à l'aide de cette unique et simple commande.

Dans la boîte de dialogue du second filtre, les options et plages de valeurs affectées aux temps et aux tics sont ignorées. Seules les plages de valeurs de remplacement des événements sélectionnés sont prises en compte.

La commande **Traitements-Interpoler**

vous permet de saisir un point d'interrogation à la place du numéro d'octave, le message compris étant le suivant : « remplacer la note initiale par une note différente dans l'octave de départ ». Lorsque vous procédez ainsi dans les deux filtres, vous pouvez, par exemple, changer tous les Mi bémol en Mi bécarré, tout en conservant l'octave de chaque note.

Voici quelques exemples s'appliquant aux événements de notes et illustrant les nombreuses utilisations possibles de la commande **Traitements-Interpoler**

. Vous pouvez très bien choisir d'autres types d'événements.

Paramètre...		Plage de recherche...		Plage de remplacement ...		Effet...
Hauteur (note)		De C2 à C4		De C4 à C6		Transpose les notes de la plage de

						recherche de 2 octaves
Hauteur		De E2 à E2		De Eb2 à Eb2		Convertit tous les mi (E) de l'octave 2 en mi b (Eb) de même octave
Hauteur		De E? à E?		De Eb? à Eb?		Convertit les mi (E) de toutes les octaves en mi b (Eb) de même octave
Hauteur		De E? à E?		De E? à Eb5		Convertit tous les mi (E) en mi b (Eb) d'octave 5
Hauteur		De C1 à C8		De C8 à C1		Inverse les notes de la plage spécifiée
Vélocité		De 0 à 127		De 80 à 127		Comprime la vélocité sur une plage plus restreinte
Vélocité		De 0 à 127		De 127 à 0		Inverse la vélocité (notes douces jouées plus fort et notes fortes jouées plus doucement)
Durée		De 0:01:00 à 0:02:00		De 0:01:000 à 0:01:000		Convertit en noires les notes d'une durée comprise entre une noire et une blanche
Canal		De 1 à 1		De 2 à 2		Réaffecte les événements du canal MIDI 1 au canal MIDI 2

Canal		De 1 à 16		De 4 à 4		Réaffecte tous les événements sur le canal MIDI 4
-------	--	-----------	--	----------	--	---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Contrôleurs, RPN, NRPN et Données d'automation

---

Les projets SONAR contiennent de nombreuses informations en parallèle des notes et fichiers audio numériques qui composent l'essentiel de votre travail. Les contrôleurs, les RPN et les NRPN (xRPN, pour abrégé) constituent des événements spéciaux utilisés par les appareils et logiciels MIDI afin de contrôler en détail la production des données musicales MIDI. Les données d'automation servent à faire varier à la volée, pendant la lecture, le volume, le panoramique et d'autres paramètres des pistes MIDI et audio.

SONAR vous permet de saisir ou d'éditer contrôleurs, xRPN et données d'automation de différentes façons :

- Utilisation des enveloppes dans la vue Pistes
- Utilisation des vues Piano Roll et Piano Roll Piste
- Utilisation de la commande **Insertion-Série de contrôleurs**
- Editer des événements de contrôleur dans la vue Liste d'événements

L'édition de données dans le panneau Clips (vue Pistes) ou dans la vue Piano Roll vous offre une grande liberté. Vous pouvez visualiser les contrôleurs sous forme graphique puis les éditer lors de l'enregistrement ou de la lecture. Vous pouvez mettre une partie de votre projet en boucle, l'éditer et écouter vos modifications dès la lecture suivante.

**Remarque :** Bien qu'elles contrôlent les mêmes paramètres, les enveloppes MIDI que vous créez dans la vue Piano Roll et celles que vous créez dans le panneau Clips de la vue Pistes sont indépendantes. Les deux enveloppes sont visibles dans le panneau Clips et il est généralement préférable de ne pas les appliquer au même paramètre. Vous pouvez convertir les enveloppes de la vue Piano Roll en enveloppes de la vue Pistes. Pour ce faire, il vous suffit de sélectionner la plage temporelle et les pistes auxquelles s'appliquent les enveloppes Piano Roll, puis d'utiliser la commande **Edition-Convertir MIDI en courbes**

Consultez également :

[Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

## Contrôleurs

Les contrôleurs désignent les événements MIDI tels que le volume, la pédale de Sustain ou le panoramique, qui vous permettent de modifier le son pendant la lecture. Vous pouvez saisir des données de contrôleur dans SONAR ou les enregistrer à partir d'appareils externes (claviers MIDI).

Les contrôleurs vous permettent de contrôler les détails et le caractère de votre musique. Mettons que vous utilisiez un son de guitare sur votre synthétiseur et que l'effet obtenu soit morne et terne. Cette impression est en partie due au fait qu'un guitariste ne se contente pas de jouer des notes les unes après les autres : il transmet une émotion en jouant des bends et des slides. Vous pouvez utiliser les contrôleurs de la même façon afin de créer des bends, des variations de volume et autres effets conférant au son davantage de réalisme et d'harmonie.

L'ordinateur peut agir comme les contrôleurs de votre instrument électronique en transmettant des messages de contrôleurs MIDI. La norme MIDI permet d'utiliser 128 types différents de contrôleurs, dont beaucoup ont des rôles standard. Par exemple, le contrôleur n°7 est généralement affecté aux événements de volume et le n°10 aux événements de panoramique. L'échelle de valeur des contrôleurs est comprise entre 0 et 127.

La barre d'outils Piano Roll contient plusieurs listes déroulantes qui vous permettent de sélectionner le contrôleur que vous désirez visualiser et éditer. Le contenu de ces listes dépend des paramètres de sorties et de canaux, ainsi que de l'instrument qui leur est assigné. Les instruments utilisent les contrôleurs

de différentes façons. Consultez [Définitions d'instruments](#)

### Remarque :

SONAR est équipé d'une fonction recherche automatique en amont de toutes les données de contrôleurs continus afin de garantir que les valeurs de contrôleurs en vigueur sont correctes, quel que soit le point de départ de la lecture. Supposons que vous commenciez la lecture au milieu d'un projet. SONAR effectue une recherche en arrière à partir de ce point pour trouver des valeurs précédentes de contrôleur toujours applicables.

### RPN et NRPN

Les RPN (Numéros de Paramètres Référencés) et NRPN (Numéros de Paramètres Non Référencés) sont similaires aux contrôleurs, si ce n'est que les valeurs des données et les numéros de paramètres peuvent être compris entre les numéros 0 et 16383.

Lorsque des RPN et des NRPN sont transmis par MIDI ou enregistrés dans un fichier normalisé MIDI, ils sont convertis en quatre messages de contrôleurs distincts. SONAR détecte les messages xRPN entrants en provenance des fichiers ou des entrées MIDI et les regroupe en un seul événement RPN ou NRPN. Ceci vous permet de bénéficier d'événements RPN ou NRPN uniques dans SONAR, ainsi que de la compatibilité avec les fichiers, l'équipement et les logiciels existants. Le tableau suivant indique les numéros de contrôleurs affectés par SONAR aux événements RPN et NRPN :

Message		Numéro de paramètre Contrôleur MSB		Numéro de paramètre Contrôleur LSB		Valeur des données Contrôleur MSB		Valeur des données Contrôleur LSB
RPN		101		100		6		38
NRPN		99		98		6		38

### Données d'automation

Les vues Pistes et Console vous permettent d'enregistrer des données d'automation définissant les changements de volume, de panoramique et d'autres nombreux paramètres d'un projet. Les données d'automation peuvent donner lieu à des changements ponctuels enregistrés à l'aide du bouton Instantané ou des changements continus enregistrés à l'aide des potentiomètres, faders et boutons.

La vue Pistes permet de créer des enveloppes afin d'ajuster plusieurs paramètres.

### Vélocité, molette de hauteur et Aftertouch

SONAR vous permet d'afficher et d'éditer d'autres types de données, à l'instar des données de contrôleurs. Ces données sont les suivantes:

- Messages MIDI de la molette de hauteur ou pitch bend
- Valeurs d'Aftertouch MIDI par canal (AftCan)
- Valeurs d'Aftertouch MIDI polyphonique (AftNote)

La vélocité est un attribut propre à chaque note mais ne constitue pas un événement véritablement individuel. Vous ne pouvez pas ajouter ou supprimer d'événements de vélocité dans le panneau Notes mais vous pouvez ajuster la vélocité des notes existantes à l'aide de l'outil Crayon. Vous pouvez également éditer les paramètres de vélocité en sélectionnant la commande **Edition-Moduler vélocité**. Pour plus de détails, consultez [Création de crescendo et decrescendo](#). Vous pouvez éditer individuellement la vélocité des notes dans la boîte de dialogue Propriétés des notes (consultez [Édition](#)

[des propriétés des notes](#)

).

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Liste des événements

---


La vue Liste d'événements affiche les événements sous forme de liste. Vous pouvez insérer, supprimer ou modifier tout type d'événement: notes, Pitch bend, vélocité, contrôleurs MIDI, changements de patch, fichiers Wave, paroles, textes, commandes MCI, méta-événements exclusifs de système et d'autres encore.

Il existe trois façons d'ouvrir la vue Liste d'événements :

- Sélectionnez une/des piste(s), puis **Affichage-Liste d'événements**
- Sélectionnez une ou plusieurs pistes et cliquez sur  dans la barre d'outils Affichage
- Faites un clic droit sur un clip dans le panneau Clips et sélectionnez **Affichage-Liste d'événements** dans le menu contextuel.

Les événements des pistes sélectionnées sont présentés sous forme de liste, un à un, de haut en bas. À mesure que vous déplacez la sélection dans la liste, SONAR met à jour le Marqueur de position (affichage temporel). Lors de la lecture, la liste défile et affiche les événements en cours de lecture. L'événement actuel est centré dans la liste lors de la lecture et la sélection reste sur cet événement à l'arrêt de la lecture. À chaque fois que vous déplacez la position de lecture, la liste est mise à jour et l'événement suivant à lire est sélectionné.

Lorsque la vue Liste d'événements comprend plus d'une piste, les événements sont classés par ordre chronologique. Par exemple, si vous sélectionnez les pistes 1 et 3, une seule liste d'événements mélangés se rapportant aux pistes 1 et 3 s'affiche. Vous pouvez ouvrir simultanément un nombre illimité de vues Liste d'événements, contenant chacune un nombre illimité de pistes. Pour modifier les pistes affichées

dans la liste, cliquez sur le bouton  et choisissez les pistes souhaitées.

Consultez :

[Présentation et boutons de la vue Liste d'événements](#)

[Filtre d'affichage de la Liste d'événements](#)

[Éditer des événements et des paramètres d'événements](#)

[Autres informations relatives aux événements](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)







<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Présentation et boutons de la vue Liste d'événements







Chaque ligne de la vue Liste d'événements affiche un événement avec tous ses paramètres associés. Il existe de nombreux types d'événements différents. Tous sont associés aux paramètres suivants :

- La position temporelle de l'événement affichée au format SMPTE (heures:minutes:secondes:images)
- La position temporelle de l'événement affichée au format MBT (mesures:temps:tics)
- Type ou **genre** d'événements

Les autres paramètres diffèrent selon le type d'événements. Pour afficher/masquer chaque type d'événement, cliquez sur son bouton dans la barre d'outils de la vue ou sélectionnez-le dans la boîte de dialogue Gestionnaire d'événements. Le tableau suivant présente les différents paramètres affectés à chaque type d'événement.

Diminutif et affichage du bouton...		Type d'événement...		Paramètres...
Remarque 		Note MIDI		Hauteur (numéro de note MIDI), vélocité (0-127), durée (temps:tics ou tics uniquement), canal MIDI (1-16)
AftNote 		Aftertouch polyphonique MIDI		Hauteur (numéro de note MIDI), valeur de la pression (0-127), canal MIDI (1-16)
Paramètre 		Changement de contrôleur MIDI		Numéro de contrôleur (0-127), valeur du contrôleur (0-127), canal MIDI (1-16)
Patch 		Changement de patch MIDI		Mode de sélection de la banque, numéro de banque, numéro ou nom du patch, canal MIDI (1-16)
AftCan 		Aftertouch par canal MIDI		Valeur de la pression (0-127), canal MIDI (1-16)
Molette 		Position de la molette de hauteur MIDI		Position de la molette de hauteur (-8192 à 8191, 0 étant la valeur

				centrale)
RPN 		Numéro de paramètre référencé		Numéro de paramètre (0-16383), valeur du paramètre (0-16383), canal MIDI (1-16)
NRPN 		Numéro de paramètre non référencé		Numéro de paramètre (0-16383), valeur du paramètre (0-16383), canal MIDI (1-16)
Banque SysEx 		Banque de données exclusives		Numéro de banque SysEx (0-8191)
Données SysEx 		Message de données exclusifs du système		Message SysEx, longueur : 255 octets maximum
Texte 		Texte		Texte
Parole 		Parole		Texte (un mot ou une syllabe)
MCIcmd 		Commande Windows Media Control Interface (MCI)		Texte de la commande MCI
Audio Wave 		Onde audio numérique		Nom, vitesse (0-127) et nombre d'échantillons
Enveloppe 		Segments de graphique d'automation composés d'une ligne pleine entre deux noeuds		Changement de valeur, du type de forme, et de la longueur au format MBT. Remarque : Ces événements ne sont pas éditables, mais peuvent être supprimés.
Expression 		Marquage de l'expression (vue Partition)		Texte de la marque d'expression
Crescendo/Decrescendo 		Marquage de dynamique (vue		Direction (crescendo ou

		Partition)		decrecendo) et durée de la note
Accord 		Symbole de l'accord de la vue Partition		Le nom de l'accord
Gestionnaire de Liste d'événements 		Ouvre la boîte de dialogue Gestionnaire d'événements		Affiche ou masque les différents types d'événements
Événements hors édition élastique 		Événements situés hors des limites de l'édition élastique		Note, données audio ou données de contrôleur
Insérer événement 		Insère une copie de l'événement sélectionné. Double-cliquez sur le paramètre Type pour assigner à l'événement le type désiré		Quels que soient les paramètres de l'événement sélectionné
Supprimer événement 		Supprime l'événement sélectionné		Quels que soient les paramètres de l'événement sélectionné
Sélectionner pistes et Afficher piste suivante/précédente 		La partie gauche ouvre la boîte Sélectionner pistes ; la partie droite ouvre le menu déroulant Afficher piste suivante/précédente		Permet de sélectionner les pistes dont la vue Liste d'événements affiche les événements

Les remarques suivantes concernent les paramètres d'événements :

- Le paramètre Canal de la vue Pistes peut forcer un événement à jouer sur un canal autre que celui affiché dans la liste.
- Les marques de pédale créées dans la vue Partition sont indiquées dans la vue Liste d'événements en tant qu'événements de contrôleurs (64).
- De nombreux claviers ne sont pas compatibles avec les événements Aftertouch par note et par canal. Consultez le *Mode d'emploi* de votre clavier pour obtenir de plus amples informations à ce sujet.
- Lorsque vous double-cliquez sur la valeur d'un événement de patch, SONAR ouvre la boîte de dialogue Changement de banque/patch. Pour obtenir de plus amples détails, consultez la section [Insérer un changement de banque/patch](#).
- Voir la section [Messages exclusifs de système](#) pour obtenir de plus amples informations sur les banques SysEx .

- Consultez [Edition audio](#) pour obtenir de plus amples informations sur les clips audio.
- 

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Sélection d'événements dans la Liste d'événements

Le tableau suivant décrit comment sélectionner des événements dans la vue Liste d'événements :

Pour...		Procédure...
Sélectionner un événement seul		Cliquez sur l'événement.
Sélectionner plusieurs événements adjacents		Sélectionnez le premier événement, tenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur le dernier événement.
Sélectionner plusieurs événements adjacents avec les touches flèches		Appuyer sur les touches fléchées vers le haut ou vers le bas tout en maintenant enfoncées les touches Ctrl et Maj.
Sélectionner plusieurs événements non adjacents		Sélectionnez un événement, maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur les événements additionnels

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)



<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Filtre d'affichage de la Liste d'événements

Vous pouvez configurer la vue Liste d'événements pour afficher différents types d'événements, tel qu'indiqué dans le tableau suivant :

Pour...		Procédure...
Masquer des événements d'un certain type		Sélectionnez un type d'événement dans la barre d'outils, dans le menu contextuel de la vue Liste d'événements ou dans le Gestionnaire d'événements. Pour afficher les événements d'un certain type, désélectionnez ce type
Ouvrir le Gestionnaire d'événements		Sélectionnez <b>Gestionnaire d'événements</b> dans le menu contextuel ou cliquez sur  .
Afficher ou masquer des événements édités par édition élastique		Par défaut, si vous appliquez une édition élastique à un clip, tous les événements en dehors des limites de l'édition sont masqués dans la vue Liste d'événements. Pour les afficher, cliquez sur  . <b>Remarque :</b> L'édition de données éditées par édition élastique est impossible dans la vue Liste d'événements.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Éditer des événements et des paramètres d'événements

---

La vue Liste d'événements vous permet d'ajouter, supprimer ou éditer les événements un à un. Il est également possible d'imprimer la Liste d'événements ou d'auditionner les événements un à un. Pour éditer les paramètres des événements, déplacez le rectangle de la sélection sur la cellule à éditer, puis suivez l'une de ces procédures :


- Saisissez une nouvelle valeur puis appuyez sur la touche Entrée
- Appuyez sur les touches - et + du pavé numérique afin d'augmenter ou diminuer la valeur par petits pas.
- Appuyez sur les touches [ et ] afin d'augmenter ou diminuer la valeur par pas plus importants.
- Maintenez enfoncé le bouton de la souris, puis déplacez la souris vers le haut ou vers le bas afin de modifier la valeur par petits incréments.
- Maintenez enfoncés les deux boutons de la souris, puis déplacez la souris vers le haut ou vers le bas afin de modifier la valeur par pas plus importants.
- Double-cliquez sur une cellule, puis saisissez/choisissez une valeur.

Le fait d'éditer la position temporelle d'un événement risque de changer sa position dans la liste. La vue suit l'événement sur sa nouvelle position.

Lorsque vous essayez de modifier le type d'un événement, SONAR vous laisse sélectionner le type souhaité dans une boîte de dialogue. Lorsque vous modifiez un type d'événement MIDI pour un autre, SONAR conserve les paramètres dans la mesure du possible.


Remarque : Ces événements ne sont pas éditables, mais peuvent être supprimés.

## Insérer un nouvel événement

1. Déplacez la sélection (utilisez la souris ou les touches flèches) sur le point d'insertion de l'événement.
2. Appuyez sur le bouton Insérer ou cliquez sur le bouton . SONAR fait une copie de l'événement sélectionné.
3. Modifiez le type de l'événement en double-cliquant sur le nom de l'événement dans la colonne Type. La boîte de dialogue Type d'événement s'affiche.
4. Sélectionnez le type d'événement souhaité, puis cliquez sur OK. SONAR modifie le type de l'événement sélectionné pour le remplacer par celui de votre choix.
5. Éditez la position de l'événement et d'autres paramètres si nécessaire.

Si la Liste d'événements est vide, vous pouvez appuyer sur le bouton Insérer afin de créer un événement de note par défaut.

## Supprimer un événement

1. Déplacez la sélection (utilisez la souris ou les touches flèches) sur l'événement à supprimer.
2. Appuyez sur Supprimer ou cliquez sur le bouton .

SONAR supprime l'événement sélectionné.

## Supprimer plusieurs événements

1. Sélectionnez les événements à supprimer à l'aide d'un cliquer-glisser ou en appliquant un Ctrl ou Maj-clic dans la première colonne de la vue Liste d'événements.
2. Sélectionnez **Edition-Couper**.

SONAR supprime les événements sélectionnés.

## Imprimer la Liste d'événements

1. Sélectionnez **Fichier-Aperçu avant impression** pour afficher un aperçu avant impression de la Liste d'événements.
2. Cliquez sur le bouton Zoom (ou sur la page) pour agrandir/réduire l'échelle et utilisez les boutons Page suivante et Page précédente pour passer en revue les pages.
3. Cliquez sur Imprimer pour imprimer la liste ou cliquez sur Fermer pour fermer la vue Aperçu avant impression sans imprimer.

## Lire des événements un à un

1. Maintenez les touches Maj et Ctrl enfoncées et appuyez sur la barre d'espace pour lire l'événement actuellement sélectionné. S'il s'agit d'un événement de note, il joue jusqu'à ce que vous relâchiez la barre d'espace.
2. Lorsque vous relâchez la barre d'espace, la sélection se déplace sur l'événement suivant.
3. Continuez à appuyer sur la barre d'espace pour lire les événements un à un.
4. Pour éditer le dernier événement lu, relâchez la touche Maj.

La sélection revient sur le dernier événement lu. Vous pouvez alors l'éditer. Vous pouvez également auditionner un seul événement à l'aide de la souris. Pour écouter un seul événement, appliquez un Ctrl-clic sur l'événement à écouter. S'il s'agit d'un événement de note ou Wave, il joue jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de la souris.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Autres informations relatives aux événements

## Événements de note

--Il existe trois paramètres de valeurs pour les événements de note :

- Une hauteur représentant le numéro de note MIDI (une note et une octave).
- Une vélocité (0-127) représentant la vitesse de frappe sur les touches. Certains claviers ne transmettent, ni ne reçoivent ces messages de vélocité.
- La durée de la note. Cette valeur est indiquée au format temps:tics. (Si la note mesure moins d'un temps, seul le nombre de tics est indiqué.)

Les noms de notes peuvent également représenter des instruments de percussion. Les listes de ces noms de notes sont parfois associées à un patch de percussion particulier. La note do 3 (C3) peut ainsi être associée à la « grosse caisse ». Si un patch est associé à une liste de noms de notes de percussion, le nom de l'instrument de percussion s'affiche dans la vue Liste d'événements à la place d'une note et d'une octave de clavier de piano.

SONAR utilise la notation suivante pour afficher les bémols et les dièses dans cette vue et dans les autres :

Caractère...		Définition...
b		bémol
#		dièse
"		double bémol
x		double dièse

## Événements de commande MCI (MCICmd)

Les commandes MCI (Media Control Interface) sont des événements spéciaux permettant de contrôler d'autres appareils et logiciels multimédia (lecteurs de CD-ROM, disques laser, cartes son, animations, vidéo) lors de la lecture. Elles font partie des extensions multimédia de Windows. Ces événements sont associés à un seul paramètre, le texte de la ligne de commande MCI. Voici quelques exemples :

La commande...		Permet de...
PLAY C:\TRAIN.WAV		Lire le fichier Wave train.wav
PLAY C:\VIDEOS\VACATION.AVI		Lire le fichier vidéo vacation.avi du dossier VIDEOS
SET CDAUDIO TIME FORMAT TMSF PLAY CDAUDIO 3		Lire une piste spécifique du CD
STOP CDAUDIO		Arrêter la lecture du CD

Les commandes MCI peuvent servir à lire des fichiers Wave, mais ces fichiers sont lus à leur vitesse normale et ne sont pas nécessairement synchronisés sur les données MIDI ou autres données audio. Au contraire, les clips audio Wave sont lus en synchronisation continue avec les données MIDI et autres données audio.

Pour obtenir une documentation complète sur les commandes MCI de Windows, rendez-vous sur le site de Microsoft ([www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Effets MIDI (plug-in MIDI)

---

SONAR vous permet d'utiliser des effets plug-in MIDI. L'utilisation d'effets plug-in est similaire à celle des traitements MIDI en différé. La méthode générale est la suivante :

- Sélectionnez les données MIDI à traiter.
- Sélectionnez l'effet souhaité dans le menu **Traitements-Effets MIDI** ou dans le menu **Effets MIDI** du menu contextuel.
- Définissez les paramètres d'effets (ou sélectionnez un preset si vous en avez créé un à cet effet).
- Cliquez sur Audition pour pré-écouter l'incidence de l'effet sur la musique.
- Cliquez sur OK pour appliquer l'effet aux données MIDI sélectionnées.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, sélectionnez **Edition-Annuler**

Les effets MIDI peuvent être appliqués à la totalité ou à une partie d'un clip. Par exemple, il est possible d'affecter un écho à une seule note.

Vous pouvez insérer des effets MIDI sur des pistes MIDI en temps réel (lors de la lecture) dans les vues Pistes et Console. Contrairement aux traitements décrits jusqu'à présent, l'utilisation des effets en temps réel est réversible : les données MIDI elles-mêmes ne sont pas modifiées.

## Remarque

: Les effets en différé peuvent augmenter la taille de vos événements MIDI. Par exemple, lorsque vous appliquez un écho, le clip peut s'agrandir de façon à contenir la fin de queue de l'écho.

Consultez :

[Presets d'effets MIDI](#)

[Quantisation](#)

[Ajouter un écho/retard](#)

[Filtrer des événements](#)

[Ajouter un arpège](#)

[Analyser des accords](#)

[Modifier la vitesse à l'aide de l'effet vitesse](#)

[Transposition des notes MIDI à l'aide de l'effet MIDI transposition](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Presets d'effets MIDI

---

Les boîtes de dialogue des effets MIDI peuvent utiliser des presets. Pour de plus amples informations sur les presets, consultez [Presets et pages de propriétés](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Quantisation

La commande **Quantisation** déplace les événements sur une grille de synchronisation à intervalles réguliers (ou presque). L'effet Quantisation est similaire à celui de la commande **Traitements-Effets MIDI-Cakewalk FX-Quantisation**. Pour plus de détails, consultez [Autres réglages](#)

Les paramètres de l'effet quantisation sont les suivants :

Paramètre/Option...		Définition...
Point de départ		Quantise le point de départ de l'événement.
Durées		Quantise la durée des événement.
Résolution		Espacement de la grille utilisée pour la quantisation.
Divisions complexes		Spécifie la résolution de groupements complexes (tels des quintolets), avec par exemple cinq notes sur quatre temps.
Intensité (%)		Rigueur des réglages. 100 % indique une quantisation parfaite, rigide. Avec d'autres pourcentages, la commande ne fait que déplacer les notes vers la position souhaitée, plutôt que sur la position exacte.
Swing (%)		Modulation de la synchronisation permettant de créer un phrasé rythmique spécial. La valeur 50 % correspond à un rythme parfaitement régulier ; des valeurs négatives et positives produisent une certaine distorsion de la grille de synchronisation. Pour de plus amples détails, consultez <a href="#">Swing</a> .
Ouverture (%)		Sensibilité de quantisation. La valeur 100 % quantise toutes les notes. Les valeurs inférieures ne quantisent pas les notes situées trop loin de la grille de synchronisation.
Offset (tics)		Offset de la grille de quantisation à partir du début des limites de mesures. La valeur 0 indique un alignement parfait. Les valeurs négatives avancent les points de la

		grille ; les valeurs positives les reculent.
Randomiser		Ajoute ou enlève un Offset temporel aléatoire à chaque nouvel événement. Vous devez également spécifier l'Offset maximum, sous forme de pourcentage de la résolution de la quantisation.

## Quantiser des données MIDI

1. Sélectionnez les données à transposer.
2. Sélectionnez **Effets MIDI-Cakewalk FX-Quantiser** dans le menu **Traitements** ou dans le menu contextuel pour ouvrir la boîte de dialogue Quantisation.
3. Réglez les paramètres de quantisation (voir tableau ci-dessus).
4. Cliquez sur OK.

SONAR applique la quantisation définie aux données sélectionnées.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajouter un écho/retard

## L'effet **Echo/retard**

crée une série d'échos répétitifs de chaque note. La vitesse des notes de l'écho peut varier et il est possible de transposer les notes de l'écho par intervalles réguliers.

Les paramètres spécifiés pour utiliser l'effet écho/retard sont les suivants :

Paramètre/Option...		Définition...
Décroissance (%)		Baisse de la vitesse à chaque écho. Une valeur supérieure à 100 % indique une hausse de la vitesse.
Nombre d'échos		Nombre de notes d'écho affecté à chaque note initiale. Si la vitesse atteint 0 avant le nombre d'échos spécifié, l'effet cesse de générer des notes d'écho.
Retard		Retard entre les notes d'écho successives.
Unités de retard		Unités servant à spécifier le retard. Les unités disponibles sont : tics, millisecondes ou une durée de note.
Tap		Retard spécifié en cliquant sur la commande avec la souris.
Swing (%)		Distorsion de la synchronisation utilisée pour donner du Swing à l'écho. La valeur 0 % correspond à un rythme parfaitement régulier ; des valeurs négatives et positives produisent une certaine distorsion de la grille de synchronisation. Pour de plus amples détails, consultez <a href="#">Swing</a> .
Transposition (pas)		Nombre de pas servant à transposer chaque note de l'écho par rapport à la précédente. Vous pouvez spécifier une gamme Diatonique ou Chromatique.

## Appliquer un effet écho/retard à des données MIDI

1. Sélectionnez les données à transposer.
2. Sélectionnez **Effets MIDI-Cakewalk FX-Echo/Retard** dans le menu **Traitements** ou dans le menu contextuel pour ouvrir la boîte de dialogue Effets Echo/Retard.
3. Réglez les paramètres d'écho/retard (voir le tableau ci-dessus).

4. Cliquez sur OK.

SONAR applique l'effet écho spécifié aux données sélectionnées.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Filtrer des événements

---

La commande **Filtre d'événements** vous permet de supprimer des certains événements de vos données MIDI, tout en conservant ou en ignorant uniquement les événements spécifiés. L'effet Filtre d'événements fonctionne pratiquement de la même manière que le filtre d'événements de la commande **Edition-Sélectionner-Par filtre**. Pour plus de détails, consultez [Filtres d'événements](#)

.

## Appliquer un filtre d'événements à des données MIDI

1. Sélectionnez les données à transposer.
2. Sélectionnez **Effets MIDI-Cakewalk FX-Filtre d'événements** dans le menu **Traitements** ou dans le menu contextuel pour ouvrir la boîte de dialogue Filtre d'événements.
3. Réglez les paramètres du filtre d'événements.
4. Cliquez sur OK.

SONAR applique le filtrage spécifié aux données sélectionnées et supprime tous les événements non conformes aux critères spécifiés.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajouter un arpège

## La commande **Arpégiateur**

permet d'appliquer un arpège sur le signal d'entrée et de le lire en temps réel. Vous pouvez lui donner du swing, le jouer staccato ou legato, moduler sa vitesse et sa direction et spécifier sa tessiture.

Les paramètres relatifs à l'effet arpégiateur sont les suivants :

Paramètre/Option...		Définition...
Swing (%)		Modulation de la synchronisation permettant de créer un phrasé rythmique spécial. La valeur 0 % correspond à un rythme parfaitement régulier ; des valeurs négatives et positives produisent une certaine distorsion de la grille de synchronisation. Pour plus de détails, consultez <a href="#">Swing</a> .
Vitesse		Retard entre les notes successives.
Unités		Unités servant à spécifier le temps de retard. Les unités disponibles sont : tics, millisecondes ou une durée de note.
Legato (%)		Progression des notes de l'arpège. 1 pour cent joue les notes en les détachant les une des autres. 99 pour cent joue les notes sans les détacher les unes des autres.
Chemin d'accès		Direction de l'arpège. Options possibles: <i>Haut, haut</i> (les arpèges montent), <i>Haut, bas</i> (les arpèges montent, puis descendent), <i>Bas, bas</i> (les arpèges descendent), <i>Bas, haut</i> (les arpèges descendent, puis montent).
Notes initiales		Disposition des notes que vous jouez pour définir l'arpège. Sélectionnez l'option pour que l'arpège joue les notes originales. Lorsque l'option n'est pas sélectionnée, les notes originales sont filtrées.
Spécifier plage de sortie		Plage de jeu de l'arpège.

		Sélectionnez l'option pour que l'arpégiateur répète les notes à chaque octave sur l'ensemble de la plage spécifiée. Désélectionnez l'option pour que l'arpégiateur n'utilise que les notes que vous jouez véritablement.
Note la plus basse		La valeur MIDI de la note la plus basse de l'arpège. Ces valeurs vont de 0 à 127.
Tessiture (notes)		Le nombre de demi-tons dans la gamme. Ces valeurs vont de 12 à 127.
Utiliser accord sélectionné		Accord spécifié. Sélectionnez cette option pour que l'arpégiateur " acquiert " l'accord selon les notes jouées dans la plage. Il identifie l'accord du champ Accord reconnu et l'utilise pour jouer les arpèges des notes situées en dehors de la plage.
Note la plus basse		Numéro MIDI de la note la plus basse utilisée par l'arpégiateur pour reconnaître l'accord (de 0 à 126).
Tessiture (notes)		Le nombre de demi-tons dans la gamme. Ces valeurs vont de 1 à 127.
Accord reconnu		Accord reconnu et joué par l'arpégiateur.

## Appliquer l'arpégiateur à des données MIDI

1. Sélectionnez les données à transposer.
2. Sélectionnez **Effets MIDI-Cakewalk FX-Arpégiateur** dans le menu **Traitements** ou dans le menu contextuel pour ouvrir la boîte de dialogue Arpeggiateur.
3. Réglez les paramètres de l'arpégiateur (voir tableau précédent).
4. Cliquez sur OK.

SONAR applique l'effet d'arpège spécifié aux données sélectionnées.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Analyser des accords

---

## La commande **Analyseur d'accords**

permet d'analyser les accords. Sélectionnez les notes à analyser dans l'une des fenêtres de SONAR, puis ouvrez l'Analyseur d'accords et cliquez sur le bouton Audition. L'accord s'affiche sur la partition et l'écran MIDI, tandis que son nom apparaît avec plusieurs choix possibles dans le champ Accords reconnus.

Vous pouvez jouer les notes sur votre périphérique d'entrée MIDI et faire identifier les accords en temps réel par l'Analyseur d'accords. Il est alors inutile d'appuyer sur le bouton Lecture.

Vous pouvez ouvrir l'Analyseur d'accords dans les vues Pistes et Console, pour ce faire, cliquez sur le bouton Lecture et demandez à l'Analyseur d'accords d'identifier les accords en temps réel.

L'Analyseur d'accords est associé à un seul paramètre :

Paramètre/Option...		Définition...
Analyser tous les x (tics MIDI)		Fréquence d'analyse d'accord par l'Analyseur. La précision d'analyse est d'autant plus grande que le nombre (intervalle) est petit, mais cela induit aussi un traitement plus intensif.

## Analyser un accord

1. Sélectionnez les notes à analyser.
2. Sélectionnez **Effets MIDI-Cakewalk FX-Analyseur d'accords** dans le menu **Traitements** ou dans le menu contextuel pour ouvrir la boîte de dialogue Analyseur d'accords.
3. Cliquez sur le bouton Audition.

SONAR affiche l'accord et le nom de celui-ci.

Pour effacer l'affichage, cliquez sur le bouton Effacer.

**Remarque :** Quand vous analysez des accords, vous pouvez les voir s'afficher avant de les entendre.

Vous pouvez réduire l'intervalle de temps séparant l'apparition des accords de leur écoute. Pour ce faire, ouvrez l'onglet MIDI dans la boîte de dialogue Options globales (**Options-Globales**

) et entrez une valeur plus petite dans l'option Préparer avec des mémoires tampons de N millisecondes.

Des valeurs excessivement basses peuvent entraîner des problèmes de reproduction, aussi vaut-il mieux réduire progressivement la valeur de cette option jusqu'à obtention du résultat escompté.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Modifier la vitesse à l'aide de l'effet vitesse

## L'effet **Vitesse**

vous permet d'ajuster la vitesse des notes MIDI. Vous pouvez définir des valeurs de vitesse, des valeurs de modulation, ajouter des Offsets spécifiques ou aléatoires, créer des transitions progressives et déterminer la plage de vitesse.

Les options relatives à l'effet vitesse sont les suivantes :

Paramètre/Option...		Définition...
Régler vitesse sur X		Règle la vitesse de toutes les notes sur X.
Modifier vitesse de X		Ajoute un incrément spécifié à toutes les vitesses.
Moduler vitesse de X % par rapport à la valeur actuelle		Multiplie la vitesse de toutes les notes par une constante.
Transition graduelle de X à Y		Crée une variation progressive de la vitesse des notes sélectionnées.
Modifier de X % à Y % progressivement		Module la vitesse des notes d'un facteur dont la valeur varie progressivement.
Limiter plage de X à Y		Ramène la vitesse de toutes les notes dans la plage spécifiée.
Randomiser de +/- X		Ajoute ou enlève un Offset aléatoire à chaque valeur de vitesse. Vous devez également spécifier l'Offset maximum. Vous pouvez sélectionner cette option en plus de l'une des options précédentes.
Tendance		Tendance de la variation de l'Offset aléatoire, sur une échelle comprise entre -10 et 10.

## Modifier la vitesse des notes

1. Sélectionnez les données à transposer.
2. Sélectionnez **Effets MIDI-Cakewalk FX-Vitesse** dans le menu **Traitements** ou dans le menu contextuel. La boîte de dialogue Vitesse s'affiche.
3. Sélectionnez les options comme décrit dans le tableau précédent.
4. Cliquez sur OK.

SONAR édite la vitesse des notes conformément aux options spécifiées.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transposition des notes MIDI à l'aide de l'effet MIDI transposition

La commande **Traitements-Effets MIDI-Cakewalk FX-Transposition**

est une commande de transposition flexible. Vous pouvez effectuer de simples transpositions chromatiques ou diatoniques, transposer d'une tonalité à l'autre, ou définir votre propre transposition.

Les options de transposition sont les suivantes:

Paramètre/Option...		Définition...
Intervalle		Transposition chromatique. Transpose les notes du nombre de pas spécifié.
Diatonique		Transposition diatonique. Transpose les notes du nombre de pas spécifié dans la gamme spécifiée.
Tonalité/Gamme		Spécifie la transposition des notes d'une gamme et d'une tonalité à l'autre.
Carte personnalisée		Spécifie la transposition personnalisée comme défini par la carte de transposition.
Offset		Nombre de pas affecté à la transposition chromatique (Intervalle). Nombre de degrés de la gamme affecté à la transposition diatonique. Nombre d'octaves ajouté à chaque note après transposition (Tonalité/Gamme).
Tonalité		Tonalité dans laquelle est effectuée la transposition diatonique.
De, À		Tonalité et gamme initiales et finales (transposition Tonalité/Gamme).
Carte de transposition		Tableau d'affectation de la hauteur pour la transposition spécifiée. Vous pouvez afficher les hauteurs sous forme de noms de notes ou de nde notes. Les hauteurs en dehors de la tonalité initiale (De) sont légèrement

		décalées (transpositions Diatonique et Tonalité/Gamme). Pour modifier une affectation de hauteur, sélectionnez une hauteur dans les champs De et A à l'aide du curseur contextuel. Lorsque vous modifiez une affectation de hauteur, le type de transposition bascule automatiquement sur Carte personnalisée.
Forcer transposition sur la gamme		Transposition forcée de toutes les notes en dehors d'une gamme sur les notes de la gamme appropriée la plus proche (transpositions diatonique et Tonalité/Gamme).

## Transposer des données MIDI

1. Sélectionnez les données à transposer.
2. Sélectionnez **Effets MIDI-Cakewalk FX-Transposer** dans le menu **Traitements** ou dans le menu contextuel pour ouvrir la boîte de dialogue Transposition.
3. Réglez les options de transposition comme décrit dans le tableau précédent.
4. Cliquez sur OK.

SONAR transpose les données sélectionnées conformément aux options spécifiées.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Drum maps et panneau Grille de batterie

---

Plusieurs panneaux de la vue Piano Roll ont été conçus pour les pistes de batterie MIDI : le Tableau des notes offre une liste des hauteurs (notes) d'origine et des valeurs associées à chacune de ces notes, tandis que le panneau Grille de batterie affiche vos pistes rythmiques (c'est-à-dire les pistes assignées à une drum map) et vous permet de les éditer.

[Principes de base](#)

[Tableau des notes](#)

[Panneau Grille de batterie](#)

[Créer et éditer une drum map](#)

[Utilisation des drum maps](#)

[Didacticiel 9 -- Drum maps](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Principes de base

---

Les drum maps sont des ports MIDI virtuels que vous pouvez créer et éditer. Elles vous offrent un contrôle total de tous les sons de percussion MIDI auxquels vous avez accès, qu'il s'agisse de logiciels (synthétiseurs virtuels) ou d'instruments (modules de sons MIDI externes).

Dans SONAR, les drum maps vous permettent de :

- Reconfigurer les événements de note, par exemple dans le but de changer un kit de batterie General MIDI en kit de batterie d'une autre norme MIDI.
- Créer un kit de batterie personnalisé à partir de plusieurs périphériques MIDI (synthétiseurs virtuels ou matériels) et le piloter à partir d'une seule piste MIDI si besoin est.
- Utiliser l'Editeur de grille de batterie pour n'afficher que les sons de batterie que vous désirez voir.
- Trier les sons de batterie à votre convenance.
- Muter ou écouter en solo chaque son de batterie

Voir les paragraphes suivants :

[Assignation d'une piste MIDI à une drum map](#)

[Ouverture d'une drum map](#)

[Pré-écoute d'un son mappé](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Créer et éditer une drum map

---

Vous pouvez créer une nouvelle drum map ou bien en modifier une.

[Gestionnaire de drum maps](#)

[Boîte de dialogue Propriétés de configuration](#)

[Enregistrer une drum map](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

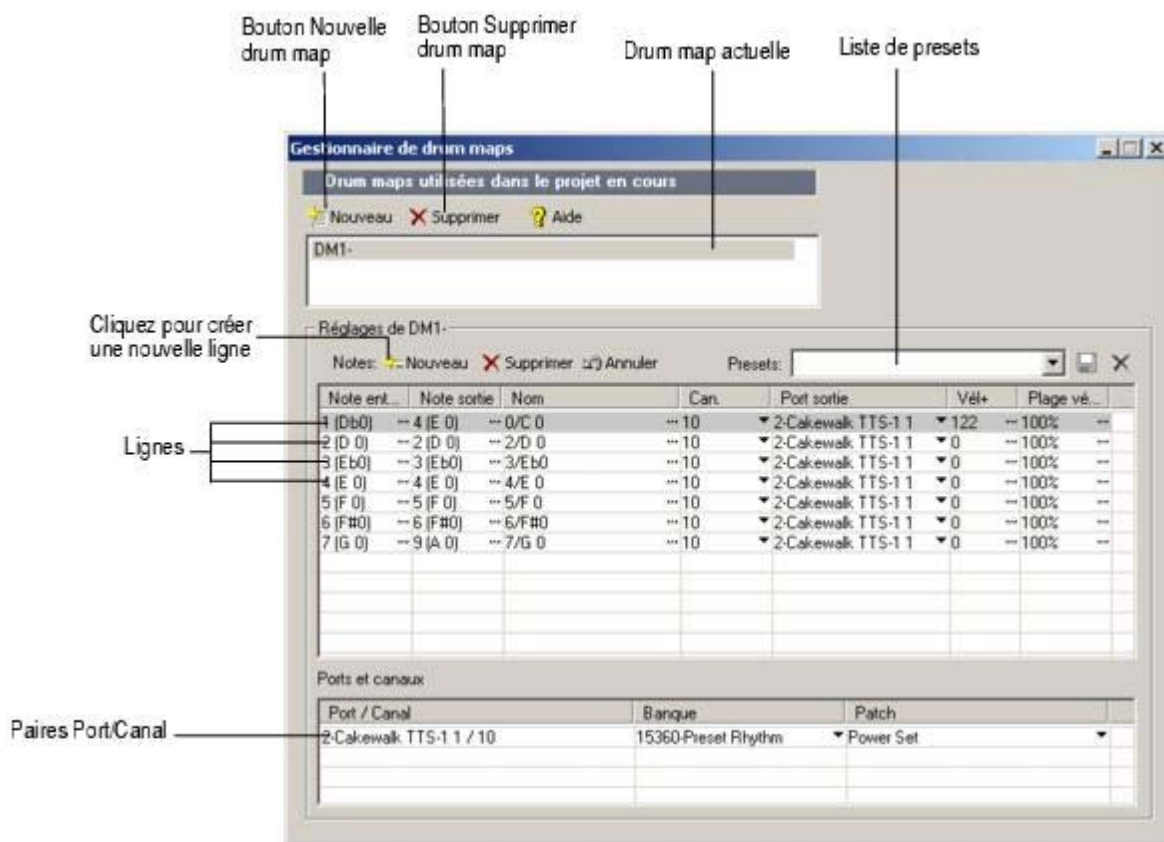
# Gestionnaire de drum maps

Dans la boîte de dialogue Gestionnaire de drum maps, vous pouvez créer et enregistrer des drum maps pour exploiter synthés et samplers virtuels ou matériels. Il est possible de personnaliser ces drum maps pour sélectionner des sons spécifiques sur n'importe laquelle de vos sources sonores.

## Ouvrir la boîte de dialogue Gestionnaire de drum maps

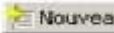
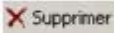
Il existe plusieurs façons d'ouvrir le Gestionnaire de drum maps :

- Sélectionnez **Options-Gestionnaire de drum maps** dans le menu
- Ou
- Cliquez sur le champ de Sortie de votre piste de batterie MIDI et sélectionnez **Gestionnaire de drum maps**.



## Drum maps utilisées dans le projet en cours

Ce champ affiche toutes les drum maps actuellement disponibles. Cliquez sur le bouton Nouveau

 pour créer une nouvelle drum map et sur le bouton Supprimer  pour en effacer une. Sélectionnez une drum map pour afficher sa configuration rythmique dans le Gestionnaire de drum maps. Toutes les drum maps de ce champ sont enregistrées avec le projet en cours.

## Presets

Des presets peuvent être utilisés dans les champs du Gestionnaire de drum maps. Ce champ peut également vous servir à enregistrer les nouvelles drum maps. Pour ce faire, saisissez un nom et cliquez sur le bouton Enregistrer.

## Paramètres

C'est dans cette section que vous pouvez régler les paramètres suivant pour chaque note entrante (source) :

- In--Valeur de la note MIDI source.
- Out--Valeur de la note MIDI produite par la source sonore de destination.
- Nom--Nom défini par l'utilisateur pour la ligne.
- Can--Canal sur lequel la note est transmise.
- Port Out--Port de sortie physique ou virtuel (logiciel) auquel vous transmettez la note.
- Vel+--Applique un offset de vélocité à une note précise.
- V Scale--Fixe un niveau de compression/expansion. Si la valeur est inférieure à 100 %, il s'agit d'une compression. Si la valeur est supérieure à 100 %, il s'agit d'une expansion. Le paramètre Vel+ vous permet de régler le gain.

## Ports et canaux

Cette section vous offre une liste de chaque couple port-canal. Vous pouvez ainsi effectuer rapidement des changements globaux de banques et de patches pour ce couple port-canal.

Consultez :

[Travailler avec le Gestionnaire de drum maps](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>


[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Travailler avec le Gestionnaire de drum maps

Le tableau suivant vous indique plusieurs moyens d'éditer les paramètres du Gestionnaire de drum maps.

Pour...		Procédure...
Auditionner une ligne		Sélectionnez la ligne et appuyez sur Maj+Barre d'espace
Trier les lignes		Glissez-déplacez une ligne sur un nouvel emplacement
Sélectionner plusieurs lignes		Cliquez sur une ligne, puis maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en sélectionnant d'autres lignes
Changer le port de sortie de toutes les lignes ayant le même canal/port		Appuyez sur Ctrl+Maj tout en changeant de port.
Annuler une édition		Appuyez sur le bouton Annuler 

Consultez :

[Gestionnaire de drum maps](#)

[Créer et éditer une drum map](#)

Consultez :

[Gestionnaire de drum maps](#)

[Travailler avec le Gestionnaire de drum maps](#)

[Cakewalk](#)

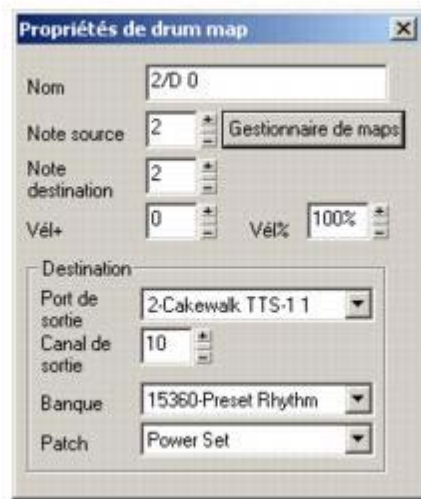
<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Propriétés de configuration

La boîte de dialogue Propriétés de configuration vous permet de modifier tous les paramètres d'une note configurée de façon individuelle dans votre drum map. Les paramètres de cette boîte de dialogue sont les mêmes que ceux d'une ligne du Gestionnaire de drum maps. Pour éditer la configuration de la hauteur de plusieurs notes à la fois, cliquez sur le bouton Gest map afin d'ouvrir la boîte de dialogue Gestionnaire de drum maps.



## Ouvrir la boîte de dialogue Propriétés de configuration

- Double-cliquez sur une ligne dans le Tableau des notes.

Ou

- Faites un clic droit sur une ligne du Tableau des notes et sélectionnez **Propriétés de configuration** dans le menu qui s'affiche.

Consultez :

[Gestionnaire de drum maps](#)

[Travailler avec le Gestionnaire de drum maps](#)

[Créer et éditer une drum map](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>


[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrer une drum map

---

La procédure suivante vous permet d'enregistrer une nouvelle drum map ou une drum map modifiée.

1. Dans le Gestionnaire de drum maps, saisissez un nom correspondant à la nouvelle drum map dans le champ Preset.
2. Cliquez sur le bouton Enregistrer .

Les presets de drum map sont enregistrés et disponibles pour tous les projets. Les drum maps sont enregistrées avec chaque projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation des drum maps

---

Les rubriques suivantes couvrent l'utilisation des pistes utilisant des drum maps et notamment leur affichage dans le panneau Grille de batterie, ainsi que l'édition des vélocités de notes.

Consultez :

[Assignation d'une piste MIDI à une drum map](#)

[Ouverture d'une drum map](#)

[Afficher des pistes dans le panneau Grille de batterie](#)

[Rubans de vélocité](#)

[Edition de la vélocité des notes](#)

[Modifier l'ordre des notes mappées dans le panneau Drum maps](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Assignment d'une piste MIDI à une drum map

---

Voici comment assigner une piste MIDI à une drum map :

## Assigner une piste MIDI à une drum map

1. Ouvrez la vue Pistes si celle-ci est réduite.
2. Dans la piste que vous désirez assigner à une drum map, cliquez sur le menu déroulant des sorties et sélectionnez une drum map parmi les options qui vous sont proposées.

Consultez :

[Ouverture d'une drum map](#)

[Afficher des pistes dans le panneau Grille de batterie](#)

[Rubans de vélocité](#)

[Edition de la vélocité des notes](#)

[Modifier l'ordre des notes mappées dans le panneau Drum maps](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ouverture d'une drum map

---

Voici comment ouvrir une drum map dans le panneau Batterie :

## Ouvrir une drum map

1. Dans la vue Pistes, assignez à une piste MIDI la drum map que vous voulez ouvrir. Consultez [Assignation d'une piste MIDI à une drum map](#).
2. Sélectionnez la piste MIDI à laquelle vous venez d'assigner la drum map et utilisez la commande **Affichage-Piano Roll**.

## Ouvrir toutes les pistes assignées à une drum map

1. Sélectionnez l'une des pistes assignées à la drum map.
2. Maintenez les touches Ctrl+Maj enfoncées tout en sélectionnant **Affichage-Piano Roll**.

Consultez :

[Assignation d'une piste MIDI à une drum map](#)

[Afficher des pistes dans le panneau Grille de batterie](#)

[Rubans de vélocité](#)

[Edition de la vélocité des notes](#)

[Modifier l'ordre des notes mappées dans le panneau Drum maps](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Afficher des pistes dans le panneau Grille de batterie

---

Voici comment afficher une ou plusieurs pistes de batterie dans le panneau Grille de batterie.

## Afficher des pistes dans le panneau Grille de batterie

1. Créez une drum map si ce n'est pas encore fait. Consultez [Créer et éditer une drum map](#).
2. Passez à la vue Pistes.
3. Sur la ou les pistes que vous désirez voir dans l'Editeur de grille de batterie, sélectionnez une drum map dans le menu déroulant Sortie.
4. Sélectionnez les pistes à visualiser dans l'Editeur de grille de batterie et utilisez la commande **Affichage-Piano Roll**.

La vue Piano Roll apparaît et les données de la piste sélectionnée sont affichées dans l'Editeur de grille de batterie.

Consultez :

[Assignation d'une piste MIDI à une drum map](#)

[Ouverture d'une drum map](#)

[Rubans de vélocité](#)

[Edition de la vélocité des notes](#)

[Modifier l'ordre des notes mappées dans le panneau Drum maps](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Rubans de vitesse

---

Dans le panneau Grille de batterie, vous avez la possibilité d'afficher la vitesse de chacune des notes sous forme de barres. Plus les barres sont hautes, plus la valeur de vitesse est élevée.



## Afficher les rubans de vitesse dans le panneau Grille de batterie

- Cliquez sur le bouton Afficher/Masquer rubans de vitesse  dans la barre d'outil de la vue Piano Roll.

Ou

- Appuyez sur la touche Y.

Consultez :

[Assignation d'une piste MIDI à une drum map](#)

[Ouverture d'une drum map](#)

[Afficher des pistes dans le panneau Grille de batterie](#)

[Edition de la vitesse des notes](#)

[Modifier l'ordre des notes mappées dans le panneau Drum maps](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>


[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>





# Edition de la vitesse des notes

---



Dans l'Editeur de drum maps, vous pouvez afficher la vitesse des notes sous forme de barres horizontales. Cliquez sur le bouton Afficher/Masquer rubans de vitesse  afin de faire apparaître la vitesse des notes.

## Editer la vitesse d'une note dans le panneau Grille de batterie

1. Cliquez sur le bouton Outil crayon .
2. Déplacez votre curseur sur le ruban de vitesse à éditer afin qu'il prenne cette forme : .
3. Cliquez et déplacez votre curseur pour modifier la taille du ruban de vitesse. Tirez le vers le haut pour augmenter la vitesse. Tirez le vers le bas pour la diminuer.

## Editer la vitesse de plusieurs notes dans l'Editeur de grille de batterie

Lorsque vous éditez plusieurs notes possédant des vitesses différentes au départ, ces vitesses s'ajustent de façon relative. Ainsi, si vous réduisez la vitesse de 50 %, toutes les autres notes sélectionnées voient leur vitesse réduite du même pourcentage. Exemple : vous sélectionnez trois notes. La première a une vitesse de 100, la seconde de 50, et la troisième de 30. Vous cliquez et abaissez la vitesse de la première note à 50. Celle de la deuxième note passera alors de 50 à 25 et celle de la troisième de 30 à 15.

1. Sélectionnez les notes dont vous désirez modifier la vitesse.
2. Cliquez sur le bouton Outil crayon .
3. Déplacez votre curseur sur le ruban de vitesse à éditer afin qu'il prenne cette forme : .
4. Cliquez et déplacez votre curseur pour modifier la taille du ruban de vitesse. Tirez le vers le haut pour augmenter la vitesse. Tirez le vers le bas pour la diminuer.

Consultez :

[Assignation d'une piste MIDI à une drum map](#)

[Ouverture d'une drum map](#)

[Afficher des pistes dans le panneau Grille de batterie](#)

[Rubans de vitesse](#)

[Modifier l'ordre des notes mappées dans le panneau Drum maps](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Pré-écoute d'un son mappé

---

Voici comment écouter le son de batterie auquel vous avez associé une note.

## Pré-écoute d'un son mappé

- Dans le Tableau des notes, cliquez sur le nom du son que vous voulez entendre.

Consultez :

[Assignation d'une piste MIDI à une drum map](#)

[Ouverture d'une drum map](#)

[Afficher des pistes dans le panneau Grille de batterie](#)

[Rubans de vélocité](#)

[Modifier l'ordre des notes mappées dans le panneau Drum maps](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Tableau des notes

---

Le Tableau des notes affiche la drum map actuelle. Dans le Tableau des notes, chaque ligne correspond à une hauteur de note. La hauteur Note In est celle de la note enregistrée. Vous pouvez associer la note enregistrée à la hauteur de votre choix à l'aide du paramètre de hauteur Note Out. Il est également possible de changer le nom de la note mappée et de muter ou écouter en solo cette note.

Pedal Hi-Hat	44	44	M	S
High Floor Tom	43	43	M	S
Closed Hi-Hat	42	42	M	S
Low Floor Tom	41	41	M	S
Electric Snare	40	40	M	S
Hand Clap	39	37	M	S
Acoustic Snare	38	38	M	S
Side Stick	37	37	M	S
Bass Drum 1	36	36	M	S
Acoustic Bass Drum	35	35	M	S

[Modifier les paramètres des notes mappées](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Modifier les paramètres des notes mappées

---

Vous pouvez changer les paramètres suivants dans le Tableau des notes :

- Nom de la note mappée
- Note Out (note produite)
- Mute
- Solo

## Changer de nom

Le nom d'une note mappée dans le Tableau des notes est une variable définie par l'utilisateur. Choisissez un nom descriptif pour mieux vous retrouver. Pour changer de nom, procédez comme suit :

1. Dans le Tableau des notes, double-cliquez sur la ligne appropriée.

La boîte de dialogue Propriétés de configuration s'ouvre.

2. Dans cette boîte de dialogue, saisissez un nouveau nom dans le champ prévu à cet effet et appuyez sur la touche Entrée.

## Modifier le paramètre Note Out

Le paramètre Note Out correspond à la véritable note telles que vous l'entendez lorsque la valeur Note In (note reçue) est jouée. Pour modifier le paramètre Note Out, procédez comme suit :

1. Dans le Tableau des notes, double-cliquez sur la ligne appropriée.

La boîte de dialogue Propriétés de configuration s'ouvre.

2. Dans cette boîte de dialogue, saisissez une nouvelle valeur dans le champ Note Out et appuyez sur la touche Entrée, ou utilisez les boutons +/- pour modifier la valeur et appuyez sur la touche Entrée.

## Modifier plusieurs paramètres Note Out

1. Ouvrez le Gestionnaire de drum maps.
2. Dans le Gestionnaire de drum maps, vous pouvez sélectionner une série de lignes contiguës. Pour ce faire, sélectionnez la première ligne de la série, puis, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, sélectionnez la dernière ligne de la série.

Ou Sélectionnez des lignes non contiguës en sélectionnant d'abord une première ligne, puis d'autres ligne en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

3. Maintenez les touches Ctrl et Maj enfoncées tout en sélectionnant une nouvelle sortie dans la colonne prévue à cet effet.

## Muter ou écouter en solo une note mappée

Les commandes Mute et Solo du Tableau des notes vous permettent de muter ou d'écouter en solo une note mappée. Pour muter ou écouter en solo une note mappée, procédez comme suit :

- Dans le Tableau des notes, cliquez sur le bouton Mute  ou Solo  sur la ligne appropriée.

Ou

- Faites un clic droit sur la ligne de votre choix et sélectionnez **Mute** ou **Solo** dans le menu qui s'affiche.


## Afficher les noms correspondant aux valeurs Note In et Note Out

Vous pouvez afficher les valeurs Note In et Note Out sous forme de noms de note. Pour cela, procédez ainsi :

- Faites un clic droit sur n'importe quelle ligne du Tableau des notes et sélectionnez la commande **Afficher les noms de note** dans le menu qui s'affiche.

## Modifier l'ordre des notes mappées dans le panneau Drum maps

Voici comment changer l'ordre des notes mappées dans le Tableau des notes.

1. Amenez votre curseur sur la ligne à déplacer dans le Tableau des notes.
2. Lorsque votre curseur prend cette forme , cliquez et déplacez la ligne à l'emplacement voulu puis relâchez le bouton de la souris.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Panneau Grille de batterie

---

C'est dans le panneau Grille de batterie que vous pouvez éditer vos pistes de batterie. Le panneau Grille de batterie est le panneau supérieur de la vue Piano Roll. Il s'ouvre automatiquement quand vous ouvrez une piste MIDI de batterie.

Le panneau Grille de batterie est aux pistes de batterie MIDI ce que le panneau Notes est aux autres pistes MIDI. Dans le panneau Grille de batterie, vous pouvez ajouter, supprimer et éditer des notes, ainsi que leurs propriétés. Il est également possible d'y éditer des contrôleurs si vous masquez le panneau Contrôleur. Vous pouvez personnaliser la grille du panneau Grille de batterie et choisir d'afficher ou non les « rubans » de vitesse des notes.

Consultez :

[Barre d'outils Inspecteur d'événement](#)

[Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

[Rubans de vitesse](#)

[Lignes de la grille](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>


[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Lignes de la grille


---

Le panneau Grille de batterie est quadrillée par une grille qui représente le temps. Vous pouvez définir la résolution de cette grille en l'alignant sur des intervalles allant de la noire à la quadruple-croche, ou encore, la calquer sur la grille magnétique.

Le bouton mixte Afficher/Masquer la grille 

vous permet d'activer ou de désactiver la grille dans le panneau Grille de batterie et d'en définir la résolution.


## Afficher la grille dans le panneau Drum map

- Cliquez sur le bouton mixte Afficher/Masquer la grille  situé sur la barre d'outils de la vue Piano Roll.

Ou

- Appuyez sur la touche I.

## Déterminer la résolution de la grille dans le panneau Drum map

- Cliquez sur la flèche descendante du bouton mixte Afficher/Masquer la grille  et sélectionnez une option dans le menu qui s'affiche.

Consultez :

[Vue Piano Roll](#)

[Outil Pinceau à pattern](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)


<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Outil Pinceau à pattern

---

L'outil Pinceau à pattern 

situé sur la barre d'outils de la vue Piano Roll vous permet d'insérer plusieurs notes avec la souris, soit en suivant un pattern extrait d'un fichier MIDI existant, soit en utilisant le paramètre de durée de note défini.

Consultez :

[Vue Piano Roll](#)

[Fonctionnement du Pinceau à pattern](#)

[Création d'un pattern personnalisé](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Fonctionnement du Pinceau à pattern


Une fois que le Pinceau à pattern est sélectionné, vous pouvez cliquer et faire glisser cet outil dans le panneau Grille de batterie (il agit également dans le Tableau des notes) pour créer une série de notes. Les notes qui apparaîtront sur la Grille de batterie seront dessinées en fonction des paramètres définis dans le menu déroulant de l'outil Pinceau à pattern. Pour ouvrir ce menu déroulant, cliquez sur le côté droit de l'outil Pinceau à pattern.

Le tableau suivant regroupe les options proposées dans ce menu :

Option...		Description...
Vélocité		Sélectionnez cette option pour ouvrir la boîte de dialogue Vélocité du pattern. La valeur que vous y saisirez déterminera la vitesse par défaut de toutes les notes dessinées à l'aide du Pinceau à pattern, à moins que vous ne sélectionniez l'option Utiliser vitesse du pattern.
Utiliser vitesse du pattern		Sélectionnez cette option pour utiliser les vitesses de notes d'un fichier pattern personnalisé. Si vous utilisez l'option Durée des notes, cette option n'est pas disponible.
Utiliser polyphonie du pattern		Sélectionnez cette option pour utiliser les hauteurs de notes d'un fichier pattern personnalisé. Si vous utilisez l'option Durée des notes, cette option n'est pas disponible. Avec cette option, le déplacement vertical de votre souris n'affectera pas la hauteur des notes. Celle-ci sera extraite du pattern.
Durée des notes		Cette option utilise comme intervalle entre les notes les paramètres de durée de note définis dans la barre d'outils de la vue Piano Roll.

## Créer des notes à l'aide du Pinceau à pattern

1. Ouvrez une piste dans le panneau Grille de batterie ou le panneau Notes.
2. Dans le menu déroulant de l'outil Pinceau à pattern, sélectionnez **Durée des notes**.
3. Dans la barre d'outils de la vue Piano Roll, sélectionnez une durée de note. Cette valeur correspond à l'intervalle qui sépare les notes quand vous utilisez le Pinceau à pattern.

4. Cliquez sur l'outil Pinceau à pattern  pour le sélectionner.

Votre curseur doit prendre cette forme  dans le panneau Grille de batterie.

5. Cliquez là où vous désirez commencer à placer des notes et faites glisser l'outil jusqu'à ce que toutes les notes voulues soient insérées.
6. Relâchez le bouton de la souris.

SONAR crée une série de notes à intervalles réguliers.

### **Créer un pattern de notes personnalisé à l'aide de l'outil Pinceau à pattern**

1. Ouvrez une piste dans le panneau Grille de batterie.
2. Dans le menu déroulant de l'outil Pinceau à pattern, sélectionnez le pattern personnalisé que vous voulez utiliser. Pour savoir comment créer un pattern personnalisé, consultez [Création d'un pattern personnalisé](#).


3. Cliquez sur l'outil Pinceau à pattern  afin de le sélectionner.

Votre curseur doit prendre cette forme dans le panneau Grille de batterie.

4. Cliquez là où vous désirez commencer à placer des notes et faites glisser l'outil jusqu'à ce que toutes les notes voulues soient insérées.
5. Relâchez le bouton de la souris.

### **Employer la vitesse des notes d'un pattern personnalisé**

1. Ouvrez une piste dans le panneau Grille de batterie.
2. Dans le menu déroulant de l'outil Pinceau à pattern, sélectionnez le pattern personnalisé que vous voulez utiliser. Pour créer un pattern personnalisé, consultez [Création d'un pattern personnalisé](#).
3. Dans le menu déroulant de l'outil Pinceau à pattern, sélectionnez **Utiliser vitesse du pattern**.

4. Cliquez sur l'outil Pinceau à pattern  pour le sélectionner.

Votre curseur doit prendre cette forme dans le panneau Grille de batterie.

5. Cliquez là où vous désirez commencer à placer des notes et faites glisser l'outil jusqu'à ce que toutes les notes voulues soient insérées.
6. Relâchez le bouton de la souris.

### **Employer la hauteur des notes d'un pattern personnalisé**

1. Ouvrez une piste dans le panneau Grille de batterie.
2. Dans le menu déroulant de l'outil Pinceau à pattern, sélectionnez le pattern personnalisé que vous voulez utiliser. Pour créer un pattern personnalisé, consultez [Création d'un pattern personnalisé](#).
3. Dans le menu déroulant de l'outil Pinceau, sélectionnez **Utiliser polyphonie du pattern**.

4. Cliquez sur l'outil Pinceau à pattern  afin de le sélectionner.

Votre curseur doit prendre cette forme dans le panneau Grille de batterie.

5. Cliquez là où vous désirez commencer à placer des notes et faites glisser l'outil jusqu'à ce que toutes les notes voulues soient insérées.
6. Relâchez le bouton de la souris.

Consultez :

[Vue Piano Roll](#)

[Fonctionnement du Pinceau à pattern](#)

[Création d'un pattern personnalisé](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Création d'un pattern personnalisé

---

Vous pouvez créer des patterns personnalisés et utiliser le Pinceau à pattern pour rapidement « peindre » vos patterns dans le panneau Grille de batterie. Voici comment créer un pattern personnalisé.

## Créer un pattern personnalisé

1. Créez un nouveau fichier ou ouvrez le fichier MIDI ou le fichier pattern que vous désirez éditer.
2. Faites un clic droit dans la Règle temporelle à l'endroit où vous désirez que commence le pattern et sélectionnez **Insérer Marqueur** dans le menu qui s'affiche.

La boîte de dialogue Marqueur apparaît.

3. Saisissez un nom pour votre premier pattern, puis cliquez sur OK.
4. Dans une piste MIDI, créez un pattern de notes.
5. Si vous désirez créer un second pattern, répétez les étapes 2 à 4.
6. Créez autant de patterns que vous le voulez et placez un marqueur appelé « end » à la fin du dernier pattern.
7. Enregistrez votre fichier en tant que fichier MIDI (.mid) dans le dossier Patterns créés au pinceau situé dans le répertoire où vous avez installé SONAR.

**Remarque :** vous pouvez changer le répertoire dans lequel SONAR recherche par défaut les patterns à partir de l'onglet Dossiers de la boîte de dialogue Options globales.

Il se peut que vous ayez à relancer SONAR pour que les nouveaux patterns apparaissent dans le menu déroulant du Pinceau à pattern. Le nom que vous avez donné au fichier apparaît accompagné d'une flèche. Amenez votre souris sur cette flèche pour afficher le sous-répertoire contenant chacun des patterns que vous avez créés.

Consultez :

[Vue Piano Roll](#)

[Fonctionnement du Pinceau à pattern](#)

[Création d'un pattern personnalisé](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition audio

---

La vue Pistes vous permet d'éditer et d'arranger les clips audio. Vous pouvez procéder à des opérations simples de type couper, copier, coller et déplacer; appliquer des réglages simples comme les réglages de gain, Fades et égalisation ; ou utiliser des effets audio plus sophistiqués de type Chorus et Reverb stéréo. La vue Pistes présente les clips audio sur une ligne temporelle, arrangés par pistes, permettant de visualiser l'organisation des données audio du projet.

La plupart des traitements et effets audio peuvent également être gérés à partir de la Liste des événements en sélectionnant un ou plusieurs clips audio et en choisissant la commande souhaitée du menu **Traitements-Audio** ou **Traitements-Effets audio**

. Les plug-ins d'effets peuvent également être appliqués aux données audio en temps réel et en édition réversible dans les vues Console et Pistes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Notions élémentaires sur l'audio numérique

---

Le **signal audio numérique** est une représentation numérique du son codée en binaire. Pour comprendre la signification de ces chiffres, vous devez connaître les bases de l'**acoustique**, qui est la science du son.

Consultez :

[Notions élémentaires d'acoustique](#)

[Exemple -- Une corde de guitare](#)

[Formes d'ondes](#)

[Enregistrement du son](#)

[L'échelle des décibels](#)

[Clips audio](#)

[Gestion des données audio](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Notions élémentaires d'acoustique

---

Le son est produit par l'agitation des molécules de l'air, elle-même provoquée par le mouvement de vibration d'un objet. Cet objet, une corde de guitare, une corde vocale ou une poubelle, est mis en mouvement lorsque de l'énergie lui est appliquée. La corde d'une guitare est pincée par des doigts et la poubelle frappée par un marteau (par exemple) mais le principe reste le même : toutes deux se mettent à vibrer. De la fréquence et de l'ampleur de ces vibrations dépendent les caractéristiques des sons perçus. Si la fréquence ou l'amplitude de la vibration n'est pas suffisante, celle-ci reste inaudible. Au-delà de vingt vibrations par seconde et à condition que les molécules de l'air soient suffisamment déplacées, le son devient audible pour l'oreille humaine.

Consultez :

[Notions élémentaires sur l'audio numérique](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

## Exemple -- Une corde de guitare

---

Reprenons l'exemple d'une corde de guitare pour mieux comprendre ce processus :

Lorsque le doigt pince la corde de guitare, celle-ci se met à vibrer sur toute sa longueur à une certaine vitesse. Cette vitesse caractérise la **fréquence** de vibration. Le mouvement oscillatoire complet de la corde est appelé **cycle**, la fréquence se mesure donc en **cycles par seconde** ou **cps**. Cette unité est plus connue sous le nom de **Hertz** ou **Hz**. Si la fréquence de vibration est très élevée, on l'exprimera en milliers de cycles par seconde ou **kilohertz (kHz)**

).

La distance dont la corde se déplace latéralement au cours des vibrations est son **amplitude vibratoire**. L'amplitude est proportionnelle à la force avec laquelle la corde est écartée de sa position de repos.

Plus l'amplitude est grande, plus le son est fort.

Le déplacement de la corde varie au cours du cycle de la vibration, comme le montre le schéma ci-dessous :

Le segment « A » représente la corde au moment où elle est tirée ; le segment « B » correspond au mouvement de retour vers sa position de repos ; en « C », la corde a dépassé sa position de repos pour atteindre sa position extrême inverse et en « D », elle revient à sa position de repos. Cette succession de mouvements se répète jusqu'à ce que le frottement des molécules d'air finisse par arrêter le mouvement de la corde. Lorsque la corde vibre, elle fait vibrer avec elle les molécules d'air qui l'entourent. Les vibrations de la corde sont transmises à l'air où elles se propagent sous forme **d'ondes sonores**

. Lorsque ces ondes parviennent à votre oreille, elles font vibrer votre tympan et vous entendez un son.

De même, si ces vibrations parviennent à un micro, la membrane de celui-ci vibre et produit des signaux électriques.

Pour qu'un son soit entendu par l'oreille humaine, la fréquence de la vibration doit être supérieure à 20 Hz (au-dessous, on parle d'infrasons). En théorie, la fréquence maximale que l'oreille peut percevoir est 20 kHz, mais en pratique, la limite est plutôt de 15 à 17 kHz (au-dessus, on parle d'ultrasons). Certains animaux et certains micros ont des plages de sensibilité différentes.

Si le mouvement oscillatoire de la corde était le seul phénomène entrant en ligne de compte dans la création d'un son, tous les instruments à cordes produiraient sensiblement le même son, ce qui est loin d'être le cas. Les lois de la physique ne sont pas aussi simples ! En fait, la corde vibre non seulement sur toute sa longueur mais aussi sur la moitié, sur le tiers, le quart, le cinquième, etc. de sa longueur. Ces vibrations supplémentaires (appelées **harmoniques**) ont des fréquences plus élevées que la vibration d'origine (la **fréquence fondamentale**

), mais leurs amplitudes sont généralement moindres. Notre oreille n'est pas capable de percevoir chaque fréquence élémentaire d'une vibration sonore. Si c'était le cas, nousendrions un accord de plusieurs notes à chaque fois qu'une corde est jouée. Toutes ces vibrations se combinent entre elles pour former un son complexe ou son composite perçu par notre oreille comme une note unique.

Cette forme d'onde composite n'explique pas pour autant le caractère unique des sons des différents instruments. Par exemple, les instruments à corde possèdent généralement d'une caisse de résonance.

Dans le cas de la guitare, la caisse est l'enveloppe de bois sur laquelle sont tendues les cordes (le corps de la guitare). Ce résonateur modifie considérablement le son que nous percevons en accentuant (par amplification mécanique) certaines des vibrations produites par les cordes et en en atténuant d'autres. C'est l'effet global produit par la résonance simultanée de toutes les vibrations dans la caisse qui produit le son caractéristique d'une guitare.

Consultez :

[Notions élémentaires sur l'audio numérique](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Formes d'ondes

---

Un son peut être représenté de diverses manières : par une formule mathématique, par une série de valeurs numériques ou, visuellement, par une **forme d'onde continue**. Une forme d'onde représente le mouvement de la corde, c'est-à-dire l'**amplitude** vibratoire, en fonction du temps.

Les trois formes d'ondes représentées ci-dessus sont très différentes l'une de l'autre, tant par leur aspect que par le son produit. Chacune possède une forme et une enveloppe spécifiques et chacune d'elles possède sa propre combinaison complexe de fréquences, qui varie dans le temps.

L'axe de la forme d'onde représente la position de repos (origine) de l'objet qui vibre, c'est-à-dire l'amplitude zéro. (Cet axe est donc la forme d'onde qui représente le silence absolu.) Les mouvements oscillatoires de l'objet vibrant sont représentés par des variations vers le haut (positives) et vers le bas (négatives) de l'amplitude de la forme d'onde.

La forme d'onde passe deux fois par zéro à chaque cycle de vibration. Ces **points zéro** sont importants dans le traitement audio numérique, car c'est là qu'il est le plus facile de couper ou de raccorder des formes d'ondes. Si des formes d'ondes sont coupées ou raccordées en d'autres points, on entendra des « clics » ou des « pops ». Le maximum d'amplitude de la forme d'onde à chaque vibration est également un point remarquable, car il détermine la « force » de la vibration et donc le volume du son.

Consultez :

[Notions élémentaires sur l'audio numérique](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Enregistrement du son

---

Pour enregistrer un signal audio numérique, votre ordinateur reçoit le signal électrique analogique d'un micro (ou d'un autre appareil électro-acoustique). Puisque le signal analogique est généré par le son, son amplitude électrique est une représentation directe de celle de la forme d'onde sonore. L'ordinateur mesure et enregistre des « échantillons » du signal électrique du micro à des instants rapprochés pour obtenir une représentation numérique approximative de la forme d'onde continue.

Il convient de distinguer deux aspects importants de ce processus de conversion de la forme d'onde continue (analogique) en une série de valeurs numériques représentant les variations de son amplitude. Le premier aspect est la **fréquence d'échantillonnage**, c'est-à-dire la fréquence à laquelle l'ordinateur mesure et enregistre les échantillons de l'amplitude du signal. Une loi physique impose que l'on **échantillonne**

le signal à une fréquence au moins deux fois supérieure à la fréquence maximale que l'on souhaite capturer. Imaginons que vous voulez enregistrer une note de hauteur moyenne sur un violon, un LA par exemple, dont la fréquence fondamentale est de 440 Hz et pour laquelle les harmoniques peuvent atteindre jusqu'à cinq fois la fondamentale. La fréquence la plus élevée que vous voulez reproduire avec précision est 2 200 Hz ; vous devez donc « échantillonner » le signal électrique fourni par le micro au moins 4 400 fois par seconde.

Comme les humains peuvent entendre des fréquences dépassant largement 10 kHz, la plupart des cartes son et des appareils d'enregistrement numériques doivent pouvoir échantillonner à des fréquences très supérieures à 10 kHz. Les fréquences d'échantillonnage standard utilisées par les musiciens contemporains et les ingénieurs du son sont 22 kHz, 44,1 kHz et 48 kHz. 44,1 kHz correspond à la norme **qualité CD**

, qui est utilisée pour les CD audio.

Le deuxième aspect important de ce processus est la **résolution d'échantillonnage**

. La résolution détermine la précision de mesure de l'amplitude de chaque échantillon. À l'heure actuelle, l'industrie musicale a adopté un système à 65 536 valeurs différentes permettant de caractériser l'amplitude d'une forme d'onde à un instant donné. Chaque échantillon enregistré par l'ordinateur occupe donc 2 octets (2 x 8 bits), puisqu'il faut 16 bits pour représenter une valeur entre -32 768 et 32 767. Le mode de conversion du niveau du signal électrique en une valeur d'amplitude est déterminée par le matériel audio et par le réglage du niveau d'entrée.

Voyons maintenant ce qui se passe si l'amplitude du signal échantillonné est trop élevée et que les 16 bits ne suffisent plus à la représenter ? Dans ce cas, le signal est **écrêté**

, et sa valeur maximale est plafonnée, comme une montagne dont aurait coupé le sommet.

On cherche généralement à éviter le phénomène d'écrtage qui produit des effets sonores indésirables.

Les brusques irrégularités de la forme d'onde se traduisent à l'oreille par des bruits parasites (clics, pops) et par une distorsion du signal original.

Consultez :

[Notions élémentaires sur l'audio numérique](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# L'échelle des décibels

---

En acoustique, l'échelle des décibels (dB) sert à mesurer les niveaux relatifs de deux sons. Exemple : le bruit ambiant est souvent mesuré comme ceci :

$$L = 20 \log (p/p_0)$$

formule logarithmique dans laquelle L est le niveau de pression sonore (en dB), p l'amplitude de la pression sonore et p<sub>0</sub> l'amplitude de référence à 20 micropascals (moins d'un milliardième de la pression atmosphérique). Sur cette échelle, un son à peine audible ( $p = p_0$ ) a un niveau de pression sonore de 0 dB, une conversation normale ( $p = 1\,000 \cdot p_0$ ) présente un niveau d'environ 60 dB et un avion à réaction à courte distance ( $p = 1\,000\,000 \cdot p_0$ ) un niveau d'environ 120 dB.

Des échelles en décibels similaires sont utilisées dans d'autres domaines pour mesurer les niveaux de puissance électriques et autres niveaux de signaux, toujours par rapport à un niveau de référence.

Dans SONAR, vous retrouverez les décibels dans différentes applications :

- Pour indiquer les niveaux des pistes audio dans les vues Pistes et Console.
- Pour exprimer l'action des filtres et des égaliseurs.

Le niveau de référence (0 dB) correspond généralement au volume sonore actuel. Une variation positive en décibels engendre un volume sonore supérieur et une variation négative, un volume sonore inférieur.

Consultez :

[Notions élémentaires sur l'audio numérique](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Clips audio

---

Si vous avez lu [Notions élémentaires sur l'audio numérique](#)

, vous devez avoir une bonne idée du contenu des clips audio de SONAR. Un clip audio se compose d'une longue série de nombres ou échantillons, représentant les fluctuations d'amplitude de la forme d'onde. Les clips audio peuvent atteindre des volumes de données considérables, de quelques centaines de Ko à plusieurs Mo. En comparaison, un événement MIDI n'occupe que quelques octets.

La vue Pistes visualise en détail les formes d'ondes audio et le Zoom permet même de distinguer chaque échantillon.

Vous devez également bien connaître les règles à respecter dans l'édition de données audio. Tout d'abord, la séparation ou le raccordement des clips audio ne doivent se faire qu'au niveau des points zéro des formes d'ondes (là où l'amplitude est nulle) afin d'éviter de brusques variations d'amplitude qui causent des bruits parasites et des sons métalliques. Évitez également l'écèlement. Celui-ci peut se produire si vous enregistrez un signal à un niveau trop élevé ou si vous appliquez des effets augmentant l'amplitude de la forme d'onde de manière excessive. Si vous constatez qu'il y a écèlement, annulez la commande et recommencez avec des paramètres différents.

L'écèlement peut aussi se produire dans d'autres circonstances, par exemple, lorsque vous cherchez à lire ou à mélanger plusieurs pistes audio de niveau élevé, le niveau résultant au mixage peut dépasser le seuil d'écèlement et votre signal de sortie subit alors une distorsion. Pour corriger ce problème, vous pouvez créer une enveloppe de volume permettant d'atténuer les clips audio de niveau élevé ou réduire le niveau de la piste dans les vues Console ou Pistes.

Consultez :

[Notions élémentaires sur l'audio numérique](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Gestion des données audio

---

En raison de la place importante occupée par les données audio sur le disque, SONAR utilise des techniques de compression intelligente des clips audio, afin d'accélérer l'enregistrement et le chargement des données. Les données audio ne sont pas conservées directement dans le fichier de projet, mais dans des fichiers audio distincts situés dans un autre dossier. Pour plus de détails, consultez [Gestion des fichiers audio](#)

Le projet peut être exporté comme fichier MP3, WMA ou Wave. Les données MIDI d'un projet peuvent également être converties en données audio et exportées dans n'importe lequel de ces formats. Pour plus de détails, consultez [Préparation des données audio à la distribution](#)

Consultez :

[Notions élémentaires sur l'audio numérique](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Principes de base de l'édition audio

La vue Pistes vous permet de réaliser les opérations élémentaires d'édition : couper, copier, coller, supprimer, glisser-déposer, diviser, convertir. Vous pouvez faire glisser des fondus d'entrée et de sortie en les tirant avec la souris, ou bien définir des enveloppes complexes sur les clips et les pistes. Vous pouvez utiliser des enveloppes pour modifier les paramètres de gain (volume), de panoramique, de mute (son coupé), de niveau de départ auxiliaire et de panoramique de départ auxiliaire. L'outil Scrub vous permet d'écouter des portions de pistes audio en déplaçant la souris.

Procédez aux sélections à l'aide de l'outil Sélection.

Le tableau suivant résume les différents modes de sélection des clips audio :

Pour...		Procédure...
Sélectionner un clip		Cliquez sur le clip.
Sélectionner plusieurs clips		Dessinez un rectangle autour.
Sélectionner une portion de clip		Appuyez sur Alt et balayez la portion choisie.
Ajouter des clips à la sélection		Appuyez sur Maj et cliquez sur les autres clips ou sélectionnez-les par un rectangle.
Ajouter ou retirer des clips de la sélection		Appuyez sur Ctrl et cliquez sur les clips ou sélectionnez-les par un rectangle.
Ajouter ou enlever les clips d'une piste à la sélection		Cliquez sur le numéro de la piste.
Sélectionner les clips sur une plage temporelle		Effectuez une sélection dans la règle temporelle.
Sélectionner les clips entre 2 marqueurs		Cliquez entre les marqueurs.
Supprimer toutes les sélections		Cliquez dans une zone ne contenant pas de clip.

Consultez :

[Edition des propriétés des clips](#)

[Déplacer, copier, coller et supprimer des clips audio](#)

[Diviser des clips audio](#)

[Convertir enclips](#)

[Outil Scrub](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition des propriétés des clips

Il est possible d'éditer différentes propriétés des clips audio :

Propriété...		Description...
Nom		Le nom du clip est indiqué dans les vues Pistes et Événements. Choisissez un nom qui permettra d'identifier facilement le contenu du clip.
Départ		Détermine le moment où l'échantillon est déclenché.
Longueur		Indique la taille et la durée du clip.
Décalage de magnétisme		Nombre d'échantillons déterminant le magnétisme utilisé lors de l'ajustement d'un clip.
Couleur		Couleurs des clips dans la vue Pistes.

## Changer le nom d'un clip audio

1. Faites un clic droit sur le clip, puis sélectionnez **Propriétés du Clip**.
2. Saisissez le nouveau nom dans le champ du nom.
3. Cliquez sur OK.

Le nouveau nom s'affiche dans le coin supérieur gauche du clip.

## Déplacer le début d'un clip audio

1. Faites un clic droit sur le clip et choisissez **Propriétés du clip**.
2. Saisissez un nouveau point de départ dans le champ Début.
3. Cliquez sur OK.

Le clip est déplacé dans la vue Pistes.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Déplacer, copier, coller et supprimer des clips audio

---

Les clips peuvent être coupés, copiés, collés et supprimés à l'aide des commandes du menu **Edition**, ou déplacés et copiés par glisser-déposer. Pour plus de détails, consultez [Arrangement des pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Redimensionnement audio

Le redimensionnement audio est une mise à l'échelle de la forme d'onde dans une piste ou un bus. Vous pouvez faire des éditions précises en zoomant sur les parties de l'onde proches du passage à zéro (silence) tout en préservant la taille de la piste ou du bus. En n'affichant que les parties à faible volume d'un clip, vous pouvez effectuer des éditions très précises. Vous pouvez également faire un zoom arrière sur la forme d'onde.

La mise à l'échelle d'un clip audio peut se faire par des raccourcis clavier ou directement sur la règle d'échelle audio.

La règle d'échelle audio est située dans la barre verticale qui sépare le panneau Clips du panneau Pistes.

## Remarque

: La règle d'échelle audio n'est pas disponible avec les pistes multicouches.

Cette règle offre trois options d'affichage :

- Pourcentage--l'échelle audio est graduée en pourcentage. Par exemple, si le plus haut pourcentage de la règle indique 2.0 %, seules les parties de la forme d'onde situées dans les 2 % de part et d'autre du passage à zéro apparaissent dans le clip.
- dB--l'échelle audio est graduée en dB. Par exemple, si la plus haute valeur en dB dans la règle indique -36, seules les parties de la forme d'onde situées 36 dB sous 0 dB apparaissent dans le clip.
- Facteur de zoom--présente l'échelle audio sous la forme d'un facteur. Par exemple, si le facteur de zoom indique 10, alors un zoom de facteur 10 est appliqué à la forme d'onde.

## Remarque

: L'affichage de la règle d'échelle audio reflète directement le type de clip audio. S'il s'agit d'une forme d'onde stéréo, la règle d'échelle audio est en stéréo (une pour chaque canal). Si c'est un clip mono, elle apparaît en mono. De plus, la règle n'affiche des valeurs que si sa taille est suffisante. Si vous ne la voyez pas, vous pouvez agrandir votre piste ou votre bus.

## Changer l'option d'affichage de zoom audio


1. Faites un clic droit dans la règle d'échelle audio dans n'importe quelle piste.

Un menu s'affiche. L'option d'affichage actuelle est cochée.





2. Sélectionnez une option dans le menu.

## Appliquer un zoom commun à toutes les pistes audio

Pour appliquer un zoom à toutes les pistes, suivez les instructions données dans le tableau ci-dessous :


Pour...		Procédure...
Agrandir l'échelle de toutes les pistes		Appuyez sur Alt+Flèche haut. Ou Maintenez enfoncée la touche Ctrl tout en cliquant sur le bouton Zoom vertical avant. Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée et placez votre curseur sur le bouton Zoom avant vertical, votre curseur prend cette forme : 
Diminuer l'échelle de toutes les pistes		Appuyez sur Alt+Flèche bas. Ou



		<p>Maintenez enfoncée la touche Ctrl tout en cliquant sur le bouton Zoom vertical arrière. Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée et amenez votre souris sur le bouton Zoom arrière vertical, votre curseur prend cette forme :</p> 
Agrandir/Diminuer l'échelle de toutes les pistes à l'aide de la souris		<p>Maintenez la touche Ctrl enfoncée, cliquez sur le curseur de Zoom vertical et tirez le curseur vers le haut ou vers le bas. Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée et placez votre curseur sur le curseur de Zoom vertical, votre curseur prend cette forme :</p> 
Passer à l'échelle maximale		<p>Maintenez les touches Ctrl et Maj enfoncées et cliquez sur le bouton Zoom vertical avant. Si vous maintenez les touches Maj et Ctrl enfoncées et placez votre curseur sur le bouton Zoom avant vertical, votre curseur prend cette forme :</p> 
Passer à l'échelle minimale		<p>Maintenir les touches Ctrl et Maj enfoncée et cliquer sur le bouton Zoom vertical arrière. Si vous maintenez les touches Maj et Ctrl enfoncées et placez votre curseur sur le bouton Zoom arrière vertical, votre curseur prend cette forme :</p> 

## Zoomer sur une seule piste ou un seul bus

Pour zoomer sur une seule piste audio, suivez les instructions du tableau ci-dessous :

Pour...		Procédure...
Agrandir/diminuer individuellement l'échelle de pistes stéréo ou mono		<p>Il y a plusieurs façons d'agrandir ou de réduire la forme d'onde d'une piste ou d'un bus unique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presser Ctrl+Alt+Flèches haut/bas</li> <li>• Cliquer et glisser verticalement dans la règle d'échelle audio de la piste.</li> </ul> <p>Quand vous cliquez et glissez dans la règle d'échelle audio d'une piste, votre curseur prend cette forme :</p> 

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Sélectionner l'outil Zoom, tenir la touche Maj enfoncée et glisser autour du clip sur lequel vous voulez zoomer.</li> </ul>
Ramener une piste à l'échelle minimale		Double-cliquer dans la règle d'échelle audio.

### Annuler un changement d'échelle audio

- Appuyez sur la touche U.

### Zoomer sur une piste ou un bus unique avec la règle d'échelle audio

- Dans la piste dont vous désirez changer le zoom, cliquez dans la règle d'échelle audio et glissez. Tirez vers le haut pour augmenter l'échelle. Tirez vers le bas pour diminuer l'échelle.

### Afficher ou masquer la règle d'échelle audio

- Faites un clic droit dans le panneau Clips.
- Sélectionner **Affichage-Options** dans le menu contextuel.

La boîte de dialogue Options de la vue Pistes s'affiche.

- Dans cette boîte de dialogue, cliquez sur la case Afficher échelle audio, puis sur OK.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Diviser des clips audio

Vous pouvez diviser des clips audio longs en clips plus petits. Ceci vous permet d'extraire et de réorganiser des sons individuels, d'ajuster la synchronisation et l'alignement et d'appliquer des effets de façon sélective. Vous pouvez aussi **diviser** des clips audio à l'aide de l'outil Ciseaux disponible dans la vue Pistes.

## Diviser des clips avec l'outil Ciseaux

1. Si nécessaire, zoomez dans la vue Pistes et utilisez l'outil Scrub pour déterminer où vous voulez faire la division.
2. Si vous désirez une division sur une note, une limite de mesure, un marqueur ou un événement, ouvrez la boîte de dialogue Magnétisme, faites les réglages appropriés et cliquez sur le bouton Magnétisme pour activer la grille magnétique.
3. Cliquez sur le bouton de l'outil Ciseaux dans la barre d'outils de la vue Pistes.
4. Cliquez une fois pour une seule division ; pour faire deux divisions, cliquez là où vous voulez faire la première et, sans relâcher, glissez dans le clip et relâchez au point voulu pour la seconde division.

## Diviser des clips à l'aide de la commande Diviser

1. Sélectionnez le clip à diviser.
2. Faites un clic droit sur le clip sélectionné et choisissez l'option **Diviser** dans le menu contextuel.

La boîte de dialogue Division de Clips s'ouvre.

3. Les options de la boîte de dialogue Division de clips sont les suivantes :

Option...		Description...
Division ponctuelle		Précise le format temporel et le point auquel le clip doit être divisé.
Division successive		Précise la première mesure sur laquelle le clip est divisé (champ Début à la mesure) et l'intervalle selon lequel le clip est ensuite divisé (champ Intervalle de division).
Division au niveau des marqueurs		Divise le clip sur chaque marqueur.
Division au niveau des silences		Divise le clip après chaque silence d'une longueur supérieure au nombre de mesures indiqué.

SONAR divise le clip audio selon vos indications. Chaque nouveau clip porte le même nom que l'original.

**Remarque :** Le raccourci permettant de diviser un clip consiste à placer la position de lecture au point souhaité et à appuyer sur la touche **s** du clavier.



# Convertir en clips

---

Les différents clips audio d'une même piste peuvent être combinés dans un seul clip à l'aide de la commande **Convertir en clips**

**Remarque 1** : au même titre que tous les clips, les clips édités en mode élastique peuvent être combinés à d'autres clips grâce à la commande **Convertir en clips**

. Lorsqu'un clip édité de manière élastique est combiné à un autre clip, toute donnée éditée de manière élastique (événements audio ou MIDI qui sont coupés de l'affichage) est écrasée.

**Remarque 2** : Il est possible de contrôler la résolution de toutes les opérations de rendu (convertir, figer, appliquer effets) à partir du champ Résolution de rendu que vous pouvez trouver sous l'onglet Données audio de la boîte de dialogue Options globales (commande **Options-Global**). La valeur par défaut, 32, est celle qui convient dans la plupart des situations. Pour plus de détails, consultez la section [Résolutions de rendu audio](#)

## Convertir en clips

1. Sélectionnez les clips à combiner dans la vue Pistes.
2. Sélectionnez **Edition-Convertir en clips**.

Les clips sont combinés en un seul clip. Les vides entre les clips sont comblés par des silences. Toute l'automation associée aux clips source s'applique au nouveau clip.

## Convertir des clips audio sur une nouvelle piste

1. Sélectionnez les clips à combiner dans la vue Pistes.
2. Sélectionnez **Edition-Convertir sur pistes**.

La boîte de dialogue Convertir sur pistes s'ouvre à l'écran.

3. Sélectionnez la piste réceptrice dans le champ Destination.
4. Sélectionnez les autres options de la boîte de dialogue Mixage final/Convertir sur pistes, puis cliquez sur OK.

Les clips sont combinés en un même clip sur la piste de destination. Les vides entre les clips sont comblés avec du silence.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Outil Scrub

---

L'outil Scrub (repérage manuel avec écoute) permet de localiser ou d'écouter un son ou un passage particulier, que vous balayez en faisant glisser la souris. Vous pouvez appliquer cette fonction à une piste audio simple en balayant la piste avec la souris, ou à toutes les pistes à la fois en balayant la règle temporelle.

Remarque : L'outil Scrub n'est pas affecté par les réglages Mute et Solo des pistes.

## Écouter le signal audio à l'aide de l'outil Scrub

1. Cliquez sur l'outil Scrub .
2. Maintenez le bouton gauche enfoncé et faites glisser le curseur sur une piste audio.

### Conseil

: Pour écouter ensemble les clips de toutes les pistes audio avec l'outil Scrub, faites glisser la souris sur la règle horizontale.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitement audio de base

---

Les commandes des traitements audio vous permettent de modifier les données audio selon certaines règles ou algorithmes. Exemple de règle simple : inverser les données audio ou les multiplier par un certain facteur. Exemple de règle complexe : procéder à une analyse de Fourier et amplifier ou atténuer sélectivement certaines fréquences des sons.

Les traitements audio peuvent être appliqués de manière globale ou partielle sur des clips non contigus. Exemple : vous souhaitez adoucir certains mots d'un passage vocal. Vous pouvez créer une enveloppe de volume et l'utiliser pour réduire le volume de manière réversible sur la portion de la piste contenant ces paroles. Vous pouvez aussi utiliser la commande **Traitements-Audio-Gain** pour réduire le volume de manière permanente.

Un bon conseil : écoutez le résultat après chaque édition. Si le résultat ne vous plaît pas, revenez en arrière en utilisant la fonction **Edition-Annuler**

De nombreuses boîtes de dialogue associées aux traitements audio et d'effets de SONAR sont dotées de deux fonctions importantes : Audition et presets.



Le bouton Audition vous permet d'écouter le signal audio traité. Lorsque vous cliquez sur Audition, SONAR traite les données sur quelques secondes et les reproduit de façon répétée jusqu'à ce que vous cliquiez sur Stop. Cette fonction vous aide à savoir si les réglages effectués produisent l'effet recherché.

La durée d'audition est de trois secondes par défaut. Pour modifier cette valeur, sélectionnez

**Options-Global**, sélectionnez l'onglet **Général**

et éditez le paramètre Fonctions d'audition sur ( ) secondes.

Les presets permettent de mémoriser des réglages effectués et de les utiliser par la suite pour reproduire exactement le même traitement ou effet. Le tableau suivant indique comment utiliser ces presets.

Pour...		Procédure...
Enregistrer les réglages actuels sous forme de preset		Saisissez un nom de preset et cliquez sur le bouton Enregistrer 
Utiliser un preset		Sélectionnez un preset dans la liste déroulante.
Supprimer un preset		Sélectionnez le preset, puis cliquez sur le bouton Supprimer 

De nombreux presets de traitement audio et d'effets sont offerts disponibles dans SONAR.

Consultez :

[Utilisation des commandes Normaliser et Gain](#)

[Inverser les données audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation des commandes Normaliser et Gain

SONAR offre plusieurs commandes permettant d'amplifier ou d'atténuer le volume des données audio. Les commandes **Traitements-Audio-Normaliser** et **Traitements-Audio-Gain** servent à ajuster le volume en dB des données audio sélectionnées. Pour plus d'informations sur l'échelle des décibels, consultez [L'échelle des décibels](#). La commande **Normaliser** permet de « normaliser » le volume des données audio : elle amplifie le volume jusqu'à ce que l'amplitude maximale soit atteinte pour les données. La normalisation consiste à amener les données au volume maximal possible sans distorsion ni écrêtage.

La commande **Gain**

permet d'agir sur le volume, la phase et l'entrelacement des signaux stéréo pour les données audio sélectionnées. Vous pouvez utiliser cette commande pour éliminer du matériel contenu dans un clip (par exemple, retirer les paroles).

Comme toutes les fonctions de traitement audio, celles-ci travaillent en modifiant des formes d'ondes.

L'automation permet aussi d'effectuer des changements de volume réversibles.

Les points suivants sont à considérer quand vous augmentez ou réduisez le volume des clips audio :

- **Normaliser** rehausse le niveau de bruit de fond en amplifiant non seulement le signal utile, mais aussi le bruit qu'il contient. (C'est aussi le cas quand vous augmentez le volume par d'autres moyens.)
- Étant donnée la nature et les limites du traitement audio numérique, la somme de tous les signaux audio lus simultanément ne peut dépasser l'amplitude limite de la forme d'onde. Même s'il n'y pas d'écrêtage sur les clips individuels, la combinaison de ces clips peut créer une distorsion.

Si la sélection contient des signaux élevés, la fonction **Normaliser**

peut sembler sans effet. En effet, cette fonction augmente le volume en fonction du niveau le plus élevé de la sélection. Si le clip audio contient des segments très faibles et d'autres très forts, il est préférable de diviser ces segments en plusieurs clips et de les normaliser ensuite.

## Normaliser des données audio

1. Sélectionnez les données audio à traiter.
2. Sélectionnez **Traitements-Audio-Normaliser** dans le menu.

La boîte de dialogue Normaliser s'ouvre.


3. Amenez le curseur de normalisation au niveau approximatif que vous jugez approprié.
4. Cliquez sur OK pour traiter l'audio sélectionné.

Écoutez les données ainsi traitées. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, utilisez la commande

**Edition-Annuler**

pour revenir en arrière et essayer un réglage différent dans le dialogue Normalisation.

## Utiliser la commande Quantisation

1. Sélectionnez les données audio à modifier.
2. Utilisez la commande **Traitements-Audio-Gain** pour ouvrir la boîte de dialogue Gain.
3. Si vous voulez seulement changer le volume global de la sélection, déplacez d'une même quantité le curseur Nouveau canal gauche-De la gauche et le curseur Nouveau canal droit-De la droite. Vous pouvez cliquer sur le bouton Audition pour écouter le résultat.
4. Pour échanger les deux canaux, inversez les positions actuelles des quatre curseurs.
5. Pour inverser la phase du canal gauche, cliquez sur le bouton Inverser phase canal gauche  . Pour inverser la phase du canal droit, cliquez sur le bouton Inverser phase canal droit dans la section Canal droit.



6. Pour faire disparaître du matériel de la voie centrale (c'est généralement là que se trouve la piste vocale), réglez les curseurs Nouveau canal gauche-De la gauche et Nouveau canal droit-De la droite à 100 %, et les curseurs Nouveau canal gauche-De la droite et Nouveau canal droit-De la gauche à -100 % (100 % dans le sens négatif).
7. Cliquez sur le bouton Audition si vous voulez écouter le résultat.
8. Cliquez sur OK pour traiter l'audio sélectionné.

Écoutez les données traitées ainsi mixées. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, utilisez la commande

**Edition-Annuler**

pour revenir en arrière et essayer des réglages différents dans le dialogue Gain.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Inverser les données audio

---

L'inversion de l'ordre des données audio vous permet de lire celles-ci à l'envers. Cette fonction crée des sons inhabituels et peut créer des effets spéciaux intéressants.

La fonction **Inverser** n'inverse pas la position musicale des données audio. Utilisez la fonction

## **Traitements-Rétrograder**

pour inverser l'ordre des clips dans le temps.

## **Inverser les données audio**

1. Sélectionnez les données audio à traiter.
2. Sélectionnez **Traitements-Audio-Inverser** dans le menu.

SONAR inverse les données audio sélectionnées.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitement audio avancé

---

SONAR offre un grand nombre de commandes de traitement avancées, parmi lesquelles des commandes permettant de supprimer des sections audio silencieuses et d'appliquer des fondus et des crossfades.

Consultez :

[Suppression des silences](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Suppression des silences

La fonction **Supprimer silences** détecte les portions du signal audio dont le volume est inférieur à un certain seuil et les remplace par un silence absolu. **Supprimer silences**

vous permet de supprimer réellement les silences dans les clips audio sélectionnés, en divisant les clips audio longs en plusieurs clips audio plus courts.

SONAR traite les passages de silence absolu de façon intelligente : il n'enregistre pas les périodes de silence sur disque, évitant ainsi d'occuper de l'espace superflu. Lors d'un silence, SONAR ne transmet aucun signal au port de sortie numérique ce qui offre une lecture audio plus « propre ». La fonction

## **Supprimer silences**

est idéale pour nettoyer un mixage final car elle mute toutes les pistes audio sur lesquelles les musiciens ne jouaient pas.

### L'utilisation de la fonction **Supprimer silences**

pour diviser de longs clips audio en clips plus courts offre aussi diverses possibilités.

Les paramètres de la boîte de dialogue Supprimer les silences vous permettent de préciser ce que vous entendez par « silence ». Pour être plus précis, cette **fonction**

utilise une noise gate numérique (parfois appelé « porte de bruit »). Une noise gate est un type de filtre passe-haut qui laisse ou ne laisse pas passer les données en fonction de certains critères. Les paramètres de la boîte de dialogue déterminent les conditions dans lesquelles la noise gate s'ouvre ou se ferme.

Les paramètres de la noise gate numérique sont décrits dans le tableau suivant.

Paramètre...		Définition...
Seuil d'ouverture (dB)		Le niveau de signal à partir duquel la noise gate s'ouvre. La noise gate s'ouvre nominalelement quand le volume du son atteint ce niveau, mais son ouverture peut être anticipée en fonction du temps d'attaque.
Seuil de fermeture (dB)		Le niveau du signal à partir duquel la noise gate se ferme. La noise gate se ferme nominalelement quand le volume du son baisse sous ce niveau, mais sa fermeture peut être anticipée en fonction du temps de relâchement.
Temps d'attaque (ms)		La valeur contenue dans ce champ est l'intervalle de temps qui s'écoule entre le moment où le son atteint le seuil d'ouverture et l'ouverture complète de la noise gate. L'ouverture est progressive pour donner un effet de fondu plutôt qu'une apparition brusque du son.
Temps de maintien (ms)		Le temps minimum pendant lequel la noise gate reste ouverte. Cette

		<p>fonction de maintien s'avère très utile avec des seuils d'ouverture et de fermeture élevés, par exemple lorsque le signal source au volume très élevé. Les noise gates ainsi configurées ont tendance à s'ouvrir et à se fermer sous l'effet de percussions répétées (tels que des roulements de batterie) ce qui produit des sons désagréables. Ce paramètre vous permet de faire en sorte que la noise gate reste ouverte pendant un temps suffisamment long pour ne pas réagir à chaque percussion.</p>
Temps de relâchement (ms)		<p>Le temps mis par le système à fermer la noise gate après que le niveau de fermeture ait été atteint. Ce dispositif permet d'éviter que la fin du son soit coupée abruptement.</p>
Anticipation (ms)		<p>Ce paramètre permet à la noise gate de s'ouvrir un peu avant que le son n'atteigne le seuil d'ouverture, de façon à ce que le signal conserve son attaque.</p>

## Supprimer les silences

1. Sélectionnez les données audio à traiter.
2. Sélectionnez **Traitements-Audio-Supprimer silence** pour ouvrir la boîte de dialogue Supprimer silence.
3. Réglez les paramètres de la noise gate numérique (voir ci-dessus).
4. Cochez l'option Diviser clips pour supprimer les sections audio silencieuses.
5. Cliquez sur OK pour supprimer les silences des données sélectionnées.

SONAR traite les données audio selon les réglages sélectionnés.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Extraction de timing

La commande d'extraction de timing crée des notes MIDI et (optionnellement) des changements de tempo basés sur les pics rythmiques de l'audio.

Cette commande analyse d'abord l'audio à la recherche de changements de volume soudains (percussions). Ensuite, à partir de la position et de l'intensité de chaque pulsation, la fonction d'extraction de timing synthétise de nouvelles informations, sous la forme d'événements de note ou de changements de tempo.

Cette commande offre des méthodes intéressantes pour faire « groover » vos données MIDI avec des pistes audio rythmiques. Par exemple, cette fonction vous permet de :

- Générer des notes MIDI qui jouent avec un rythme, conservant tous les accents de la piste rythmique
- Créer des modèles pour la commande **Traitements-Quantisation Groove**, pour que vos pistes MIDI jouent dans le même esprit que votre piste rythmique audio
- Ajuster le tempo et l'interprétation d'une séquence existante pour l'adapter à une nouvelle piste rythmique
- Enregistrer une nouvelle séquence MIDI sur une piste rythmique audio, en laissant la piste audio déterminer la grille de tempo pour le morceau

L'extraction de timing fonctionne en deux étapes : Analyse des pulsations et synthèse du timing. Dans la première étape, l'audio sélectionné est scruté à la recherche d'attaques percussives soudaines. Vous devez ajuster les paramètres d'analyse, puis cliquez sur Audition pour voir les résultats et décider si la détection de pulsations est satisfaisante. Les paramètres d'analyse sont les suivants :

Paramètre/Option		Signification
Champ Preset		Utilisez ce champ pour choisir un preset. Cliquez sur le bouton Enregistrer pour enregistrer n'importe quel ensemble de réglages sous le nom entré dans le champ Preset. Cliquez sur le bouton Supprimer pour supprimer le groupe affiché dans le champ Preset.
Niveau de déclenchement (dB)		Niveau audio nécessaire au déclenchement d'une nouvelle pulsation.
Intervalle minimal (ms)		L'intervalle de temps minimal entre pulsations. Si vous travaillez à partir d'une source très rythmée, dynamique, et que la fonction d'extraction de timing génère des rafales d'impulsions incorrectes, essayez d'augmenter la valeur de ce paramètre.
Rechercher un rythme stable		Indique à SONAR qu'il doit rechercher un rythme stable parmi les pulsations trouvées. Par

		exemple, si vous analysez une piste de batterie contenant des temps forts marqués à la caisse claire et à la grosse caisse, mais également des syncopes accentuées, vous pouvez utiliser cette option pour ignorer les syncopes et ne tenir compte que des temps forts.
--	--	---

Dans la seconde étape, vous réglez les paramètres de synthèse d'éléments MIDI pour déterminer comment les pulsations seront converties en données musicales. Ces paramètres sont :

Paramètre/Option		Signification
Insérer changements de tempo		Demande à SONAR d'insérer des changements de tempo aux positions appropriées dans votre morceau pour que la séquence joue en mesure avec la piste rythmique. Réglez également la Durée estimée de pulsation, car elle définit les marques de métronome pour tous les changements de tempo.
Durée estimée des pulsations		Valeur de temps musical pour chaque impulsion trouvée. Par exemple, si vous analysez une rythmique de batterie ayant des croches régulières jouées en style charleston, vous devriez régler cette valeur sur Croche pour que les changements de tempo corrects soient insérés.
Convertir pulsations en notes MIDI		Demande à SONAR de créer un événement de note MIDI pour chaque impulsion trouvée. Le paramètre Vitesse des notes permet de déterminer quelle vitesse sera utilisée.
Vitesse des notes		Vitesse des notes MIDI générées. Vous pouvez sélectionner la variation avec le niveau d'impulsion pour que la vitesse soit calculée en fonction de la structure dynamique de la source, ou une valeur fixe pour toutes afin d'assigner une vitesse constante à toutes les notes MIDI insérées.

Quand vous employez la fonction d'extraction de timing, n'oubliez pas que :

- La fonction ignore tout du contexte musical de l'audio.
- La fonction ignore, et ne peut deviner, le tempo approximatif de l'audio, l'interprétation, ou le format de mesure.

Cette fonction ne sait que détecter les changements soudains de volume. Vous devez la guider en vous basant sur votre connaissance de la musique.

## Convertir en MIDI des données audio

1. Sélectionnez les données audio à analyser.
2. Choisissez **Traitements-Audio-Extraire timing** pour ouvrir la boîte de dialogue correspondante.
3. Réglez les paramètres d'analyse comme décrit dans le tableau ci-dessus, ou choisissez un preset dans le champ Preset.
4. Cliquez sur Audition pour obtenir une confirmation visuelle dans le panneau Clips, et vérifier que les impulsions sont alignées selon vos désirs. Sinon, ajustez les paramètres et réessayez.
5. Réglez les paramètres de synthèse comme décrit dans le tableau ci-dessus.
6. Cliquez sur OK.

Les événements générés sont automatiquement mis dans le presse-papier. Vous pouvez donc les coller dans une nouvelle piste, ou les utiliser directement dans une autre commande (telle que Quantisation Groove).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Suppression DC Offset

---

Certains types d'équipements introduisent à l'enregistrement un décalage en courant continu dû à une mauvaise adaptation électrique entre l'équipement électronique audio et l'appareil d'entrée ou l'instrument. Bien qu'imperceptible, ce décalage des niveaux continus peut causer des problèmes dans les étages suivants de traitement du son.

## Remarque

: La façon la plus simple de déceler ce décalage est de faire un zoom sur une portion silencieuse de votre fichier de son. Si la forme d'onde silencieuse ne coïncide pas avec l'axe des temps, il y a bien un décalage du niveau de base.

## Pour supprimer le DC Offset d'un signal audio existant

1. Sélectionnez les données audio à traiter et choisissez la commande **Traitements-Audio-Supprimer DC offset**. La boîte de dialogue Suppression de DC Offset s'ouvre.
2. Choisissez l'une des options suivantes et cliquez sur OK :
  - Seuil DC Offset (dB)--vous pouvez fixer un seuil minimum pour le décalage continu. Si l'analyse montre que le décalage continu est inférieur à ce seuil, il n'y a pas de traitement de suppression.
  - Analyser canal gauche (dB) et canal droit (dB)--cette option permet de présenter séparément les décalages continus des canaux droit et gauche. Cliquez sur le bouton **Audition** pour mettre à jour cet affichage.
  - Calculer DC Offset sur les 5 premières secondes--pour accélérer le processus, cochez cette option. L'analyse ne portera que sur les cinq premières secondes du fichier de son dont on veut mesurer le décalage continu. Cette option donne généralement des résultats suffisamment précis, sauf si le fichier commence par un long fondu d'entrée ou si le début a été muté.

## Pour supprimer DC Offset en cours d'enregistrement

1. Utilisez la commande **Traitements-Audio-Supprimer DC Offset** pour ouvrir la boîte de dialogue Supprimer le DC Offset.
  2. Dans le champ Seuil DC Offset (dB) , fixez seuil minimum en dB, puis cliquez sur OK pour refermer la boîte de dialogue. Si l'analyse montre que le décalage continu est inférieur à ce seuil, il n'y a pas de traitement de suppression.
  3. Ouvrez la boîte de dialogue des options audio (commande **Options-Audio**) et, dans l'onglet Avancé, cochez l'option Supprimer DC Offset en cours d'enregistrement, puis cliquez sur OK.
- Cette option filtre les décalages continus par rapport au seuil que vous avez spécifié dans la boîte de dialogue Supprimer le DC Offset.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Effets audio (plug-ins audio)

---

SONAR vous permet d'utiliser des effets plug-in audio. Certains plug-ins d'effets audio sont livrés avec SONAR. Vous pouvez en acheter d'autres auprès d'éditeurs de logiciels tiers et tous s'affichent automatiquement dans les menus de SONAR s'ils ont été correctement installés sur votre système. Si vous avez besoin d'aide à propos de l'emploi d'un plug-in, appuyez sur la touche F1 de votre clavier pour ouvrir l'aide associée. Toutefois certains plug-ins ne disposent pas d'une aide en ligne.

Cette section décrit les effets intégrés à SONAR.

L'utilisation des plug-ins d'effets est similaire à celle des traitements décrits ci-avant. La méthode générale est la suivante :

- Dans la vue Pistes, faites un clic droit sur le champ Fx et choisissez un effet dans le menu contextuel.
- Réglez les paramètres de l'effet (ou utilisez un preset).
- Écoutez la piste et éditez les paramètres selon le résultat désiré.

Vous pouvez également appliquer des effets MIDI en temps réel (à la lecture) dans les vues Console et Pistes. Contrairement aux traitements audio précédemment décrits, l'application d'effets en temps réel est réversible. Les données du clip audio ne sont pas altérées et aucun nouveau fichier audio n'est créé.

## Remarque

: Il se peut que les effets différés augmentent la longueur de vos clips audio. Par exemple, lorsque vous appliquez une Reverb à un clip, il est possible que celui-ci soit allongé pour intégrer les échos produits. Les sons supplémentaires qu'un effet rajoute sur un clip constituent une « queue d'effet ».

Consultez :

[Appliquer des effets audio](#)

[Mixage des effets audio](#)

[Transposition de hauteur](#)

[Effets Time et Pitch Stretching](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Appliquer des effets audio

---

Vous pouvez appliquer des effets audio destructifs sur une ou plusieurs pistes à partir des vues Console et Pistes. Si les effets audio insérés sur une piste vous plaisent, vous pouvez les incorporer à la piste de manière définitive. L'application destructive des effets ménage les ressources du système et vous permet d'inclure de nouvelles pistes et de nouveaux effets à votre projet.

## Appliquer des effets audio

Ajoutez un ou plusieurs effets audio à une ou plusieurs pistes de la vue Pistes ou Console, puis :

1. Sélectionnez les pistes à traiter dans la vue Pistes.
2. Sélectionnez **Traitements-Appliquer effets audio** dans le menu.
3. Si désiré, sélectionnez l'option Supprimer effet après application.
4. Cliquez sur OK.

Si vous choisissez de ne pas supprimer les effets sur les pistes où ils ont été appliqués, ceux-ci restent actifs.

## Remarque :

L'application des effets peut être annulée mais ceux-ci sont alors retirés du rack d'effets.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Mixage des effets audio

La boîte de dialogue de chaque plug-in d'effet comprend un onglet Mixage offrant trois options de traitement des données.

Option...		Définition...
Mode courant, mono-mono		Le signal audio est traité clip par clip, en format mono. La sortie traitée du plug-in remplace les données du clip d'origine en mode courant. (Si le plug-in ne produit qu'une sortie stéréo, SONAR convertit automatiquement les données audio au format mono.) Option idéale avec les effets de type Time Stretching, et transposition.
Mode courant, création de pistes de sortie stéréo		Le signal est transmis au plug-in, clip par clip, au format mono. Une nouvelle piste stéréo est créée sous la piste sélectionnée ; la sortie stéréo du plug-in est insérée dans cette nouvelle piste. (Si le plug-in ne produit qu'une sortie mono, SONAR convertit automatiquement les données audio en format stéréo.) Si vous sélectionnez l'option Conserver les données d'origine, SONAR ne supprime pas les données audio d'origine. Cette fonction vous permet de créer des pistes stéréo constituées uniquement du signal traité pour un contrôle plus subtil du mixage. Si l'option Conserver les données originales n'est pas sélectionnée, le signal traité se substitue au signal original des clips audio.
Prémixage de départs d'effets		Toutes les pistes audio sélectionnées sont mélangées dans un prémixage stéréo. Ce prémixage stéréo est transmis au plug-in en stéréo. Le signal de sortie stéréo du plug-in est placé sur une nouvelle piste stéréo (à la destination choisie). Si vous sélectionnez l'option

		<p>Conserver les données d'origine, SONAR ne supprime pas les données audio d'origine. Si vous n'avez pas sélectionnée l'option Conserver les données originales, le signal traité se substitue au signal original des clips audio.</p>
--	--	---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transposition de hauteur

---

L'effet

Cakewalk-Pitch Shifter vous permet de faire varier la hauteur d'un signal audio sans modifier la durée du clip. Les paramètres de l'effet Pitch Shifter sont les suivants :

Paramètre/Option...		Définition...
Hauteur		Ampleur de la variation de hauteur exprimée en demi-tons.
Signal sec (%)		Le niveau du signal original, non traité, transmis en sortie.
Signal traité (%)		Le niveau du signal traité, transmis en sortie.
Taux de réinjection (%)		Signal transposé réinjecté via une ligne à retard.
Retard (ms)		Temps de retard exprimé en millisecondes.
Mod. Profondeur (ms)		L'intensité de la variation du temps de retard.

## Appliquer un effet Pitch Shifter aux données audio

1. Sélectionnez les données audio à traiter.
2. Cliquez sur **Effets audio-Cakewalk-PitchShifter** pour ouvrir la boîte de dialogue Cakewalk Effet PitchShifter.
3. Réglez les paramètres de la boîte de dialogue (voir ci-dessus).
4. Cliquez sur OK.

SONAR applique l'effet Pitch Shifter aux données sélectionnées.

Il s'agit d'un algorithme Pitch Shifter rapide exigeant un minimum de temps de traitement. La commande **Cakewalk Time/Pitch Stretching**

produit un signal de sortie de qualité supérieure mais nécessite un temps de calcul plus long.

Consultez :

[Effets Time et Pitch Stretching](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Effets Time et Pitch Stretching

L'effet **Cakewalk-Time Stretching/Pitch Stretch** permet d'allonger ou de rétrécir la durée des données audio, ainsi que d'agir sur leur hauteur. Autrement dit, la durée et la hauteur peuvent être étirées indépendamment. Vous pouvez utiliser cet effet pour étirer ou rétrécir les données audio tout en conservant la hauteur, pour modifier la hauteur sans affecter la durée, ou pour les deux combinés. La fonction Time/Pitch Stretching n'est pas utilisable en temps réel. Pour un traitement en temps réel, il faut utiliser les clips Groove. Pour plus de détails, consultez [Utilisation des boucles](#)

Les paramètres de Time/Pitch Stretching sont les suivants :

Paramètre/Option...		Définition...
Temps (%)		Nouvelle longueur du clip audio, exprimé par un pourcentage de celle du clip original.
Hauteur		Variation de hauteur exprimée en demi-tons.
Signal source		Type de données audio. Choisir une option établit les valeurs recommandées pour les paramètres Fréquence des blocs, Chevauchement, Crossfade, Précision et Algorithme.
Fréquence des blocs (Hz)		Utilisé pour calculer la taille des blocs de données traités par la fonction Time/Pitch Stretching. Les valeurs faibles donnent des blocs plus grands. Si le signal à traiter est généralement moins percussif ou de hauteur inférieure, des blocs plus grands permettront à l'algorithme d'être plus efficace.
Chevauchement		Degré de chevauchement entre des blocs consécutifs.
Crossfade		Détermine le crossfade entre les blocs.
Précision		Précision des calculs. « Normal » convient bien avec la majorité des sons. « Haute précision » offre une meilleure qualité mais allonge le traitement.
Algorithme		Algorithme utilisé par le Pitch Shifter. L'algorithme MPEX est défini par défaut. Sélectionnez« Normal » si vous voulez utiliser le

		même algorithme que celui qui des versions antérieures de SONAR.
--	--	--

Les paramètres Time et Pitch Stretching peuvent être édités soit en entrant directement des valeurs dans les champs correspondants, soit à l'aide des curseurs ou de la croix du graphique. Maintenez la touche Maj enfoncée pour que la croix se cale sur l'axe le plus proche: X (temps), Y (transposition), ou sur la diagonale (temps et transposition d'une valeur identiques). Les valeurs sur la diagonale peuvent être traitées rapidement et avec une très bonne qualité; en revanche, les changements de hauteur s'accompagnent d'une modification de la durée et vice versa.

Pour un rendu sonore plus naturel, préférez des réglages modérés; ne transposez pas le signal de plus d'une tierce ou d'une quarte. Vous pouvez néanmoins utiliser des valeurs plus élevées pour obtenir des effets spéciaux.

### Remarque :

Le traitement du Pitch Shifter est rapide et ne nécessite qu'un temps de calcul très faible.

### Appliquer un effet Time/Pitch Stretching aux données audio

1. Sélectionnez les données audio à traiter.
2. Cliquez sur **Effets audio-Cakewalk-FX Time/Pitch Stretching** dans le menu **Traitements** ou le menu contextuel pour ouvrir la boîte de dialogue Cakewalk Fx Time/Pitch Stretching.
3. Réglez les paramètres de la boîte de dialogue (voir ci-dessus).
4. Cliquez sur OK.

SONAR applique le traitement Time/Pitch Stretching aux données sélectionnées.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Synthétiseurs virtuels

---

Dans SONAR, la vue **Rack de synthés**

vous permet d'insérer un synthétiseur virtuel ou un instrument ReWire en une seule opération. Par ailleurs, cette vue facilite l'affichage et la configuration de ce type d'instruments. Dans la vue Rack de synthés, vous pouvez insérer et supprimer des synthés, créer des potentiomètres permettant le contrôle ou l'automatisation des paramètres, parcourir vos patches et vos presets, muter, figer ou écouter vos pistes en solo ou encore, choisir la piste sur laquelle afficher les données d'automation. Vous contrôlez ainsi tous vos synthés virtuels à partir d'une seule vue.

SONAR supportant les nouveaux **synthétiseurs multiport**

, vous pouvez utiliser des pistes de synthés et des effets différents pour chaque patch ou groupe de patches d'un synthétiseur virtuel multitimbral et multiport.

SONAR intègre désormais les synthés VST en toute transparence. L'assistant de configuration VST se lance automatiquement au démarrage et détecte tous vos plug-ins VST. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Configuration VST](#)

Pour plus de détails, consultez :

[Vue Rack de synthés](#)

[Insertion de synthétiseurs virtuels](#)

[Utiliser un synthétiseur virtuel](#)

[Utilisation de la fonction d'acquisition des paramètres](#)

[Pistes de synthé](#)

[Synthétiseurs virtuels multiport](#)

[Retirer un synthétiseur virtuel d'une piste ou d'un bus](#)

[Didacticiel 8 -- Utilisation des synthétiseurs virtuels](#)

[Instruments ReWire](#)

[Jouer d'un synthétiseur autonome](#)

[Conversion de vos pistes de synthétiseurs virtuels en pistes audio](#)

[Enregistrement d'un synthétiseur autonome](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

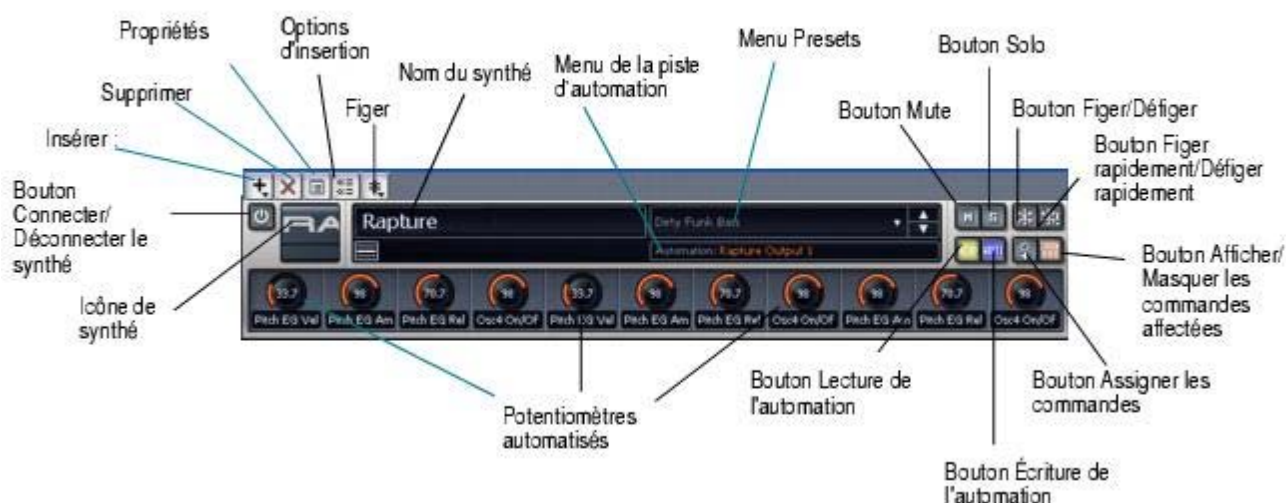
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Rack de synthés

Ouvrez la vue Rack de synthés via la commande **Vue - Rack de synthés**

. La vue Rack de synthés vous permet de visualiser, d'insérer, de supprimer et de configurer vos synthétiseurs virtuels. Vous pouvez également muter et écouter en solo ceux de votre choix à partir cette vue. Chaque fois que vous insérez un synthétiseur virtuel dans votre projet, une nouvelle ligne comportant le nom de ce synthétiseur et celui de son preset actuel apparaît dans la vue Rack de synthés. Il est possible de changer de preset à partir de cette vue. Vous pouvez ouvrir autant d'occurrences du même synthétiseur virtuel que vous le désirez ; chaque nouvelle occurrence apparaît sur une nouvelle ligne et porte le même nom, mais elles sont chacune dotées de numéros différents (on ne peut ouvrir qu'une occurrence des synthétiseurs virtuels ReWire à la fois). Le nom au numéro le plus élevé apparaît également dans les entrées des pistes de synthés et les sorties des pistes MIDI.

Une ligne du rack de synthés



Pour obtenir des instructions détaillées, consultez :

[Insertion de synthétiseurs virtuels](#)

[Utiliser un synthétiseur virtuel](#)

[Icônes du Rack de synthés](#)

[Enregistrer la sortie MIDI d'un synthe virtuel](#)

[Utilisation de la fonction d'acquisition des paramètres](#)

[Automatisation des commandes à partir du rack de synthés](#)

[Retirer un synthétiseur virtuel d'une piste ou d'un bus](#)

[Figer les pistes et les synthés](#)

[Conversion de vos pistes de synthétiseurs virtuels en pistes audio](#)

[Didacticiel 8 -- Utilisation des synthétiseurs virtuels](#)

[Synthétiseurs virtuels multiport](#)

[Instruments ReWire](#)

[Jouer d'un synthétiseur autonome](#)

[Enregistrement d'un synthétiseur autonome](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Pistes de synthé

Les synthés virtuels utilisent un troisième type de pistes, en plus des pistes audio et MIDI. Les **pistes de synthés**

fonctionnent selon les mêmes principes que les pistes audio, à quelques différences près :

- Les pistes de synthés ne peuvent avoir qu'un synthé ou un périphérique ReWire en entrée. Il est de ce fait impossible d'enregistrer un signal audio ou d'activer le monitoring d'entrée pour une autre source sur ce type de pistes.
- Vous pouvez choisir d'afficher un aperçu des formes d'ondes sur les pistes de synthés elles-mêmes. Quand vous activez cette fonction d'affichage (en cliquant sur le bouton 📺 de la tranche d'une piste), l'amplitude du signal audio de la piste de synthé est représenté en temps réel sous la forme d'une onde.
- Les pistes de synthés sont repérables par une icône spécifique à droite du numéro de piste.



Pour obtenir des instructions détaillées, consultez :

[Insertion de synthétiseurs virtuels](#)

[Aperçu de la forme d'onde pour les bus et les pistes de synthé](#)

[Didacticiel 8 -- Utilisation des synthétiseurs virtuels](#)

[Instruments ReWire](#)

[Figer les pistes et les synthés](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insertion de synthétiseurs virtuels

Pour contrôler un synthétiseur virtuel à partir d'un contrôleur MIDI ou lui faire lire des données MIDI, ce synthé doit figurer dans le champ Entrée d'au moins une piste de synthé et dans le champ Sortie d'au moins une piste MIDI. Les données de la piste MIDI sont envoyées vers la piste de synthé afin de contrôler le synthé virtuel. Pour contrôler le synthé virtuel à partir d'un contrôleur MIDI, vous devez sélectionner la piste MIDI (elle devient or ou jaune) qui transmet ses données à la piste de synthé. Vous pouvez également router le synthétiseur virtuel vers le rack d'effets d'une piste de synthé plutôt que vers son champ Entrée.

Pour ajouter un synthétiseur virtuel aux menus Entrée des pistes de synthés (menus déroulants) et aux menus Sortie des pistes MIDI, vous devez insérer les synthétiseurs virtuels de votre choix dans vos projets. Il existe deux méthodes simples pour insérer un synthétiseur virtuel dans SONAR :


1. Vous pouvez l'insérer à partir de la vue Rack de synthés ou à l'aide de la commande **Insérer - Synthés virtuels**. Cette méthode vous permet de configurer SONAR pour qu'il crée les pistes de synthés et les pistes MIDI nécessaires, puis qu'il les relie correctement entre elles. Si vous voulez utiliser plusieurs pistes de synthés afin de bénéficier de la compatibilité de SONAR avec les synthétiseurs virtuels à sorties multiples, vous devez créer et router manuellement de nouvelles pistes MIDI qui contrôleront les nouvelles pistes de synthés.
2. Vous pouvez insérer les synthétiseurs virtuels dans les racks d'effets de pistes audio individuelles. Si vous utilisez cette méthode, il vous faudra assigner le synthétiseur virtuel inséré au champ Sortie d'une piste MIDI. Vous pourrez ensuite enregistrer des données MIDI sur cette piste MIDI, laquelle contrôlera le synthétiseur virtuel.


Que vous ayez à insérer un synthétiseur virtuel à sorties multiples ou à sortie unique, la procédure est approximativement la même. Les synthétiseurs virtuels à sorties multiples nécessitent simplement davantage de pistes.

Vous pouvez insérer plusieurs copies (ou *occurrences*


) du même synthétiseur virtuel. Toutes les copies d'un même synthé ont le même nom, mais chacune dispose d'un numéro qui lui est propre. Les différentes occurrences apparaissent sur plusieurs lignes dans les menus -déroulants des entrées pour les pistes audio ou les pistes de synthés et dans les menus des sorties pour les pistes MIDI.

## Insérer un synthétiseur virtuel à partir de la vue Rack de synthés ou via le menu

1. Pour ouvrir la vue Rack de synthés, utilisez la commande **Vue - Rack de synthés**, puis cliquez sur le bouton Insérer  afin d'afficher le menu contextuel des synthétiseurs virtuels installés.
2. Pour utiliser la commande de menu, sélectionnez **Insérer - Synthés virtuels** afin d'afficher le menu contextuel des synthétiseurs virtuels installés.
3. Dans ce menu, cliquez sur le nom du synthétiseur virtuel à insérer.

À moins que vous n'ayez préalablement décoché l'option Toujours poser la question, la boîte de dialogue Options d'insertion du synthé virtuel apparaît. Si vous avez décoché cette option, SONAR insère le synthétiseur virtuel selon les préférences définies en dernier dans cette boîte de dialogue. Si vous désirez ouvrir la boîte de dialogue Options d'insertion du synthé virtuel alors qu'elle est masquée, cliquez sur le bouton Options d'insertion du synthé virtuel  dans la barre d'outils de la vue Rack de synthés.

4. Dans cette boîte de dialogue, sélectionnez vos options en vous basant sur les points suivants :
  - Pour créer une piste MIDI utilisant le synthétiseur virtuel en sortie, cochez l'option Créer ces pistes : case Source MIDI.
  - Pour créer une seule piste de synthé remplissant le rôle de sortie pour la Sortie 1 du synthé virtuel, cochez l'option Créer ces pistes : case Première sortie audio du synthé.

- Pour créer des pistes de synthés indépendantes pour chacune des sorties du synthétiseur virtuel, cochez Créer ces pistes : case Toutes les sorties audio du synthé.
- Pour utiliser le synthétiseur virtuel sur des pistes MIDI et audio existantes, décochez toutes les options de Créer ces pistes. SONAR ajoute le synthétiseur virtuel aux menus d'entrée des pistes audio et de sortie des pistes MIDI. Vous devez assigner le synthé virtuel au champ Entrée d'une piste audio et au champ Sortie d'une piste MIDI (la piste audio devient alors une piste de synthé).
- Pour ouvrir l'interface du synthétiseur virtuel à partir de cette boîte de dialogue, cochez Ouvrir ces fenêtres : Case Page des propriétés du synthé.
- Si vous ouvrez cette boîte de dialogue à partir du menu Insérer et que vous souhaitez ouvrir la vue Rack de synthés, cochez la case Ouvrir ces fenêtres : case Vue Rack de synthés.
- Si le synthé que vous insérez est à même de créer ou d'émettre des données MIDI et que vous désirez enregistrer ou rediriger ces données, cochez la case Activer la sortie MIDI.
- Toutes les données d'automation que vous créez pour ce synthé s'affichent par défaut sur sa piste de synthé. Si vous désirez afficher ces données sur une autre piste, il vous suffit de choisir cette piste dans le menu Afficher l'automation sur.
- Quand vous cochez la case Rappeler les commandes pouvant être affectées, les potentiomètres que vous avez créés, puis assignés à certains paramètres d'un synthé apparaissent dans le rack de synthés chaque fois que vous insérerez ce synthé.
- Si vous voulez que cette boîte de dialogue s'ouvre chaque fois que vous insérez un synthé virtuel, soit avec la commande **Insérer - Synthés virtuels**, soit en cliquant sur le bouton Insérer de la vue Rack de synthés, cochez l'option Toujours poser la question. Si vous insérez toujours les synthétiseurs virtuels de la même façon, vous pouvez décocher cette option pour éviter cette boîte de dialogue. Le cas échéant il vous suffira alors de cliquer sur le bouton Options d'insertion du synthé virtuel  sur la barre d'outils de la vue Rack de synthés pour ouvrir cette boîte de dialogue.

5. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue et insérer le synthé.

SONAR ajoute le synthétiseur virtuel dans les menus d'entrée des pistes audio et de sortie des pistes MIDI, puis crée les pistes désirées. Les entrées et les sorties sont déjà correctement routées dans les nouvelles pistes. Vous pouvez maintenant enregistrer des données MIDI sur les pistes MIDI du synthétiseur virtuel et/ou contrôler le synthétiseur virtuel à partir d'un clavier ou contrôleur MIDI.

Consultez [Utiliser un synthétiseur virtuel](#)

## Insérer un synthétiseur virtuel dans un rack d'effets

1. Dans la vue Pistes ou Console, faites un clic droit sur le rack d'effets d'une piste audio ou d'un bus inutilisé.

**Remarque :** Si vous routez un synthétiseur virtuel vers un bus auquel aucune piste audio n'est assignée, le synthétiseur virtuel n'émettra aucun son. Utilisez toujours un bus recevant les données d'au moins une piste audio. Le menu du plug-in apparaît.

2. Dans **Synthés virtuels**, sélectionnez le nom d'un synthétiseur virtuel.

Il se passe alors deux choses : l'interface du synthétiseur virtuel s'ouvre et son nom apparaît accompagné d'un bouton bypass dans le rack d'effets de la piste ou du bus.

3. Configurez les paramètres du synthétiseur virtuel (sélectionnez les sons, les effets, etc.), puis éloignez son interface en la faisant glisser en dehors de l'écran.
4. Cliquez sur le champ Sortie d'une piste MIDI pour afficher le menu de sortie.
5. Sélectionnez le nom du synthétiseur virtuel affecté à la piste audio ou au bus.
6. Si le synthétiseur virtuel est multitimbral, choisissez un canal MIDI pour la piste MIDI.
7. Toujours sur la piste MIDI, sélectionnez une banque et un patch.

Vous pouvez alors enregistrer des données MIDI qui contrôleront le synthétiseur virtuel sur cette piste

MIDI. Consultez [Lire des données MIDI enregistrées via un synthétiseur virtuel](#)

Il est également possible de jouer d'un synthétiseur virtuel en temps réel à partir d'un contrôleur MIDI. Consultez [Jouer d'un synthétiseur virtuel à partir d'un contrôleur MIDI](#)

Consultez également :

[Vue Rack de synthés](#)

[Synthétiseurs virtuels multiport](#)

[Enregistrer la sortie MIDI d'un synthé virtuel](#)

[Pistes de synthé](#)

[Utiliser un synthétiseur virtuel](#)

[Conversion de vos pistes de synthétiseurs virtuels en pistes audio](#)

[Mute et écoute en solo des pistes d'un synthétiseur virtuel](#)

[Retirer un synthétiseur virtuel d'une piste ou d'un bus](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ouverture de la page des propriétés d'un synthétiseur virtuel

---

Il existe plusieurs façons d'ouvrir la page des propriétés d'un synthétiseur virtuel (son interface) :

- Quand vous insérez le synthétiseur virtuel via le menu Insérer ou la vue Rack de synthés, cochez la case Ouvrir ces fenêtres : case Page des propriétés du synthé dans la boîte de dialogue Options d'insertion du synthé virtuel.
- Double-cliquez sur le nom du synthétiseur virtuel dans le champ Sortie d'une piste MIDI ou dans le champ Entrée d'une piste de synthé.
- Double-cliquez sur la ligne comportant le synthétiseur virtuel dans la vue Rack de synthés.
- Double-cliquez sur le nom du synthétiseur virtuel dans un rack d'effets.
- Cliquez sur l'une des lignes de la vue Rack de synthés pour la sélectionner, puis sur le bouton Propriétés de la barre d'outils du rack de synthés (ou appuyez sur **c**).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Icônes du Rack de synthés

Chaque tranche du rack de synthés comporte une icône de synthé afin que vous puissiez facilement différencier les synthés contenus dans le rack.

Le format et l'emplacement de ces icônes sont les mêmes que ceux des icônes de pistes. Par ailleurs, les icônes de synthés répondent aux mêmes commandes d'affichage que les icônes de pistes. Par défaut, les icônes du rack de synthés sont affichées dans SONAR. L'icône par défaut de chaque synthé est la suivante : **track\_icon\_dxi\_large.bmp**

. Le rack de synthés affiche uniquement des icônes de grand format (48x48 pixels).

Voici quelques indications qui vous permettront de gérer vos icônes de synthés :

Pour...		Procédure...
Masquer ou afficher les icônes de synthés		Cliquez sur le bouton Afficher/Masquer les icônes dans la barre d'outils de la vue Rack de synthés.
Charger une icône de synthé		Faites un clic droit sur l'icône que vous désirez remplacer dans la vue Rack de synthés, puis sélectionnez <b>Charger une icône de synthé</b> dans le menu qui apparaît.
Réinitialiser une icône de synthé à son état précédent		Faites un clic droit sur l'icône que vous désirez réinitialiser dans la vue Rack de synthés, puis sélectionnez <b>Réinitialiser l'icône de synthé</b> dans le menu qui apparaît.
Ouvrir la page des propriétés d'un synthé		Double-cliquez sur l'icône de ce synthé dans le Rack de synthés.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Utiliser un synthétiseur virtuel

Il existe plusieurs façons d'utiliser un synthétiseur virtuel :

- Il est possible d'enregistrer des données MIDI, puis de les faire lire par le synthétiseur virtuel.

**Remarque :** Les pilotes WDM ou ASIO n'améliorent pas les performances de lecture de données MIDI enregistrées : ils ne sont avantageux que lorsque vous jouez sur un synthétiseur virtuel en temps réel à partir d'un contrôleur ou d'un clavier MIDI.

- Vous pouvez jouer d'un synthétiseur virtuel en temps réel à partir d'un clavier ou d'un contrôleur MIDI. Pour limiter le temps de latence, votre interface audio doit utiliser un pilote WDM ou ASIO. Vous devez également réduire autant que possible le temps de latence (si possible à moins de 10 ms). Pour ce faire, ouvrez la boîte de dialogue Options audio à l'aide de la commande **Options - Audio**, puis utilisez le curseur Taille des tampons sous l'onglet Général.
- Certains synthétiseurs virtuels utilisant le format DXi 2 sont capables de transmettre des données MIDI à SONAR (notamment des notes MIDI) via leurs interfaces. Par exemple, les interfaces de certains synthétiseurs virtuels intègrent des claviers MIDI sur lesquels vous pouvez cliquer pour envoyer des messages note on/off.

Consultez [Enregistrer la sortie MIDI d'un synthé virtuel](#) pour de plus amples informations.


## Lire des données MIDI enregistrées via un synthétiseur virtuel

1. Insérez un synthétiseur virtuel dans le projet.
2. Dans la piste MIDI qui envoie sa sortie au synthétiseur virtuel, choisissez un canal MIDI.
3. Ouvrez l'interface du synthétiseur virtuel (si ce n'est déjà fait) en cliquant sur le bouton Propriétés de la vue Rack de synthés ou en double-cliquant sur le nom du synthétiseur virtuel s'il figure dans le rack d'effets d'une piste audio.
4. Configurez les paramètres du synthétiseur virtuel (sélectionnez les sons, les effets, etc.), puis déplacez son interface hors de l'écran (l'interface du synthétiseur virtuel n'a pas à être ouverte pour que le synthétiseur virtuel émette un son).
5. Pour enregistrer les réglages d'un synthétiseur virtuel, saisissez un nom dans le champ Presets, puis cliquez sur l'icône en forme de disquette située juste à côté de ce champ.
6. Enregistrez des données MIDI sur la piste MIDI.

Lors de la lecture des données MIDI enregistrées, vous devez entendre le signal émis par le synthétiseur virtuel via les sorties de votre interface audio. Dans le cas contraire, vérifiez que vos données MIDI sont dans la bonne plage, que vous avez bien sélectionné une banque, un patch et un canal, que votre casque ou vos enceintes sont à un niveau suffisant et qu'aucune des pistes à écouter n'a été mutée.

Vous pouvez ajouter des effets à chacune des pistes de synthés. Il est également possible d'ajouter des effets MIDI aux pistes MIDI de votre synthétiseur virtuel.

## Jouer d'un synthétiseur virtuel à partir d'un contrôleur MIDI

1. Vérifiez que votre contrôleur est en mode Local Off.
2. Assurez-vous que le bouton Moteur audio  de la barre de transport est activé.
3. Insérez un synthétiseur virtuel dans votre projet.

**Remarque :** Si vous routez un synthétiseur virtuel vers un bus auquel aucune piste audio n'est assignée, le synthétiseur virtuel n'émettra aucun son. Utilisez toujours un bus recevant les données d'au moins une piste audio.

4. Dans la piste MIDI qui envoie sa sortie au synthétiseur virtuel, choisissez un canal MIDI.
5. Ouvrez l'interface du synthétiseur virtuel (si ce n'est déjà fait) en cliquant sur le bouton Propriétés de la vue Rack de synthés ou en double-cliquant sur le nom du synthétiseur virtuel s'il figure dans le rack d'effets d'une piste audio.

**Remarque :** Vous pouvez également ouvrir l'interface d'un synthétiseur virtuel en double-cliquant sur son nom dans le menu Entrée d'une piste de synthé ou le menu Sortie d'une piste MIDI.

6. Configurez les paramètres du synthétiseur virtuel (sélectionnez les sons, les effets, etc.), puis éloignez son interface en la faisant glisser en dehors de l'écran.
7. Pour enregistrer les réglages d'un synthétiseur virtuel, saisissez un nom dans le champ Presets, puis cliquez sur l'icône en forme de disquette située juste à côté de ce champ.
8. Assurez-vous que la piste MIDI est sélectionnée (sa barre de titre doit être dorée) et jouez sur votre contrôleur MIDI.

Vous devez alors entendre le synthétiseur virtuel reproduire les notes jouées via les sorties de votre interface audio. Dans le cas contraire, vérifiez que vous jouez sur la bonne plage, que vous avez bien sélectionné une banque, un patch et un canal MIDI, que votre casque ou vos enceintes sont à un niveau suffisant, que votre contrôleur est correctement relié à votre interface MIDI et qu'aucune des pistes en question n'est mutée.

### Retirer un synthétiseur virtuel d'une piste ou d'un bus

- Si votre synthétiseur virtuel a été assigné au rack d'effets d'une piste audio ou d'un bus, faites un clic droit sur le nom de ce synthétiseur virtuel, puis sélectionnez **Supprimer** dans le menu contextuel.

OU

- Sélectionnez une autre entrée sur la piste de synthé qui utilise le synthétiseur virtuel en entrée. Si vous ne sélectionnez aucun synthé en entrée, la piste de synthé prendra la forme d'une piste audio rectangulaire.

### Supprimer un synthétiseur virtuel d'un projet

- Si votre synthétiseur virtuel a été assigné au rack d'effets d'une piste audio ou d'un bus, faites un clic droit sur le nom de ce synthétiseur virtuel, puis sélectionnez **Supprimer** dans le menu contextuel.
- Si votre synthétiseur virtuel a été assigné au champ Entrée d'une piste de synthé, ouvrez la vue Rack de synthés, cliquez sur le nom de ce synthé virtuel, puis sur le bouton Supprimer. SONAR supprime la tranche de ce synthé virtuel de la vue Rack de synthés et assigne l'option immédiatement inférieure aux entrées audio et aux sorties MIDI de toutes les pistes concernées. SONAR ne supprime pas les pistes correspondantes.

**Remarque :** Si vous utilisez un instrument ReWire et non un synthétiseur virtuel, pensez à fermer l'interface de votre instrument ReWire avant de le supprimer dans SONAR ou de quitter SONAR.

Consultez :

[Jouer d'un synthétiseur autonome](#)

[Conversion de vos pistes de synthétiseurs virtuels en pistes audio](#)

[Enregistrement d'un synthétiseur autonome](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Mute et écoute en solo des pistes d'un synthétiseur virtuel

---

SONAR place automatiquement toutes les pistes de synthés et MIDI qui utilisent des synthétiseurs virtuels dans un groupe dans le but de faciliter le mute et l'écoute en solo de ces pistes :

- Pour muter ou écouter en solo une piste MIDI associée à une piste de synthé, il vous suffit d'appuyer sur le bouton Mute ou Solo de cette piste MIDI -- SONAR répercute automatiquement ces paramètres sur la piste de synthé correspondante. Si une autre piste MIDI utilise la piste de synthé comme sortie, SONAR ne mute pas cette piste de synthé.
- Pour muter ou écouter en solo toutes les pistes MIDI associées à un synthétiseur virtuel, il vous suffit de cliquer sur le bouton Mute ou Solo de la piste de synthé sur laquelle sont routées les pistes MIDI. SONAR active le Mute ou le Solo sur toutes les pistes MIDI correspondantes.

Ou

- Cliquez sur les boutons M ou S (mute et solo, respectivement) situés à côté du nom du synthétiseur virtuel dans la vue Rack de synthés. Toutes les pistes associées à cette occurrence du synthétiseur virtuel seront ainsi mutées ou lues en solo.

Vous pouvez utiliser les boutons Mute et Solo dans les vues Pistes, Rack de synthés ou Console.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Synthétiseurs virtuels multiport

---

Les synthétiseurs virtuels multiport vous permettent d'utiliser une piste différente pour chaque sortie qu'ils possèdent. De ce fait, vous pouvez employer des plug-ins d'effet différents pour chaque son (voire groupe de son) qu'un synthétiseur virtuel produit. Par exemple, si un synthétiseur virtuel peut produire 16 sons simultanément et qu'il est doté de 4 sorties, vous pouvez envoyer chacun des 16 sons vers l'une des 4 sorties. Vous disposez ainsi de 4 configurations différentes pour le même synthétiseur virtuel. Il vous est donc possible d'utiliser 4 pistes de synthés différentes : une pour chaque sortie. Si un synthétiseur virtuel peut produire simultanément 8 sons et qu'il est doté de 8 sorties, vous pourrez utiliser 8 pistes de synthés et 8 configurations du même plug-in. Si vous avez besoin d'un plus grand nombre de configurations ou de sons, vous pouvez insérer d'autres occurrences du même synthétiseur virtuel et router leurs sorties vers de nouvelles pistes de synthés. Il est également possible de router toutes les sorties des pistes MIDI vers la même sortie et vers la même piste de synthé si vous n'avez pas besoin d'utiliser des plug-ins différents pour chaque son ou si vous désirez utiliser les effets internes au synthétiseur virtuel.

La boîte de dialogue Options d'insertion du synthé virtuel vous laisse le choix de créer automatiquement des pistes de synthés dédiées à chaque sortie audio du synthétiseur virtuel ou de ne créer qu'une piste pour la Sortie 1. Chaque nouvelle copie (également appelée *occurrence*

) d'un synthétiseur virtuel est considérée comme un nouvel instrument et dispose de sa propre ligne, ainsi que d'un numéro qui lui est propre dans la vue Rack de synthés.

Pour obtenir des instructions détaillées, consultez :

[Vue Rack de synthés](#)

[Pistes de synthé](#)

[Insertion de synthétiseurs virtuels](#)

[Utiliser un synthétiseur virtuel](#)

[Conversion de vos pistes de synthétiseurs virtuels en pistes audio](#)

[Mute et écoute en solo des pistes d'un synthétiseur virtuel](#)

[Retirer un synthétiseur virtuel d'une piste ou d'un bus](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Conversion de vos pistes de synthétiseurs virtuels en pistes audio

---

Une fois votre projet terminé et abouti, il est extrêmement simple de convertir vos pistes MIDI de synthétiseurs virtuels en pistes audio ou en fichiers Wave, MP3 ou autres formats d'exportation. Vous pouvez également procéder à des conversions provisoires grâce au figé. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Figé les pistes et les synthés](#)

## Convertir des pistes de synthés virtuels en nouvelles pistes audio

1. Mutez toutes les pistes que vous ne désirez pas convertir.
2. Utilisez la commande **Edition - Convertir sur pistes**.

La boîte de dialogue Convertir sur pistes s'ouvre à l'écran.

3. Dans le champ Destination, sélectionnez une nouvelle piste ou une piste existante afin d'y placer les nouvelles données audio.
4. Si vous avez enregistré des presets lors de vos précédentes conversions, vous pouvez les réutiliser en les sélectionnant dans le champ Preset.
5. Dans le champ Catégorie source, sélectionnez Pistes.
6. Dans le champ Format de canal, sélectionnez mono si vous désirez obtenir une piste mono, stéréo si vous désirez obtenir une piste stéréo, ou Canaux séparés si vous voulez créer des pistes mono séparées.
7. Dans le champ Source/Bus, sélectionnez le ou les bus de sortie que les pistes du synthétiseur virtuel utilisent (en général, il s'agit de la sortie principale).
8. Dans le champ Éléments à inclure, assurez-vous que toutes les cases sont sélectionnées.
9. Cliquez sur OK.

SONAR crée de nouvelles pistes audio à partir des sorties sélectionnées. Après la conversion, n'oubliez pas de muter vos pistes MIDI pour ne pas qu'elles soient jouées en même temps que les nouvelles pistes audio.

**Remarque :** Il est possible de définir la résolution de toutes les opérations de rendu (conversion, application d'effets et figé) à partir du champ Résolution de rendu que vous pouvez trouver sous l'onglet Données audio de la boîte de dialogue Options globales (commande **Options - Global**). La valeur par défaut, 32, est celle qui convient dans la plupart des situations. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Résolutions de rendu audio](#)

## Exporter des pistes de synthétiseurs virtuels vers des fichiers Wave, MP3 ou d'autres formats

1. Mutez toutes les pistes que vous ne souhaitez pas exporter. Faites bien attention à ne pas muter la piste de synthé ou la piste audio sur laquelle est routé le synthétiseur virtuel, ni la ou les pistes MIDI servant de source.
2. Utilisez la commande **Fichier - Exporter - Audio**.

La boîte de dialogue Exporter vers un fichier audio s'ouvre.

3. Dans le champ Regarder dans, choisissez l'emplacement où le nouveau fichier exporté sera créé.
4. Tapez un nom dans le champ Nom du fichier.
5. Sélectionnez ensuite le type du fichier, son format et sa résolution : pour les MP3, utilisez une résolution de 16 bits.
6. Dans le champ Éléments à inclure, assurez-vous que toutes les cases sont sélectionnées.
7. Cliquez sur OK.

SONAR crée alors un nouveau fichier audio du type spécifié. Recherchez ce fichier dans le dossier de destination défini, puis double-cliquez dessus afin de l'écouter.

Consultez :

[Dessiner des automatisations de synthèse virtuel dans le panneau Clips](#)

[Vue Rack de synthés](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation de la fonction d'acquisition des paramètres

---

Le rack de synthés vous permet de créer des potentiomètres contrôlant les paramètres automatisables d'un synthé (chaque potentiomètre acquière

le paramètre à contrôler au moment de sa création). Cette fonction vous aide à retrouver les commandes que vous utilisez le plus souvent sur un synthé et à enregistrer des automatisations à partir du rack de synthés. Quand vous avez créé des potentiomètres de contrôle pour un synthé, vous pouvez choisir de toujours les afficher à l'ouverture de ce synthé.

Il vous est également possible de grouper des potentiomètres de contrôle sur le rack de synthés et de les contrôler à l'aide de la Télécommande.

## Créer des potentiomètres de contrôle sur le rack de synthés

1. Dans le rack de synthés, ouvrez la page des propriétés (l'interface) du synthé pour lequel vous désirez créer des potentiomètres.
2. Toujours dans le rack de synthés, cliquez sur le bouton Assigner les commandes dans la tranche de commandes correspondant à ce synthé.
3. Une fois le bouton Assigner les commandes activé, cliquez sur les commandes que vous désirez contrôler à partir d'un potentiomètre dans la page des propriétés du synthé.
4. Quand vous avez terminé de choisir vos commandes, cliquez à nouveau sur le bouton Assigner les commandes afin de le désactiver.

Le rack de synthés affiche les potentiomètres qui correspondent aux différentes commandes, ainsi que les noms de ces commandes. Dès lors, vous pouvez régler certains paramètres du synthé en réglant les potentiomètres appropriés dans le rack de synthés.

## Masquer ou Afficher des potentiomètres de contrôle sur le rack de synthés

- Dans le rack de synthés, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer les commandes assignées.

Le rack de synthés affiche les potentiomètres qui correspondent aux différentes commandes, ainsi que les noms de ces commandes. Dès lors, vous pouvez régler certains paramètres du synthé en réglant les potentiomètres appropriés dans le rack de synthés.

Consultez également :

[Enregistrer la sortie MIDI d'un synthé virtuel](#)

[Automatisation des commandes à partir du rack de synthés](#)

[Affichage des automatisations du rack de synthé](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Automatisation des commandes à partir du rack de synthés

---

## Remarque

: Les paramètres automatisables varient en fonction des différents synthétiseurs virtuels. Si les commandes de votre synthé ne sont pas visibles dans SONAR, c'est que vous ne pouvez pas l'automatiser.

Une fois que vous avez créé des potentiomètres de contrôle dans le rack de synthés, vous pouvez vous en servir pour enregistrer des automatisations. La procédure est la même que pour enregistrer des automatisations à partir de n'importe quel potentiomètre ou widget de SONAR.

Il est également possible de créer et d'éditer des automatisations de synthés dans le panneau Clips.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Affichage des automatisations du rack de synthé

---

Il est possible de choisir la piste sur laquelle afficher et éditer les automatisations d'un synthé. Choisissez la piste sur laquelle s'afficheront les automatisations de synthé à partir du menu Piste d'automation qui se trouve dans les tranches de commandes du rack de synthés. Vous pouvez afficher les automatisations de plusieurs synthés différents sur la même piste ou, si vous le désirez, faire figurer les automatisations d'un synthé sur une piste qui n'a rien à voir avec ce synthé.

[Automatisation des commandes à partir du rack de synthés](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Dessiner des automatisations de synthé virtuel dans le panneau Clips

---

Les paramètres de réglage de certains synthétiseurs virtuels peuvent être automatisés par le biais d'enveloppes tracées dans la vue Pistes ou Piano Roll. Il est possible d'enregistrer les mouvements des faders et autre commandes de certains synthétiseurs virtuels.

## Remarque

: Les paramètres automatisables varient en fonction des différents synthétiseurs virtuels. Si votre synthé n'émet pas de données MIDI (examinez toutes les pages de son interface afin de déterminer si cette fonction doit être activée), le seul moyen que vous aurez d'automatiser ses commandes sera d'assigner une télécommande MIDI au potentiomètre ou au bouton à contrôler, puis d'enregistrer les données MIDI transmises par la télécommande.

## Automatiser les commandes d'un synthé virtuel dans le panneau Clips

1. Dans le rack de synthés, le menu Piste d'automation d'une tranche de commandes de synthé indique la piste sur laquelle apparaissent les automatisations de ce synthé. Faites un clic droit dans le panneau Clips de cette piste et sélectionnez **Enveloppes - Créer -MIDI** dans le menu qui s'affiche.

La boîte de dialogue Enveloppe MIDI s'affiche.

2. Dans le champ Type, sélectionnez Contrôleur, RPN ou NRPN.
3. Cliquez ensuite sur la flèche de déroulement du champ Valeur afin d'afficher la liste des commandes, RPN ou NRPN automatisables proposés par le synthétiseur virtuel en question, puis sélectionnez celui à automatiser.
4. Dans le champ Canal, sélectionnez le canal sur lequel est routé le patch du synthétiseur virtuel que vous souhaitez contrôler.
5. Cliquez sur OK.

SONAR trace une enveloppe pour le paramètre choisi. Vous pouvez alors modifier cette enveloppe afin que les paramètres agissent comme vous le souhaitez.

## Automatiser les commandes d'un synthé virtuel dans la vue Piano Roll

1. Sélectionnez la piste qui affiche les automatisations du synthé que vous désirez automatiser, puis ouvrez la vue Piano Roll.
2. Dans le panneau Contrôleur de la vue Piano Roll, sélectionnez Contrôleur, RPN ou NRPN.
3. Cliquez sur la flèche de déroulement du menu Valeur (situé sous le menu Contrôleur) afin d'afficher le menu des commandes, RPN ou NRPN automatisables proposés par le synthétiseur virtuel, puis sélectionnez celui que vous souhaitez automatiser.
4. Dans le panneau Contrôleur situé au bas de la vue Piano Roll, tracez une courbe correspondant aux mouvements d'automation souhaités à l'aide de l'outil Crayon.

**Remarque** : Les contrôleurs MIDI du panneau Notes de la vue Piano Roll et les enveloppes MIDI du panneau Clips sont des données de types différents, même si elles contrôlent le même paramètre. Les deux types de données apparaissent dans le panneau Clips et il est généralement préférable de ne pas les appliquer à un même paramètre. Vous pouvez convertir les données de contrôleurs de la vue Piano Roll en enveloppes dans le panneau Clips. Pour ce faire, il vous suffit de délimiter la plage temporelle et les pistes qui comportent des données de contrôleur Piano Roll, puis de lancer la commande **Edition - Convertir les données MIDI en courbes**.



# Enregistrer la sortie MIDI d'un synthé virtuel

---

En plus d'une sortie audio, certains synthés génèrent des données MIDI. Avec SONAR, il est possible d'enregistrer la sortie MIDI d'un synthé sur une nouvelle piste MIDI de votre projet. Vous pouvez ainsi enregistrer les arpèges, les patterns rythmiques et autres données MIDI générées par votre synthé, afin de les éditer dans un clip MIDI.

## Activer les sorties MIDI d'un synthé

- Quand vous insérez un synthé à partir du menu Insérer ou du rack de synthés, cochez la case Activer la sortie MIDI dans la boîte de dialogue Options d'insertion du synthé virtuel.

Ou

- Faites un clic droit sur le nom d'un synthé dans le rack de synthés, puis cochez l'option Activer la sortie MIDI dans le menu contextuel qui apparaît.

Ce synthé apparaîtra alors dans la liste d'entrées de toutes les pistes MIDI, tout comme s'il s'agissait d'un périphérique d'entrée matériel.

## Écouter la sortie MIDI d'un synthé virtuel sur une autre piste

1. Si ce n'est pas déjà fait, cochez l'option Activer la sortie MIDI pour le synthé dont vous désirez écouter la sortie MIDI sur une autre piste.
2. Assignez le synthé dont vous désirez écouter la sortie MIDI à l'entrée d'une nouvelle piste MIDI.
3. Assignez un autre synthé ou une sortie MIDI active en sortie de cette nouvelle piste, puis activez Écho d'entrée.
4. Envoyez des données MIDI au synthé dont vous avez activé la sortie MIDI.

Les données MIDI provenant de ce synthé seront lues à travers la sortie de la nouvelle piste MIDI.

## Enregistrer la sortie MIDI d'un synthé virtuel sur une piste

1. Si ce n'est pas déjà fait, cochez l'option Activer la sortie MIDI pour le synthé dont vous désirez enregistrer la sortie MIDI.
2. Assignez ce synthé en entrée d'une nouvelle piste MIDI, puis armez cette piste.
3. Cliquez sur le bouton Enregistrer pour lancer l'enregistrement.
4. Si vous désirez contrôler le synthé en direct et en enregistrer la sortie, sélectionnez d'abord la piste MIDI correspondant à ce synthé, puis jouez sur votre contrôleur MIDI. Si vous désirez enregistrer la sortie MIDI du synthé pendant qu'il lit les données d'un clip MIDI, il vous suffit d'enregistrer sur toute la durée de ce ou ces clips MIDI.

La sortie MIDI du synthé sera enregistrée sur la piste MIDI nouvellement créée. Vous pourrez ensuite modifier ces données ou les router vers une autre sortie MIDI si vous le désirez.

### Remarque

: Attention à ne pas créer de boucle de réinjection MIDI. Pour éviter ce problème, veillez à ce que l'entrée de la piste MIDI qui correspond au synthé virtuel ne soit pas assignée à la sortie de ce même synthé.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Instruments ReWire

---

ReWire est une technologie de transfert des données audio en temps réel entre applications : l'équivalent logiciel d'un câble audio multi-paires. ReWire est basé sur les principes suivants :

- Streaming audio en temps réel entre applications
- Synchronisation à l'échantillon près
- Fonctionnalités de transport usuelles

SONAR prend en charge le format ReWire 2.0, mais avec quelques différences.

SONAR fonctionne en interaction avec les applications ReWire :

- Vous pouvez insérer une occurrence d'application ReWire dans chaque projet SONAR.
- Dans la limite du nombre de canaux et de périphérique pris en charge par l'application ReWire, vous pouvez utiliser autant de canaux et de périphériques MIDI que vous le désirez.
- Vous pouvez insérer des périphériques ReWire dans les projets SONAR à partir de la vue Rack de synthés ou du menu Insérer. Il est ensuite possible de configurer SONAR pour qu'il crée les pistes de synthés nécessaires et une piste MIDI à la fois. La page des propriétés (l'interface) d'une application ReWire devant être ouverte pour le fonctionnement de cette application (contrairement aux synthétiseurs virtuels), vous pouvez également indiquer à SONAR qu'il doit ouvrir la page des propriétés des applications ReWire.
- Le tempo, le transport et les points de bouclage de SONAR sont liés à l'application ReWire. Quand vous activez ou modifiez l'un de ces paramètres dans les applications ReWire, ces modifications sont répercutées dans SONAR et vice versa. Si plusieurs applications sont ouvertes et que vous apportez des changements à l'une d'entre elles, il peut s'avérer nécessaire de faire revenir au premier plan les autres applications pour mettre à jour leurs interfaces.
- SONAR ne peut pas transmettre de messages de changement de patch ou de banque à l'application ReWire. À l'exception des commandes de panoramique des pistes MIDI, toutes les autres commandes des propriétés de pistes de SONAR contrôlent le périphérique ReWire. Les commandes de panoramique des pistes de synthés SONAR contrôlent le panoramique du périphérique ReWire.
- Vous pouvez mixer ou convertir les pistes ReWire dans SONAR tout comme s'il s'agissait de pistes de synthés.
- Les automatisations de SONAR s'appliquent aux pistes de synthés et aux pistes MIDI utilisées par l'application ReWire.
- Quand vous mutez ou écoutez en solo une piste de synthé utilisée par un périphérique ReWire, la piste MIDI correspondante se configure automatiquement en mute ou en solo. Quand vous mutez ou écoutez en solo une piste MIDI utilisée par un périphérique ReWire, la piste de synthé correspondante ne se configure en mute ou en solo que si les données MIDI transmises proviennent d'une seule piste MIDI.
- Vous devez toujours quitter vos applications ReWire avant de quitter SONAR. Certaines applications ReWire empêchent SONAR de se fermer correctement si elles-mêmes sont toujours ouvertes.

Pour obtenir des instructions étape par étape, consultez :

[Insertion d'un instrument ReWire](#)

[Utiliser des pistes de synthés séparées pour chacun des périphériques ReWire](#)

[Automation d'instruments ReWire](#)

[Effectuer un mixage final des instruments ReWire](#)

[Guide de dépannage ReWire](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insertion d'un instrument ReWire

Après avoir installé vos applications ReWire et relancé votre ordinateur, les noms de ces applications apparaissent dans le menu Insérer de SONAR (sous Périphériques ReWire), de même que dans le menu contextuel du bouton Insérer de la vue Rack de synthés.


## Insérer un instrument ReWire

1. Ouvrez un projet SONAR. Ne lancez pas votre application ReWire.
2. Dans la vue Rack de synthés de SONAR, cliquez sur le bouton Insérer, puis sur **Périphériques ReWire** afin d'afficher le sous-menu des périphériques ReWire installées.

OU Utilisez la commande **Insérer - Périphériques ReWire** pour afficher le sous-menu des périphériques ReWire installées.

3. Cliquez sur le nom du périphérique ReWire que vous voulez insérer.

La boîte de dialogue Options d'insertion du synthé virtuel s'affiche.

4. Dans cette boîte de dialogue, sélectionnez vos options en vous basant sur les points suivants :
  - Pour créer une piste MIDI qui utilise l'instrument ReWire en sortie, cochez l'option Créer ces pistes : case Source MIDI.
  - Pour créer une piste de synthé remplissant le rôle de sortie pour la Sortie 1 de l'instrument ReWire, cochez l'option Créer ces pistes : case Première sortie audio du synthé.
  - Pour créer des pistes de synthés indépendantes pour chacune des sorties de l'instrument ReWire, cochez Créer ces pistes : case Toutes les sorties audio du synthé.
  - Pour utiliser des pistes MIDI et audio déjà créées avec un instrument ReWire, décochez toutes les options de Créer ces pistes. SONAR ajoute l'instrument ReWire aux menus Entrée de la piste audio et Sortie de la piste MIDI. Vous devez assigner l'instrument ReWire au champ Entrée d'une piste audio existante et faire de même pour le champ Sortie d'une piste MIDI déjà créée. La piste audio existante devient alors une piste de synthé.
  - Pour ouvrir l'interface de l'instrument ReWire à partir de cette boîte de dialogue, cochez Ouvrir ces fenêtres : Page des propriétés du synthé (**cochez toujours cette option** : les instruments ReWire ne jouent pas si leur interface n'est pas ouverte).
  - Si vous ouvrez cette boîte de dialogue à partir du menu Insérer et que vous souhaitez ouvrir la vue Rack de synthés, cochez la case Ouvrir ces fenêtres : case Vue Rack de synthés.
  - Si vous voulez que cette boîte de dialogue s'ouvre chaque fois que vous insérez un instrument ReWire, soit avec la commande **Insérer - Instrument ReWire**, soit en cliquant sur le bouton Insérer de la vue Rack de synthés, cochez l'option Toujours poser la question. Si vous utilisez toujours la même méthode pour insérer les instruments ReWire, vous pouvez décocher cette option pour ne pas que cette boîte de dialogue s'ouvre à chaque fois. Pour l'ouvrir alors que cette option est décochée, cliquez sur le bouton Options d'insertion du synthé virtuel  situé dans la barre d'outils de la vue Rack de synthés.

5. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue.

SONAR ajoute les périphériques ReWire choisis aux menus Entrée des pistes audio et de synthé, ainsi qu'aux menus Sortie et Canal des pistes MIDI. Suite à quoi, les pistes requises sont créées, les instruments ReWire apparaissent dans la vue Rack de synthés et l'interface de ces applications ReWire s'ouvre.

6. Dans la piste MIDI routée sur la piste de synthé ReWire, cliquez sur la flèche de déroulement du champ Canal afin d'afficher les noms des périphériques ReWire disponibles dans votre instrument ReWire.
7. Cliquez sur le nom du périphérique que vous voulez utiliser.
8. Vérifiez que le canal ReWire approprié figure bien dans le champ Entrée de la piste de synthé via laquelle doit sortir l'instrument ReWire.

À présent, vous pouvez enregistrer des données MIDI sur la piste MIDI et écouter le résultat via la piste de synthé. Pour utiliser des pistes de synthés différentes pour chaque périphérique ReWire, procédez comme suit.

**Remarque :** Pensez à toujours fermer vos applications ReWire avant de quitter un projet SONAR

## Utiliser des pistes de synthés séparées pour chacun des périphériques

### ReWire

1. Ouvrez SONAR, insérez un instrument ReWire, puis sélectionnez Toutes les sorties audio du synthé dans le champ Créer ces pistes (boîte de dialogue Options d'insertion du synthé virtuel). Ouvrez la fenêtre du synthé et cliquez sur OK.

SONAR insère l'instrument ReWire de votre choix et crée plusieurs pistes de synthés.

2. Dans l'application ReWire, assignez les périphériques voulus aux sorties ou canaux de votre choix. Dans Propellerheads Reason, par exemple, vous devez relier les câbles du périphérique choisi au canal de sortie voulu pour cet instrument (panneau arrière de la table de mixage).
3. Dans SONAR, sélectionnez le nom de votre application ReWire dans le champ Sortie d'une piste MIDI, puis sélectionnez le nom du périphérique ReWire devant être contrôlé par cette piste dans le champ Canal.
4. Enregistrez vos données MIDI sur cette piste, puis lisez-les. Trouvez la piste synthé dont le champ Entrée propose le canal de sortie sur lequel vous avez routé votre périphérique : l'indicateur de lecture s'allume quand vous lisez la piste MIDI qui pilote votre périphérique.

À présent, vous pouvez employer des effets différents pour chacun de vos périphériques ReWire.

### Remarque

: Pensez à toujours fermer vos applications ReWire avant de quitter SONAR ou de fermer un projet SONAR.

Consultez également :

[Effectuer un mixage final des instruments ReWire](#)

[Automation d'instruments ReWire](#)

[Guide de dépannage ReWire](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Router des données MIDI vers des instruments ReWire

---

Certaines applications ReWire peuvent comporter un grand nombre d'instruments. Pour transmettre les données MIDI d'une piste à l'un de ces instruments, il vous suffit de le sélectionner dans le menu canal MIDI de la piste en question.

## Transmettre des données MIDI à un instrument ReWire

1. Dans SONAR, assignez le périphérique ReWire de votre choix au menu Sortie de la piste MIDI qui contient les données à transmettre.
2. Choisissez ensuite l'instrument qui les recevra dans le menu Canal de cette piste MIDI. La procédure est la même si vous désirez contrôler un instrument ReWire à l'aide de votre contrôleur MIDI.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Effectuer un mixage final des instruments ReWire

---

Pour mixer ou convertir des instruments ReWire sur de nouvelles pistes audio, la procédure est la même que pour les synthétiseurs virtuels. [Conversion de vos pistes de synthétiseurs virtuels en pistes audio](#)

Consultez également :

[Automation d'instruments ReWire](#)

[Guide de dépannage ReWire](#)

[Insertion d'un instrument ReWire](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Automation d'instruments ReWire

---

Vous pouvez automatiser les pistes audio et MIDI routées sur des instruments ReWire tout comme s'il s'agissait de pistes audio ou MIDI classiques dans SONAR.

Consultez également :

[Insertion d'un instrument ReWire](#)

[Utiliser des pistes de synthés séparées pour chacun des périphériques ReWire](#)

[Effectuer un mixage final des instruments ReWire](#)

[Guide de dépannage ReWire](#)

[Insertion d'un instrument ReWire](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Guide de dépannage ReWire

---

Vous trouverez ci-après quelques problèmes souvent rencontrés lors de l'utilisation de ReWire avec SONAR :

- **SONAR ne se ferme pas correctement** -- pensez à toujours fermer vos applications ReWire avant de quitter SONAR ou un projet SONAR.
- **Rebirth N'émet aucun son alors que j'ai ouvert sa page de propriétés** : vérifiez que le commutateur Loop de Rebirth est bien activé.
- **Mon projet ReWire suit un tempo différent quand je l'ouvre dans SONAR** -- lorsque vous ouvrez un projet ReWire sous SONAR, il prend le tempo par défaut de SONAR (100 bpm). Alignez le tempo de SONAR sur celui de votre projet ReWire.
- **Mon contrôleur MIDI fonctionne soit avec SONAR, soit avec mon application ReWire, mais pas avec les deux** -- choisissez des ports d'entrée MIDI différents dans SONAR et dans votre application ReWire. Pour ce faire, dans SONAR, utilisez la commande **Options - Périphériques MIDI**, puis sélectionnez le port d'entrée MIDI à utiliser dans SONAR. Si votre interface MIDI ou votre carte son n'est équipée que d'un port d'entrée MIDI, activez cette entrée dans SONAR ou dans votre application ReWire, puis désactivez-la dans l'autre application.

**Je reçois un message d'erreur concernant les entrées MIDI quand j'ouvre une application ReWire** -- si vous ne disposez que d'un port d'entrée MIDI sur votre interface MIDI, vous l'avez probablement réservé à SONAR et il n'y a donc plus d'entrée disponible pour votre application ReWire. Pour que votre contrôleur MIDI pilote l'application ReWire plutôt que SONAR, vous devez désélectionner votre port d'entrée MIDI dans la boîte de dialogue Périphériques MIDI de SONAR (commande **Options - Périphériques MIDI**), puis sélectionner cette entrée MIDI dans le menu de votre application ReWire prévu à cet effet. Si votre interface MIDI possède plusieurs entrées, il vous suffit de sélectionner des entrées différentes dans SONAR et dans votre application ReWire.

Consultez :

[Instruments ReWire](#)

[Retirer un synthétiseur virtuel d'une piste ou d'un bus](#)

[Jouer d'un synthétiseur autonome](#)

[Conversion de vos pistes de synthétiseurs virtuels en pistes audio](#)

[Enregistrement d'un synthétiseur autonome](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Synthétiseurs autonomes

---

Certains synthés virtuels peuvent être utilisés indépendamment de SONAR sans qu'il faille les insérer dans le rack de synthés ou le rack d'effets. Après avoir installé un synthétiseur autonome, puis redémarré votre ordinateur, le nom du pilote MIDI de ce synthétiseur apparaît dans la boîte de dialogue Périphériques MIDI (section Sorties) de SONAR.

Consultez :

[Jouer d'un synthétiseur autonome](#)

[Enregistrement d'un synthétiseur autonome](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Jouer d'un synthétiseur autonome

---

SONAR considère ce type de synthétiseurs comme un périphérique de sorties MIDI supplémentaires dans la boîte de dialogue Périphériques MIDI et dans les champs Sortie des pistes MIDI.

## Jouer d'un synthétiseur autonome

1. Ouvrez la boîte de dialogue Périphériques MIDI en utilisant la commande **Options - Périphériques MIDI**.
2. Dans le champ Sorties, vérifiez que le pilote MIDI de votre synthétiseur autonome est bien sélectionné, puis cliquez sur OK.
3. Cliquez ensuite dans le champ Sortie d'une piste MIDI inutilisée afin d'afficher son menu de sorties.
4. Sélectionnez-y le pilote MIDI de votre synthétiseur autonome.
5. Si ce synthétiseur autonome est multitimbral, réglez le canal MIDI de la piste sur celui du son à jouer sur le synthétiseur.
6. Si ce n'est pas encore fait, sélectionnez une banque et un patch sur votre synthétiseur autonome.
7. Enregistrez vos données MIDI sur la piste MIDI ou jouez-les à partir du contrôleur MIDI qui lui est assigné en entrée.

Lors de la lecture des données MIDI enregistrées ou quand vous jouez sur votre contrôleur MIDI, vous devez entendre le son du synthétiseur autonome par les sorties de votre interface audio. Dans le cas contraire, vérifiez que vous jouez au bon endroit, que votre casque ou vos enceintes sont à un volume adéquat et qu'aucune des pistes en question n'est mutée.

Consultez :

[Enregistrement d'un synthétiseur autonome](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrement d'un synthétiseur autonome

---

Il existe plusieurs façons d'enregistrer un synthétiseur autonome :

- Vous pouvez vous servir de la fonction d'acquisition audio de votre synthétiseur, du moins, s'il est doté de cette fonction. Veuillez vous reporter à la documentation du synthétiseur en question. Rappelez-vous de l'endroit où le fichier Wave obtenu a été créé, puis importez-le dans SONAR à l'aide de la commande **Fichier - Importer - Audio**.
- Vous pouvez relier les sorties de votre interface audio à ses propres entrées, que ces entrées soient physiques ou virtuelles (selon l'interface audio que vous possédez). Après avoir effectué les connexions nécessaires, armez une piste audio dans SONAR, puis assignez-lui l'un des pilotes audio de votre carte son en entrée. Lancez l'enregistrement, puis veillez à ce que la piste MIDI routée vers le synthétiseur soit bien en lecture.
- Vous pouvez vous servir de la fonction d'acquisition audio de votre interface audio si celle-ci en est dotée. Reportez-vous à la procédure ci-dessous.

## Enregistrer un synthétiseur autonome à l'aide de la fonction d'acquisition audio de votre carte son

1. Sélectionnez une piste audio de destination, puis configurez son champ Entrée en Stéréo.

**Remarque :** si votre ordinateur est équipé de plusieurs interfaces audio, sélectionnez celle que votre synthétiseur autonome utilisera en sortie.

2. Armez la piste de destination.
3. Mutez ou archivez toutes les pistes que vous ne souhaitez pas conserver sur la piste de destination.
4. Si le métronome de SONAR utilise le son d'un synthétiseur virtuel, désactivez l'option Métronome pendant l'enregistrement dans la boîte de dialogue Options du projet. Pour ce faire, ouvrez la boîte de dialogue Options du projet en sélectionnant **Options - Projet**, sélectionnez l'onglet Métronome, puis décochez l'option Enregistrement dans la section Général.
5. Ouvrez l'interface de mixage de votre carte son. Pour ce faire, il vous faut généralement double-cliquer sur l'icône haut-parleur de la barre des tâches Windows ou sélectionner **Démarrer - Programmes - Accessoires - Multimédia - Contrôle du volume - Options - Propriétés**.

**Remarque :** certaines interfaces audio, comme la SoundBlaster Live, disposent de leur propre utilitaire de mixage. Si c'est le cas de votre interface, servez-vous de cet utilitaire-là.

6. Cliquez sur Ajuster le volume pour l'enregistrement, puis vérifiez que toutes les cases sont bien cochées.
7. Cliquez sur OK, puis repérez le curseur baptisé MIDI, Synthé, Entrée mixée ou Signal en écoute. Cochez la case Sélectionner située en bas, puis refermez la fenêtre.
8. Dans SONAR, cliquez sur le bouton Enregistrer.

SONAR enregistre alors sur une piste audio stéréo toutes les pistes MIDI auxquelles a été assigné le synthétiseur autonome.

Une fois l'enregistrement terminé, mutez les pistes MIDI afin de ne pas entendre deux fois le même signal.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Mixage

---

SONAR vous offre une grande flexibilité et une maîtrise totale lors du mixage de vos projets. Le contrôle étendu des bus, la prise en charge des plug-ins DXi et VST, les égaliseurs intégrés, les fonctions d'automation, de télécommande et de figé, ainsi que les vumètres et les groupes sont autant d'outils qui vous permettent de mixer en toute liberté.

Une fois votre mixage terminé, vous pouvez exporter votre projet sous divers formats audio en vue de créer un CD ou de publier votre travail sur internet. Vous avez la possibilité d'inclure tous les effets en temps réel et les mouvements des contrôleurs dans le mixage final des pistes que vous exportez (consultez [Préparation des données audio à la distribution](#) pour de plus amples informations).

Consultez :

[Préparation au mixage](#)

[Mixage MIDI](#)

[Routage et mixage des signaux audio numériques](#)

[Vumètres](#)

[Effets en temps réel](#)

[Clips V-Vocal](#)

[Utilisation des groupes de commandes](#)

[Sorties principales](#)

[Utilisation de la télécommande](#)

[Conversion sur pistes](#)

[Préparation des données audio à la distribution](#)

[Figé les pistes et les synthés](#)

---


[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

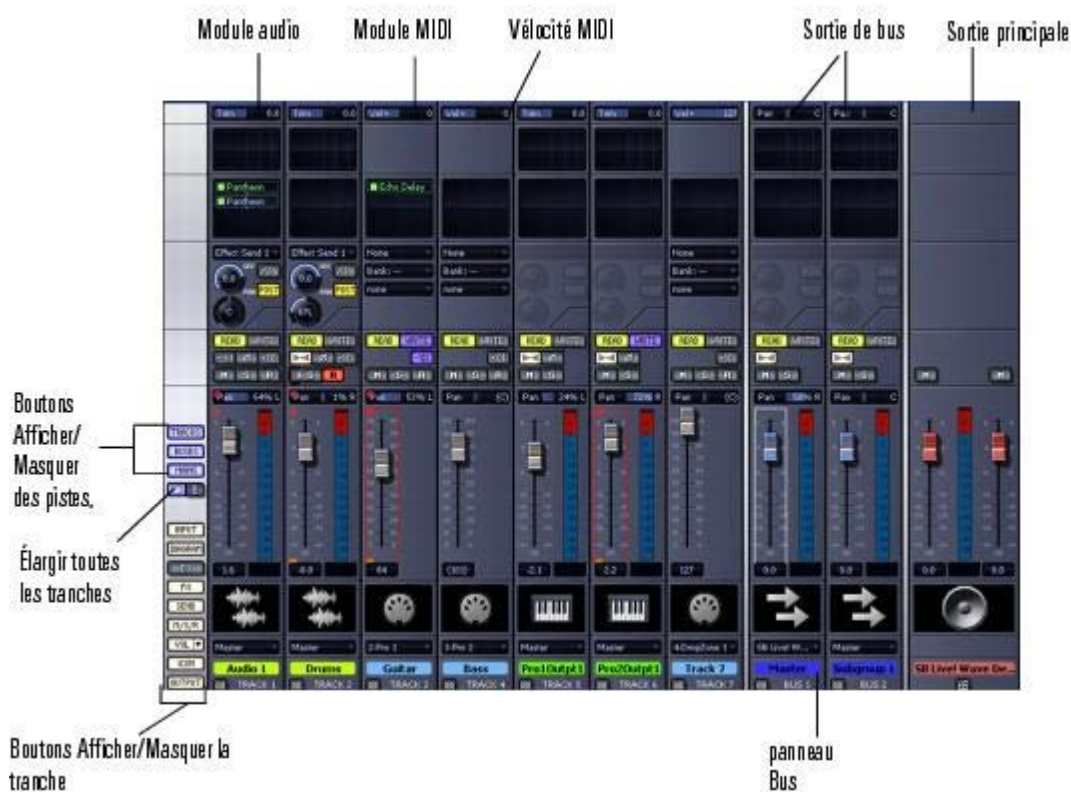
# Préparation au mixage

Les vues Console et Pistes regroupent toutes les commandes et paramètres nécessaires au mixage de vos projets. Pour accéder à la vue Console, cliquez sur le bouton Vue Console  ou sélectionnez **Vue - Console**

. La vue Pistes reste toujours ouverte.

## Remarque

: Vous pouvez contrôler tous les curseurs et potentiomètres des vues Console et Pistes en les survolant avec votre pointeur et en utilisant la molette de votre souris.



## Remarque


: L'illustration ci-dessus ne montre pas les égaliseurs. Ils sont illustrés ci-dessous.



Les commandes de son de la vue Console sont regroupées en **modules**

. Il existe plusieurs types de modules :



Type de module...		Fonctionnalités offertes...
Piste MIDI		Sélection de la sortie, du canal, de la banque et du patch de la piste ; sélection de l'entrée ; boutons mute, solo et armer ; réglage du volume, du panoramique, des niveaux de Chorus et de Reverb ; ajout d'effets en temps réel.
Piste audio		Sélection de la sortie de la piste (sortie principale ou bus auxiliaire) ; sélection d'une entrée ; contrôle des niveaux d'entrée ; boutons mute, solo et armer ; réglage du volume et du panoramique de la piste ; ajout d'effets en temps réel ; routage des signaux audio vers les bus ou les sorties principales.
Piste de synthé		Sélectionnez la sortie de vos pistes (sortie principale ou bus) ; sélectionnez une entrée ; mutez vos pistes et écoutez-les en solo ; réglez le volume et le panoramique de vos pistes ; ajoutez des effets en temps réel ; routez vos données audio vers des bus ou vers les sorties principales.
Bus		Reçoivent des signaux audio provenant des pistes audio et ajoutent des effets en temps réel avant d'appliquer le signal résultant à une sortie principale ou à un autre bus
Sorties principales		Contrôlent les niveaux de sortie à l'aide des vumètres et dirigent le volume audio stéréo vers l'une des sorties de la carte son. Pour ajuster simultanément les niveaux droit et gauche, utilisez le bouton Lier  du module.

Les noms des modules sont toujours encadrés par un liseré blanc. Ce liseré indique que la piste concernée est sélectionnée. Vous pouvez sélectionner un module en cliquant à droite de son fader de volume.

Dans la vue Console, les commandes peuvent être ajustées de différentes manières :

- Cliquez au centre du potentiomètre, puis faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas pour tourner le potentiomètre
- En cliquant et déplaçant le fader vers le haut ou vers le bas

- En double-cliquant sur le centre du potentiomètre pour le faire revenir à sa position par défaut. Les faders de volume et de panoramique peuvent également se voir affecter des positions par défaut ; il suffit alors de double-cliquer sur le fader pour le ramener à cette position.

Les commandes et les points d'insertion d'effets disposent de bulles d'aide. Pour afficher ces informations, amenez simplement le curseur pendant quelques secondes au-dessus de la commande ou du point d'insertion.

La vue Pistes comporte trois types de modules :

Type de piste...		Fonctionnalités offertes...
Piste MIDI		Sélection de la sortie, du canal, de la banque et du patch de la piste ; sélection de l'entrée ; boutons mute, solo et armer ; réglage du volume, du panoramique, des niveaux de Chorus et de Reverb ; ajout d'effets en temps réel.
Piste audio		Sélection de la sortie de la piste ; sélection de l'entrée et contrôle des niveaux d'entrée ; boutons mute, solo et armer ; réglage du volume et du panoramique ; ajout d'effets en temps réel ; routage des signaux audio vers des bus ou des sorties principales.
Piste de synthé		Sélectionnez la sortie de vos pistes ; sélectionnez une entrée ; mutez vos pistes et écoutez-les en solo ; activez l'aperçu des formes d'ondes ; réglez le volume et le panoramique de vos pistes ; ajoutez des effets en temps réel ; routez vos données audio vers des bus ou vers les sorties principales.
Bus		Réception des signaux audio provenant d'une ou plusieurs pistes audio, ajout d'effets en temps réel, puis routage des signaux résultants vers une sortie principale ou un bus.

Pour plus de détails sur les commandes de la vue Pistes, consultez la rubrique [Modification des paramètres d'une piste](#)

Les réglages de volume, de panoramique, ainsi que les réglages de niveau et de panoramique des départs auxiliaires disposent également de positions par défaut; il suffit de double-cliquer sur la commande pour la faire revenir à sa position par défaut.

Les commandes et les points d'insertion d'effets disposent de bulles d'aide. Pour afficher ces

informations, amenez simplement le curseur pendant quelques secondes au-dessus de la commande ou du point d'insertion.

Consultez :

[Configuration des vues Console et Pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Configuration des vues Console et Pistes

Les vues Console et Pistes peuvent être configurées de différentes manières. Vous pouvez par exemple:

- Choisir les pistes à afficher
- Configurer l'affichage des vumètres audio et des indicateurs d'écrtage
- Modifier le nombre de bus
- Définir la position par défaut des commandes
- Insérer de nouvelles pistes
- Donner un nom aux pistes et aux bus

**Remarque :** La vue Console dispose de commandes supplémentaires permettant de configurer son apparence. Pour plus d'informations, consultez la rubrique « [Vue Console](#) » dans l'aide en ligne.

Les vumètres vous aident à déterminer le niveau relatif des pistes audio et à détecter (et empêcher) une saturation éventuelle. Par défaut, les vumètres de sortie audio restent en permanence affichés sur les modules de sorties principales de la vue Console. Les vumètres de niveau d'enregistrement, en revanche, s'affichent uniquement lorsque vous armez une piste pour laquelle une entrée audio a été définie.

L'affichage des vumètres peut toutefois être très gourmand en ressources système. Vous pouvez libérer des ressources système en affichant uniquement les indicateurs de crêtes ou en masquant complètement les vumètres. Vous pouvez ainsi augmenter le nombre de pistes audio et d'effets en temps réel pouvant être lus simultanément.

Vous disposez de plusieurs moyens pour choisir les pistes à afficher dans la vue Pistes.

## Afficher toutes les pistes d'un projet

- Cliquez sur la flèche descendante de l'outil Zoom  et sélectionnez Afficher toutes les pistes dans le menu qui s'affiche.

## Masquer les pistes sélectionnées

1. Sélectionnez les pistes que vous désirez masquer.
2. Cliquez sur la flèche descendante de l'outil Zoom et sélectionnez Masquer les pistes sélectionnées dans le menu qui s'affiche.

## Afficher uniquement les pistes sélectionnées

1. Sélectionnez les pistes que vous désirez afficher.
2. Cliquez sur la flèche descendante de l'outil Zoom et sélectionnez Afficher les pistes sélectionnées dans le menu qui s'affiche.

## Sélectionner les pistes à afficher à l'aide du Gestionnaire de pistes


Cliquez sur la flèche descendante de l'outil Zoom et sélectionnez Gestionnaire de pistes pour ouvrir la boîte de dialogue Gestionnaire de pistes..

3. Dans la liste, cochez les pistes que vous souhaitez afficher dans la vue active et décochez les autres. Pour sélectionner plusieurs modules, cliquez dessus tout en maintenant les touches Maj ou Ctrl enfoncées, ou utilisez les boutons de sélection rapide. La barre d'espacement permet de cocher ou décocher tous les modules sélectionnés. Souvenez-vous que la sélection des pistes à afficher dans la vue Pistes est indépendante de celle de la vue Console, et inversement.
4. Cliquez sur OK.

## Masquer un bus ou une piste

- Faites un clic droit sur le module et choisissez **Masquer la piste** ou **Masquer le bus**.

## Afficher ou masquer les vumètres dans la vue Pistes

- Cliquez sur le bouton Afficher/Masquer les vumètres  pour afficher tous les vumètres. Vous pouvez par ailleurs cliquer sur la flèche à droite de ce bouton pour afficher uniquement les vumètres que vous souhaitez ou pour personnaliser leur apparence.

Option...		Fonction...
Vumètres d'enregistrement		Affiche les vumètres de toute piste armée.
Vumètres de lecture		Affiche les vumètres de lecture.
Vumètres de bus de sortie		Affiche les vumètres des bus

Pour plus de détails sur les options d'affichage des vumètres, consultez la rubrique [Modifier l'affichage des vumètres](#)

## Régler la graduation d'un vumètre

- Faites un clic droit sur le vumètre et choisissez une nouvelle plage.

## Ajouter un bus

1. Faites un clic droit dans le panneau Bus (pour ajouter un bus supplémentaire après les bus actuels) ou sur un bus existant (pour ajouter un bus juste avant ce bus).
2. Sélectionnez **Insérer un bus stéréo** ou **Insérer un bus surround** dans le menu qui s'affiche.

Un bus apparaît dans le panneau Bus.

## Supprimer un bus

1. Dans le panneau Bus, faites un clic droit sur un bus existant.
2. Sélectionnez Supprimer le bus dans le menu qui s'affiche.

Ce bus est alors supprimé du panneau Bus.

### Remarque :

Si des pistes ou des bus sont routés vers le bus que vous supprimez, le signal sera redirigé vers la sortie du bus supprimé.

## Créer un départ de bus sur une piste

1. Faites un clic droit sur une zone vide du panneau Pistes (vue Pistes) ou sur un module de piste (vue Console).
2. Sélectionnez **Insérer un départ auxiliaire** pour obtenir une liste des bus disponibles.
3. Sélectionnez un bus dans la liste.

## Régler la position par défaut d'un potentiomètre ou d'un fader

1. Placez la commande ou le fader sur la position souhaitée.
2. Faites un clic droit sur la commande ou le fader et choisissez **Valeur - Définir la position courante comme position par défaut**.

Dès lors, il vous suffit de double-cliquer sur la commande pour qu'elle se place automatiquement sur sa position par défaut.

## Insérer une nouvelle piste

1. Faites un clic droit dans la vue Console ou sur l'en-tête d'une piste dans la vue Pistes.
2. Choisissez **Insérer piste audio** ou **Insérer piste MIDI**.


SONAR ajoute alors une nouvelle piste au projet.

### **Renommer une piste ou un bus**

1. Dans la vue Console, cliquez sur le nom du module. Dans la vue Pistes, double-cliquez sur le nom de la piste.
2. Saisissez le nouveau nom.
3. Appuyez ensuite sur la touche Entrée.

Si vous renommez une piste, le nouveau nom est également repris dans la vue Pistes. Si une piste ne porte pas de nom, elle sera identifiée par son numéro dans les vues Console et Pistes.

### **Associer les faders droits/gauches d'un module dans la vue Console.**

1. Dans le module dont vous souhaitez associer les faders, réglez ces derniers au niveau approprié.
2. Cliquez sur le bouton Lier  .

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Mixage MIDI

---

SONAR vous propose de nombreux outils de mixage MIDI. Quand vous êtes satisfait de vos pistes MIDI, vous pouvez les convertir en signaux audio de diverses manières (consultez la rubrique

[Conversion des données MIDI en audio](#)

).

Consultez :

[Mixage d'une piste MIDI](#)

[Conversion des données MIDI en audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Mixage d'une piste MIDI

Vous pouvez contrôler le mixage et la lecture d'une piste MIDI en procédant ainsi :

Pour...		Procédure...
Appliquer un effet MIDI en temps réel sur la piste		Faites un clic droit dans le rack d'effets et sélectionnez l'un des effets proposés (pour de plus amples informations, consultez <a href="#">Effets en temps réel</a> ).
Supprimer un effet		Sélectionnez l'effet puis appuyez sur la touche <b>Supprimer</b> , ou faites un clic droit et choisissez l'option <b>Supprimer</b> .
Sélectionner la sortie		Cliquez dans le champ Sortie puis choisissez une sortie dans la liste
Sélectionner le canal MIDI		Cliquez sur le bouton Can, puis choisissez un canal parmi ceux de la liste.
Sélectionner la banque		Cliquez sur le bouton Banque, puis choisissez une banque parmi celles de la liste
Sélectionner le patch		Cliquez sur le bouton Patch et choisissez un patch parmi ceux de la liste
Régler le niveau de Chorus		Déplacez le curseur de Chorus
Régler le niveau de Reverb		Déplacez le curseur de Reverb
Muter la piste		Cliquez sur le bouton Mute
Écouter la piste en solo		Cliquez sur le bouton Solo
Armer la piste pour l'enregistrement		Cliquez sur le bouton Armer
Régler le panoramique		Déplacez le curseur de panoramique
Régler le volume		Déplacer le fader de volume
Sélectionner l'entrée		Cliquez sur le bouton Entrée, puis choisissez une entrée dans la liste

Lorsque vous déplacez le fader de volume, le niveau de volume s'affiche dans la case Valeur de la barre d'outils. Ce volume est compris entre 0 (minimum) et 127 (maximum). Lorsque vous déplacez le curseur de panoramique, la valeur de panoramique correspondante se répercute dans le champ Valeur. La plage de réglage du panoramique s'étend de 100 % à gauche à 100 % à droite, C représentant le centre.



[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Conversion des données MIDI en audio

---

Les options suivantes proposent trois configurations MIDI fondamentales:

- Si les pistes MIDI sont jouées par un synthétiseur virtuel, servez-vous des commandes **Fichier - Exporter - Audio** ou **Edition - Convertir sur pistes** (procédures décrites aux sections [Convertir des pistes de synthés virtuels en nouvelles pistes audio](#), [Exporter des pistes de synthétiseurs virtuels vers des fichiers Wave, MP3 ou d'autres formats](#)).
- Si les pistes MIDI sont jouées par le synthétiseur interne de la carte son, suivez la procédure ci-dessous.
- Si les pistes MIDI sont jouées par des instruments MIDI externes, reliez simplement les sorties analogiques de ces derniers aux entrées de votre carte son, puis enregistrez-les sur de nouvelles pistes audio.

## Convertir en piste audio stéréo des pistes MIDI jouées par le synthétiseur interne de la carte son

1. Choisissez une piste audio de destination, puis réglez le champ Entrée sur Stéréo-(nom de la carte son).

Remarque : Si votre ordinateur est équipé de plusieurs cartes son, sélectionnez celle dont le synthétiseur interne peut lire les pistes MIDI.

2. Armez la piste de destination.
3. Mutez ou archivez toutes les pistes que vous ne souhaitez pas conserver sur la piste de destination.
4. Si le métronome de SONAR utilise le son d'un synthétiseur virtuel, désactivez l'option Métronome pendant l'enregistrement dans la boîte de dialogue Options du projet. Pour ce faire, ouvrez la boîte de dialogue Options de projet en sélectionnant **Options - Projet**. Ouvrez l'onglet Métronome et décochez l'option Enregistrement dans la section Général.
5. Ouvrez l'interface de mixage de votre carte son. Pour ce faire, il vous faut généralement double-cliquer sur l'icône haut-parleur de la barre des tâches Windows ou sélectionner **Démarrer - Programmes - Accessoires - Multimédia - Contrôle du volume - Options - Propriétés**.
6. Ouvrez la fenêtre de contrôle des volumes d'enregistrement (en général, **Options - Propriétés - Ajuster le volume pour l'enregistrement**), et vérifiez que toutes les cases de la section **Ajuster le volume pour l'enregistrement** sont bien cochées.
7. Cliquez sur OK, puis repérez le curseur baptisé MIDI, Synthé, Entrée mixée ou Signal en écoute. Cochez la case Sélectionner située en bas, puis refermez la fenêtre.
8. Dans SONAR, cliquez sur le bouton Enregistrer.

SONAR enregistre alors toutes les pistes MIDI routées vers le synthétiseur de la carte son sur une piste audio stéréo.

Une fois l'enregistrement terminé, mutez les pistes MIDI afin de ne pas entendre deux fois le même signal.

---

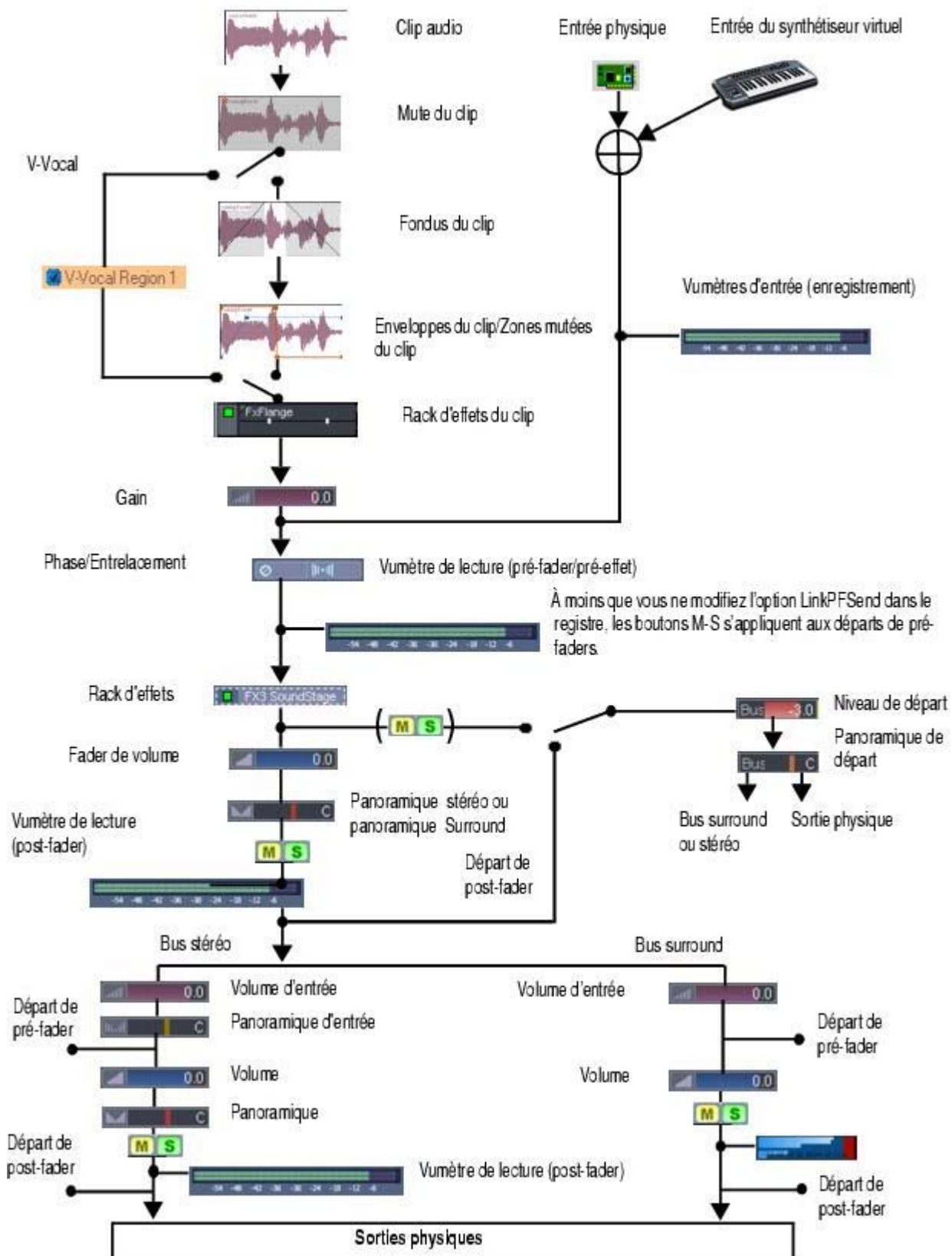
[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Parcours du signal



Pour chaque piste audio, vous disposez des réglages de mixage et de lecture suivant :

Pour...		Procédure...
Appliquer un effet en temps réel à		Faites un clic droit dans le rack

une piste audio		d'effets et sélectionnez l'un des effets proposés (pour de plus amples informations, consultez <a href="#">Effets en temps réel</a> ).
Supprimer un effet		Sélectionnez un effet puis appuyez sur la touche <b>Supprimer</b> , ou faites un clic droit et sélectionnez l'option <b>Supprimer</b> .
Router le signal audio d'une piste vers un bus		Insérez un départ auxiliaire dans les commandes de la piste en faisant un clic droit sur les commandes de la piste puis en choisissant <b>Insérer-Départ auxiliaire-[nom du bus vers lequel vous souhaitez router le signal]</b> . Cliquez sur l'onglet Effets situé en bas du panneau Pistes, puis cliquez sur le bouton d'activation du bus de la piste (il devient vert). Réglez ensuite le niveau et le panoramique du départ de bus (pour plus d'informations, voir <a href="#">Bus stéréo</a> )
Muter la piste		Cliquez sur le bouton Mute
Écouter la piste en solo		Cliquez sur le bouton Solo
Armer la piste pour l'enregistrement		Cliquez sur le bouton Armer
Régler le panoramique		Régler la commande de panoramique
Ajustez le panoramique du départ auxiliaire de manière à ce qu'il corresponde à celui du bus vers lequel ce départ auxiliaire est routé		Faites un clic droit sur la commande de Panoramique de départ, puis sélectionnez l'option <b>Suivre le panoramique de la piste</b> dans le menu contextuel. Ce paramètre n'est actif que lorsque l'entrelacement du départ auxiliaire correspond à celui du bus vers lequel il est routé (en « Post-fader »). Une fois cette option activée, le réglage du panoramique de départ n'a plus d'effet sur le signal de sortie.
Régler le volume		Déplacer le fader de volume
Sélectionner la sortie		Cliquez sur la flèche descendante du champ Sortie, puis choisissez

		une sortie parmi celles de la liste
Sélectionner l'entrée		Cliquez sur la flèche descendante du champ Entrée, puis choisissez une entrée dans la liste

SONAR indique le volume en dB (décibels). Lorsque vous réglez le volume ou le niveau de départ auxiliaire, rappelez-vous qu'une valeur de 0dB correspond au gain d'origine. Des valeurs positives (jusqu'à 6dB) entraînent une amplification du signal; des valeurs négatives entraînent une atténuation du signal. Tout réglage du panoramique se répercute dans le champ Valeur. Ce champ dispose d'une plage de réglage de 100%G (complètement à gauche) à 100%D (complètement à droite).

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Routage et mixage des signaux audio numériques

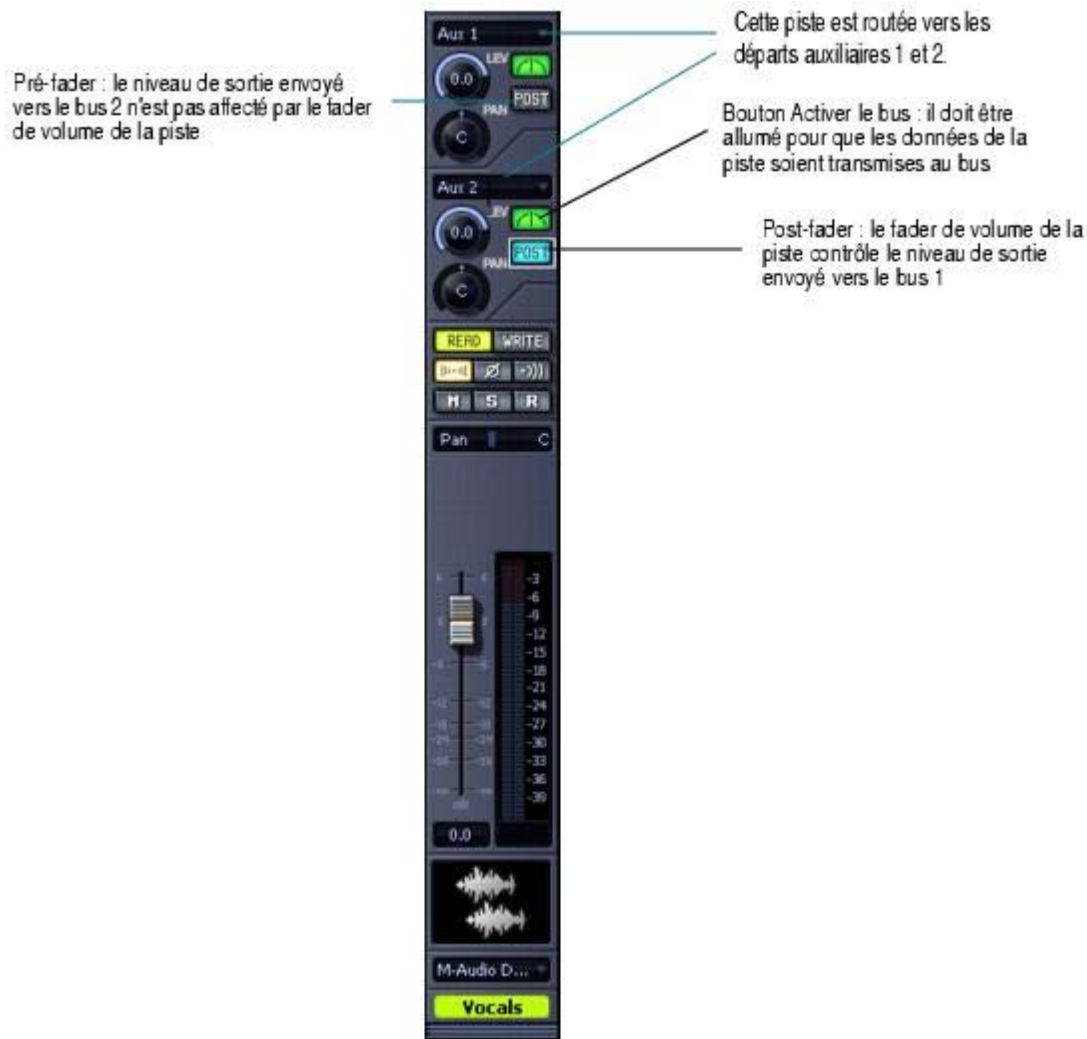
Consultez :

[Sorties principales](#)

[Parcours du signal](#)

[Bus stéréo](#)

Toute piste audio peut être déroutée, avant ou après la commande de volume, vers un ou plusieurs bus. Un bus peut regrouper les signaux d'un nombre illimité de pistes audio. Le signal des pistes audio traverse toujours le potentiomètre de niveau de départ auxiliaire de la piste. Ceci est illustré dans le schéma ci-dessous :



:

Le signal audio envoyé vers un bus traverse les commandes de gain d'entrée et de panoramique (les sorties principales ne disposent pas de tels réglages). Il est ensuite traité par les effets d'insert et dirigé vers le niveau de sortie du bus et les commandes de panoramique, puis routé en stéréo vers la sortie principale choisie. Vous pouvez également insérer une commande de départ auxiliaire sur un bus. Il est donc possible de router le signal du bus vers un autre bus par l'intermédiaire d'un départ auxiliaire, mais vous pouvez également passer par la sortie du bus.

Les signaux provenant des pistes audio et des bus sont mixés au niveau des sorties principales. Enfin, les signaux traversent le fader de volume de chaque sortie principale.

<http://www.cakewalk.com>  
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)  
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Bus stéréo


Les bus permettent de réunir plusieurs pistes audio (en stéréo) afin d'y appliquer des effets. Il est possible de mixer le volume relatif des pistes à l'aide du réglage de niveau de départ auxiliaire de chacune d'elles.

Les bus renvoient le signal vers d'autres bus ou vers une sortie principale.

Voici les différents paramètres de réglage des bus:

Pour...		Procédure...
Router le signal audio d'une piste audio vers un bus		Sur la piste audio choisie, appuyez sur le bouton Activation du bus auxiliaire du bus souhaité, ou configurez le bus comme sortie pour la piste. Si la piste ne dispose pas de départ auxiliaire, vous pouvez en insérer un en faisant un clic droit sur la piste et en choisissant <b>Insérer - Départ - [nom du bus vers lequel vous souhaitez router le signal]</b> .
Router le signal audio d'un bus vers un autre bus		Si le bus ne dispose pas de module de départ auxiliaire, vous pouvez en insérer un en faisant un clic droit sur ce bus, puis en sélectionnant <b>Insérer - Départ auxiliaire - [nom du bus vers lequel vous souhaitez router le signal]</b> . Cliquez ensuite sur le bouton Activation du bus auxiliaire du bus pour le faire passer au vert, puis ajustez le niveau et le panoramique de départ.
Régler le niveau du signal audio routé vers le bus		Sur une piste audio, réglez le Niveau de départ auxiliaire correspondant au bus utilisé, ou ajustez simplement le fader de volume si c'est la sortie qui est routée vers le bus
Régler le panoramique du signal audio routé vers le bus		Ajustez le potentiomètre Panoramique de départ du bus
Régler le niveau d'entrée du bus		Réglez le gain d'entrée du bus lui-même
Régler le panoramique d'entrée dans le bus		Ajustez le panoramique d'entrée sur le bus lui-même
Afficher la forme d'onde du signal		Activez le bouton Aperçu de la



traversant le bus		forme d'onde du bus concerné 
Appliquer un effet audio en temps réel sur le bus		Faites un clic droit dans le rack d'effets et sélectionnez l'un des effets proposés (pour de plus amples informations, consultez <a href="#">Effets en temps réel</a> )
Supprimer un effet		Sélectionnez l'effet puis appuyez sur la touche <b>Supprimer</b> , ou faites un clic droit et choisissez l'option <b>Supprimer</b>
Régler le niveau de sortie		Ajustez le volume de sortie
Régler le panoramique de sortie		Ajustez le panoramique
Régler le panoramique de départ auxiliaire de manière à ce qu'il corresponde à celui du bus vers lequel il est routé		Faites un clic droit sur la commande de panoramique du départ auxiliaire puis choisissez l'option <b>Suivre le panoramique du bus</b> dans le menu contextuel. Ce réglage est actif uniquement lorsque l'entrelacement du départ auxiliaire correspond à celui du bus vers lequel il est routé et lorsque ce même départ auxiliaire est post-fader. Une fois cette option activée, le réglage du panoramique de départ n'a plus d'effet sur le signal de sortie.
Sélectionner la sortie		Cliquez sur le bouton Sortie et choisissez une sortie parmi celles de la liste

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Bus surround (Édition Producer uniquement)

---

Les bus surround sont utiles pour mixer et ajouter des effets en vue d'un mixage surround.

## Router une piste vers un bus

1. Ouvrez la vue Console (**Vue - Console**) ou la vue Pistes (**Vue - Pistes**).
2. Si vous souhaitez ajouter des effets au bus, faites un clic droit dans le rack d'effets du bus (s'il n'est pas déjà en cours d'utilisation), puis choisissez un effet parmi ceux proposés dans le menu contextuel. (Si vous travaillez à partir de la vue Pistes, il vous faudra peut-être afficher le panneau Bus (en cliquant sur le bouton Afficher/Masquer le panneau Bus  qui se trouve en bas de la vue Pistes.)

Le nom de l'effet choisi est alors repris sur le rack d'effets du bus.


3. Configurez les différents paramètres de l'effet, puis refermez-le.
4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque effet supplémentaire.
5. Dans le module de piste que vous souhaitez router vers le bus, effectuez les opérations suivantes:
  - Réglez le niveau de départ auxiliaire du bus correspondant au niveau approximatif souhaité.
  - Réglez le panoramique de départ du bus.
  - Cliquez sur le bouton Activer le bus du bus concerné.
6. Répétez l'étape 5 pour toutes les pistes que vous souhaitez router vers le bus.
7. Dans le bus, réglez les commandes de gain d'entrée et de volume de sortie au niveau désiré.
8. Réglez approximativement les commandes de panoramique d'entrée et de panoramique de sortie.
9. Lancez la lecture des pistes et ajustez les commandes de niveau de départ auxiliaire, de panoramique, etc.

## Muter ou écouter un bus en solo

Chaque bus dispose d'un bouton Mute et d'un bouton Solo. Ces commandes fonctionnent de façon similaire aux boutons Mute et Solo des pistes, mais elles agissent sur l'ensemble du signal traversant le bus.

1. Ouvrez la vue Pistes ou Console.
2. Cliquez sur le bouton Mute ou Solo du bus que vous souhaitez muter ou écouter en solo.

## Afficher la forme d'onde traversant un bus

- Activez le bouton Aperçu de forme d'onde du bus concerné . La forme d'onde du signal traversant le bus s'affiche alors.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Sorties principales

---

Chaque canal physique activé dispose d'une tranche de sortie principale dans la vue Console. Les sorties principales constituent la destination finale de tous vos signaux audio dans SONAR. Les sorties principales reçoivent les signaux provenant des pistes et des bus.

Elles disposent d'un canal gauche et d'un canal droit mais d'un seul fader de volume. Le curseur de balance vous permet de contrôler l'équilibre gauche/droite de chaque sortie principale.

Voici les réglages possibles sur les modules des sorties principales :

Pour...		Procédure...
Régler le volume de sortie		Déplacez le fader de volume
Régler la balance gauche/droite		Ajustez le curseur de balance du module de sortie

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vumètres

---

Les vues Console et Pistes disposent toutes deux de vumètres permettant de mesurer les niveaux du signal en lecture, en enregistrement et en sortie. La vue Pistes dispose également de vumètres de retour auxiliaire. Ces vumètres peuvent être configurés différemment sur chaque vue.

La réactivité des vumètres d'enregistrement (lesquels mesurent également le niveau de monitoring d'entrée) dépend de la valeur de latence de la boîte de dialogue Options audio et des réglages de la boîte de dialogue Paramètres du vumètre audio. Plus la latence est élevée, plus le temps de réaction des vumètres est long.

En matière de vumètres, vous devez connaître trois éléments principaux:

- Ce qui est mesuré par les différents types de vumètres
- Comment afficher ou masquer les différents types de vumètres
- Comment configurer l'affichage de chaque type de vumètre

**Remarque :** Les vumètres consomment énormément de ressources système, en particulier ceux qui mesurent les niveaux efficaces (RMS). Si vous avez besoin de libérer des ressources, désactivez les vumètres dont vous pouvez vous passer. Vous pouvez également opter pour une mesure des crêtes sur les pistes et une mesure des niveaux RMS sur la sortie principale. Pour **désactiver tous** les vumètres, vous devez désactiver cette fonction sur la vue Pistes et sur la vue Console.

Consultez :

[Différents types de vumètres](#)

[Affichage et masquage des vumètres](#)

[Modifier l'affichage des vumètres](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Différents types de vumètres

Le tableau ci-dessous regroupe les signaux mesurés par les différents vumètres :

Type de vumètre...		Mesures effectuées...
Enregistrement		Niveau de l'instrument d'entrée de la piste en cours d'écoute : la piste doit être armée en enregistrement pour que les vumètres fonctionnent
Lecture		Un vumètre de lecture mesure le niveau de lecture des données préalablement enregistrées sur la piste en cours d'écoute. Les niveaux peuvent être analysés en amont ou en aval des faders de pistes, selon l'option choisie
Sorties principales		Niveau du signal de sortie émis par une sortie principale.
Bus		Niveau du signal de sortie renvoyé par les effets vers le bus auxiliaire.

Consultez également :

[Affichage et masquage des vumètres](#)

[Modifier l'affichage des vumètres](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Affichage et masquage des vumètres

---

Les vues Pistes et Console disposent de réglages d'affichage et de configuration des vumètres totalement indépendants. Le bouton Afficher/Masquer les vumètres de la barre d'outils de la vue Pistes permet d'afficher ou de masquer tous les vumètres de même type dans la vue Pistes. La flèche déroulante du bouton Vol de la vue Console permet d'afficher le menu des vumètres. Pour afficher ou masquer les vumètres sur une piste ou un bus spécifique, faites un clic droit sur la barre de titre de la piste ou du bus en question et choisissez l'option souhaitée dans le menu qui s'affiche.

**Remarque :** Si vous souhaitez économiser des ressources CPU, désactivez tous les vumètres dans les vues Pistes et Console.

## Afficher ou masquer tous les vumètres d'une même catégorie

- Dans la vue Console, cliquez sur la flèche déroulante du bouton de volume et cochez ou décochez les types de vumètres à afficher ou à masquer.
- Dans la vue Pistes, cliquez sur la flèche déroulante à droite du bouton Afficher/Masquer les vumètres  et cochez ou décochez les types de vumètres à afficher ou à masquer. Pour masquer tous les vumètres, cliquez sur le bouton Afficher/Masquer les vumètres de manière à l'éteindre.

## Afficher ou masquer individuellement les vumètres sur les pistes ou les bus

- Faites un clic droit sur la piste ou le bus afin d'afficher le menu contextuel, puis cochez ou décochez l'option souhaitée d'affichage des vumètres.

Consultez également :

[Différents types de vumètres](#)

[Modifier l'affichage des vumètres](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Modifier l'affichage des vumètres

Il est possible de définir la plage d'affichage et la graduation des différents vumètres dans les vues Pistes et Console. L'affichage des vumètres dans la vue Pistes est totalement indépendant de celui de la vue Console et inversement. Dans la vue Pistes, vous pouvez accéder à toutes les options des vumètres à partir du bouton Afficher/Masquer tous les vumètres. Dans la vue Console, l'accès aux options des vumètres se fait à l'aide de la flèche déroulante du bouton Vol.

Vous disposez de deux modes d'affichage des vumètres dans les vues Pistes et Console. La boîte de dialogue Paramètres du vumètre audio (**Options - Paramètres du vumètre audio**) vous laisse le choix entre des vumètres segmentés ou non segmentés pour les vues Pistes et/ou Console. Les couleurs des vumètres sont désormais personnalisables à partir de la boîte de dialogue Configurer les couleurs. Utilisez la commande **Options - Couleurs**

et sélectionnez Vumètre niveau faible, Vumètre niveau élevé ou Graduation du vumètre.

Les menus déroulants vous offrent les options suivantes :

Option de menu...		Description...
Vumètres horizontaux (uniquement dans la vue Pistes)		Cette option vous permet d'afficher les vumètres de la vue Pistes dans le sens horizontal (et non vertical).
Vumètres verticaux (uniquement dans la vue Pistes)		Cette option vous permet d'afficher les vumètres de la vue Pistes dans le sens vertical (et non horizontal).
Afficher les crêtes numériques (uniquement dans la vue Pistes)		Quand cette option est activée, les valeurs de crête des pistes sont indiquées dans leurs en-têtes, à côté du bouton Écho d'entrée (voir également <a href="#">Marqueurs de crête</a> )
Afficher les marqueurs de crête des pistes (uniquement dans la vue Pistes)		Consultez <a href="#">Marqueurs de crête</a> .
Afficher les marqueurs de crête des bus (uniquement dans la vue Pistes)		Consultez <a href="#">Marqueurs de crête</a> .
Réinitialiser tous les vumètres		Quand une piste atteint sa crête, un indicateur d'écèlement rouge apparaît sur son vumètre. Pour réinitialiser l'indicateur d'écèlement, cliquez sur ce bouton.
Crêtes		Avec cette option, le vumètre affiche la plus forte amplitude de signal se produisant sur un cycle de fréquence complet.

RMS		Avec cette option, le vumètre affiche la moyenne des amplitudes se produisant sur un cycle complet de fréquence. Le niveau RMS (ou niveau efficace) représente un peu plus de 70 % du niveau de crête.
Crêtes + RMS		Avec cette option, le vumètre affiche les niveaux efficaces et les niveaux de crête. Le niveau efficace est représenté par une barre pleine sur la gauche du vumètre alors que le niveau en crête est représenté par une petite ligne suivant le niveau efficace sur sa droite.
Pré-fader/Post-fader (vumètres de lecture et de bus uniquement)		Choisissez Pré-fader ou Post-fader pour mesurer le niveau de lecture en amont ou en aval du fader de volume de la piste.
Pré-fader/Post-effet (bus uniquement)		Choisissez l'option Pré-fader/Post-effet si le volume du bus doit être mesuré en amont du fader principal et en aval des effets temps réel.
-12dB.....-90dB		Valeurs permettant de définir la plage de mesure en dB du vumètre. Exemple : L'option -90dB affecte une plage de mesure de 90dB au vumètre. <b>Remarque</b> : Vous pouvez aussi modifier la plage d'un vumètre en faisant un clic droit dessus et en choisissant une plage de dB parmi celles qui s'affichent.
Afficher les graduations (uniquement dans la vue Pistes)		Cette option permet d'afficher ou de masquer la graduation en dB du vumètre. Le fait de masquer la graduation réduit la taille du vumètre, ce qui apporte un gain d'espace.
Mémoire de crête		Avec cette option, une courte ligne verticale (marqueur de crêtes) s'affiche sur le vumètre puis disparaît progressivement jusqu'à l'apparition d'une autre



		crête.
Verrouiller les crêtes		Avec cette option, le marqueur de la crête la plus forte reste affiché tant qu'une crête plus élevée ne survient pas.

Consultez également :

[Différents types de vumètres](#)

[Affichage et masquage des vumètres](#)

[Vumètres segmentés et non segmentés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vumètres segmentés et non segmentés

---

Vous avez le choix entre des vumètres segmentés (par défaut) et des vumètres non segmentés. Ces derniers offrent l'avantage de prendre moins de place sur les tranches de pistes.



vumètre segmenté



vumètre non segmenté

La boîte de dialogue Paramètres du vumètre audio (**Options - Paramètres du vumètre audio**) vous laisse le choix entre des vumètres segmentés ou non segmentés pour les vues Pistes et/ou Console.

Les couleurs des vumètres non segmentés peuvent être personnalisés à partir de la boîte de dialogue Configurer les couleurs. Utilisez la commande **Options - Couleurs** et sélectionnez Vumètre niveau faible, Vumètre niveau élevé ou Graduation du vumètre.

Pour plus de détails, consultez [Boîte de dialogue Configurer les couleurs](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Réglage de la dynamique des vumètres

La dynamique des vumètres de SONAR est déterminée par deux facteurs principaux. D'un côté, la latence audio, que vous pouvez régler (dans les limites de vos périphériques audio) sous l'onglet Général de la boîte de dialogue Options audio. De l'autre, les paramètres de la boîte de dialogue Paramètres du vumètre audio.

SONAR permet de régler la dynamique des vumètres. Vous pouvez configurer les temps de montée et de descente, tant pour les vumètres de valeur efficace (RMS) que pour les crête-mètres. Sans aucun réglage particulier, SONAR simule la dynamique des vumètres des consoles de mixage analogique les plus courantes.

Le tableau suivant indique comment régler les paramètres de vos vumètres pour les adapter à vos besoins.

Pour...		Procédure...
Augmenter ou réduire la fréquence d'actualisation des vumètres		Dans la boîte de dialogue Paramètres du vumètre audio (pour l'ouvrir, sélectionnez <b>Options - Paramètres du vumètre audio</b> ), réglez le champ Fréquence d'actualisation. Vous pouvez sélectionner des valeurs allant de 25 à 250 millisecondes.
Modifier le taux de décroissance (pente de descente à partir de la crête)		Dans la boîte de dialogue Paramètres du vumètre audio, ajustez le Taux de décroissance. Vous pouvez sélectionner des valeurs allant de 1 à 150 millisecondes.
Augmenter ou réduire la durée d'affichage d'une valeur de crête sur les vumètres		Dans la boîte de dialogue Paramètres du vumètre audio, réglez la valeur de Temps de maintien. Vous pouvez sélectionner des valeurs allant de 0 à 5000 millisecondes.
Régler les temps de montée et de descente		Dans la boîte de dialogue Paramètres du vumètre audio, ajustez les paramètres Temps de montée et Temps de descente pour l'indicateur RMS ou Crête. Vous pouvez sélectionner des valeurs de montée allant de 0 à 1000millisecondes. Les valeurs de descente valides vont de 0 à 2500millisecondes.

Les valeurs par défaut de ces paramètres sont les suivantes :

- Intervalle d'actualisation = 40 ms
- Mémoire de crête - taux de décroissance = 50 ms

- Mémoire de crête - temps de maintien = 750 ms
- Montée RMS = 300 ms
- Descente RMS = 300 ms
- Montée crête = 0 ms
- Descente crête = 1000 ms

Consultez également :

[Boîte de dialogue Paramètres du vumètre audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Marqueurs de crête

La fonction Marqueurs de crête s'applique aux bus et aux pistes audio. Pour chaque piste ou bus audio, un marqueur de crête peut être affiché dans le panneau Clips pour indiquer la crête la plus haute rencontrée au cours de la lecture. Les marqueurs de crête peuvent prendre deux couleurs différentes, selon que la crête est inférieure ou supérieure à 0 dB. Par défaut, les marqueurs sont affichés en vert en dessous de 0 dB et en rouge au-dessus de 0 dB. Les couleurs des marqueurs de crête et de leurs champs sont configurables à partir de la boîte de dialogue Configurer les couleurs (commande **Options - Couleurs** ).



## Masquer ou afficher globalement les marqueurs de pistes

- Cliquez sur la flèche de déroulement des Options des vumètres  dans la barre d'outils de la vue Pistes, puis sélectionnez **Afficher les marqueur de crête des pistes** et/ou **Afficher les marqueur de crête des bus**.

## Masquer ou afficher les marqueurs de crête sur une piste ou un bus

- Faites un clic droit sur la piste ou le bus de votre choix, puis sélectionnez **Afficher le marqueur de crête** dans le menu qui apparaît.

## Se placer directement sur un marqueur de crête

- Faites un clic droit sur la crête numérique dans la tranche d'en-tête de la piste ou du bus, puis sélectionnez **Atteindre la crête** dans le menu contextuel (voir illustration ci-dessous). La crête recherchée et la position de lecture sont alors centrées dans le panneau Clips. Cette option est souvent utile car les marqueurs de crête ne figurent pas toujours à l'écran.



## Masquer ou afficher les crêtes numériques

- Cliquez sur **Afficher les crêtes numériques** dans le menu Options des vumètres.

## Retirer des marqueurs de crête d'une piste



- Double-cliquez sur le vumètre de votre choix.



# Aperçu de la forme d'onde pour les bus et les pistes de synthé

Vous pouvez demander à voir la forme d'onde de la sortie audio d'un bus ou d'une piste de synthé. Lorsque cette fonction est activée, l'amplitude du signal audio traversant le bus ou la piste de synthé est représentée graphiquement en temps réel. La forme d'onde devient rouge dès qu'un écrêtage survient. Vous pouvez ainsi visualiser le mixage et contrôler les niveaux sur toute la durée du projet. Les crêtes trop élevées et les autres problèmes de niveau sont faciles à repérer sur cette forme d'onde. Si vous le désirez, vous pouvez afficher des marqueurs de crête (consultez [Marqueurs de crête](#) pour plus de détails). Si vous modifiez le volume du signal audio et que vous relancez la lecture du projet, l'apparence de la forme d'onde reflètera le nouveau volume du signal. Tous les bus et toutes les pistes de synthé disposent de leur propre bouton Aperçu de la forme d'onde, qui permet d'activer et de désactiver l'affichage de la forme d'onde individuelle. Par défaut, toutes les formes d'onde sont masquées. Vous pouvez modifier la couleur de la forme d'onde en choisissant une autre couleur pour le paramètre Aperçu de la forme d'onde dans la boîte de dialogue Configurer les couleurs (**Options - Couleurs**).

## Activer/Désactiver l'aperçu de la forme d'onde pour un bus ou une piste de synthé

- Sélectionnez le bus de votre choix dans le panneau Bus de la vue Pistes, puis cliquez sur le bouton Aperçu de la forme d'onde  sur ce bus. Ce bouton figure également dans l'inspecteur de bus.
- Pour les pistes de synthé, sélectionnez celle que vous voulez modifier dans la vue Pistes et cliquez sur le bouton Aperçu de la forme d'onde  de la piste. Ce bouton figure également dans l'inspecteur de pistes.





Bouton Aperçu de la forme d'onde dans l'inspecteur de bus

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Figer les pistes et les synthés

---

La fonction Figer vous permet d'effectuer une conversion sur piste temporaire, y compris pour les synthés et les effets, afin de réduire la puissance CPU requise. La fonction Figer fonctionne également avec les synthétiseurs insérés dans le rack de synthés.

Vous disposez des commandes suivantes pour figer les pistes:

- Figer la piste : convertit le signal audio de la piste dans un nouveau clip audio en appliquant tous les effets, puis désactive le rack d'effets.
- Défiger la piste : supprime le signal audio converti sur piste, restaure le signal audio tel qu'il était avant la dernière opération de Figer ou Figer rapidement, puis réactive le rack d'effets.
- Défiger rapidement la piste : masque et mute le signal audio converti sur piste, restaure le signal audio tel qu'il était avant la dernière opération de Figer ou Figer rapidement, puis active le rack d'effets. L'audio converti sur piste est cependant conservé et vous pouvez basculer entre Figer rapidement et Défiger rapidement de manière instantanée.
- Figer rapidement la piste : après utilisation de la commande Défiger rapidement, la fonction Figer rapidement s'affiche à nouveau, démute instantanément le signal audio converti sur piste, puis désactive le rack d'effets.

Pour figer les synthés, vous disposez des commandes suivantes:

- Figer le synthyé : le signal du synthyé virtuel est converti en audio et placé sur la piste du synthyé. La sortie du synthyé et le rack d'effets de la piste du synthyé sont désactivés.
- Défiger le synthyé : supprime le signal audio converti, active le synthyé et le rack d'effets de la piste. L'audio converti est supprimé et sera converti une nouvelle fois en cas de resélection de l'option Figer.
- Défiger rapidement le synthyé : masque et mute le signal audio converti, active le synthyé et le rack d'effets de la piste. L'audio converti sur piste est conservé et vous pouvez basculer entre Figer rapidement et Défiger rapidement de manière instantanée.
- Figer rapidement le synthyé : cette fonction, uniquement disponible après utilisation de la fonction Défiger rapidement, affiche à nouveau le signal audio converti, le démute et désactive le synthyé, ainsi que tous les effets de la piste du synthyé.

## Remarque 1

: Les commandes Défiger et Défiger rapidement restaurent le signal audio de la piste à l'état dans lequel il était avant la dernière opération de Figer ou Figer rapidement. Toute modification effectuée sur une piste figée est annulée lorsque vous défigez la piste.

**Remarque 2** : Il est possible de définir la résolution de toutes les opérations de rendu (conversion, application d'effets, figé) à partir du champ Résolution de rendu que vous pouvez trouver sous l'onglet Données audio de la boîte de dialogue Options globales (commande **Options - Global**). La valeur par défaut, 32, est celle qui convient dans la plupart des situations. Pour de plus amples détails, voir [Résolutions de rendu audio](#)

## Figer une piste

1. Faites un clic droit sur la piste.
2. Sélectionnez **Figer - Figer la piste** dans le menu qui s'affiche.

SONAR convertit le signal audio de la piste sur de nouveaux clips audio en appliquant tous les effets, puis désactive le rack d'effets.

## Défiger une piste

1. Faites un clic droit sur la piste.
2. Sélectionnez **Figer - Défiger la piste** dans le menu qui s'affiche.

SONAR supprime le signal audio converti, restaure le signal audio d'origine et active le rack d'effets. L'audio sera converti une nouvelle fois en cas de resélection d'une option Figer.

### Défiger rapidement une piste

1. Faites un clic droit sur la piste figée.
2. Sélectionnez **Figer - Défiger rapidement la piste** dans le menu qui s'affiche.

SONAR masque et mute le signal audio converti, restaure le signal audio d'origine et active le rack d'effets. L'audio converti sur piste est cependant conservé et vous pouvez basculer entre Figer rapidement et Défiger rapidement de manière instantanée.

### Figer rapidement une piste

1. Faites un clic droit sur la piste défigée rapidement.
2. Sélectionnez **Figer - Figer rapidement la piste** dans le menu qui s'affiche.

La fonction Figer rapidement est uniquement disponible après que la commande Défiger rapidement ait été utilisée; elle s'affiche à nouveau et démute instantanément le signal audio converti

### Figer un synthétiseur virtuel

- Faites un clic droit sur une piste de synthé ou une piste MIDI de synthé et sélectionnez **Figer - Figer le synthé** dans le menu qui s'affiche.

Ou

- Dans la vue Rack de synthés, cliquez sur le bouton Figer/Défiger .


SONAR convertit les données audio du synthé sur la piste du synthé. SONAR désactive la sortie du synthé et le rack d'effets de la piste du synthé.

**Remarque :** Quand un synthé virtuel a été inséré dans le rack d'effets d'une piste audio, le bouton Figer/Défiger de ce synthé ne figure pas dans la vue Rack de synthé. Pour figer ce synthé, faites un clic droit sur sa piste de synthé ou sa piste MIDI et sélectionnez **Figer - Figer le synthé** dans le menu qui s'affiche.

### Défiger un synthé

- Faites un clic droit sur la piste MIDI ou audio d'un synthétiseur et choisissez **Figer - Défiger le synthé** dans le menu qui s'affiche.

Ou


- Dans la vue Rack de synthés, cliquez sur le bouton Figer/Défiger  et sélectionnez **Figer - Défiger le synthé** dans le menu qui s'affiche.

SONAR supprime le signal audio converti, puis active le synthé et le rack d'effets sur la piste audio de ce synthé. SONAR convertira une nouvelle fois le signal audio si vous sélectionnez Figer à nouveau.

### Défiger rapidement un synthé

- Faites un clic droit sur la piste MIDI ou audio d'un synthé figé et choisissez **Figer - Défiger rapidement le synthé** dans le menu qui s'affiche.

Ou

- Dans la vue Rack de synthés, cliquez sur le bouton Figer/Défiger  et sélectionnez **Figer - Défiger rapidement le synthé** dans le menu qui s'affiche.


SONAR masque et mute le signal audio converti, puis active le synthé et le rack d'effets de la piste. L'audio converti sur piste est conservé et vous pouvez basculer entre Figer rapidement et Défiger rapidement de manière instantanée.

### Figer rapidement un synthé

- Faites un clic droit sur la piste de synthé ou la piste MIDI d'un synthé défigé rapidement et

sélectionnez **Figer - Figer rapidement le synthé** dans le menu qui s'affiche.

Ou


- Dans la vue Rack de synthés, cliquez sur le bouton Figer/Défiger  et sélectionnez **Figer - Figer rapidement le synthé** dans le menu qui s'affiche.

Disponible uniquement après l'utilisation de la commande Défiger rapidement, cette commande s'affiche à nouveau et démute instantanément le signal audio converti , puis désactive le synthé, ainsi que tous les effets de la piste du synthé.

### Configurer les options de figé

1. Faites un clic droit sur une piste audio ou une piste de synthé et sélectionnez **Figer - Options de figé** dans le menu qui s'affiche.

Ou

1. Dans la vue Rack de synthés, cliquez sur le bouton Figer/Défiger  et sélectionnez **Options de figé** dans le menu qui s'affiche.
2. Sélectionnez des options dans la boîte de dialogue Options de figer. Pour vous aider dans la configuration, cliquez sur le bouton Aide de la boîte de dialogue.

### Conseil

: Les commandes de Figé sont également disponibles à partir du menu Piste.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Effets en temps réel

---

Dans les vues Console et Pistes, il est possible d'utiliser des effets en temps réel de manière non destructive (pour en savoir plus sur l'application des effets en temps réel, consultez [Appliquer des effets audio](#)). Vous pouvez également entendre en temps réel l'effet de vos plug-ins sur les instruments que vous enregistrez : il vous suffit pour cela d'activer le monitoring d'entrée (voir [Monitoring d'entrée](#)). Vous pouvez également insérer des effets directement sur des clips (voir [Utilisation des effets sur des clips](#)).

Exemple: Supposons que vous souhaitiez ajouter de la Reverb à une piste audio sur laquelle a été enregistré un solo de violon. Deux méthodes s'offrent à vous:

- Mode destructif : les données audio sont intégralement recalculées. Même le résultat obtenu vous convient parfaitement, cela limite grandement vos possibilités. Si vous désirez ensuite modifier les paramètres d'effets, voire retirer l'effet complètement pour en essayer un autre, vous devrez passer par la commande **Annuler** ou partir d'une sauvegarde des données d'origine.
- Mode non destructif (temps réel) : les données audio numériques de la piste ne sont pas recalculées, mais simplement modifiées en temps réel, au fur et à mesure de la lecture. Autrement dit, vous pouvez essayer différents paramètres d'effets, bypasser les effets temporairement ou définitivement, le tout sans modifier vos données de départ. La plupart des effets nécessitant des calculs complexes, le traitement en temps réel sollicite énormément votre processeur. Un trop grand nombre d'effets peut surcharger le processeur et provoquer des interruptions de la lecture audio.

Il est également possible d'appliquer des effets audio en temps réel sur le prémixage d'un bus. Au lieu d'appliquer des Reverbs séparées à différentes pistes de guitare, il peut être préférable de router ces pistes de guitare vers un bus, sur lequel vous insérerez une seule et même Reverb. Cela permet de libérer des ressources système. En outre, l'insertion d'effets sur un bus vous permet une certaine créativité.

Inversement, le traitement différé (destructif) peut avoir certains avantages:

- Si vous souhaitez appliquer davantage d'effets que ne le permet le processeur de l'ordinateur, le fait d'appliquer certains effets en différé réduit la charge du processeur en lecture.
- Si vous souhaitez traiter un clip audio spécifique et non pas la piste dans sa totalité, il est plus simple d'appliquer des effets en différé.

La commande **Fichier - Exporter - Audio** permet d'appliquer des effets en temps réel lors de l'exportation des données, ce qui évite de devoir les appliquer de manière destructive. Vous pouvez, sinon, vous servir de la commande **Edition - Convertir sur pistes** afin de préparer les pistes. Pour obtenir plus de précisions sur l'exportation audio, consultez la rubrique [Préparation des données audio à la distribution](#).

Les plug-ins d'effets et les synthés virtuels disposent tous d'une fenêtre Preset vous permettant d'enregistrer vos réglages favoris pour les réutiliser ultérieurement.

Consultez :

[Paramètres d'effets](#)

[Utilisation des effets en temps réel](#)

[Appliquer des effets audio](#)

[Application d'effets MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Paramètres d'effets

---

Chaque point d'insertion d'effet dispose de ses propres paramètres de réglage. Vous pouvez, par exemple, appliquer une Reverb courte sur une piste et une Reverb longue sur une autre. Les boîtes de dialogue des effets en temps réel reprennent les mêmes paramètres que les effets en différé, à quelques différences près:

- Vous pouvez modifier la valeur des paramètres au cours de la lecture sans avoir à appuyer sur le bouton Audition.
- Comme le mixage des effets audio s'effectue à partir des vues Pistes ou Console, il n'existe pas d'onglet Mixage.
- Il n'est pas nécessaire de cliquer sur OK pour appliquer l'effet.

Vous pouvez trouver la description des effets et de leurs paramètres aux rubriques [Effets MIDI \(plug-in MIDI\)](#) et [Effets audio \(plug-ins audio\)](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Utilisation des effets en temps réel

L'insertion d'effets dans les pistes et les bus est possible aussi bien à partir de la vue Pistes que de la vue Console. Une fois les effets insérés dans le rack d'effets, vous pouvez modifier leur ordre, les supprimer ou en ajouter d'autres.



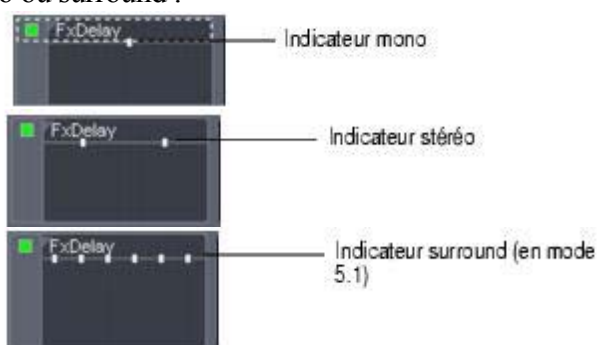
Voici comment insérer et configurer des effets :

Pour...		Procédure...
Appliquer un effet en temps réel sur une piste MIDI, audio, sur une piste de synthé ou un bus		Faites un clic droit sur le rack d'effets de la piste ou du bus à traiter et choisissez un effet dans le menu qui s'affiche.
Modifier l'ordre d'utilisation des effets.		Faites glisser un effet vers le haut ou vers le bas à l'intérieur du rack d'effets.
Modifier les paramètres d'un effet.		Ouvrez la boîte de dialogue de l'effet en double-cliquant dessus.

Faire passer un effet d'un rack à un autre.		Faites glisser l'effet vers un autre rack d'effets.
Copier un effet vers un autre rack d'effets.		Maintenez la touche Ctrl enfoncée, puis faites glisser l'effet vers un autre rack d'effets.
Supprimer un effet.		Faites un clic droit sur le nom de l'effet choisissez l'option <b>Supprimer</b> dans le menu contextuel.
Transmettre toutes frappes de touches au plug-in sélectionné		Activez le bouton Frappe de touche  dans la page de propriétés du plug-in
Utiliser un preset.		Pour de plus amples détails, voir <a href="#">Presets et pages de propriétés</a> .

Lorsque vous placez un effet dans un rack d'effets, cet effet y est désigné par un nom abrégé. Parfois, le manque d'espace empêche d'identifier correctement l'effet. Dans ce cas, laissez simplement le curseur au-dessus de l'effet pendant une seconde ou deux afin que le nom complet de l'effet s'affiche dans une infobulle.

Les effets du rack d'effets comportent des « tics » indiquant si la sortie de l'effet est un signal mono, stéréo ou surround :



Vous pouvez modifier la couleur des tics à l'aide de la commande **Options - Couleurs**, en sélectionnant Arrière-plan des commandes dans la vue Pistes (pour la vue Pistes) et Commandes déroulantes de la console (pour la vue Console).

Si vous utilisez le moteur audio double précision, les plug-ins capables d'envoyer et de recevoir des données 64 bits affichent des double tics.



Consultez également [Utilisation de l'égaliseur par piste](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

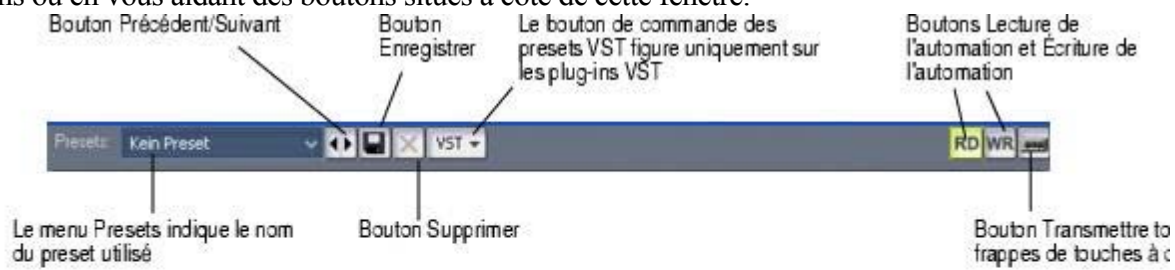
[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Presets et pages de propriétés

Les presets permettent de sauvegarder les réglages des pages de propriétés. Vous pourrez ainsi rappeler exactement le même ensemble de réglages ultérieurement. À l'instar des effets et des synthés virtuels, certaines des fonctions des boîtes de dialogue utilisent des presets.

Vous pouvez gérer les presets à partir de la fenêtre Presets située en haut de la page de propriétés des plug-ins ou en vous aidant des boutons situés à côté de cette fenêtre.



Le menu Presets affiche les presets dans l'ordre suivant :

- Derniers presets utilisés : au nombre de 8 maximum, ces presets figurent en haut du menu Presets et sont suivis d'une ligne horizontale les séparant des autres presets du menu.
- Presets VST d'usine : les presets VST d'usine apparaissent sous la section Presets utilisés en dernier et sont également suivi d'une ligne horizontale de séparation.
- Presets Cakewalk et utilisateur : ces presets figurent en dernier dans le menu Presets.

Le tableau suivant vous indique comment utiliser les presets :

Pour...		Procédure...
Charger un preset		<p>Utilisez l'une des méthodes suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cliquez sur la flèche de déroulement situé à droite du menu Presets, puis sur le nom du preset de votre choix dans le menu déroulant qui apparaît.</li> <li>• Cliquez sur la partie gauche ou droite du bouton Précédent/Suivant pour charger le preset précédent ou suivant dans le menu. Vous pouvez cliquer de manière répétée sur ce bouton pour vous déplacer pas à pas dans le menu.</li> </ul>
Enregistrer les paramètres actuels sous forme de preset		<p>Si vous utilisez :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un preset VST d'usine : il vous est impossible de l'effacer ou de le remplacer (le bouton Supprimer est ombré). Si vous désirez modifier un preset d'usine, double-cliquez sur son nom, saisissez un nouveau nom, puis cliquez sur le bouton Enregistrer.</li> </ul>



		<p><b>Remarque</b> : Vous pouvez enregistrer des presets VST en créant un fichier .fxp (référez-vous aux instructions fournies plus bas).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Un preset Cakewalk ou utilisateur : vous pouvez l'enregistrer sous un autre nom : double-cliquez sur le nom du preset, attribuez-lui un nouveau nom, puis cliquez sur le bouton Enregistrer. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Enregistrer afin de remplacer les réglages de ce preset par les vôtres.</li> </ul>
Supprimer un preset		Il est impossible de supprimer les presets VST d'usine. Si vous n'utilisez pas de preset VST d'usine, il vous suffit d'afficher le nom du preset de votre choix dans la fenêtre Presets, puis de cliquer sur le bouton Supprimer.
Charger ou enregistrer un fichier .fxp		Utilisez la commande <b>Charger un preset</b> ou la commande <b>Enregistrer le preset</b> dans le menu déroulant du bouton VST
Charger ou enregistrer un fichier .fxb		Utilisez la commande <b>Charger une banque</b> ou la commande <b>Enregistrer la banque</b> dans le menu déroulant du bouton VST

La fenêtre Presets dispose également d'une fonction appelée Signal de preset externe. Le signal de preset externe est symbolisé par un astérisque placé près du nom du preset. L'astérisque vous signale que ce preset a été modifié et enregistré dans un autre projet, et que les réglages actuels ne correspondent pas à la version enregistrée. Si vous réenregistrez le preset dans le projet actuel avec les réglages actuels, l'astérisque disparaît. En revanche, il apparaîtra dans l'autre projet, afin de vous signaler que les réglages affichés dans ce projet ne correspondent pas à la dernière version enregistrée du preset. Si vous souhaitez vous débarrasser de l'astérisque dans tous vos projets, il vous suffit d'enregistrer le preset dans chaque projet avec exactement les mêmes réglages.

Les pages de propriétés de plug-ins comportent d'autres commandes qui n'ont rien à voir avec les presets :

- Bouton Lire l'automation et Écrire l'automation : ces boutons servent à activer ou désactiver la lecture et l'enregistrement des automatisations qui commandent les paramètres du plug-in.
- Bouton Frappes de touche : ce bouton vous permet de transmettre toutes les frappes de touches à l'instance du plug-in dont la page de propriétés est active.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation des effets sur des clips

Les clips audio et MIDI disposent désormais de racks d'effets à part entière. Vous pouvez insérer des effets audio et MIDI en temps réel sur les clips, aussi bien sur les pistes MIDI que sur les pistes audio. Lorsque vous insérez un effet sur un clip, celui-ci fait apparaître son propre rack d'effets, qui vous permet de gérer tous les effets du clip.

Quelques particularités à connaître en matière d'effets de clips :

- La division d'un clip copie le ou les effet(s) sur les deux clips.
- Vous pouvez copier ou déplacer les effets appliqués aux clips d'un clip à un autre, mais également les déplacer vers le rack d'effets d'une piste, et inversement.
- Le rack d'effets d'un clip apparaît également sous l'onglet Général de la boîte de dialogue Propriétés du clip correspondant au clip concerné (pour l'ouvrir : faites un clic droit sur le clip et choisissez **Propriétés du clip** dans le menu contextuel).

**Remarque :** Il est impossible de glisser un effet vers la boîte de dialogue Propriétés du clip.

- Vous pouvez insérer un effet sur plusieurs clips en une seule fois en sélectionnant préalablement les clips.
- Il est possible d'automatiser tous les effets audio à l'aide d'enveloppes de clip.
- La commande **Edition - Convertir en clips** suit les bordures de clip : la fin des effets est tronquée, sauf si vous allongez la fin du clip pour laisser de la place.
- Si vous figez une piste ou un synthé, les racks d'effets des clips le seront également.

## Insérer un effet sur un ou plusieurs clips

1. Si vous souhaitez insérer un effet sur plusieurs clips, sélectionnez au préalable les clips.
2. Faites un clic droit sur un des clips sur lesquels vous voulez insérer un effet.

Le menu contextuel du panneau Clips apparaît à l'écran.

3. Choisissez l'option **Insérer effet-[Audio ou MIDI]-[nom de l'effet souhaité]**.

Une fois l'effet inséré, l'icône FX apparaît sur le(s) clip(s) (voir image ci-dessous).



## Ouvrir ou fermer le rack d'effets d'un clip

- Pour ouvrir le rack d'effets d'un clip, cliquez sur l'icône FX ou faites un clic droit sur l'icône FX et sélectionnez **Ouvrir le rack d'effets du clip** dans le menu contextuel.
- Pour fermer le rack d'effets d'un clip, cliquez sur l'icône X située dans le coin supérieur gauche du rack d'effets du clip, ou cliquez simplement en dehors de ce rack.

## Supprimer, bypasser, déplacer, copier et réorganiser les effets d'un clip

- Pour supprimer un effet, faites un clic droit sur le nom de l'effet et choisissez **Supprimer** dans le menu contextuel.
- Pour bypasser ou, à l'inverse, réactiver tous les effets d'un clip, faites un clic droit sur le rack d'effets et choisissez **Bypasser le rack** dans le menu contextuel.
- Pour activer ou désactiver des effets individuellement, cliquez sur l'interrupteur vert de l'effet (interrupteur marche/arrêt).
- Pour déplacer un effet vers un autre rack d'effets (sur une piste ou un clip), glissez le nom de l'effet vers le rack souhaité.
- Pour copier un effet vers un autre rack d'effets (sur une piste ou un clip), maintenez la touche Ctrl enfoncée puis glissez le nom de l'effet vers le rack souhaité.

- Pour modifier l'ordre des effets dans un rack, glissez le nom de l'effet à déplacer vers le haut ou vers le bas jusqu'à atteindre l'emplacement souhaité dans la chaîne d'effets.

## Appliquer des effets de clip insérés

1. Si vous souhaitez appliquer les effets insérés sur plusieurs clips, sélectionnez-les.
2. Si vous voulez conserver la fin des effets, allongez les extrémités des clips afin de leur laisser de la place.
3. Lancez la commande **Edition - Convertir en clips**.

Dès que la barre de progression disparaît, les formes d'ondes des clips convertis sont modifiées: elles reflètent le traitement appliqué. Les effets insérés sur le clip sont automatiquement supprimés des clips convertis.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Organisation des plug-ins

---

Si un grand nombre de plug-ins d'effets et/ou de synthés virtuels sont installés sur votre ordinateur, vous pouvez organiser leur affichage dans les divers menus de plug-ins et de synthés. Le puissant Gestionnaire de plug-ins SONAR a été prévu spécialement pour vous aider à organiser vos menus de plug-ins.

Ouvrez le gestionnaire de plug-ins à l'aide de la commande **Outils - Gestionnaire de plug-ins**

## **Cakewalk**

et affichez le fichier d'aide en appuyant sur F1.

Même si vous n'utilisez pas le Gestionnaire de plug-ins, SONAR organise automatiquement tous les plug-ins DXi et VST en utilisant une disposition des menus par défaut appelée Par défaut - Tous les plug-ins.

Quand vous sélectionnez l'option **Dispositions de plug-ins - Gérer les dispositions**

à partir du menu d'un plug-in, le Gestionnaire de plug-ins s'ouvre et l'inscription Disposition par défaut s'affiche dans le champ Disposition des plug-ins. Cette disposition peut vous servir de point de départ pour personnaliser vos dispositions.

Dans les menus, les plug-ins VST sont organisés en fonction de l'arborescence des dossiers dans lesquels ils résident sur votre disque dur.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Configuration VST

---

Au démarrage, SONAR recherche automatiquement les nouveaux plug-ins dans vos dossiers VST. Les plug-ins VST qui n'ont pas été analysés auparavant sont pris en compte et affichés dans les menus de plug-ins de SONAR. Vous pouvez désactiver l'analyse automatique en décochant la case Rechercher les plug-ins VST au démarrage, sous l'onglet Plug-ins VST (accessible via la commande **Options - Global**).

Pour configurer manuellement vos plug-ins VST, vous pouvez utiliser l'onglet Plug-ins VST de la boîte de dialogue Options globales ou le Gestionnaire de plug-ins Cakewalk. Si elle ne vous permet pas de définir les options spécifiques des différents plug-ins, la boîte de dialogue Options globales vous donne accès à des options qui s'appliquent à tous les plug-ins VST (définir les dossiers à analyser, par exemple). Vous pouvez définir les options des différents plug-ins via le Gestionnaire de plug-ins Cakewalk (commande **Outils - Gestionnaire de plug-ins Cakewalk**).

Les procédures suivantes décrivent comment utiliser l'onglet Gestionnaire de plug-ins VST de la boîte de dialogue Options globales. Le Gestionnaire de plug-ins Cakewalk possède sa propre aide.

## Afficher la boîte de dialogue Options globales/l'onglet Plug-ins VST

- Utilisez la commande **Options - Global** pour ouvrir la boîte de dialogue Options globales, puis cliquez sur l'onglet Plug-ins VST.

## Ajouter un dossier à analyser

1. Dans la boîte de dialogue Options globales/l'onglet Plug-ins VST, cliquez sur le bouton Ajouter afin d'ouvrir la boîte de dialogue Rechercher le dossier.
2. Sélectionnez le dossier de votre choix et cliquez sur OK.
3. Répétez les étapes 1 et 2 pour ajouter de nouveaux dossiers à analyser.

Les nouveaux dossiers viennent rejoindre les dossiers déjà présents dans la liste Dossiers VST à analyser.

## Supprimer un dossier de la liste Dossiers VST à analyser

- Dans la boîte de dialogue Options globales/l'onglet Plug-ins VST, sélectionnez dans la liste Dossiers VST à analyser le dossier à supprimer, puis cliquez sur le bouton Supprimer.

## Définir les options de tous les plug-ins d'un dossier

1. Dans la boîte de dialogue Options globales/l'onglet Plug-ins VST, sélectionnez dans la liste Dossiers VST à analyser le dossier dont vous désirez définir les options, puis cliquez sur le bouton Dossiers par défaut.
2. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, faites votre choix parmi les options suivantes (les options qui contrôlent les propriétés des différents plug-ins sont ombrées : Vous pouvez définir ces options à partir du Gestionnaire de plug-ins Cakewalk) :
  - Activer comme plug-in : activez cette option si vous souhaitez utiliser les plug-ins de ce dossier en tant qu'effets audio.
  - Configurer comme effet de tempo : si les effets de ce dossier doivent répondre à des informations de tempo (un Delay synchronisé sur le tempo, par exemple) et qu'ils ne semblent pas fonctionner, assurez-vous que cette case est bien cochée.
  - Forcer le fonctionnement stéréo : si vous devez utiliser des plug-ins mono dans des situations nécessitant un signal stéréo, vous pouvez activer cette option. Deux sorties identiques seront créées à partir du signal mono du plug-in.
  - Ne pas intercepter les NRPN : SONAR utilise les NRPN pour les automatisations de vos plug-ins VST. Cependant, certains instruments disposent de leur propre système de mise en

uvre de ce processus. Si cette case est cochée, les NRPN sont acheminés directement vers l'instrument qui peut ainsi gérer sa propre automation.

3. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue.

### **Activer/désactiver l'analyse automatique**

- Dans la boîte de dialogue Options globales/l'onglet Plug-ins VST, cochez ou décochez l'option Rechercher les plug-ins VST au démarrage sous la section Options de l'analyse VST. La prochaine fois que vous lancerez SONAR, vos dossiers VST seront analysés ou non, selon l'option choisie.

### **Re-scanner les plug-ins défectueux**

- Dans la boîte de dialogue Options globales/l'onglet Plug-ins VST, activez l'option Réanalyser les plug-ins défectueux sous la section Options de l'analyse VST. La prochaine fois que vous lancerez une analyse, tous les plug-ins qui n'avaient pas été correctement analysés lors des précédentes analyses seront analysés à nouveau.

### **Re-scanner les plug-ins existants**

- Dans la boîte de dialogue Options globales/l'onglet Plug-ins VST, activez l'option Réanalyser les plug-ins existants sous la section Options de l'analyse VST. La prochaine fois que vous lancerez une analyse, tous les plug-ins qui ont été analysés auparavant seront réanalysés et les options de dossiers définies par défaut seront implémentées.

### **Lancer une analyse**

- Dans la boîte de dialogue Options globales/l'onglet Plug-ins VST, cliquez sur le bouton Analyser les dossiers VST dans la section Analyse VST.

### **Réinitialiser tous les paramètres des dossiers par défaut pour tous les plug-ins VST**

- Dans la boîte de dialogue Options globales/l'onglet Plug-ins VST, cliquez sur le bouton Réinitialiser tous les plug-ins VST dans la section Analyse VST. La prochaine fois que vous lancerez une analyse, SONAR configurera tous les plug-ins de vos Dossiers VST à analyser sur les paramètres des dossiers par défaut.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Clips V-Vocal

---


V-Vocal, le processeur de voix de SONAR Producer, intègre la technologie VariPhrase de Roland. Conçu pour traiter les sons monophoniques et notamment les voix, V-Vocal vous permet de modifier la hauteur des notes et des phrases, d'éditer des formants, de créer un effet vibrato, mais également de modifier le tempo de vos données.

Pour accéder à V-Vocal, sélectionnez des données audio, puis ouvrez une instance du V-Vocal. Un clip V-Vocal monophonique est ainsi créé à partir d'une copie des données audio sélectionnées. Les données originales sont mutées et ne sont pas modifiées.

Voici comment gérer les clips V-Vocal. Pour de plus amples informations sur l'utilisation de V-Vocal, consultez [Utilisation du V-Vocal](#).

## Créer un clip V-Vocal

1. Sélectionnez les données audio à utiliser.
2. Utilisez la commande **Edition - Créer une zone V-Vocal** ou faites un clic droit sur le clip et sélectionnez **V-Vocal - Créer un clip V-Vocal** dans le menu contextuel du panneau Clips.

SONAR copie alors les données sélectionnées, insère une instance de V-Vocal sur les données copiées, puis affiche le nouveau clip V-Vocal (les données audio sur lesquelles une instance de V-Vocal est insérée) à l'emplacement des données audio sélectionnées. Enfin, l'interface de V-Vocal s'affiche à l'écran. L'icône V-Vocal  apparaît sur le clip V-Vocal.

Les données audio d'origine sont mutées. Les données d'origine ne sont pas déplacées ou modifiées lors de la création d'un clip V-Vocal. Si vous le souhaitez, vous pouvez séparer le clip V-Vocal des données audio d'origine.

## Ouvrir l'interface de V-Vocal

- Si l'interface V-Vocal du clip à éditer n'est pas déjà ouverte, faites un clic droit sur le clip V-Vocal et sélectionnez **V-Vocal - Éditeur V-Vocal** dans le menu contextuel du panneau Clips. Vous pouvez également double-cliquer sur le clip V-Vocal ou créer votre propre raccourci clavier pour lancer V-Vocal.

## Déplacer, éditer ou copier un clip V-Vocal

- Utilisez les commandes d'édition standard (décalage, glisser-déplacer, édition élastique, etc.) pour déplacer, éditer ou copier un clip. Lorsque vous déplacez un clip V-Vocal, le clip audio d'origine réapparaît au-dessous. Vous pouvez muter le clip d'origine à l'aide de l'outil Mute. Vous pouvez également créer votre propre raccourci clavier pour lancer V-Vocal.

**Remarque :** Les commandes de traitement différé, telles que **Traitements - Normaliser** et **Traitements - Gain**

, ne fonctionnent pas sur les clips V-Vocal.

## Activer ou désactiver le bypass d'un clip V-Vocal

- Faites un clic droit sur le clip V-Vocal et sélectionnez **V-Vocal - Activer/Désactiver le bypass** dans le menu contextuel du panneau Clips.


Quand vous bypassiez un clip V-Vocal, vous entendez les données audio d'origine avant traitement par le plug-in V-Vocal. Quand le Bypass est activé, le bouton Bypass de l'interface V-Vocal s'allume en rouge.

## Activer ou désactiver le bypass de tous les clips V-Vocal d'une piste

- Faites un clic droit sur le clip V-Vocal et sélectionnez **V-Vocal - Bypasser tous les clips V-Vocal** dans le menu contextuel du panneau Clips.

### Supprimer un clip V-Vocal

- Sélectionnez un clip V-Vocal (le clip orange marqué d'une icône V-Vocal, pas le clip audio d'origine) et utilisez la commande **Edition - Supprimer**, ou appuyez sur la touche Supprimer de votre clavier.

**Remarque :** Vous pouvez également accéder aux commandes du V-Vocal en cliquant sur l'icône V située sur le clip V-Vocal 

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

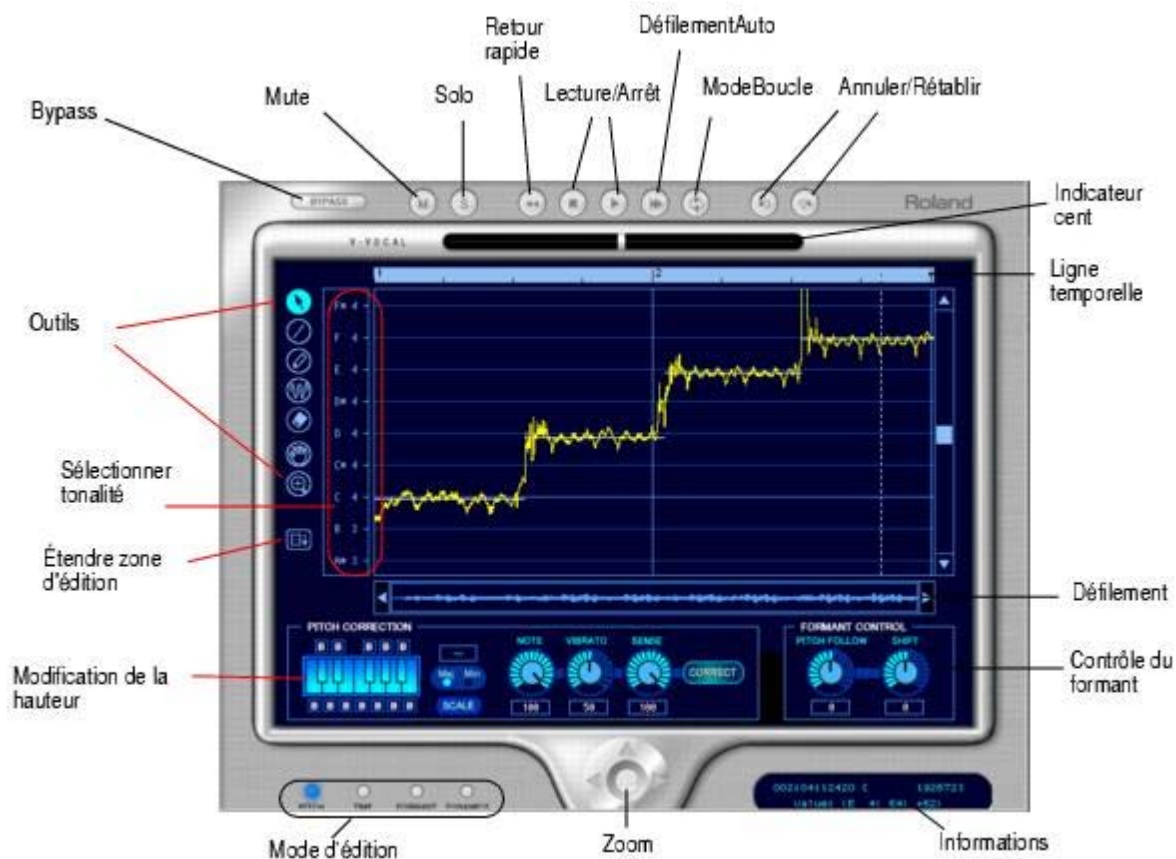


# Utilisation du V-Vocal

Le V-Vocal est un processeur de voix qui vous permet de modifier la hauteur des notes et des phrases, de changer le tempo de vos données, d'éditer leurs formants et leur dynamique, mais également de leur appliquer un effet vibrato.








Les rubriques suivantes vous indiquent comment utiliser l'interface du V-Vocal pour traiter des données audio. Pour de plus amples informations sur l'ouverture et la gestion du V-Vocal dans SONAR, consultez [Clips V-Vocal](#)

Voici les différents éléments de l'interface :



## Description des éléments de l'interface

- **Mode d'édition** : sélectionnez le paramètre à éditer : hauteur, temps, formant ou dynamique.
- **Zoom** : glissez à partir du milieu pour effectuer un zoom continu, dans le sens horizontal ou vertical. Si vous maintenez la touche Maj enfoncée tout en glissant à partir du milieu, vous pouvez restreindre le zoom dans le sens horizontal ou vertical. Pour effectuer un zoom avant ou arrière par incréments, cliquez sur l'une des quatre flèches. Si vous double-cliquez au milieu, vous verrez le clip dans son ensemble.
- **DéfilementAuto** : l'affichage d'édition défile quand vous activez le DéfilementAuto.
- **Contrôle du formant** : le potentiomètre Suivi de hauteur vous permet d'augmenter ou de diminuer le formant en fonction de la hauteur. Le potentiomètre Décalage vous permet d'augmenter ou de diminuer le formant pour toute la phrase.
- **Modification de la hauteur**
  - **Boutons Clavier et Gamme** : le bouton clavier vous permet d'assigner les notes cibles ; un bouton bypass (B) est situé au dessus ou en dessous de chaque touche. Le bouton Gamme vous permet d'assigner les notes cibles par gamme : cliquez sur le bouton Gamme, puis sur

- Maj ou Min et enfin sur l'une des notes du clavier pour choisir la fondamentale de la gamme.
- Bouton Note : utilisez ce bouton pour définir le degré de modification de la hauteur. Cette fonction vous permet d'ajuster la hauteur sur les grilles de notes sélectionnées en augmentant ou en diminuant la hauteur des zones sélectionnées.
- Vibrato : définit l'ampleur du vibrato. Une valeur de 100 % correspond à une ampleur nulle.
- Sensibilité : il s'agit d'une commande de sensibilité contrôlant la modification des hauteurs instables, comme celles occasionnées par un portamento. Plus vous augmentez la valeur, plus la modification de hauteur est marquée.
- Indicateur cent : cet indicateur indique en temps réel le degré de modification de la hauteur en centièmes (+/- 100 centièmes).
- Ligne temporelle : elle vous offre un affichage graphique de la durée de lecture en temps.
- Sélectionner tonalité : définit les notes cible pour la modification de la hauteur. Chaque fois que vous cliquez sur une note, elle devient tour à tour rouge, grise ou bleue. Voici la signification de ces couleurs :
  - Bleue : sélectionnée
  - Grise : non sélectionnée
  - Rouge : bypassée
- Outil Flèche :  permet de sélectionner une zone d'édition et d'augmenter ou diminuer la hauteur de cette zone.
- Outil Ligne :  permet de définir la hauteur, le formant ou la dynamique en utilisant des lignes droites.
- Outil Crayon :  permet de tracer à main levée la hauteur, le formant et la dynamique.
- Outil Vibrato/LFO :  permet de créer ou d'éditer un vibrato ou un LFO dans la zone sélectionnée.
- Gomme :  permet de réinitialiser la zone sélectionnée à sa valeur d'origine.
- Outil Main :  permet de faire défiler l'affichage. Si vous utilisez cet outil dans la zone d'édition tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, vous pourrez zoomer.
- Rectangle de zoom :  permet de sélectionner la zone sur laquelle zoomer. Délimitez la zone sur laquelle vous désirez zoomer. Pour réafficher la zone dans son ensemble, double-cliquez.

Voir [Lire les clips V-Vocal](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Lire les clips V-Vocal

---

Pour lire les clips V-Vocal, cliquez sur les boutons situés en haut de l'interface du V-Vocal. En dehors de la lecture simple, vous pouvez revenir au début, ou bien muter ces clips, les lire en solo ou en boucle. Pour changer de position de lecture, cliquez sur la règle temporelle située en haut du graphique.

## Lire un clip V-Vocal

- Pour lire un clip V-Vocal, cliquez sur le bouton de lecture situé sur l'interface du V-Vocal ou appuyez sur la barre d'espace.
- Pour stopper la lecture, appuyez sur la barre d'espace ou cliquez sur le bouton Stop.
- Pour muter la piste sur laquelle se trouve le clip V-Vocal, cliquez sur le bouton M situé sur l'interface du V-Vocal.
- Pour lire en solo la piste sur laquelle se trouve le clip V-Vocal, cliquez sur le bouton S situé sur l'interface du V-Vocal.
- Pour revenir au début du clip V-Vocal, cliquez sur le bouton retour rapide situé sur l'interface du V-Vocal.
- Pour lire le clip V-Vocal en boucle, cliquez sur le bouton mode boucle situé sur l'interface du V-Vocal.
- Pour définir la position de lecture du clip V-Vocal, cliquez sur la ligne temporelle située en haut du graphique.

Voir [Édition de la hauteur](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Édition de la hauteur

Pour éditer la hauteur, vous devez d'abord appuyer sur le bouton Hauteur de la section mode d'édition. Voici une description de l'interface en mode d'édition de la hauteur :



- La ligne jaune représente la courbe de hauteur en cours d'édition et correspond à la hauteur telle que vous l'entendez.
- La ligne rouge représente la courbe de hauteur d'origine. Vous ne pouvez pas l'éditer.
- Le point vert est un nud. Ces nuds sont automatiquement assignés au début et à la fin de la zone en cours d'édition. Vous pouvez sélectionner la zone située entre ces nuds en cliquant sur le segment de ligne jaune qu'ils délimitent.
- La ligne blanche horizontale est la Hauteur centrale. La Hauteur centrale sert de référence quand vous augmentez ou diminuez le vibrato ou que vous modifiez la hauteur.

## Modifier la hauteur d'une zone sélectionnée

1. Utilisez l'outil Flèche pour sélectionner le segment de ligne jaune que vous désirez transposer (assurez-vous que le bouton Hauteur de la section mode d'édition est bien activé).

La zone sélectionnée devient bleue.

2. Déplacez la ligne jaune vers le haut ou vers le bas.

Des nuds apparaissent automatiquement quand vous modifiez la hauteur.

### Astuce :

- Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en faisant glisser votre curseur, la hauteur se calera sur la grille de modification de la hauteur. Si vous appuyez sur Maj tout en glissant, la hauteur sera modifiée par incréments de 100 centièmes.
- Vous pouvez également éditer la hauteur en faisant glisser un noeud vers le haut ou vers le bas.
- Pour annuler une opération d'édition, appuyez sur **Ctrl+Z**. Vous pouvez utiliser cette commande plusieurs fois afin d'annuler plusieurs opérations d'édition.

## Remarque concernant les modifications de hauteur

Pour rendre vos sons manipulés plus naturels, la clé est de bien utiliser les paramètres de la section Manipulation de hauteur : Note, Vibrato et Sensibilité. Les fonctions de chaque paramètre sont les

suivantes :

- Note : contrôle le rapport du décalage de hauteur pour le caler sur la note la plus proche dans la gamme. Pour une valeur de 100, chaque section est complètement transposée à la note de la gamme la plus proche.
- Vibrato : augmenter cette valeur revient à rétrécir la profondeur du vibrato. Pour une valeur de 100, le vibrato est complètement éliminé.
- Sensibilité : lorsque cette valeur augmente, la plage d'action de la modification de hauteur devient plus large.

Avec ces trois paramètres réglés à 100, vous obtenez un son métallique du genre « voix de robot ».

Les valeurs courantes par défaut sont :

- Remarque : 100
- Vibrato : 50
- Sensibilité : 100

Cette configuration donne un son un peu artificiel. Pour rendre la sonorité plus naturelle, nous vous suggérons les plages de réglage suivantes :

- Remarque : 70-100 ; mais attention à l'intonation.
- Vibrato : 0-20 ; commencez par 0, si vous voulez rester proche de l'original.
- Sensibilité : 20-30 ; à ajuster en fonction des données.

Ces suggestions de réglage ne sont qu'un exemple. Différents types de données audio pourront nécessiter des réglages différents.

Essayez en plus de jouer sur le paramètre Suivre la hauteur dans la section Contrôle des formants :

- Choisissez une valeur proche de 100 pour une subtile correction de hauteur.
- Plus vous vous rapprochez de 0, plus le phrasé sera modifié.

## Dessiner des modifications de hauteur à main levée

1. Cliquez sur l'outil Crayon.
2. Dessinez une courbe sur le graphique.

## Tracer des modifications de hauteur en lignes droites

1. Cliquez sur l'outil Ligne.
2. Tracez une ligne sur le graphique.

## Modifier la hauteur

1. Sélectionnez la zone que vous désirez modifier à l'aide de l'outil Flèche.
2. Sélectionnez les notes auxquelles vous désirez placer la zone sélectionnée en cliquant sur les touche du Clavier. Les notes sélectionnées deviennent bleu clair. Les notes non sélectionnées sont bleu foncé. Quand vous appuyez sur le bouton Modifier, la hauteur de la zone sélectionnée s'aligne sur celle spécifiée par les touches bleu clair du clavier. Vous pouvez également cliquer sur les noms de notes du champ Sélectionner hauteur. Les noms de notes en bleu clair sont sélectionnés, ceux en gris ne sont pas sélectionnés et ceux en rouge sont bypassés.

**Remarque :** pour afficher d'autres octaves, faites glisser la barre de défilement vertical située du côté droit du graphique.

3. Définissez le degré de modification de la hauteur en réglant le potentiomètre Note. 100 centièmes équivalent à un demi-ton. Vous pouvez par exemple commencer entre 70 et 100.
4. Si la zone que vous avez sélectionnée est soumise à une hauteur instable, telle que celle obtenue à l'aide d'un portamento, vous pouvez régler le potentiomètre Sensibilité, afin d'ajuster l'ampleur de la modification de hauteur. Plus vous augmentez la valeur, plus la modification de hauteur est marquée. Vous pouvez commencer à 30. Si la sélection est soumise à un vibrato, essayez entre 0 et 30.
5. Cliquez sur le bouton Modifier. La hauteur de la zone sélectionnée s'aligne sur les notes cibles

(les touches bleu clair du clavier).

### Aligner les hauteurs sur une gamme

1. Utilisez l'outil Flèche pour sélectionner la zone dont vous désirez modifier la hauteur.
2. Cliquez sur le bouton Gamme afin de l'activer (il devient bleu clair).
3. Cliquez sur le bouton Maj ou Min pour sélectionner une gamme majeur ou mineur.
4. Cliquez sur une note du Clavier pour sélectionner la fondamentale de la gamme.

Les notes de la gamme que vous avez sélectionnées deviennent bleu clair sur le Clavier.

5. Cliquez sur le bouton Modifier.

La zone sélectionnée s'aligne sur les notes bleu clair du clavier.

### Restaurer la hauteur d'origine

- Utilisez l'outil Gomme et faites-le glisser sur une zone. La zone sur laquelle vous avez glissé revient à sa hauteur d'origine.

### Appliquer un vibrato

1. Cliquez sur l'outil Vibrato/LFO.
2. Déplacez votre curseur à l'endroit où vous désirez que le vibrato commence.

Le curseur affiche une icône de vibrato : .

3. Glissez vers la droite pour définir la longueur du segment à traiter.

### Éditer un vibrato

1. Déplacez l'outil Vibrato/LFO sur le segment de vibrato que vous désirez éditer.

Le curseur affiche une icône en forme de double flèche : .

2. Faites glisser le segment de vibrato dans le sens vertical pour éditer l'amplitude et dans le sens horizontal pour éditer la fréquence.

### Astuce

:

- Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en glissant, l'édition se limitera à l'amplitude.
- Si vous maintenez la touche Maj enfoncée tout en glissant, l'édition se limitera à la fréquence.

### Appliquer un fondu d'entrée au vibrato

1. Survolez le début d'un segment de vibrato avec l'outil Vibrato/LFO.

Le curseur affiche une icône de fondu d'entrée : .

2. Faites glisser le segment de vibrato vers la droite pour définir la longueur du fondu d'entrée.

Voir [Édition temporelle](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Édition temporelle

---

Le bouton Temps de la section mode d'édition doit être activé pour que vous puissiez procéder à une édition temporelle à l'aide du V-Vocal.

## Édition temporelle

1. Assurez-vous que le bouton Temps est bien activé.
2. Placez l'outil Flèche dans la partie centrale (dans le sens vertical) du graphique. Quand le curseur prend la forme d'une double flèche, cliquez aux endroits où vous désirez que la durée d'origine soit respectée. Une ligne verticale verte apparaît à chaque endroit où vous avez cliqué.
3. Vous pouvez maintenant ajouter de nouvelles lignes vertes entre celles qui sont déjà là.
4. Faites glisser ces nouvelles lignes vers la gauche ou vers la droite pour réduire ou élargir chaque zone.

## Astuce

:

- Pour déplacer toutes les lignes consécutives d'une distance égale, maintenez la touche Ctrl enfoncée pendant que vous déplacez votre curseur.
- Pour effacer des lignes, faites glisser l'outil Gomme sur une zone. Les durées éditées seront réinitialisées dans les zones où vous aurez gommé les lignes.

Voir [Édition des formants](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Édition des formants

Sans entrer dans les détails, on pourrait dire que les formants sont des sons de voyelles. Le bouton Formant de la section mode d'édition doit être activé pour que vous puissiez éditer les formants à l'aide du V-Vocal.

Voici une illustration de l'interface du V-Vocal en mode formant :



La ligne rouge représente la ligne de formant sur le graphique. Les points rouges affichés sur la ligne sont des nuds.

## Modifier le formant d'une zone

1. Utilisez l'outil Flèche pour sélectionner la zone que vous désirez modifier.
2. Faites glisser vers le haut ou vers le bas la ligne rouge dans cette zone.

Quand vous déplacez cette ligne rouge, des nuds se créent automatiquement au début et à la fin de la zone sélectionnée. Vous pouvez déplacer ces nuds pour créer des courbes différentes.

### Astuce

:

- Si vous double-cliquez sur la ligne rouge dans une zone sélectionnée, des nuds apparaîtront là où vous avez cliqué, ainsi qu'au début et à la fin de la zone sélectionnée.
- L'outil crayon vous permet de dessiner une courbe à main levée.
- Vous pouvez appliquer un LFO à la zone sélectionnée en déplaçant la ligne rouge vers le haut ou vers le bas avec l'outil Vibrato. Pour définir la fréquence de ce LFO, faites glisser votre curseur vers la gauche ou vers la droite.
- Pour réinitialiser des segments de cette ligne rouge, utilisez l'outil Gomme.
- Vous pouvez augmenter ou diminuer le formant de toute la phrase en réglant le potentiomètre Décalage.

## Lier la ligne de formant et la ligne de hauteur

- Pour augmenter ou diminuer le formant en même temps que la hauteur, réglez le potentiomètre Suivi de hauteur. Pour visualiser à la fois la hauteur et les formants, faites un clic droit sur le graphique et sélectionnez **Vue - Hauteur** dans le menu contextuel qui s'affiche.

Voir [Edition de la dynamique](#)



---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition de la dynamique

---

L'édition de la dynamique suit les mêmes principes que l'édition des formants, à ceci près que la dynamique est représentée par une ligne jaune et que vous devez activer le bouton Dynamique dans la section mode d'édition (et non le bouton Formant).

Voir [Menu contextuel](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Menu contextuel

---

Faites un clic droit sur le graphique afin d'ouvrir le menu contextuel du V-Vocal.

Ce menu vous propose les commandes suivantes :

- Annuler : cette commande vous permet d'annuler la dernière opération d'édition que vous avez effectuée. Vous pouvez l'utiliser plusieurs fois d'affilée pour annuler toute une série d'opérations d'édition, à commencer par la dernière effectuée.
- Rétablir : cette commande vous permet de rétablir une opération d'édition annulée à l'aide de la commande Annuler.
- Sélectionner tout : cette commande vous permet de sélectionner toute la phrase. Pour désélectionner une sélection, cliquez en dehors de la forme d'onde.
- Afficher : utilisez cette commande et les options de son sous-menu pour masquer ou afficher la forme d'onde de la phrase (option **Onde** dans le sous-menu), la représentation graphique de sa hauteur (**Hauteur**), la ligne de son formant (**Formant**) ou sa ligne dynamique (**Dynamique**).
- Grouper nuds : supprime les nuds présents dans la zone sélectionnée.
- Mode de détection de la hauteur : technique permettant de redéterminer la hauteur centrale (la ligne blanche horizontale) du LFO ou du vibrato. Après avoir sélectionné la zone à redéterminer, choisissez l'une des options suivantes dans les sous-menus.
  - Standard 1 : en général, vous ne devriez pas avoir besoin de choisir cette option, car c'est elle qui sert à détecter la hauteur au moment de la création du clip V-Vocal. Si vous décidez d'employer une autre technique, mais changez d'avis par la suite, vous pouvez appliquer Standard 1 pour recréer les données d'origine.
  - Standard 2 : c'est la technique générale de détection de hauteur qui donne souvent de meilleurs résultats sur les styles comportant des vibratos accentués.
  - Vibrato profond : technique spéciale de détection de hauteur adaptée aux phrases musicales qui intègrent un important vibrato ; cette méthode tend à allonger les fréquences centrales, mais elle peut détecter une série de plusieurs notes comme une seule note.
  - Précision : technique spéciale qui permet une détection de très haute précision de la hauteur des phrases; cette méthode détecte les fréquences centrales avec une précision optimale pour les styles contenant de rapides variations de hauteur. Par contre, elle peut parfois diviser une même section de vibrato en plusieurs hauteurs.
- Type de crayon LFO -- sélectionne le type d'ondes de vibrato créées par l'outil vibrato.

Voir [Raccourcis clavier](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Raccourcis clavier

Le tableau suivant regroupe les raccourcis clavier du V-Vocal :

Commande...	Raccourci...
Outil Flèche	S
Outil Ligne	L ou touche Maj enfoncée avec l'outil Crayon
Outil Crayon	D
Outil Vibrato/LFO	V
Outil Gomme	E
Outil Main	B
Outil Zoom	Z
Annuler zoom	U
Rétablir zoom	Maj+U
Zoom vertical	Ctrl+Flèche montante/descendante
Zoom horizontal	Ctrl+Flèche gauche/droite
Ajuster toute la zone à la fenêtre	Maj+F
Ajuster contenu dans le sens vertical	F
Mode d'édition de la hauteur	1
Mode d'édition temporelle	2
Mode d'édition du formant	3
Mode d'édition dynamique	4
Passer d'un mode à l'autre	Maj+Flèche gauche/droite
Lecture/Arrêt	Barre d'espace
Retour rapide	R
Bypass	B
DéfilementAuto	A
Boucle M/A	\
Annuler	Ctrl+Z
Rétablir	Ctrl+Maj+Z
Annuler le déplacement	Échap
Sélectionner tout	Ctrl+A
Sélectionner aucun	Ctrl+Maj+A

Réinitialiser la sélection aux paramètres par défaut	Supprimer
Lire piste en solo	/
Afficher/Masquer forme d'onde en mode d'édition de la hauteur	Maj+W
Aller à/Centrer curseur	G
Faire défiler vers le haut ou vers le bas	Flèche montante/descendante ; Page préc./suiv.
Faire défiler vers la gauche ou vers la droite	Flèche gauche/droite

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

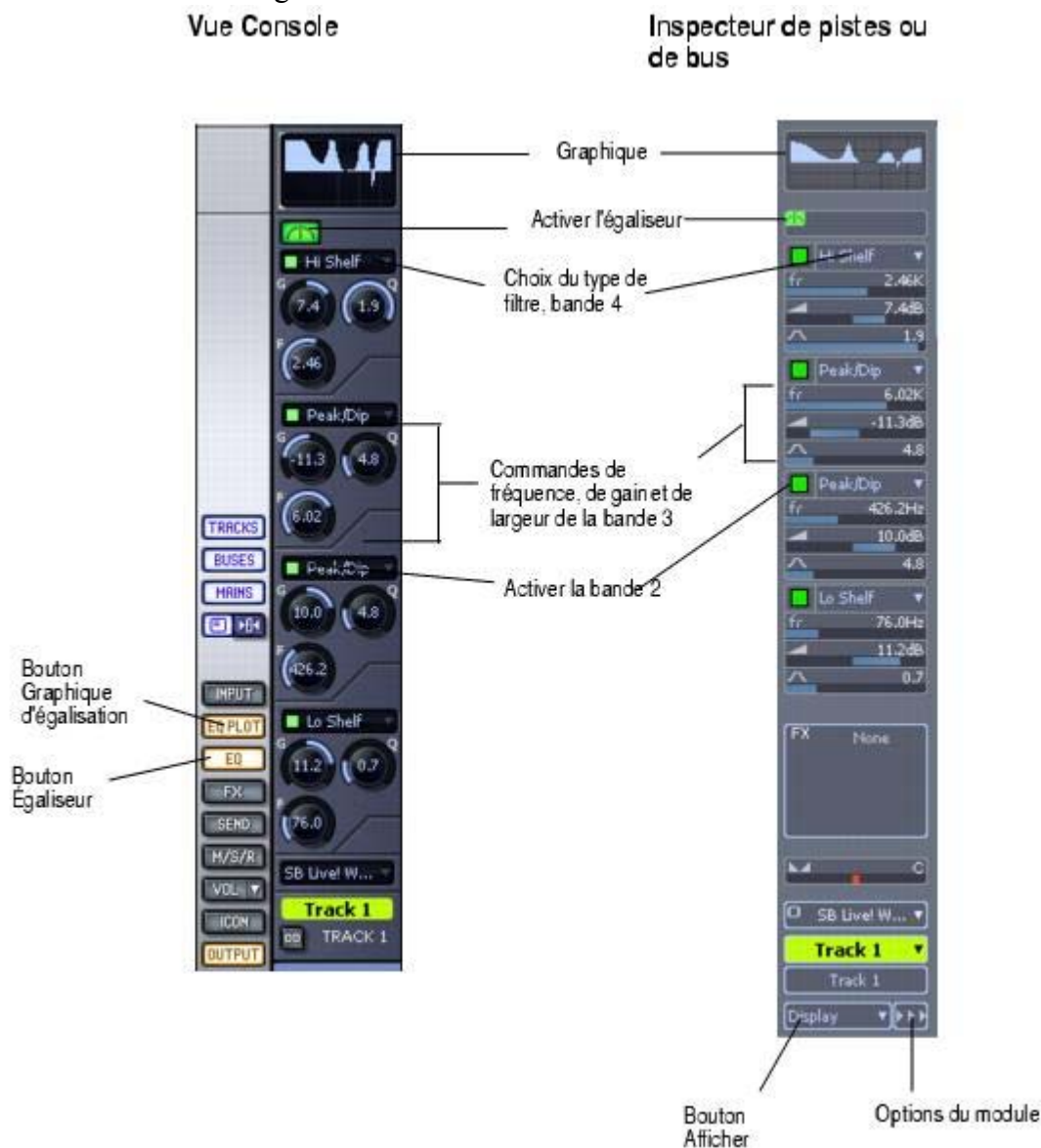
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation de l'égaliseur par piste

SONAR inclut un égaliseur à quatre bandes, inséré par défaut sur chaque piste audio. Vous pouvez régler ces égaliseurs dans la vue Console et dans l'inspecteur de pistes. Vous pouvez choisir de masquer l'égaliseur, de masquer sa représentation graphique, de n'afficher qu'une bande ou d'afficher les quatre bandes.

Voici une illustration de l'égaliseur et de ses commandes :



Utilisation :

## Afficher ou masquer les égaliseurs de toutes les pistes audio

- Dans la vue Console, cliquez sur le bouton EQ. Dans l'inspecteur de pistes ou de bus, cliquez sur le bouton Afficher, puis sur EQ.

## Afficher les commandes d'une seule bande ou des quatre bandes à la fois

- Dans la vue Console, faites un clic droit sur le bouton EQ et choisissez les options voulues. Dans l'inspecteur de pistes ou de bus, cliquez sur le bouton Options du module, choisissez **EQ** et **Graphique**, puis choisissez les options voulues.

## Activer ou désactiver l'égaliseur d'une piste ou d'un bus

- Cliquez sur le bouton Activer l'égaliseur.

## Activer ou désactiver une bande

- Cliquez sur le bouton Activer/Désactiver la bande, situé au dessus des commandes de chacune des bandes.

## Sélectionner le type de filtre pour chaque bande

- Cliquez sur le menu Type de filtre et choisissez un type de filtre.

## Régler la fréquence, le gain et la largeur de chaque bande

- Dans l'inspecteur de pistes ou de bus, dans la bande de vous souhaitez configurer, déplacez les curseurs de fréquence (icône f), de gain (icône triangulaire) ou de largeur (icône Q) vers la gauche ou vers la droite. Dans la vue Console, faites tourner les boutons correspondant à chaque paramètre. Des infobulles s'affichent pour chaque commande.

## Masquer ou afficher le graphique

- Dans la vue Console, cliquez sur le bouton Graphique. Dans l'inspecteur, cliquez sur le bouton Afficher, puis sur **Graphique**.

## Modifier la résolution du graphique

- Dans la vue Console, faites un clic droit sur le bouton Graphique et choisissez les options souhaitées. Dans l'inspecteur, cliquez sur le bouton Options du module, choisissez **EQ** et **Graphique**, puis choisissez les options voulues.

## Ouvrir l'interface de l'égaliseur

- Double-cliquez sur le graphique.

## Désactiver les bandes 5 et 6

- Si vous utilisez les bandes 5 et/ou 6, vous pouvez désactiver ces bandes en faisant un clic droit sur le graphique et en choisissant **Réinitialiser les paramètres d'égalisation masqués**.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Appliquer des effets audio

---

Vous pouvez appliquer des effets audio de manière destructive sur une ou plusieurs pistes. Si les effets audio insérés sur une piste vous plaisent, vous pouvez les appliquer sur la piste de manière destructive. En appliquant les effets à une piste, vous pouvez libérer des ressources qui vous permettent d'insérer de nouvelles pistes ou d'autres effets bin.

## Appliquer plusieurs effets audio en différé

1. Ajoutez un ou plusieurs effets audio sur une ou plusieurs pistes dans la vue Pistes ou Console.
2. Dans la vue Pistes, sélectionnez les pistes ou les clips que vous souhaitez traiter.
3. Sélectionnez **Traitements - Appliquer les effets audio**.

La boîte de dialogue Appliquer les effets audio s'ouvre à l'écran.

4. Si désiré, sélectionnez l'option Supprimer effet après application.
5. Cliquez sur OK.

Si vous ne supprimez pas les effets après leur application, ils restent actifs.

## Consommation CPU des effets audio

Le nombre d'effets audio en temps réel pris en charge par votre ordinateur dépend du nombre de pistes audio dans votre projet, du nombre et du type d'effets utilisés, ainsi que des caractéristiques (notamment le type et la vitesse) de votre processeur. Certains effets sollicitent davantage l'ordinateur que d'autres, et certains réglages (égalisation au sein d'une Reverb stéréo, par exemple) nécessitent plus de ressources processeur.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Application d'effets MIDI

---

Vous pouvez appliquer, de manière destructive, les effets MIDI insérés sur une piste. Vous pouvez ainsi tester différents effets MIDI avant de les appliquer définitivement sur vos pistes.

## Appliquer des effets MIDI de manière destructive

1. Dans la vue Pistes, sélectionnez les pistes ou les clips à traiter.
2. Sélectionnez **Traitements - Appliquer les effets MIDI**.
3. Si désiré, sélectionnez l'option Supprimer effet après application.
4. Cliquez sur OK.

Si vous ne supprimez pas les effets après leur application, ils restent actifs en lecture, même s'ils ont déjà été appliqués.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation des groupes de commandes

---

SONAR vous permet de grouper des faders, potentiomètres ou boutons dans les vues Pistes et Console. Un groupe est un ensemble de commandes associées, dont les mouvements sont liés. Exemple :

- Si vous groupez deux faders ou commandes de volume, ils se déplaceront en même temps quand vous modifierez l'un d'entre eux.
- Le fait de grouper quatre boutons Mute vous permet de muter simultanément les pistes 1 et 2 et de démuter les pistes 3 et 4, le tout à l'aide d'un simple clic sur le bouton Mute de la piste 1.

Dans les vues Console et Pistes, vous pouvez repérer les commandes groupées (boutons, potentiomètres, faders) par l'intermédiaire des témoins de couleur affichés sur les commandes de chaque groupe. Les commandes du groupe A sont signalées par un témoin rouge, celles du groupe B par un témoin vert, et ainsi de suite. Boutons, faders et potentiomètres peuvent être regroupés.

Lorsque vous regroupez plusieurs boutons, leur fonctionnement dépend de leur état au moment de la création du groupe.

- Ainsi, les boutons se trouvant dans le même état lors de la constitution du groupe s'activent ou se désactivent ensemble.
- Les boutons se trouvant dans un état opposé lors de la création du groupe resteront toujours dans des états opposés.

Si vous avez regroupé des boutons avec des potentiomètres ou des faders, l'état des boutons sera modifié lorsque les commandes ou les faders franchiront le milieu de leur course.

Vous disposez de plusieurs options supplémentaires. Il existe trois grands types de groupes : les groupes absolus, les groupes relatifs et les groupes personnalisés. Voici comment ils fonctionnent :

## Absolu

Dans un groupe absolu, toutes les commandes du groupe reprennent la même plage de réglage. Lorsque vous déplacez une commande du groupe, toutes les autres sont déplacées de la même valeur, dans la même direction. Par contre, il n'est pas nécessaire de faire démarrer les commandes au même niveau.

## Relatif

La plage de réglage des commandes du groupe n'est pas la même. Toutes les commandes du groupe ont la même valeur en un point précis : le point le plus bas pour les niveaux de départ auxiliaire, de retour auxiliaire et de volume, et zéro pour les commandes de panoramique.

## Personnalisé

Il peut parfois être utile de définir une relation plus complexe entre les différentes commandes d'un groupe. Exemple :

- Vous pouvez faire agir les commandes en sens inverse -- le fait de relever un fader abaisse l'autre (crossfade).
- Il est possible de grouper deux faders de volume sur le même volume maximum mais en leur permettant d'être abaissés différemment.
- Il est possible de régler deux faders d'un groupe sur la même plage de réglage tout en affectant une plage différente à un troisième fader du groupe.

Dans un groupe personnalisé, vous pouvez définir une plage de réglage spécifique pour chaque commande, en saisissant une valeur plancher et une valeur plafond. Lorsque l'une des commandes du groupe passe de sa valeur de départ à sa valeur de fin, les autres commandes du groupe sont également déplacées sur toute leur plage de réglage.

Une fois que vous avez constitué un groupe personnalisé, vous pouvez régler la position plancher et la position plafond de chaque commande à partir de la boîte de dialogue Paramètres du groupe ou du menu contextuel d'une commande du groupe.

### Remarque

: Par défaut, le gain relatif entre les commandes groupées qui contrôlent le gain est préservé. Si vous préférez que la position relative des commandes soit préservée sans tenir compte du gain relatif, vous pouvez modifier le comportement par défaut à l'aide d'une case dans la boîte de dialogue Propriétés du groupe.

### Ajouter une commande à un groupe

1. Faites un clic droit sur la commande.
2. Choisissez un groupe dans le sous-menu **Groupe**.

SONAR intègre alors la commande en question au groupe. Les commandes, potentiomètres et faders sont alors signalés par la couleur du groupe.

### Retirer une commande d'un groupe

1. Faites un clic droit sur la commande.
2. Choisissez **Retirer du groupe** dans le menu.

SONAR retire alors la commande en question du groupe et l'affiche dans une couleur neutre.

### Supprimer toutes les commandes d'un groupe

- Faites un clic droit sur une des commandes du groupe et choisissez **Effacer le groupe** dans le menu contextuel.

### Régler une commande indépendamment de son groupe

- Maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant la commande.

La commande reste intégrée au groupe et cette fonctionnalité est réactivée dès que vous relâchez la touche Ctrl.

### Sélectionner le type de groupe : relatif ou absolu

1. Faites un clic droit sur l'une des commandes du groupe et sélectionnez l'option **Gestionnaire de groupes** afin d'afficher la boîte de dialogue Gestionnaire de groupes.
2. Choisissez le type de groupe Absolu ou Relatif, puis cliquez sur OK.

C'est par ce moyen que SONAR détermine la plage de réglage des commandes du groupe.

### Créer un groupe personnalisé

1. Faites un clic droit sur l'une des commandes du groupe et sélectionnez l'option **Gestionnaire de groupes** pour afficher la boîte de dialogue Gestionnaire de groupes.
2. Sélectionnez le type de groupe Personnalisé. Les valeurs plancher et plafond de chaque commande s'affichent alors.
3. Pour modifier les valeurs plancher ou plafond d'une commande, cliquez sur la commande en question parmi celles de la liste, puis saisissez les valeurs désirées dans les champs Plancher et Plafond.
4. Pour inverser les valeurs plancher et plafond, cliquez sur le bouton Inverser.
5. Cliquez sur Fermer lorsque vous avez terminé.

C'est par ce moyen que SONAR détermine la plage de réglage des commandes du groupe.

### Régler la valeur de départ d'une commande

1. Placez la commande sur la valeur plancher désirée.
2. Faites un clic droit sur la commande.
3. Choisissez l'option **Valeur de départ = valeur courante**.

SONAR fixe alors la valeur de départ de la commande.

Les commandes **Valeur de départ = valeur courante** et **Valeur de fin = valeur courante**

permettent de définir la plage de réglage d'une commande quand les autres commandes du groupe passent de leur valeur de départ à leur valeur de fin. Il n'est pas nécessaire de définir un groupe comme « Personnalisé ». Pour créer un groupe personnalisé, il suffit de grouper des commandes, puis de fixer des valeurs plancher et plafond.

### Régler la valeur de fin d'une commande

1. Réglez la commande sur la valeur plafond souhaitée.
2. Faites un clic droit sur la commande.
3. Choisissez l'option **Valeur de fin = valeur courante**.

SONAR fixe alors la valeur de fin de la commande.

Les commandes **Valeur de départ = valeur courante** et **Valeur de fin = valeur courante** permettent de définir la plage de réglage d'une commande quand les autres commandes du groupe passent de leur valeur de départ à leur valeur de fin. Il n'est pas nécessaire de définir un groupe comme « Personnalisé ». Pour créer un groupe personnalisé, il suffit de grouper des commandes, puis de fixer des valeurs plancher et plafond.

Consultez également :

[Groupes rapides](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Groupes rapides

Vous pouvez créer un groupe temporaire (Groupe rapide) de commandes de pistes ou de bus en cliquant sur le sélecteur de tranche des pistes et des bus que vous souhaitez regrouper. Les commandes similaires des pistes ou des bus regroupés se déplaceront alors de façon synchronisée lorsque vous les ajusterez. Par exemple, si vous avez créé un groupe rapide comprenant une piste audio et une piste MIDI et que vous glissez le fader de volume de la piste MIDI, le fader de volume de la piste MIDI sera déplacé de la même manière. Si vous modifiez la vitesse de la piste MIDI, le gain de la piste audio sera également modifié.

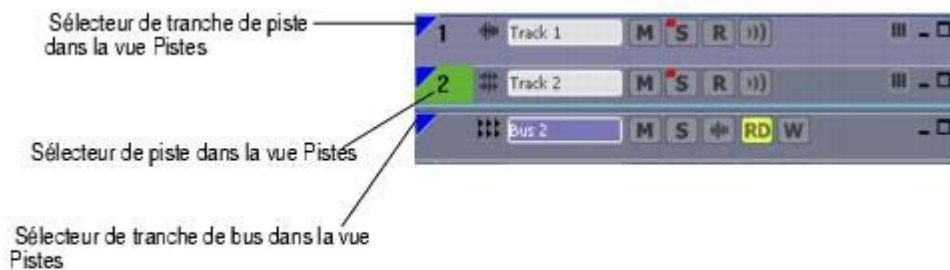
**Remarque :** Toutes les commandes ne peuvent pas être groupées ou groupées rapidement. Les commandes Entrée, Sortie, et Sélecteur de départ d'effets des pistes audio, ainsi que les commandes Entrée, Sortie, Canal, Banque, Patch, Position+ et Note+ des pistes MIDI ne peuvent être groupées (il est toutefois possible de leur affecter des valeurs identiques à l'aide de la commande **Piste - Propriétés - [nom de la propriété]**)).

Les autres caractéristiques à retenir concernant les Groupes rapides sont les suivantes:

- Vous ne pouvez utiliser qu'un seul Groupe rapide à la fois.
- Si une commande est rattachée à la fois au Groupe rapide et à un groupe permanent, c'est le Groupe rapide qui est prioritaire.
- Les commandes de pistes et de bus ne peuvent être dans un même Groupe rapide.

Dans la vue Pistes, les **sélecteurs de tranche**

sont situés dans le coin supérieur gauche du numéro de piste ou de bus. Dans la vue Console, ils se trouvent dans le coin supérieur gauche du nom de la piste ou du bus. Vous pouvez effectuer une sélection de pistes normale (sélection d'une piste et de toutes ses données MIDI ou audio) en cliquant n'importe où sur le numéro de la piste, hormis dans le coin supérieur gauche.





Vous pouvez transformer un Groupe rapide en groupe permanent en faisant un clic droit sur l'une des commandes groupées, puis en choisissant **Groupe - Enregistrer** dans le menu contextuel. Un groupe comprenant toutes les commandes de pistes ou de bus appartenant au même Groupe rapide que la commande sur laquelle vous avez effectué un clic droit est alors créé. Par exemple, si votre Groupe rapide comprend trois pistes audio, il vous suffit de faire un clic droit sur le fader de volume de l'une des pistes et d'enregistrer le groupe. Un groupe permanent associant les faders de volume des trois pistes est alors créé.

### Créer un Groupe rapide

- Sélectionnez les sélecteurs de pistes ou de bus des pistes ou des bus que vous voulez regrouper, en suivant l'une des trois méthodes suivantes:
  - Faites un Ctrl-clic sur les sélecteurs de tranche, si ceux-ci ne sont pas adjacents.
  - Cliquez sur un des sélecteurs de tranche puis faites un Maj-clic sur un autre sélecteur afin de sélectionner toutes les pistes et tous les bus qui se trouvent entre les deux.
  - Faites un Ctrl-clic sur tous les sélecteurs de tranche que vous souhaitez désélectionner.
  - Double-cliquez sur un sélecteur de tranche pour sélectionner toutes les pistes et tous les bus.

### Supprimer toutes les commandes d'un Groupe rapide

- Cliquez sur un sélecteur de tranche, qu'il soit inclus ou non dans un groupe.

Ou

- Faites un clic droit sur une des commandes du groupe et choisissez **Effacer le groupe** dans le menu contextuel.

### Transformer un Groupe rapide en groupe permanent

1. Dans votre Groupe rapide, faites un clic droit sur le type de commande que vous souhaitez regrouper (volume, par exemple), afin d'ouvrir le menu contextuel.
2. Sélectionnez **Groupe - Enregistrer** dans ce menu contextuel.

La boîte de dialogue Attributs du groupe s'affiche à l'écran.

3. Saisissez un nom pour le groupe et choisissez une couleur, puis cliquez sur OK.

Si vous faites un clic droit sur une commande pour afficher à nouveau le menu contextuel, le nom de votre nouveau groupe apparaît dans le menu Groupe. Vous pouvez ajouter d'autres commandes à ce groupe en faisant un clic droit sur la commande, puis en sélectionnant le groupe dans le menu contextuel. Vous pouvez choisir la couleur par défaut des Groupes rapides à partir de la boîte de dialogue

Configurer les couleurs (**Options - Couleurs**)

).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation de la télécommande

Cette rubrique explique comment assigner les potentiomètres et curseurs d'un contrôleur MIDI aux paramètres de certaines pistes. Si vous possédez un contrôleur/surface disposant de groupes de faders (Tascam US-428 ou CM Labs MotorMix, par exemple) consultez le paragraphe « Utilisation de périphériques externes » dans l'aide en ligne.

SONAR vous permet de contrôler les potentiomètres, boutons et curseurs des vues Pistes et Console par le biais d'un périphérique MIDI. Vous pouvez ainsi :

- Muter le signal d'une piste à l'aide d'une touche de votre clavier
- Moduler le niveau de départ auxiliaire au moyen de la molette de Pitch Bend
- Définir le volume général par l'intermédiaire de messages NRPN
- Empêcher SONAR de transmettre des messages de contrôleurs à votre périphérique MIDI.
- Enregistrer l'automation à partir d'un contrôleur externe

Si vous activez le contrôle à distance d'une commande appartenant à un groupe, tous les autres membres du groupe seront également contrôlés à distance.

Les types de messages MIDI chargés de piloter les commandes de SONAR peuvent être configurés dans la boîte de dialogue Télécommande. Voici les options proposées :

Options de message...		Effet sur les boutons...		Effet sur les curseurs et les potentiomètres...
Aucun		Pas de télécommande		Pas de télécommande
Note On		Inverse l'état du bouton		Fait passer alternativement le curseur/potentiomètre en position minimum/maximum
Note On/Off		Inverse l'état du bouton à la réception d'un message Note On. L'état du bouton est à nouveau inversé à la réception d'un message Note Off.		Le curseur/potentiomètre passe à sa valeur maximale à la réception d'un message Note On, et à sa valeur minimale à la réception d'un message Note Off.
Contrôleur		Non disponible		Le curseur/potentiomètre se cale sur la valeur du contrôleur
Molette		Non disponible		Le curseur/potentiomètre se cale sur la valeur de la molette. La plage de valeurs



				d'origine (-8,192 à 8,191) est convertie en une plage de 128 valeurs (0 à 127).
RPN		Non disponible		Le curseur/potentiomètre se cale sur la valeur du message RPN. La plage de valeurs d'origine (0 à 16383) est convertie en une plage de 128 valeurs (0 à 127)
NRPN		Non disponible		Le curseur/potentiomètre se cale sur la valeur du message NRPN. La plage de valeurs d'origine (0 à 16383) est convertie en une plage de 128 valeurs (0 à 127).

### Configurer la télécommande d'un potentiomètre, d'un bouton ou d'un fader

1. Faites un clic droit sur la commande de votre choix et sélectionnez l'option Télécommande dans le menu qui s'affiche.
2. Choisissez le mode de télécommande que vous souhaitez (voir tableau ci-dessus).
3. Si nécessaire, sélectionnez la note ou le contrôleur.
4. Réglez le champ Canal MIDI sur le canal de sortie utilisé par le contrôleur.
5. Cliquez sur OK.

Vous pouvez dès lors moduler la commande à partir de votre périphérique MIDI. Si vous cliquez sur le bouton Écriture de l'automation sur la tranche de la piste sur laquelle vous enregistrez, vous pouvez enregistrer les mouvements des potentiomètres et des faders du contrôleur externe. Veillez à ce que le bouton Écriture de l'automation soit activé dans la barre d'outils Automation.

### Désactiver la télécommande

- Faites un clic droit sur la commande, puis choisissez l'option **Désactiver la télécommande** dans le menu contextuel.

### Filtrer les données de contrôleur transmises par SONAR à votre périphérique MIDI

- Faites un clic droit sur les potentiomètres ou faders de SONAR qui envoient des données de contrôleur indésirables à votre périphérique MIDI, puis sélectionnez l'option **Désactiver la commande** dans le menu contextuel.

Consultez :

[Utilisation de l'option Acquérir](#)

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation de l'option Acquérir

---

L'option Acquérir de la boîte de dialogue Télécommande vous permet d'assigner un paramètre de SONAR à un potentiomètre ou un fader de votre contrôleur MIDI.

## Assigner une commande à l'aide de l'option Acquérir

1. Dans la vue Pistes ou Console, faites un clic droit sur le paramètre à assigner et choisissez l'option **Télécommande** dans le menu qui s'affiche.
2. Déplacez un potentiomètre ou un fader sur votre contrôleur MIDI.
3. Cliquez ensuite sur le bouton Acquérir de la boîte de dialogue Télécommande, puis cliquez sur OK.

Le paramètre de SONAR est désormais assigné au potentiomètre ou au fader de votre contrôleur.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Conversion sur pistes

---

## La commande **Edition - Convertir sur pistes**

vous permet de créer un prémixage d'une ou plusieurs pistes audio. Un prémixage correspond à un regroupement des signaux de plusieurs pistes sur une piste mono ou stéréo, ou sur plusieurs pistes mono. Les caractéristiques des différentes pistes prémixées (volume, panoramique, effets) sont conservées. Si vous effectuez une conversion de pistes routées vers un bus surround (SONAR Producer uniquement), vous pouvez les convertir sur autant de pistes mono qu'il y a de canaux surround. Pour ce faire, choisissez l'option Canaux séparés dans le champ Format de canal de la boîte de dialogue Conversion sur pistes, puis sélectionnez un bus surround dans le champ Catégorie source. Les pistes issues du prémixage sont des pistes comme les autres. Vous pouvez les éditer, appliquer des effets, les copier vers un autre projet, etc. Les pistes audio d'origine ayant servi au prémixage n'étant pas supprimées, elles peuvent être archivées et réutilisées ultérieurement.

**Remarque :** Il est possible de définir la résolution de toutes les opérations de rendu (conversion, application d'effets et figé) à partir du champ Résolution de rendu que vous pouvez trouver sous l'onglet Données audio de la boîte de dialogue Options globales (commande **Options - Global**). La valeur par défaut, 32, est celle qui convient dans la plupart des situations. Pour de plus amples détails, voir [Résolutions de rendu audio](#)

## La commande **Edition - Convertir sur pistes**

effectue le traitement en différé. Autrement dit, vous pouvez vous en servir pour mixer des pistes trop riches ou trop complexes pour être lues en temps réel sur votre machine.

Quelques raisons pour utiliser la commande **Edition - Convertir sur pistes**

:

- Le mixage est trop complexe pour être lu en temps réel. La commande **Edition - Convertir sur pistes** permet de créer le bon mixage et de stocker le résultat sur une ou plusieurs nouvelles pistes.
- Vous manquez de ressources CPU pour les effets en temps réel. La commande **Edition - Convertir sur pistes** permet de prémixer certaines des pistes traitées par des effets en temps réel, ce qui soulage l'ordinateur lors de la lecture.

Si vous effectuez le prémixage sur des pistes où se trouvent déjà des données, les nouveaux événements viennent s'ajouter à ceux existants, sans pour autant les effacer.

## Effectuer un mixage final des pistes audio (conversion sur piste)

1. Réglez le volume, le panoramique, les effets et l'automation des pistes exactement comme vous le souhaitez.
2. Sélectionnez les pistes ou les clips à mixer.
3. Si vous souhaitez intégrer les effets dans le fichier, sélectionnez le projet sur la longueur de la piste la plus longue en y ajoutant une mesure supplémentaire, afin de laisser les effets se terminer de manière naturelle.
4. Ouvrez la boîte de dialogue Convertir sur pistes en sélectionnant **Edition - Convertir sur pistes**.
5. Sélectionnez ensuite la première piste de destination du mixage audio final.
6. Si vous avez enregistré un preset de configuration pour la boîte de dialogue Convertir sur pistes, sélectionnez-le dans la fenêtre Presets.
7. Dans le champ Catégorie source, sélectionnez la source que vous souhaitez utiliser pour effectuer votre conversion sur piste. Vous disposez des options suivantes :
  - Pistes : sélectionnez cette option pour créer une piste pour chacune des pistes sélectionnées dans le champ Bus/Pistes source. Chaque piste sélectionnée générera une nouvelle piste

mono, stéréo ou encore deux nouvelles pistes mono (option Canaux séparés), selon l'option configurée dans le champ Format de canal.

- Bus : sélectionnez cette option pour créer une piste pour chacun des bus sélectionnés dans le champ Bus/Pistes source. Chaque bus sélectionné générera une nouvelle piste mono, stéréo ou encore deux à huit nouvelles pistes mono (option Canaux séparés), en fonction du bus (stéréo ou surround) et de l'option configurée dans le champ Format de canal.
  - Sorties principales : sélectionnez cette option pour créer des pistes différentes pour chacune des sorties principales sélectionnées dans le champ Bus/Pistes source. Chaque sortie principale sélectionnée générera une nouvelle piste mono, stéréo ou encore deux à huit nouvelles pistes mono (option Canaux séparés), en fonction de la sortie (stéréo ou surround) et de l'option configurée dans le champ Format de canal.
  - Mixage complet-sélectionnez cette option pour convertir la totalité de vos pistes vers une piste mono, stéréo, ou vers deux à huit nouvelles pistes mono (option Canaux séparés), en fonction de la sortie (stéréo ou surround) et de l'option configurée dans le champ Format de canal.
8. Choisissez un format de canal : cela correspond au type de pistes à créer lors de la conversion.
  9. Sélectionnez les bus ou les pistes source.
  10. Sélectionnez le type de dithering que vous voulez utiliser pour la conversion, ou choisissez Aucun.
  11. Dans le champ Éléments à inclure, sélectionnez les éléments à intégrer dans le mixage final. Pour exclure les pistes mutées et/ou inclure uniquement les pistes en écoute solo, cochez l'option Mute/Solo. Vérifiez que l'option Conversion rapide est sélectionnée. Dans le cas contraire, le processus de conversion prendra autant de temps que la lecture en temps réel de la piste sélectionnée. Généralement, il est conseillé de cocher la case Moteur de mixage 64 bits. Cette option vous permet d'activer provisoirement le moteur de mixage 64 bits lorsque vous convertissez vos pistes. La conversion est de meilleure qualité, et les ressources de votre ordinateur ne sont pas monopolisées pendant le reste de votre session.

**Remarque :** Si vous avez inséré un synthétiseur sur une piste ou sur un bus, n'oubliez pas de cocher l'option Effets piste, afin d'inclure les synthés insérés sur des pistes, et l'option Effets bus pour inclure les synthés insérés sur des bus. **Remarque :** Si vous ne cochez pas l'option Automation des pistes, les réglages de volume et de panoramique des pistes exportées seront ignorés. Les données audio de la piste seront exportées au volume actuel de la piste, avec un panoramique centré. Si vous ne cochez pas l'option Automation des clips, tous les réglages de gain seront ignorés lors de l'exportation.

11. Si vous souhaitez enregistrer vos réglages dans un preset, saisissez un nom dans la fenêtre Presets, puis cliquez sur l'icône représentant une disquette, située à côté de la fenêtre Presets.

12. Cliquez sur OK.

SONAR mixe alors les données audio et crée une ou plusieurs pistes dans le projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Préparation à la création d'un CD audio

---

Vous pouvez créer un CD audio à partir de fichiers Wave (extension .wav) sur une durée pouvant aller jusqu'à 74 ou 80 minutes (selon le type de CD enregistrable dont vous disposez). Si vos projets ne contiennent que des signaux audio, vous pouvez simplement mixer le tout vers un fichier Wave stéréo. Si vos projets comportent des données MIDI, vous devez d'abord convertir les pistes MIDI en pistes audio. Une fois que vous disposez de tous les fichiers Wave que vous désirez inclure dans votre CD, vous êtes prêt à graver le CD. Si contrairement à la plupart des graveurs de CD, le vôtre n'a pas été fourni avec un logiciel de gravure, vous devrez vous en procurer un. Pyro, de Cakewalk est un bon exemple. Pour télécharger une démo gratuite de Pyro, visitez le site Web de Cakewalk.

Pour obtenir une procédure détaillée, consultez :

[Exporter des données audio vers un fichier Wave](#)

[Conversion des données MIDI en audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Préparation des données audio à la distribution

La commande **Fichier - Exporter - Audio** exporte votre projet sous la forme d'un ou plusieurs fichiers que vous pouvez enregistrer sur CD, mettre à disposition sur Internet, ou expédier par courrier électronique. En outre, SONAR Producer vous permet d'exporter des fichiers encodés en surround (voir [Exportation de mixages surround](#)). Vous avez le choix entre les formats d'exportation suivants :

Format...		Définition...
Wave (les fichiers surround au format Wave ne sont pris en charge que par SONAR Producer)		Format audio numérique standard utilisé sous Windows pour la gravure de CD. Les fichiers Wave portent l'extension .wav
Windows Media Advanced Streaming Format (y compris Windows Media Pro; les fichiers surround sont uniquement pris en charge par SONAR Producer)		Format audio numérique compressé conçu pour la diffusion en streaming sur Internet. Ces fichiers portent l'extension .wma.
MP3		Format audio numérique très compressé permettant un téléchargement rapide sur Internet. Ces fichiers portent l'extension .mp3. L'encodeur MP3 fourni avec SONAR est proposé en version d'évaluation limitée dans le temps. La version complète est disponible en téléchargement sur le site <a href="http://www.cakewalk.com">www.cakewalk.com</a> .
OMF		L'Open Media Format, créé par AVID Technology, est conçu pour transférer un projet vers d'autres applications ou plateformes. Les fichiers OMF conservent pistes, positions de clip, éditions élastiques et d'autres attributs du projet, en fonction de l'application qui crée ou lit le fichier OMF.

Si votre matériel audio est configuré pour une lecture stéréo, les fichiers Wave seront créés en stéréo; s'il est configuré pour une lecture mono, les fichiers Wave seront créés en mono.

## Exporter des données audio vers un fichier Wave

1. Réglez le volume, le panoramique, les effets et l'automation des pistes exactement comme vous le souhaitez.

2. Si vous souhaitez que seule une partie des pistes soit prise en compte dans le fichier, sélectionnez les clips en question. Si vous ne sélectionnez aucun clip, tous les clips seront sélectionnés.
3. Si vous souhaitez intégrer les effets dans le fichier, sélectionnez le projet sur toute la longueur de la piste la plus longue, et sélectionnez une mesure supplémentaire. Vous laisserez ainsi les effets se terminer de manière naturelle.
4. Sélectionnez **Fichier - Exporter - Audio**. Vous accédez alors à la boîte de dialogue Exporter vers un fichier audio.
5. Dans le champ Regarder dans, sélectionnez un dossier de destination.
6. Donnez un nom au futur fichier.
7. Sélectionnez l'une des options suivantes dans la liste déroulante Fichiers de type :
  - Riff Wave : sélectionnez ce type de fichier si vous voulez exporter vers un fichier Wave standard ou si vous exportez un projet surround au format Wave.
  - Broadcast Wave : sélectionnez ce format si vous souhaitez créer un fichier Broadcast Wave (consultez la description ci-dessous).
8. Dans le champ Catégorie source, sélectionnez l'une des options suivantes:
  - Pistes : sélectionnez cette option pour créer un fichier différent pour chacune des pistes sélectionnées dans le champ Bus/Pistes source.
  - Bus : sélectionnez cette option pour créer un fichier différent pour chacun des bus sélectionnés dans le champ Bus/Pistes source.
  - Sorties principales : sélectionnez cette option pour créer un fichier différent pour chacune des sorties principales sélectionnées dans le champ Bus/Pistes source.
  - Mixage complet : sélectionnez cette option pour créer un seul fichier pour l'ensemble du mixage, sauf si vous exportez un mixage surround et que l'option Canaux séparés est sélectionnée dans le champ Format de canal.
9. Dans le champ Bus/Pistes source, sélectionnez les bus ou les pistes que vous souhaitez utiliser en tant que source pour créer votre mixage. Si vous sélectionnez Pistes dans le champ Catégorie source, vous ne pourrez sélectionner que des pistes dans le champ des sources.
10. Dans le champ Format de canal, sélectionnez l'une des options suivantes:
  - Stéréo : toutes les pistes et tous les clips exportés sont mixés vers un ou plusieurs fichiers stéréo.
  - Mono : toutes les pistes et tous les clips exportés sont mixés vers un ou plusieurs fichiers mono.
  - Canaux séparés : toutes les pistes et tous les clips exportés sont mixés vers des fichiers mono séparés.
  - Multicanal : toutes les pistes exportées sont mixées vers un ou plusieurs fichiers Wave multicanaux.
11. Sélectionnez la fréquence d'échantillonnage de votre fichier d'exportation.
12. Sélectionnez la résolution du futur fichier. Si votre fichier source a une résolution de 16 bits, une résolution de 24 bits offrira une plus grande précision de mixage des effets audio (mais le fichier sera plus volumineux). Si le fichier source est en 24 bits, l'exporter en 16 bits nuira à sa définition sonore. La dégradation peut toutefois être atténuée en activant la fonction Dithering dans la boîte de dialogue Options audio (voir [Dithering](#) pour plus d'informations).
13. Dans le champ Éléments à inclure, sélectionnez les éléments à intégrer dans le mixage final. Pour exclure les pistes mutées et/ou inclure uniquement les pistes en écoute solo, cochez l'option Mute/Solo.

**Remarque** : Si vous avez inséré un synthétiseur sur une piste ou sur un bus, n'oubliez pas de cocher l'option Effets piste, afin d'inclure les synthés insérés sur des pistes, et l'option Effets bus pour inclure les synthés insérés sur des bus. **Remarque** : Si vous ne cochez pas l'option Automation des pistes, les réglages de volume et de panoramique des pistes exportées seront ignorés. Les données audio de la piste seront exportées au volume actuel de la piste, avec un panoramique centré. Si vous ne cochez pas l'option Automation des clips, tous les réglages de gain seront ignorés lors de l'exportation. Si vous ne



cochez pas l'option Automation Master, tous les réglages de volume et de balance des sorties principales sont ignorés.

14. Si vous voulez enregistrer les réglages effectués dans la boîte de dialogue Exporter vers un fichier audio, saisissez un nom dans la fenêtre Presets, puis cliquez sur l'icône représentant une disquette, située à côté de la fenêtre Presets.

15. Cliquez sur Exporter.

Les données audio sont alors exportées vers un ou plusieurs fichiers Wave.

Si vous sélectionnez le format d'exportation Broadcast Wave, les informations suivantes sont enregistrées dans le ou les fichiers:

- Description : brève description du contenu du fichier Broadcast Wave. 256 caractères au maximum.
- Source : nom de l'auteur du fichier Broadcast Wave. Cette information est extraite du champ Auteur de la [Boîte de dialogue Informations sur le fichier](#).
- Référence d'origine : un identifiant de référence unique créé par SONAR.
- Date : date de création du fichier.
- Heure : heure de création du fichier.
- Référence temporelle : l'horodatage SMPTE permettant de caler le début du fichier Broadcast Wave.

## Exporter un projet au format Windows Media

1. Réglez le volume, le panoramique, les effets et l'automation des pistes exactement comme vous le souhaitez.
2. Si vous souhaitez que seule une partie des pistes soit prise en compte dans le fichier, sélectionnez les clips en question.
3. Si vous souhaitez intégrer les effets dans le fichier, sélectionnez le projet sur toute la longueur de la piste la plus longue, et sélectionnez une mesure supplémentaire. Vous laisserez ainsi les effets se terminer de manière naturelle.
4. Sélectionnez **Fichier - Exporter - Audio**. Vous accédez alors à la boîte de dialogue Exporter vers un fichier audio.
5. Dans le champ Regarder dans, sélectionnez un dossier de destination.
6. Donnez un nom au futur fichier.
7. Choisissez le format Windows Media Advanced Streaming dans la liste déroulante Fichiers de type.
8. Dans le champ Catégorie source, sélectionnez l'une des options suivantes:
  - Pistes : sélectionnez cette option pour créer un fichier différent pour chacune des pistes sélectionnées dans le champ Bus/Pistes source.
  - Bus : sélectionnez cette option pour créer un fichier différent pour chacun des bus sélectionnés dans le champ Bus/Pistes source.
  - Sorties principales : sélectionnez cette option pour créer un fichier différent pour chacune des sorties principales sélectionnées dans le champ Bus/Pistes source.
  - Mixage complet : sélectionnez cette option pour créer un seul fichier pour l'ensemble du mixage. Si vous exportez un mixage surround avec l'option Canaux séparés, plusieurs fichiers seront créés.
9. Dans le champ Bus/Pistes source, sélectionnez les bus ou les pistes que vous souhaitez utiliser en tant que source pour créer votre mixage. Si vous sélectionnez Pistes dans le champ Catégorie source, vous ne pourrez sélectionner que des pistes dans le champ des sources.
10. Dans le champ Format de canal, sélectionnez l'une des options suivantes:
  - Stéréo : toutes les pistes et tous les clips exportés sont mixés vers un ou plusieurs fichiers stéréo.
  - Mono : toutes les pistes et tous les clips exportés sont mixés vers un ou plusieurs fichiers

mono.

- Canaux séparés : toutes les pistes et tous les clips exportés sont mixés vers des fichiers mono séparés.
- Multicanal : toutes les pistes exportées sont mixées vers un ou plusieurs fichiers WMA multicanaux.

11. Sélectionnez la fréquence d'échantillonnage de votre fichier d'exportation.

12. Sélectionnez la résolution du futur fichier. Si votre fichier source a une résolution de 16 bits, une résolution de 24 bits offrira une plus grande précision de mixage des effets audio (mais le fichier sera plus volumineux). Si le fichier source est en 24 bits, l'exporter en 16 bits nuira à sa définition sonore. La dégradation peut toutefois être atténuée en activant la fonction Dithering dans la boîte de dialogue Options audio (voir [Dithering](#) pour plus d'informations).

13. Dans le champ Éléments à inclure, sélectionnez les éléments à intégrer dans le mixage final. Pour exclure les pistes mutées et/ou inclure uniquement les pistes en écoute solo, cochez l'option Mute/Solo.

**Remarque :** Si vous avez inséré un synthétiseur sur une piste ou sur un bus, n'oubliez pas de cocher l'option Effets piste, afin d'inclure les synthés insérés sur des pistes, et l'option Effets bus pour inclure les synthés insérés sur des bus. **Remarque :** Si vous ne cochez pas l'option Automation des pistes, les réglages de volume et de panoramique des pistes exportées seront ignorés. Les données audio de la piste seront exportées au volume actuel de la piste, avec un panoramique centré. Si vous ne cochez pas l'option Automation des clips, tous les réglages de gain seront ignorés lors de l'exportation. Si vous ne cochez pas l'option Automation Master, tous les réglages de volume et de balance des sorties principales sont ignorés.

14. Si vous voulez enregistrer les réglages effectués dans la boîte de dialogue Exporter vers un fichier audio, saisissez un nom dans la fenêtre Presets, puis cliquez sur l'icône représentant une disquette, située à côté de la fenêtre Presets.

15. Cliquez sur Exporter.

Vous accédez alors à la boîte de dialogue Options d'encodage Windows Media.

16. Configurez les options, puis cliquez sur OK.

Les données audio sont compressées puis exportées vers un ou plusieurs fichiers .wma.

## Exporter un projet au format MP3

1. Réglez le volume, le panoramique, les effets et l'automation des pistes exactement comme vous le souhaitez.
2. Si vous souhaitez que seule une partie des pistes soit prise en compte dans le fichier, sélectionnez les clips en question.
3. Si vous souhaitez intégrer les effets dans le fichier, sélectionnez le projet sur la longueur de la piste la plus longue en y ajoutant une mesure supplémentaire, afin de laisser les effets se terminer de manière naturelle.
4. Sélectionnez **Fichier - Exporter - Audio**. Vous accédez alors à la boîte de dialogue Exporter vers un fichier audio.
5. Dans le champ Regarder dans, sélectionnez un dossier de destination.
6. Donnez un nom au futur fichier.
7. Choisissez le format MP3 dans la liste déroulante Fichiers de type.
8. Dans le champ Catégorie source, sélectionnez l'une des options suivantes:
  - Pistes : sélectionnez cette option pour créer un fichier différent pour chacune des pistes sélectionnées dans le champ Bus/Pistes source.
  - Bus : sélectionnez cette option pour créer un fichier différent pour chacun des bus sélectionnés dans le champ Bus/Pistes source.
  - Sorties principales : sélectionnez cette option pour créer un fichier différent pour chacune des

- sorties principales sélectionnées dans le champ Bus/Pistes source.
- Mixage complet : sélectionnez cette option pour créer un seul fichier pour l'ensemble de votre mixage.
9. Dans le champ Bus/Pistes source, sélectionnez les bus ou les pistes que vous souhaitez utiliser en tant que source pour créer votre mixage. Si vous sélectionnez Pistes dans le champ Catégorie source, vous ne pourrez sélectionner que des pistes dans le champ des sources.
  10. Dans le champ Format de canal, sélectionnez l'une des options suivantes:
    - Stéréo : toutes les pistes et tous les clips exportés sont mixés vers un ou plusieurs fichiers stéréo.
    - Mono : toutes les pistes et tous les clips exportés sont mixés vers un ou plusieurs fichiers mono.
    - Canaux séparés : toutes les pistes et tous les clips exportés sont mixés vers des fichiers mono séparés.
  11. Sélectionnez la fréquence d'échantillonnage de votre fichier d'exportation.
  12. Dans le champ Résolution, choisissez 16. Si le fichier source est en 24 bits, l'exporter en 16 bits nuira à la définition sonore. La dégradation peut toutefois être atténuée en activant la fonction Dithering dans la boîte de dialogue Options audio (voir [Dithering](#) pour plus d'informations).
  13. Dans le champ Éléments à inclure, sélectionnez les éléments à intégrer dans le mixage final. Pour exclure les pistes mutées et/ou inclure uniquement les pistes en écoute solo, cochez l'option Mute/Solo.

**Remarque :** Si vous avez inséré un synthétiseur sur une piste ou sur un bus, n'oubliez pas de cocher l'option Effets piste, afin d'inclure les synthés insérés sur des pistes, et l'option Effets bus pour inclure les synthés insérés sur des bus. **Remarque :** Si vous ne cochez pas l'option Automation des pistes, les réglages de volume et de panoramique des pistes exportées seront ignorés. Les données audio de la piste seront exportées au volume actuel de la piste, avec un panoramique centré. Si vous ne cochez pas l'option Automation des clips, tous les réglages de gain seront ignorés lors de l'exportation. Si vous ne cochez pas l'option Automation Master, tous les réglages de volume et de balance des sorties principales sont ignorés.

14. Si vous voulez enregistrer les réglages effectués dans la boîte de dialogue Exporter vers un fichier audio, saisissez un nom dans la fenêtre Presets, puis cliquez sur l'icône représentant une disquette, située à côté de la fenêtre Presets.

15. Cliquez sur Exporter.

La boîte de dialogue Encodeur MP3 Cakewalk s'affiche alors.

16. Sélectionnez les options, puis cliquez sur OK.

Les données audio sont compressées et exportées vers un ou plusieurs fichiers .mp3.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Exportation de fichiers OMF

---

Les fichiers OMF (Open Media Format) sont conçus pour être compatibles avec différentes plateformes. Pour plus d'informations sur le format OMF, consultez [Importation de projets OMF](#).

Si vous avez l'intention d'exporter un projet SONAR vers un autre programme susceptible de lire des fichiers OMF, trois points sont à prendre en compte avant de démarrer votre projet SONAR.

- La fréquence d'échantillonnage et la résolution de votre système cible
- Le nombre de pistes supporté par le système
- SONAR, tout comme la majorité des logiciels audio, n'inclut pas la vidéo dans le fichier OMF

## Exporter un projet vers un fichier OMF

1. Sélectionnez **Fichier - Exporter - OMF**.

La boîte de dialogue Exportation OMF s'affiche.

2. Entrez un nom de fichier (64 caractères au maximum-SONAR limite la longueur du nom afin de préserver la compatibilité avec le format ISO des CD-R) et choisissez OMF Version 1 ou 2 dans le champ Format d'enregistrement. La majorité des applications acceptent le format OMF V 2, mais il est préférable de consulter votre ingénieur du son.
3. Packaging audio : en règle générale, vous avez intérêt à choisir l'option Inclure l'audio dans le fichier OMF, qui permet d'enregistrer les données audio dans le fichier OMF. Toutefois, vérifiez la compatibilité avec votre ingénieur du son.
4. Diviser pistes stéréo en double mono: consultez votre ingénieur du son pour connaître ses préférences. Lors d'une exportation d'un projet 24 bits vers un système Pro Tools, activez l'option « Diviser pistes stéréo en double mono ». En effet, certains systèmes Pro Tools ne prennent pas en charge les fichiers stéréo 24 bits entrelacés.
5. Inclure pistes archivées : vous pouvez inclure les pistes archivées dans votre fichier exporté.
6. Mixer chaque clip groove comme clip indépendant : si plusieurs clips groove sont sur une même piste, SONAR les exporte en un seul clip, à moins que vous ayez coché cette option. Si vous cochez cette option, SONAR doit effectuer une exportation pour chaque clip groove de la piste, ce qui prend énormément de temps. Dans le cas où vos pistes ne comportent qu'un seul clip groove et que vous avez créé un grand nombre de répétitions de ce clip, SONAR exporte un seul et unique clip dont la longueur correspond à celle de l'original, ainsi que toutes les répétitions. Cette opération est bien plus rapide.
7. Format audio: demandez à votre ingénieur du son si son studio utilise le format Windows (RIFF Wave) ou Mac (AIFC).
8. Cliquez sur le bouton Enregistrer.
9. SONAR exporte le projet vers un fichier OMF. Dans le champ Format d'enregistrement, sélectionnez la version OMF sous laquelle vous voulez enregistrer le projet. Le format Version 1 est compatible avec les applications plus anciennes. Consultez la documentation des applications concernées pour connaître les versions prises en charge.

### Remarque

: Les fichiers OMF enregistrent les données suivantes:

- Pistes
- Position des clips
- Éditions élastiques
- Fondus et crossfades (édition destructive)

Les informations suivantes sont ignorées:

- Volume
- Panoramique

- Automation
  - FX
- 

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Dithering

---

Dithering : chaque fois qu'un signal audio subit une conversion vers une résolution inférieure à la résolution d'origine, il est nécessaire d'appliquer un dithering pour empêcher l'introduction de bruit de quantisation ou de distorsion harmonique dans le signal. L'objectif du dithering est de réduire la distorsion résultante en ajoutant un bruit aléatoire de bas niveau (le « dither ») au signal audio. Le dithering repose sur divers calculs mathématiques et chaque méthode possède des avantages et des inconvénients, selon l'utilisation qu'on en fait. SONAR Producer intègre un processus de dithering appelée Pow-r (Psycho-acoustically Optimized Wordlength Reduction). Ce processus crée des fichiers de résolution inférieure qui à l'écoute ne présentent aucune différence avec les fichiers de résolution supérieure. Lorsque cette option est activée, SONAR applique un dithering lorsque vous exportez un fichier à une résolution inférieure, lorsque vous réduisez la résolution des fichiers audio d'un projet (commande **Outils - Modifier le format audio**

) ou encore, lorsque vous effectuez un rendu des données audio (conversion, figé, application d'effets). SONAR Producer offre cinq sortes de dithering :

- Rectangulaire : principalement composé de bruit blanc, pas de modelage du bruit. Avantages : c'est le mode le moins exigeant en termes de ressources ; il offre le rapport signal/bruit le plus faible, et il est à privilégier par rapport au dithering modelé lorsque plusieurs opérations de dithering successives sont susceptibles d'être appliquées (ex : conversion audio, figé). Inconvénients : il occasionne une distorsion d'intermodulation et le volume perçu est plus élevé qu'avec le dithering Pow-r.
- Triangulaire : niveau supérieur au dithering rectangulaire, pas de modelage du bruit. Avantages : dithering peu gourmand en ressources, supérieur au mode rectangulaire car il n'est pas affecté par les effets de bruit de modulation. Préférable au dithering modelé (Pow-r) s'il est nécessaire d'appliquer un nouveau dithering (exemple : conversion, figé). Inconvénients : volume perçu plus élevé qu'avec le dithering Pow-r.
- Pow-r 1 : dithering modelé par du bruit. Avantages : moins exigeant en termes de ressources que les modes Pow-r 2 et 3, volume perçu plus faible que les modes rectangulaire et triangulaire. Inconvénients : modelage du bruit moins important qu'avec les modes Pow-r 2 et 3, peu recommandé pour les opérations où le dithering sera appliqué à plusieurs reprises (exemple : conversion, figé).
- Pow-r 2 : dithering modelé par du bruit. Avantages : volume perçu plus faible, réglages de meilleure qualité, recommandé pour une exportation audio. Inconvénients : réglages plus exigeants en termes de ressources, peu recommandé pour les opérations où le dithering sera appliqué à plusieurs reprises (exemple : conversion, figé).
- Pow-r 3 : identique au Pow-r 2, mais plus exigeant en ressources tout en étant moins perceptible.

## Choisir les options de dithering

1. Ouvrez la boîte de dialogue Options audio à l'aide de la commande **Options - Audio**.
2. À l'onglet Avancé, sous la rubrique Lecture et enregistrement, choisissez le mode de dithering souhaité dans le champ Dithering.
3. Cliquez sur OK.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Mixage surround

---

SONAR Producer prend en charge toutes les opérations liées à un mixage en surround (SONAR Studio peut ouvrir des projets surround créés sous Producer en les convertissant en stéréo). SONAR (Producer) peut créer des mixages surround finalisés dans tous les formats surround courants, y compris Windows Media 9 Pro. Si vous le désirez, vous pouvez commander le panoramique surround à l'aide d'un joystick.

**Remarque :** Il est toujours conseillé de connaître la fréquence d'échantillonnage et la fréquence du pilote audio du média cible sous lequel votre projet surround sera utilisé. Vous pouvez ainsi travailler au format correct dès le départ, sans avoir à effectuer de conversion par la suite. Vous pouvez configurer ces paramètres dans la boîte de dialogue Options audio (sélectionnez **Options-Audio**).

Pour bien comprendre les fonctionnalités surround de SONAR, consultez [Principes de base du surround](#).

Consultez :

[Principes de base du surround](#)

[Configuration de SONAR pour le mixage surround](#)

[Réglage des panoramiques surround](#)

[Vumètres surround](#)

[Gestion des basses](#)

[Effets surround](#)

[Importation de mixages surround](#)

[Exportation de mixages surround](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Principes de base du surround

---

Le son surround est un terme générique désignant différentes techniques de positionnement relatif du son par rapport à l'auditeur. Alors que la stéréo traditionnelle est limitée à un positionnement gauche/droite dans un champ relativement étroit, le son surround permet de positionner la source audio à n'importe quel point autour de l'auditeur. Il existe différents formats de son surround. Les différences entre les formats sont de trois types :

- Le nombre de haut-parleurs : il varie de 3.2 à 8.1.
- Les angles entre les haut-parleurs.
- Le format d'encodage final prévu. Il dépend du support de stockage de l'audio : film, diffusion vidéo ou DVD, par exemple.

Le format le plus courant est le 5.1. Il comporte cinq canaux pleine gamme et un canal d'effets basse fréquence (LFE) (le « .1 » dans 5.1 correspond au LFE, c'est-à-dire au caisson de basses). Les cinq canaux pleine gamme sont reproduits par des haut-parleurs gauche, droit et central en face de l'auditeur (abrévés en L, R et C) et des haut-parleurs surround placés derrière l'auditeur (Ls et Rs). Le canal LFE peut être acheminé vers les enceintes principales ou vers un caisson de basses, dont le positionnement n'importe que très peu.

Le canal central est généralement utilisé pour retransmettre les dialogues ou les sons de la vidéo. En règle générale, le canal LFE est routé vers un caisson de basses. Ceci a pour effet d'améliorer les basses fréquences, en particulier pour les effets sonores souvent utilisés au cinéma, tels que les explosions ou les collisions. Sur ce canal, la bande passante est très étroite : 25 Hz à 120 Hz.

Consultez :

[Configuration de SONAR pour le mixage surround](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Configuration de SONAR pour le mixage surround

---

Cette section explique comment configurer SONAR pour le son surround.

[Modèles de format surround](#)

[Choix d'un format surround](#)

[Bus surround](#)

[Routage du signal en mode surround](#)

[Mixage final](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Modèles de format surround

Un modèle de format surround définit le nombre de haut-parleurs et leur disposition.

Il existe plusieurs formats surround, dont LCRS, 5.1, 6.1, et 7.1, 5.1 restant le format le plus courant. Le chiffre après le point décimal indique le nombre de haut-parleurs à effets basse fréquence (LFE). Il existe cependant différentes versions de 5.1. Ces différentes versions définissent différents ordres de disposition des haut-parleurs, ainsi que les angles qu'ils forment les uns avec les autres. Exemple:

Format surround		Ordre des haut-parleurs
5.1 SMPTE/ITU		L, R, C, LFE, Ls, Rs
5.1 Music Alternative		L, R, Ls, Rs, C, LFE
5.1 Film Alternative		L, C, R, Ls, Rs, LFE

La position des haut-parleurs, dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du centre, est la suivante:

Étiquette		Haut-parleur
C		Centre (directement en face de l'auditeur)
Rc		Central droit
R		Droite (position stéréo standard)
Sr		Côté droit (directement à la droite de l'auditeur)
Rs		Surround droit
Cs		Surround (arrière centre)
Ls		Surround gauche
Sl		Côté gauche (directement à la gauche de l'auditeur)
L		Gauche (position stéréo standard)
Lc		À gauche du centre
LFE		Haut-parleur(s) à effets basse fréquence, placés selon les caractéristiques acoustiques de la pièce

Pour mixer en surround dans SONAR, vous devez insérer au moins un bus surround.

Un projet peut comprendre plusieurs bus surround, mais tous les bus surround d'un projet doivent utiliser le même format surround (5.1, 7.1, etc.).

Le format surround du projet est basé sur l'un des modèles de format surround suivants :

- 2.0
- 2.1
- LCR
- LRC+LFE
- LRS

- LFS+LFE
- Matrice UHJ
- QUAD
- 4.1 (SMPTE/ITU)
- Quad+LFE
- PanAmbio 4.1
- LCRS
- Surround (SMPTE/ITU)
- Surround Media
- LCRS+LFE
- 5.1 (3/2 standard)
- 5.1 (film/autre)
- 5.1 (musique/autre)
- 5.1 (SMPTE/ITU)
- 6.0 (hexagone)
- 6.0 (film/autre)
- 6.0 (musique/autre)
- 6.1 (film/autre)
- 6.1 (musique/autre)
- 6.1 (SMPTE/ITU)
- 7.0 (heptagone)
- 7.0 (film/autre)
- 7.0 (musique/autre)
- 7.1 (film/autre)
- 7.1 (musique/autre)
- 7.1 (SMPTE/ITU)
- 8.0 (octogone)
- 8.0 (film/autre)
- 8.0 (musique/autre)
- 8.1 (film/autre)
- 8.1 (musique/autre)
- 8.1 (SMPTE/ITU)

5.1 (SMPTE/ITU) constitue le modèle par défaut.

Les modèles de format surround sont codés dans le logiciel et ne peuvent être supprimés. Vous pouvez cependant router un port de sortie audio activé vers le canal surround que vous souhaitez et enregistrer la configuration comme preset.

Les paramètres surround sont définis par projet. Lorsque vous sélectionnez un nouveau modèle, la configuration des haut-parleurs surround revient par défaut sur des canaux de sortie audio uniques.

Les paramètres surround peuvent être configurés dans l'onglet Surround de la boîte de dialogue Options de projet (sélectionnez **Options-Projet** et cliquez sur l'onglet Surround).

Consultez :

[Choix d'un format surround](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Choix d'un format surround

---

À l'aide de la commande **Options-Projet**

et en cliquant sur l'onglet Surround, plusieurs champs d'options surround s'affichent. Le choix d'un format surround définit le nombre de haut-parleurs utilisés par le projet. Vous pouvez en outre sélectionner une sortie physique spécifique pour chaque haut-parleur. Vous pouvez également y sélectionner les paramètres de gestion des basses et de mixage audio final, c'est-à-dire la conversion d'un mixage surround vers un mixage stéréo.

Le groupe de sorties physiques sélectionné sous l'onglet Surround de la boîte de dialogue Options de projet constitue la « Sortie principale surround ». Dès que vous intégrez un bus surround dans votre projet, la sortie principale surround vient s'insérer parmi les choix proposés dans les menus de sortie des pistes et des bus. Vous ne verrez pas de module « Sortie principale surround » dans la section des modules de sortie de la vue Console, car il ne s'agit que d'un nom donné au groupe des sorties physiques sélectionnées pour le mixage surround. La commande de panoramique d'un bus ou d'une piste connecté(e) à la « Sortie principale surround » détermine quelles sorties physiques recevra le signal routé vers la « Sortie principale surround ».

SONAR enregistre les paramètres surround que vous sélectionnez sous l'onglet Surround de la boîte de dialogue Projet-Options avec le projet, y compris les paramètres de mixage audio final. Si vous avez effectué une configuration que vous pensez réutiliser, vous pouvez enregistrer un groupe de paramètres en tant que preset (à l'exception des paramètres de mixage audio final, que vous pouvez modifier mais qui ne sont pas enregistrés dans les presets). Pour enregistrer un groupe de paramètres en tant que preset, tapez un nom dans le champ Presets et cliquez sur l'icône représentant une disquette à droite du champ. Lorsque vous voulez utiliser ce preset dans un projet, il suffit de le sélectionner dans le menu déroulant Presets.

## Sélectionner un format surround et configurer les sorties physiques

1. Sélectionnez **Options-Projet**.

La boîte de dialogue Options de projet s'affiche.

2. Cliquez sur l'onglet Surround.
3. Sélectionnez un format dans la liste déroulante Format surround.

Le schéma situé à droite du menu Format surround est modifié de sorte à illustrer le positionnement des haut-parleurs dans le format sélectionné.

4. Dans la colonne Sortie, attribuez à chaque canal une sortie physique.

**Remarque :** Certaines cartes son grand public, telles que les Audigy ou SoundBlaster, réservent normalement la sortie 4 au canal LFE. Pour plus de détails, consultez le manuel de la carte son.

5. Cliquez sur OK.

**Remarque :** Prenez le temps de vérifier que les haut-parleurs sont correctement raccordés aux sorties correspondantes avant de lancer la lecture. Examinez le schéma de la boîte de dialogue Options de projet pour configurer les haut-parleurs. En cas de doute sur les abréviations des noms des haut-parleurs, consultez [Principes de base du surround](#)

Consultez :

[Bus surround](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Bus surround

---

Pour pouvoir utiliser le son surround, votre projet doit disposer au minimum d'un bus surround. La seule différence entre un bus surround et un bus stéréo est liée au nombre de canaux. Par exemple, si un projet est défini sur 7.1, le bus a alors 8 canaux : 7 canaux directionnels et un canal LFE.

## Insérer un bus surround

1. Dans le panneau Bus de la vue Pistes ou Console, faites un clic droit pour afficher le menu contextuel des options de bus.
2. Sélectionnez **Insérer bus surround** dans le menu contextuel.

Ou

- Sélectionnez **Insérer-Bus surround**.

Consultez :

[Routage du signal en mode surround](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Routage du signal en mode surround

Les pistes peuvent être routées vers un bus surround, vers la sortie surround principale ou une sortie physique. Si la piste est routée vers un bus surround ou vers la sortie surround principale, elle comporte des vumètres surround ainsi qu'une commande de panoramique surround. Vous pouvez router une piste ou un bus vers un autre bus, vers la sortie surround principale ou vers une sortie physique. Vous ne pouvez cependant pas créer de boucle de signal en renvoyant le signal vers un bus qui est déjà sur le parcours du signal. Le tableau suivant explique comment le signal est affecté par les différentes options de routage :

Parcours du signal		Résultat
Piste vers bus stéréo		Aucun changement
Piste mono vers bus surround		Le signal mono est routé vers les canaux droit et gauche du système surround choisi. Vous pouvez router le signal vers d'autres canaux surround à l'aide du panoramique surround de la piste.
Piste stéréo vers bus surround		Le canal stéréo gauche est routé vers le canal gauche de la configuration surround ; le canal stéréo droit est routé vers le canal droit de la configuration surround. Vous pouvez router le signal vers d'autres canaux surround à l'aide du panoramique surround de la piste.
Piste vers sortie physique		Aucun changement
Bus stéréo vers bus stéréo		Aucun changement
Bus stéréo vers bus surround ou sortie principale surround		Le canal stéréo gauche est routé vers le canal gauche de la configuration surround ; le canal stéréo droit est routé vers le canal droit de la configuration surround. Vous pouvez les router vers d'autres canaux surround à l'aide du panoramique surround du bus stéréo.
Bus stéréo vers sortie physique		Aucun changement
Bus surround vers bus stéréo		Les canaux surround font l'objet d'un mixage en stéréo
Bus surround vers bus surround ou sortie principale surround		Aucun changement

## **Router une piste vers un bus surround ou vers la sortie principale surround**

- Cliquez dans le champ Sortie de la piste et choisissez un bus surround, la sortie surround principale ou un nouveau bus surround comme sortie.

Consultez :

[Mixage final](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Mixage final

Le mixage audio final permet d'obtenir un aperçu de votre projet surround en stéréo uniquement.

L'option surround n'est pas disponible dans certains cas, et il se peut de toute manière que votre projet ne puisse être lu qu'en stéréo. C'est par exemple le cas pour une diffusion radio. Le mixage audio est un outil très utile pour déterminer si le son de votre projet est acceptable en stéréo. Cependant, vous pouvez exporter votre projet en stéréo et laisser SONAR utiliser vos paramètres de mixage audio final pour créer le fichier exporté.

Le tableau ci-dessous liste les différents paramètres de mixage audio final de l'onglet Surround de la boîte de dialogue Options de projet. Il fournit également une brève description des fonctions offertes. Vous pouvez également saisir des valeurs à la main si les modèles ci-dessous ne vous conviennent pas.

Paramètres de mixage audio final		Options
Niveau de mixage audio final au centre (dB)		<p>Ces options déterminent la proportion du signal central qui doit être envoyée vers la gauche et la droite.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• -3 dB. Le niveau sonore du canal central est équivalent au niveau d'écoute dans une pièce à réverbération normale</li><li>• -4,5 dB. Niveau intermédiaire entre -3 dB et -6 dB</li><li>• -6 dB. Le niveau sonore du canal central est équivalent au niveau d'une écoute directe, sans la réverbération naturelle de la pièce</li><li>• -INF. Élimine l'ensemble du signal du canal central</li></ul>
Niveau de mixage audio final surround (dB)		<p>Proportion des surrounds gauche et droit mixés respectivement vers les canaux gauche et droit.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• -3 dB. Conserve le même niveau de surround</li><li>• -6 dB. Réduit le niveau de surround de sorte qu'il ne masque pas le son du canal central, et notamment les dialogues</li><li>• -INF. Élimine l'ensemble du signal du canal surround</li></ul>
Niveau LFE (dB)		<p>Proportion du canal LFE mixée respectivement dans les canaux gauche et droit.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• -12 (ou saisir une valeur). Vous permet de choisir le niveau de LFE dans le mixage stéréo</li><li>• -INF. Supprime tout le LFE</li></ul>



## Effectuer le mixage audio final d'un projet

1. Si vous ne disposez pas de bus stéréo dans votre projet, créez-en un en faisant un clic droit dans le panneau Bus de la vue Pistes ou Console et en choisissant **Insérer bus stéréo** dans le menu qui s'affiche.
2. Ouvrez la boîte de dialogue Options de projet (commande **Options-Projet**), sélectionnez un niveau de mixage audio final central dans l'onglet Surround et cliquez sur OK.
3. Affectez la sortie de chaque bus surround à une sortie stéréo.
4. Écoutez votre projet via le bus stéréo et ajustez les valeurs de l'onglet Surround de la boîte de dialogue Options de projet pour optimiser le résultat.
5. Pour exporter votre mixage stéréo, sélectionnez **Fichier-Exporter-Audio**. Cette commande suit les paramètres de mixage audio final.

Consultez :

[Réglage des panoramiques surround](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Réglage des panoramiques surround

Contrairement au panoramique stéréo, qui envoie le son vers les haut-parleurs gauches et droits, le panoramique surround répartit le signal sur plusieurs haut-parleurs disposés en cercle.

Lorsqu'une piste, un bus ou un départ auxiliaire est routé vers un bus surround, le panoramique stéréo habituel se transforme en panoramique surround multidimensionnel. Le panoramique surround est disponible sous quatre formats différents :

- Format Micro-C'est la version affichée dans la vue Pistes.
- Petit Format-Correspond au format affiché sur les départs auxiliaires.
- Format Moyen--Panoramique surround qui s'affiche dans l'inspecteur de pistes et la vue Console.
- Grand format--Panoramique surround (consultez [Contrôle du panoramique surround](#) pour une illustration) offrant des commandes supplémentaires. Il apparaît lorsque vous faites un clic droit sur un panoramique surround et que vous choisissez **Ouvrir panoramique surround** dans le menu contextuel, ou que vous double-cliquez en dehors du cercle. Vous pouvez également y accéder en appuyant sur Entrée lorsque le panoramique est sélectionné.



Panoramique surround format Moyen dans la vue Console

Le Petit format et le Grand format sont toujours synchronisés. Ce dernier offre simplement une meilleure résolution quand vous ajustez la position de panoramique surround.

## Remarque 1

: Le panoramique surround n'est pas disponible pour les pistes ou les départs auxiliaires qui sont routés vers des bus non surround.

## Remarque 2

: Si la piste, le bus, ou le départ auxiliaire est renvoyé vers un bus stéréo, toute automatisation surround sera ignorée. En revanche, cette automatisation sera automatiquement réactivée si la piste, le bus ou le départ auxiliaire en question est à nouveau routé vers bus surround.

Consultez :

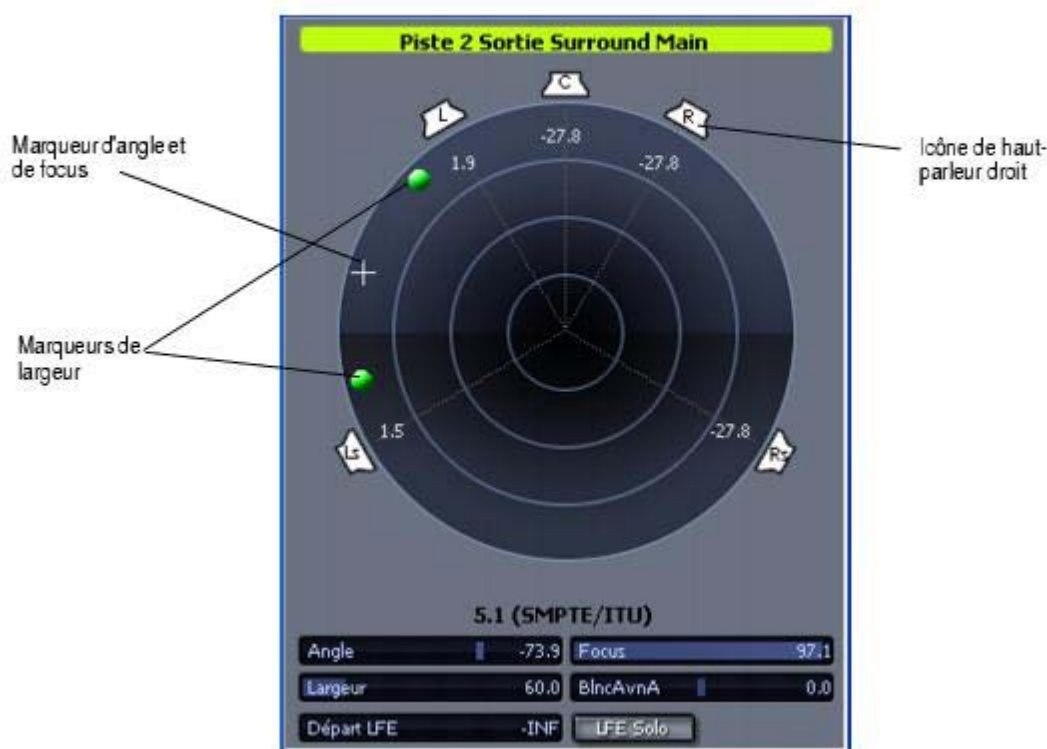
[Contrôle du panoramique surround](#)



# Contrôle du panoramique surround

Voici quelques illustrations du panoramique surround (Grand format et Format Moyen) :

Panoramique surround grand format



Panoramique surround format  
Moyen



La partie inférieure du panoramique surround Grand format dispose de curseurs, qui ne sont pas affichés dans la version format Moyen (à l'exception du curseur de Départ LFE, également présent sur le format Moyen). Si l'on excepte les curseurs, les panoramiques surround Grand format et format Moyen disposent des commandes suivantes :

- Marqueur d'angle et de focus--un petit cercle que vous pouvez déplacer dans n'importe quel sens. Il vous permet de contrôler et d'afficher les deux paramètres suivants :
  - **Angle**--angle perçu de la source sonore par rapport à la position centrale, droit devant l'auditeur. La plage s'étend de 0 à 180° sur la droite de l'auditeur et de 0 à -180° à sa gauche. 0° signifie que la source sonore est située juste en face de l'auditeur ; plus ou moins 180° signifie que la source est directement derrière l'auditeur.
  - **Focus**--la distance perçue de la source sonore à partir du centre du cercle, sur une échelle de 0 à 100. 0 représente le centre du cercle et 100 son périmètre.

- Marqueurs de largeur--deux petits cercles équidistants des marqueurs Angle et Focus. Leur distance l'un par rapport à l'autre et par rapport à l'avant du cercle correspond à la valeur de largeur (voir définition ci-dessous). Vous pouvez également déplacer les marqueurs de largeurs pour contrôler l'angle et le focus.
- Icônes/carrés de haut-parleurs--chaque canal surround est représenté par une icône de haut-parleur dans le panoramique Grand format et par un petit carré blanc sur le panoramique Petit format. Le panoramique Grand format dispose également d'un niveau de volume en dB, situé juste devant chaque icône. La position de chaque icône de haut-parleur vous montre la position de ces derniers au sein de l'espace surround. Vous pouvez cliquer sur l'icône de haut-parleur ou sur un carré pour **muter** le canal correspondant et griser l'icône ou le rectangle. Double-cliquez sur l'icône pour lire son canal en **solo**. L'icône du canal devient verte.
- Curseur Angle (panoramique Grand format uniquement)--ce curseur affiche la valeur d'angle, et permet de la contrôler.
- Curseur Focus (panoramique Grand format uniquement)--ce curseur affiche la valeur de focus et permet de la contrôler.
- Curseur **Largeur** (Grand format uniquement)--ce curseur affiche la valeur de largeur. La *largeur* indique la largeur de la zone d'où semble provenir le son, sur une échelle de 0 à 360 degrés. À 0 et 360 degrés, le son semble provenir d'un seul et même haut-parleur. À 180°, le son semble provenir directement des côtés opposés. L'angle par défaut correspond à l'angle des canaux gauche et droit du projet. Par exemple, en surround 5.1 SMPTE/ITU, la largeur par défaut est de 60 degrés.
- Curseur de balance avant/arrière (panoramique Grand format uniquement) - abrégé par BLAvArr, ce curseur règle la balance entre l'avant et l'arrière. Déplacez-le vers la gauche pour réduire le niveau des haut-parleurs avant, ou vers la droite pour réduire le niveau arrière.
- Curseur LFE -- ce curseur affiche et détermine le niveau du signal envoyé au canal LFE.
- Bouton LFE uniquement (panoramique Grand format uniquement)--ce bouton mute tous les canaux à l'exception du canal LFE.

## Ouvrir le panoramique surround Grand format

- Faites un clic droit sur le panoramique Petit format ou sur le bouton Panoramique d'une piste, puis choisissez **Ouvrir Panoramique surround** dans le menu contextuel.

Ou

- Sélectionnez une piste et utilisez la commande **Affichage-Panoramique surround** ou cliquez sur le bouton Panoramique surround de la barre d'outils Vues.

Ou

- Double-cliquez en dehors du cercle panoramique.

Ou

- Appuyez sur Entrée lorsque le panoramique est sélectionné.

## Modifier l'angle

- Dans le panoramique (Petit format ou Grand format), faites glisser le marqueur d'angle et de focus vers la gauche ou la droite.

Ou

- Dans le panoramique surround Grand format, faites glisser le curseur Angle.

## Modifier le focus

- Dans le panoramique (Petit format ou Grand format), rapprochez ou éloignez l'indicateur d'angle et de focus du centre.

Ou

- Dans le panoramique surround Grand format, faites glisser le curseur Focus.

## Muter un haut-parleur surround

- Dans le panoramique surround Grand format, cliquez sur l'icône d'un haut-parleur pour le muter. L'icône du haut-parleur est en gris quand celui-ci est muté.

Ou

- Dans le panoramique surround Petit format, cliquez sur un carré blanc pour muter le haut-parleur correspondant. Le carré est grisé quand le haut-parleur est muté.

## Lire en solo un haut-parleur surround

- Dans le panoramique surround Grand format, double-cliquez sur l'icône d'un haut-parleur pour le lire le canal correspondant en solo. L'icône du haut-parleur est en vert quand son signal est lu en solo.

Ou

- Dans le panoramique surround Petit format, cliquez sur un carré blanc pour lire le signal de ce canal en solo. Le carré devient vert quand le haut-parleur est lu en solo.

## Modifier la largeur

- Dans le panoramique surround Grand format, faites glisser le curseur Largeur.

## Modifier la balance avant/arrière

- Dans le panoramique surround Grand format, faites glisser le curseur BLAvArr vers la gauche pour réduire le niveau avant ou vers la droite pour réduire le niveau arrière.

## Modifier le niveau de départ LFE

- Dans le panoramique (Petit format ou Grand format), faites glisser le curseur LFE.

### Remarque

: Double-cliquez sur n'importe quelle commande du panoramique surround pour réinitialiser la valeur par défaut (-INF pour la commande LFE).

## Activer/désactiver le Solo sur le canal LFE

- Dans le panoramique surround Grand format, cliquez sur le bouton Solo LFE.

## Isoler un signal dans un haut-parleur

- Dans le panoramique surround Grand format, réglez le curseur Largeur sur 0, le curseur Focus sur 100 et déplacez le curseur Angle jusqu'à ce que l'icône sphérique soit face au haut-parleur souhaité.

Ou

- Appuyez sur la touche du pavé numérique correspondant à la position du haut-parleur (7=L, 8=C, 9=R, voir [Raccourcis clavier](#)).

## Grouper les commandes de panoramique

- Dans le panoramique surround Grand format, faites un clic droit sur chacun des curseurs que vous souhaitez ajouter au groupe puis sélectionnez **Groupe-« n »** dans le menu contextuel.

Vous pouvez alors déplacer un seul curseur pour que tous les curseurs de ce groupe se déplacent de façon synchronisée.

### Remarque

: Si vous groupez des curseurs qui se trouvent dans le même panoramique surround, vous ne pouvez plus déplacer les marqueurs représentant les valeurs de ces curseurs. Vous ne pouvez déplacer un marqueur groupé qu'en déplaçant le curseur qui lui est associé.

## Raccourcis clavier

Les raccourcis suivants vous permettent de contrôler le panoramique surround à partir du clavier :

Raccourci...		Fonction...
Alt+glisser		Contraindre les angles
Alt+Maj+glisser		Contraindre les angles à un focus de 100 %
Ctrl+Maj+glisser		Contraindre le focus uniquement
Maj+clik		Place le point de panoramique à l'endroit où vous cliquez (grand format et format moyen seulement)
Maj+déplacement d'une commande (Angle, Largeur, etc.)		Ajustement précis
Flèche haut ou flèche bas		Passer à l'élément précédent/suivant dans le panoramique surround
Flèche gauche/droite		Passer au panoramique précédent/suivant de la même piste
Ctrl+flèche haut/bas		Passer au panoramique surround d'une autre piste
Ctrl+Pavé numérique 0-9		Muter les haut-parleurs
Pavé numérique 0-9		Passer à un angle de haut-parleur avec focus de 100 %

Affectation des touches du pavé numérique aux différents canaux :

- 0 = indisponible
- 1 = Ls
- 2 = Cs
- 3 = Rs
- 4 = Sl
- 5 = recentre le panoramique
- 6 = Sr
- 7 = L
- 8 = C
- 9 = R
- / = Lc,
- \* = Rc

Consultez également :

[Automation du panoramique surround](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Automation du panoramique surround

---

Vous pouvez armer ou désarmer l'automation de toutes les commandes d'un panoramique surround en cliquant sur n'importe quelle commande (sauf Solo LFE) puis en choisissant **Armer pour l'automation** dans le menu contextuel.

Consultez :

[Vumètres surround](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Contrôle à l'aide d'un joystick



---

SONAR Producer vous permet de contrôler le panoramique surround à l'aide d'un joystick. Une manette à retour de force (Microsoft® SideWinder® Force Feedback 2, par exemple) peut vous apporter une aide « tactile » lors de vos sessions de mixage. Les boutons supplémentaires du joystick peuvent en outre servir à contrôler certaines commandes de transport et/ou de menu dans SONAR. Le joystick saisira la sphère/position panoramique actuelle à chaque fois que vous appuierez sur le bouton d'activation (bouton « feu » situé sous votre index). Lors de l'enregistrement de l'automation, vous créez de nouvelles automatisations à chaque fois que vous appuyez sur le bouton d'activation.

Les boutons de manette vous permettront notamment de :

- Contrôler le transport de SONAR
- Mettre le focus sur les pistes/bus/départs auxiliaires adjacents
- Activer/désactiver la lecture en solo sur le canal actuel
- Ouvrir/fermer la fenêtre de panoramique surround Grand format

## Connecter le joystick à SONAR Producer

1. Utilisez la commande **Options-Contrôleurs/Surfaces** .
2. Dans la boîte de dialogue Contrôleurs/surfaces, cliquez sur le bouton Ajouter . Sélectionnez alors Joystick panoramique dans le champ Contrôleurs/surfaces de la boîte de dialogue Paramètres de la du contrôleur/surface, puis cliquez sur OK.
3. Fermez la boîte de dialogue Contrôleurs/surfaces et affichez la barre d'outils Contrôleurs/surfaces (sélectionnez **Affichage-Barres d'outils-Contrôleurs/surfaces**).
4. Sur la gauche de la barre d'outils, sélectionnez Joystick panoramique dans le menu déroulant puis cliquez sur le bouton Propriétés  situé sur la droite de la barre d'outils.
5. Dans la boîte de dialogue Joystick panoramique, sélectionnez le bouton 1 dans le champ Boutons puis sélectionnez Activer mode Pan dans le champ Actions des boutons.
6. Sélectionnez ensuite le bouton 2 et Activer mode Nav Pan dans le champ Actions des boutons.
7. Sélectionnez n'importe quel autre bouton de votre joystick (un à la fois), associez-le à n'importe quelle commande de transport ou de menu désirée dans le champ Actions des boutons, puis fermez la boîte de dialogue Joystick panoramique.

Dès lors, chaque fois que vous actionnerez le bouton 1 (le bouton « feu »), le joystick prendra le contrôle du panoramique surround de la piste ou du départ auxiliaire sélectionné. Lorsque le panoramique/la sphère est en position désirée, relâchez le bouton 1. Lorsque vous actionnez le bouton 2, déplacez le joystick verticalement pour changer de piste, ou horizontalement pour passer à un autre départ auxiliaire. La fenêtre située à droite de la barre d'outils Contrôleurs/surfaces affiche le nom de la piste sélectionnée et le nom du départ auxiliaire sélectionné. Vous pouvez utiliser les autres boutons configurés pour contrôler d'autres fonctionnalités de SONAR Producer.

Il est possible d'enregistrer les configurations des boutons sous forme de preset, en donnant un nom au groupe de paramètres actuels dans la fenêtre Preset de la boîte de dialogue Joystick panoramique, puis en cliquant sur l'icône symbolisant une disquette située à côté de la fenêtre Presets. Dès que vous souhaitez charger un preset, il vous suffit de le sélectionner dans la fenêtre Presets.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vumètres surround

---

Les vumètres des pistes routées vers des bus surround ou vers la sortie surround principale, tout comme les vumètres des bus surround, fonctionnent de façon similaire aux vumètres stéréo (consultez la rubrique [Vumètres](#)). Une différence, toutefois : les vumètres surround affichent évidemment plus de canaux. Par exemple, un projet en 5.1 comportera un vumètre à 6 canaux.



Chaque paire de sorties physiques utilise un vumètre stéréo. Toutefois, les vumètres s'affichent sur plusieurs paires d'affichage des niveaux de sortie, selon le nombre de canaux surround utilisés par votre projet.

Consultez :

[Gestion des basses](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Gestion des basses

---

Un système de gestion des basses permet de regrouper toutes les fréquences inférieures à une certaine valeur (généralement 80 Hz) provenant des principaux canaux et du canal LFE, et de les mixer vers le haut-parleur le plus à même de les traiter. Il s'agit généralement du caisson de basses (subwoofer), mais parfois des haut-parleurs avant gauche et droit en cas d'absence d'un subwoofer. L'objectif de cette opération est d'utiliser le subwoofer (puisqu'il est présent, autant l'utiliser) plus seulement pour des simples effets basse fréquence. Cela permet en outre d'abaisser la réponse efficace du système, à environ 25 Hz.

Lors de l'encodage en Dolby Digital, le canal LFE reçoit un gain de +10 dB en lecture; par l'intermédiaire du décodeur Dolby. Ceci vous offre la possibilité d'émettre des basses profondes très puissantes à la lecture, comme un son de tremblement de terre, par exemple. Sachez également que ces +10 dB dans les basses fréquences peuvent être ajoutés aux basses fréquences provenant des 5 autres canaux, en redirection. Vous pouvez donc produire un son réaliste à partir du subwoofer, qui sera supérieur de +20 dB au son des autres haut-parleurs.

Cela signifie que, lors du mixage, vous devrez régler le gain analogique du subwoofer de manière à ce qu'il soit supérieur de 10 dB aux 5 autres haut-parleurs. Vous entendrez alors le son comme il serait lu par un home cinema utilisant un système de gestion des basses, et les niveaux seront correctement réglés dans votre mixage.

Le système de gestion des basses de SONAR vous permet de contrôler précisément les basses de votre projet surround. Vous n'avez donc pas besoin de modifier le gain de votre subwoofer au cours du mixage. Le système de gestion des basses de SONAR s'applique uniquement au monitoring : il est ignoré lors de l'exportation du fichier.

## Effectuer un monitoring avec gestion des basses

1. Si nécessaire, ouvrez le projet dans lequel vous voulez utiliser la gestion des basses.
2. Sélectionnez **Options-Projet** dans le menu SONAR.

La boîte de dialogue Options de projet s'affiche.

3. Cliquez sur l'onglet Surround.
4. Cochez l'option Monitoring avec gestion des basses.
5. Sélectionnez une option dans la liste déroulante Seuil de passe-bas (Hz) et cliquez sur OK.

Consultez :

[Effets surround](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Effets surround

---

SONAR vous permet d'utiliser vos effets stéréo ou mono existants comme effets surround. SONAR effectue cette opération par l'intermédiaire de SurroundBridge, qui configure automatiquement vos plug-ins mono et stéréo afin que vous puissiez les affecter à des bus surround (bus, **et non pas pistes** ).

Consultez :

[SurroundBridge](#)

[Pages des propriétés des effets](#)

[Presets d'effets](#)

[Routage et configuration des effets surround](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# SurroundBridge

---

SurroundBridge charge automatiquement un nombre suffisant d'instances du plug-in pour pouvoir gérer tous vos canaux surround. Par exemple, si vous insérez un effet *stéréo* sur un bus surround qui utilise un panoramique 5.1 SMPTE/ITU, SurroundBridge affecte automatiquement les canaux gauche et droit du bus à l'instance 1 du plug-in, les canaux surround gauche et droit à l'instance 2, le canal central à l'instance 3 et le canal LFE à l'instance 4. Si vous insérez un effet mono sur un bus surround, SurroundBridge affecte chaque canal à une seule instance de l'effet mono, ce qui crée six instances de l'effet pour un bus surround 5.1. Vous pouvez afficher et modifier ces affectations dans l'onglet SurroundBridge, qui se trouve à la page des propriétés de chacun des effets affectés à un bus surround. Par exemple, si vous voulez un certain effet sur le canal surround gauche d'un bus surround, mais pas sur le canal surround droit, vous pouvez affecter ces deux canaux à des instances différentes de l'effet, en réglant les options adéquates dans l'onglet SurroundBridge de la page des propriétés de l'effet.

SurroundBridge associe également les paramètres automatisables de chaque instance, afin qu'un paramètre soit modifié dans toutes les instances quand vous le modifiez dans l'une des instances. Vous pouvez désassocier chaque paramètre individuellement ou par instance.

Consultez :

[Pages des propriétés des effets](#)

[Presets d'effets](#)

[Routage et configuration des effets surround](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Pages des propriétés des effets

---

Une seule page de propriétés contrôle toutes les instances d'un effet inséré sur un bus surround. Cette page affiche un onglet pour chaque instance de l'effet. Par défaut, quand vous modifiez un paramètre automatisable dans un onglet de la page de propriétés, cette modification est répercutée sur tous les onglets de la page de propriétés. Vous pouvez cependant désassocier les paramètres des autres onglets en cliquant sur le bouton Désassocier les commandes dans la page de propriétés de l'effet et, lorsque le bouton est activé (en rouge), en déplaçant le paramètre que vous voulez découpler et en cliquant une nouvelle fois sur le bouton Dissocier les commandes de manière à le désactiver. Vous pouvez désormais modifier ce paramètre dans un onglet sans le modifier dans les autres onglets. Vous pouvez également associer ou désassocier tous les paramètres d'une instance à l'aide des commandes de l'onglet SurroundBridge.

Consultez :

[Presets d'effets](#)

[SurroundBridge](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Presets d'effets

---

Vous pouvez utiliser des presets d'effets existants (non surround) lorsque vous insérez un effet sur un bus surround. La sélection d'un preset non surround règle toutes les instances d'un plug-in selon les paramètres du preset. La sélection d'un preset surround règle les paramètres de chaque instance individuellement, en fonction des informations stockées dans le preset.

Consultez :

[Routage et configuration des effets surround](#)

[SurroundBridge](#)

[Pages des propriétés des effets](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Routage et configuration des effets surround

---

Pour des informations détaillées, reportez-vous à la procédure suivante :

## Insérer un effet dans un bus surround

- Faites un clic droit dans le rack d'effets du bus surround et choisissez un effet dans le menu contextuel.

SurroundBridge insère alors plusieurs instances de l'effet sélectionné dans le rack d'effets du bus (un seul effet apparaît cependant dans le rack), en affectant les différentes instances du plug-in aux canaux, selon la configuration par défaut.

## Modifier les affectations de canaux pour un effet

1. Si la page des propriétés de l'effet n'est pas ouverte, affichez-la en double-cliquant sur le nom de l'effet dans le rack d'effets du bus surround.
2. Dans l'onglet SurroundBridge de la page des propriétés de l'effet, affectez chaque canal surround aux différentes instances de l'effet, à l'aide des menus déroulants des colonnes Entrée gauche et Entrée droite.

Vos choix entrent immédiatement en vigueur, et les noms des onglets de la page des propriétés sont modifiés de manière à prendre en compte les changements.

## Désassocier des paramètres d'effet individuels des autres instances de l'effet

1. Dans la page des propriétés d'un effet inséré sur un bus surround, cliquez sur le bouton Désassocier commandes pour que celui-ci devienne rouge.
2. Ajustez les paramètres automatisables que vous voulez désassocier (les paramètres non automatisables ne sont pas liés entre eux). Vous pouvez sélectionner les paramètres de n'importe quel onglet. SONAR prendra immédiatement en compte les commandes que vous modifiez et les désassociera des commandes correspondantes sur les autres canaux surround.
3. Quand vous avez terminé le réglage des paramètres, cliquez sur le bouton Désassocier commandes une nouvelle fois pour qu'il ne soit plus rouge.

Vous pouvez maintenant ajuster les paramètres que vous avez réglés, sans pour autant intervenir sur les paramètres correspondants dans les autres onglets de la page des propriétés de l'effet. Tant que le bouton Désassocier commandes n'est pas rouge, les autres commandes resteront liées.

Une liste des paramètres déliés s'affiche dans le champ Commandes déliées de l'onglet SurroundBridge.

Le numéro d'instance est indiqué dans la colonne N° plug-in du champ Commandes déliées.

Si vous avez délié certains des paramètres d'une instance mais pas tous, la case de la colonne Commandes liées au groupe est **grisée** et cochée.

Pour afficher une liste des paramètres automatisables pour un effet donné, désélectionnez une des cases Commandes liées au groupe de l'onglet SurroundBridge et consultez la liste dans le champ Commandes déliées.

## Réassocier des paramètres d'effet individuels à d'autres instances de l'effet

1. Dans le champ Commandes déliées de l'onglet SurroundBridge, sélectionnez les paramètres que vous voulez réassocier. Si les paramètres à sélectionner sont adjacents, vous pouvez cliquer sur le premier et le dernier du groupe tout en appuyant sur la touche Maj. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez cliquer sur chacun d'entre eux en maintenant la touche Ctrl enfoncée.
2. Cliquez sur le bouton Réassocier les commandes.

Les paramètres que vous liez à nouveau sont retirés de la liste.



## Désassocier tous les paramètres d'une instance des autres instances

1. Dans la page des propriétés d'un effet inséré sur un bus surround, cliquez sur l'onglet SurroundBridge.
2. Recherchez l'instance que vous voulez désassocier dans la colonne N° plug-in, puis désélectionnez la case Commandes liées au groupe correspondante.

Les paramètres déliés s'affichent dans le champ Commandes déliées, et le numéro d'instance est indiqué dans la colonne N° plug-in du champ Commandes déliées.

### Remarque

: Pour réassocier tous les paramètres d'une instance, cochez à nouveau la case Commandes liées au groupe concernée.

## Désactiver une instance

- Dans l'onglet SurroundBridge de la page des propriétés de l'effet, décochez la case Activer correspondant au plug-in que vous voulez désactiver. L'onglet de l'instance est grisé lorsque le plug-in est désactivé. Vous pouvez réactiver l'instance en cochant à nouveau la case.

La case Activer est un système de bypass, indépendant du bouton Bypass qui se trouve sous l'onglet des propriétés de chaque instance. En désactivant une instance par l'intermédiaire de la case Activer, vous pouvez alléger la charge système en retirant l'instance du circuit de traitement. Le bouton Bypass de l'onglet des propriétés de l'instance ne change pas de couleur quand vous cochez sur la case Activer, car il s'agit d'un système indépendant. Le bouton Bypass est automatisable avec certains plug-ins.

## Enregistrer un preset

1. Réglez les paramètres de l'effet comme vous le souhaitez.
2. Dans le champ Presets de la page des propriétés de l'effet, saisissez un nom pour le preset et cliquez sur l'icône représentant une disquette, située juste à côté du champ Presets.

L'enregistrement d'un preset d'effet inséré sur un bus surround crée un preset surround, qui intègre les affectations des canaux et les réglages d'association de paramètres.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Importation de mixages surround

---

SONAR importe des fichiers (surround) multicanaux sous la forme d'un groupe de fichiers mono. Si les fichiers incluent des informations indiquant l'emplacement du haut-parleur pour chaque canal, SONAR copie ces informations sur les clips de vos pistes audio mais ne règle pas le panoramique en conséquence. Ceci est dû au fait que votre projet SONAR peut ne pas être configuré au même format multicanal que le projet importé.

Vous pouvez importer les types de fichiers multicanaux suivants :

- Fichiers Wave PCM multicanaux (.wav)
- Fichiers encodés AC3 Dolby (.ac3)--ils sont encodés pour le Dolby Surround. Vous devrez installer un filtre décodeur AC3, tel que celui disponible à <http://ac3filter.sourceforge.net>, pour pouvoir décoder ces fichiers dans SONAR. **Important** : Après avoir installé le codec AC3 mentionné ci-dessus, ouvrez le panneau de configuration de votre ordinateur et lancez « Filtre AC3 ». À partir de là, vous pouvez affecter la sortie haut-parleur par défaut du filtre vers les différents canaux 5.1. Jusqu'à ce que vous ayez effectué cette opération, seul le flux de données stéréo sera traité. Vérifiez également la fréquence d'échantillonnage du fichier importé. Il est conseillé de régler la fréquence d'échantillonnage de votre projet sur celle utilisée par le fichier avant son importation. Si ce n'est pas le cas, le processus d'importation devra effectuer un rééchantillonnage pour chaque canal, ce qui peut prendre beaucoup de temps.
- Windows Media Pro

## Importer un fichier multicanal surround

1. Utilisez la commande **Fichier-Importer-Audio** pour accéder à la boîte de dialogue Importer audio.
2. Sélectionnez un fichier compatible.
3. Cochez l'option Importer en pistes Mono.
4. Cliquez sur Ouvrir.

SONAR importe chaque canal dans une piste mono individuelle.

### Conseil

: Vous pouvez également extraire la bande-son d'un fichier vidéo en ouvrant le fichier vidéo directement, à partir de la boîte de dialogue Importer audio.

Consultez :

[Exportation de mixages surround](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Exportation de mixages surround

---

Vous pouvez exporter vos mixages surround sous forme de fichiers Wave PCM multicanaux ou de fichiers Windows Media Pro.

## Exporter un fichier multicanal surround

1. Sélectionnez **Fichier-Exporter-Audio** pour accéder à la boîte de dialogue Exporter audio.
2. Saisissez un nom pour votre futur fichier.
3. Dans le champ Type de fichier, choisissez l'une des options suivantes :
  - Si vous souhaitez créer un fichier Wave multicanal, sélectionnez RIFF Wave.
  - Si vous souhaitez créer un fichier Windows Media multicanal, sélectionnez Windows Media Advanced Streaming Format.
4. Dans le champ Catégorie source, sélectionnez Bus, Sorties principales ou Mixage complet.
5. Dans le champ Bus/Pistes source, sélectionnez le ou les bus à partir desquels vous souhaitez exporter votre mixage.
6. Sélectionnez Multicanal dans le champ Format de canal.
7. Configurez les autres options si vous le souhaitez, notamment la fréquence d'échantillonnage et la résolution.
8. Si vous voulez enregistrer les réglages effectués dans la boîte de dialogue Exporter audio, saisissez un nom dans la fenêtre Presets, puis cliquez sur l'icône représentant une disquette, située à côté de la fenêtre Presets.
9. Cliquez sur Exporter.

SONAR exporte votre projet au format de fichier que vous avez sélectionné.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

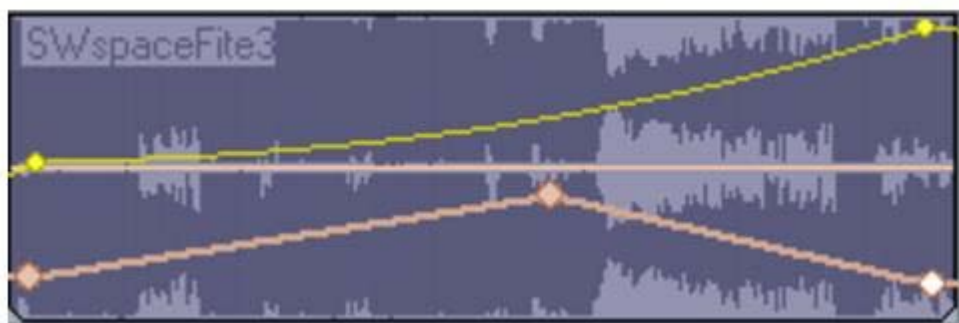
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Automation

---

L'automation consiste à enregistrer les mouvements d'un fader, d'un potentiomètre ou d'une autre commande, de manière à ce que cette commande se déplace automatiquement lors de la lecture de votre projet. Outre le volume et le panoramique, SONAR vous permet d'automatiser graphiquement les commandes, faders et potentiomètres des sorties principales, des pistes, des bus, les paramètres des effets (y compris certains synthétiseurs plug-in) et même les clips. Vous pouvez également activer ou désactiver l'automation piste par piste ou paramètre par paramètre à l'aide du bouton Lire l'automation placé sur les tranches de pistes et de bus, sur les racks d'effets et sur les synthétiseurs virtuels. Ces boutons sont très pratiques pour désactiver l'automation sur un ensemble de paramètres spécifiques au cours du mixage.



Consultez :

[Introduction à l'automation](#)

[La barre d'outils Automation](#)

[Techniques d'automation](#)

[Automation des effets](#)

[Réaffectation des enveloppes](#)

[Menus Édition des enveloppes et Édition des nuds](#)

---


[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Introduction à l'automation

Sur chaque élément automatisable de SONAR, des commandes de lecture et d'écriture simples d'utilisation sont disponibles. Il est également possible d'automatiser plusieurs commandes groupées en déplaçant uniquement l'une d'elles. Grâce à l'outil Crayon d'enveloppe, vous pouvez dessiner des courbes d'automation, qu'elles soient basées sur des formes géométriques ou tracées à main levée. Les mouvements des commandes automatisables des vues Console et Pistes (y compris celles du panneau Clips) peuvent également être édités graphiquement par des contrôleurs MIDI à partir de la vue Piano Roll. Il est possible d'activer ou désactiver toute l'automation d'un simple clic sur le bouton **Activer la lecture de l'automation**,  situé dans la barre d'outils Automation. Pour afficher cette barre d'outils, accédez au menu **Vues - Barres d'outils**

, puis cochez la case Automation dans la boîte de dialogue Barres d'outils qui s'affiche.

Le tableau ci-dessous liste les fonctions d'automation des vues Console et Pistes :

Automations possibles...		Paramètres pouvant être automatisés...		Techniques d'automation...
Pistes		Gain, panoramique, mute, niveau de départ auxiliaire, balance de départ auxiliaire, contrôleurs MIDI, chorus et reverb MIDI, molette de hauteur, aftertouch par canal, RPN et NRPN.		Dessinez des enveloppes dans le panneau Clips, enregistrez les mouvements des faders ou prenez un instantané.
Bus		Niveau et panoramique d'entrée et de sortie		Dessinez des enveloppes dans le panneau Clips, enregistrez les mouvements des faders ou prenez un instantané.
Effets		Variables en fonction de l'effet		Dessinez des enveloppes dans le panneau Clips, enregistrez les mouvements des faders ou prenez un instantané.
Commandes des synthés virtuels		Variables en fonction du synthe		Consultez <a href="#">Dessiner des automatisations de synthe virtuel dans le panneau Clips</a> et <a href="#">Automatisation des commandes à partir</a>

				<a href="#">du rack de synthés.</a>
Groupes de faders ou d'autres commandes		Commandes réunies dans le groupe		Enregistrez les mouvements des faders
Clips		Gain et panoramique pour les clips audio, vitesse pour les clips MIDI		Dessinez des enveloppes dans le panneau Clips

SONAR vous permet en outre de copier-coller des enveloppes d'une piste vers une autre. Les **seules** commandes **non**

automatisables sont les boutons Armer, Solo, Pré/Post, Mono/Stéréo, Activer le bus, Phase et les faders de gain.

Pour obtenir des instructions pas à pas, voir :

[La barre d'outils Automation](#)

[Techniques d'automation](#)

[Enregistrement des mouvements d'un potentiomètre ou d'un fader](#)

[Création et édition d'enveloppes audio](#)

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

[Dessin d'enveloppes sur les clips](#)

[Affichage et masquage des enveloppes](#)

[Suppression des enveloppes](#)

[Copie et collage des enveloppes](#)

[Instantanés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# La barre d'outils Automation

---

Pour afficher la barre d'outils Automation , utilisez la commande **Vues - Barres d'outils**

afin d'ouvrir la boîte de dialogue Barres d'outils, et cochez la case Automation. Lorsque vous survolez un bouton ou un champ de la barre d'outils avec le curseur, une infobulle s'affiche et vous indique la fonction de l'élément correspondant. La barre d'outils Automation vous permet d'accéder directement à des fonctions d'automation sophistiquées :

- **Activer/Désactiver l'enregistrement de l'automation** : cliquez sur ce bouton pour activer/désactiver l'enregistrement général de l'automation.
- **Activer/Désactiver la lecture de l'automation** : ce bouton active/désactive toutes les données d'automation contenues dans le projet.
- **Instantané** : ce bouton permet de prendre un instantané de l'état de toutes les commandes à un instant donné. Lors de la lecture, dès que le projet atteint l'instant en question, toutes les commandes reprennent les positions qu'elles occupaient au moment de l'instantané.
- **Désarmer tous les paramètres activés pour la lecture de l'automation** : ce bouton désarme toutes les commandes armées pour l'enregistrement de l'automation.
- **Mode Enveloppe/Décalage** : cliquez sur ce bouton pour basculer du mode Enveloppe au mode Décalage et vice versa. Pour plus d'informations sur les modes Enveloppe et Décalage, consultez [Mode Enveloppe et mode Décalage](#).

Consultez également :

[Techniques d'automation](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Techniques d'automation

---

Vous pouvez automatiser les paramètres des vues Pistes et Console de quatre façons différentes :

- En enregistrant les mouvements des curseurs, des potentiomètres et des autres commandes : vous ne pouvez toutefois pas appliquer cette méthode pour les boutons Solo, Armer, Phase, Mono/Stéréo, Gain, Activer le bus, Pré/Post, ni pour les paramètres Banque, Patch, Canal, Note+, Position+, Entrée et Sortie.
- En dessinant des enveloppes dans le panneau Clips pour les données MIDI et/ou audio : une enveloppe est un graphique représentant l'évolution d'un paramètre sur une période donnée.
- En enregistrant les données d'automation à partir d'un contrôleur externe.
- Instantanés

Pour obtenir des instructions pas à pas, voir :

[Enregistrement des mouvements d'un potentiomètre ou d'un fader](#)

[Création et édition d'enveloppes audio](#)

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

[Utilisation de l'outil Crayon d'enveloppe](#)

[Dessin d'enveloppes sur les clips](#)

[Affichage et masquage des enveloppes](#)

[Suppression des enveloppes](#)

[Copie et collage des enveloppes](#)

[Instantanés](#)

[Automation des paramètres d'un effet](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boutons Lire l'automation et Écrire l'automation

SONAR dispose désormais de boutons permettant d'activer et de désactiver la lecture de l'automation (boutons Lire l'automation) et l'enregistrement de l'automation (boutons Écrire l'automation). Ces boutons sont présents sur les modules suivants :

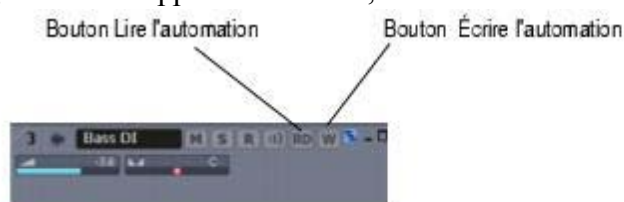
- Pistes
- Bus
- Pages des propriétés des plug-ins
- Pages des propriétés des effets des clips (bouton Lire l'automation uniquement)

En outre, SONAR offre des commandes de clic droit permettant d'activer et de désactiver la lecture et l'enregistrement de l'automation pour chaque paramètre individuel. Les boutons lire/écrire activent ou désactivent respectivement la lecture et l'enregistrement de l'automation pour tous les paramètres de la piste, du bus ou du plug-in. Les commandes lire/écrire activent ou désactivent respectivement la lecture et l'enregistrement de l'automation pour les paramètres individuels des pistes, des bus ou des plug-ins.

Le bouton Lire l'automation active la lecture des enveloppes d'automation de tous les paramètres automatisables de la piste, du bus ou du plug-in sur lequel se trouve le bouton. Il constitue un moyen pratique pour désactiver provisoirement toutes les enveloppes d'une piste ou d'un bus spécifique au cours du mixage.

Le bouton Écrire l'automation remplace la propriété d'armement de l'automation des anciennes versions de SONAR (avant la version 6). Il active tous les paramètres automatisables d'une piste, d'un bus ou d'un plug-in spécifique à enregistrer.

Les boutons Lire l'automation et Écrire l'automation sont situés par défaut près des boutons Mute/Solo/Armer sur les tranches des pistes et des bus de la vue Pistes, sur les tranches de console dans la vue Console, et sous les boutons Mute et Solo du rack de synthés. Ils sont également disponibles dans les plug-ins d'effets et les plug-ins de synthés virtuels Cakewalk. Les boutons Lire l'automation et Écrire l'automation ont trois états différents : activé, désactivé et en veille. Les boutons activés indiquent que tous les paramètres associés sont activés pour l'écriture/la lecture. Un bouton en veille indique que certains paramètres de la tranche de piste ou du plug-in sont activés pour la lecture ou l'écriture alors que d'autres ne le sont pas. Lors de l'enregistrement de l'automation, vous verrez s'afficher en temps réel un aperçu de l'enveloppe d'automation, aux côtés de la forme d'onde classique ou de l'aperçu MIDI.



## Activation de paramètres individuels

Vous pouvez faire un clic droit sur les paramètres individuels des pistes et des bus pour les activer pour la lecture ou l'écriture. Si vous faites un clic droit sur un effet inséré dans un rack et que vous cliquez sur **Activer le paramètre pour la lecture** ou sur **Activer le paramètre pour l'écriture**, vous ouvrez une boîte de dialogue vous permettant de choisir les paramètres à activer.

<http://www.cakewalk.com>  
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)  
<http://www.cakewalk.com/Support/>


# .Enregistrement des mouvements d'un potentiomètre ou d'un fader

---


L'enregistrement de l'automation pour les potentiomètres et les faders ou curseurs fonctionne dans les vues Pistes et Console et dans le rack de synthés. Il est possible d'enregistrer l'automation aussi bien lors des activités de lecture que lors des activités d'enregistrement.

## Enregistrer les mouvements d'un fader ou d'un potentiomètre

1. Vous avez deux solutions :

- Faites un clic droit sur le fader ou la commande à automatiser et choisissez **Activer l'écriture de l'automation** dans le menu contextuel.
- Activez le bouton Écrire l'automation  sur la piste, le rack de synthés ou le plug-in sur lequel vous appliquez l'automation. L'activation du bouton Écrire l'automation d'une piste ou d'un bus active également l'automation des effets de la piste ou du bus.

Le bouton Écrire l'automation active l'enregistrement de l'automation pour tous les paramètres associés. SONAR encadre la ou les commandes activées en rouge et le témoin Auto s'allume également en rouge dans la barre d'état (située au bas de l'interface de SONAR).

- 2. Veillez à ce que le bouton Activer/Désactiver l'enregistrement de l'automation  de la barre d'outils Automation soit activé.
- 3. Lancez la lecture ou l'enregistrement.
- 4. Déplacez les commandes des paramètres armés.
- 5. Arrêtez la lecture ou l'enregistrement.

Une fois les données d'automation enregistrées, SONAR trace un graphique (une enveloppe) dans le panneau Clips à partir de ces données. Vous pouvez ensuite éditer ce graphique à la souris en ajoutant et déplaçant des nuds. Dès que des données d'automation ont été enregistrées sur une piste, l'élément d'interface que vous avez automatisé vous indique que l'automation a été appliquée. Sachez également que le fait de grouper plusieurs commandes permet de les automatiser en bloc.

Consultez également :

[La barre d'outils Automation](#)

[Mute automatisé](#)

[Utilisation des groupes de commandes](#)

[Création et édition d'enveloppes audio](#)

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

[Affichage et masquage des enveloppes](#)

[Suppression des enveloppes](#)

[Instantanés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Création et édition d'enveloppes audio

Vous pouvez créer des enveloppes audio aussi bien pour les pistes audio que pour les bus. Le fait de tracer une enveloppe sur des données audio efface les enveloppes pré-existantes pour le même paramètre et au même instant sur la même piste ou le même bus.

Une fois qu'une enveloppe a été créée, vous pouvez l'éditer en suivant la procédure ci-dessous ou en utilisant l'outil Crayon d'enveloppe afin de dessiner des formes prédéfinies ou des tracés à main levée. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Utilisation de l'outil Crayon d'enveloppe](#).

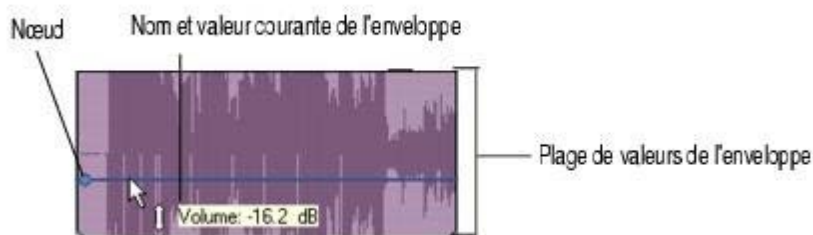
## Créer et éditer des enveloppes audio à l'aide des outils Sélection et Crayon d'enveloppe

1. Faites un clic droit dans le panneau Clips sur la piste (ou le bus) à automatiser.

Le menu contextuel du panneau Clips s'affiche à l'écran.



2. Dans ce menu, sélectionnez l'option **Enveloppes - Créer une enveloppe de piste - (nom de la commande à automatiser)**. Vous remarquerez que la couleur de l'enveloppe est indiquée sur la partie droite du menu.

Dans le panneau Clips, l'enveloppe s'affiche sous la forme d'une ligne droite pointillée. La couleur de cette enveloppe lui est propre et un nud (représenté par un tout petit cercle) est créé au début de l'enveloppe. Il vous suffit de placer le pointeur de la souris sur l'enveloppe pour qu'une double flèche verticale apparaisse en dessous, accompagnée du nom et de la valeur actuelle de l'enveloppe. Le positionnement vertical de l'enveloppe correspond à la valeur actuelle du paramètre que vous éditez.



**Remarque :** En mode

Mute automatisé, l'enveloppe modifie l'état muté/démuté de la piste chaque fois qu'elle traverse le milieu de la plage de valeurs.

3. Activez l'outil Sélection  ou Enveloppe , déplacez le pointeur sur l'enveloppe jusqu'à ce qu'une double flèche verticale apparaisse en dessous (vous pouvez constater que le nom et la valeur courante de l'enveloppe s'affichent dans un champ à côté du pointeur), puis faites un clic droit sur l'enveloppe. Si vous utilisez l'outil Enveloppe, vous ne pouvez sélectionner que l'enveloppe (il n'y a donc aucun risque de sélection accidentelle d'autres données).

Le menu Édition des enveloppes s'ouvre à l'écran.

4. Sélectionnez dans celui-ci l'option **Ajouter un nud**.


Un nud apparaît sur l'enveloppe. **Remarque :** Vous pouvez insérer un nud en double-cliquant à l'endroit désiré sur l'enveloppe.

5. Déplacez le pointeur sur le nud jusqu'à ce qu'une croix apparaisse en dessous et tirez le nud dans la direction désirée.
6. Insérez un autre nud en double-cliquant sur l'enveloppe.
7. Tirez le nouveau nud dans la direction désirée, puis relâchez la souris.
8. Placez ensuite le pointeur sur le segment de l'enveloppe situé entre les nuds jusqu'à ce qu'une double flèche apparaisse, puis faites un clic droit sur l'enveloppe : le menu Édition des enveloppes s'affiche à l'écran.

9. Choisissez alors l'une des **courbes** suivantes parmi celles proposées dans le menu Édition des enveloppes :

- Angle droit : avec cette courbe, l'enveloppe suit un angle de 90 degrés en atteignant le second nud. SONAR affiche les angles droits sous forme d'une ligne pointillée, ce qui signifie que seuls les nuds situés au début et à la fin de cette ligne contiennent des données d'automation. La ligne en elle-même ne comporte pas de données.
- Linéaire : avec cette option, SONAR trace une ligne droite entre les deux nuds.
- Courbe rapide : avec cette option, SONAR dessine une courbe prononcée entre les deux nuds. La courbe évolue rapidement au début, puis de manière plus douce vers la fin.
- Courbe lente : avec cette option, SONAR dessine une courbe douce entre les deux nuds. La courbe évolue lentement au début, puis de manière plus rapide vers la fin.

SONAR insère ainsi une courbe entre les nuds. Vous pouvez faire glisser les courbes à l'aide de la souris tout en conservant l'incurvation ou l'angle, à l'exception des angles droits. Pour éditer un angle droit, faites glisser l'un des nuds situés aux extrémités de l'angle droit.

Veillez à ce que le bouton Lire l'automation soit activé, lancez la lecture du projet et écoutez le résultat. Vous pouvez annuler la dernière opération via la commande **Édition - Annuler** (Ctrl+Z). Vous pouvez tirer les nuds dans n'importe quelle direction. Vous pouvez lire votre projet avec ou sans les données d'automation, à l'aide d'un simple clic sur le bouton Activer la lecture de l'automation  dans la barre d'outils Automation.

### Remarque

: Lorsque vous créez une enveloppe de « gain » sur une piste dans SONAR, vous augmentez le niveau post-effets de la piste, c'est-à-dire son niveau après traitement par les effets. Sur certaines tables de mixage, ce réglage est appelé « volume » car il intervient après les effets, alors que sur d'autres tables, il est désigné par le terme « gain ». Dans tous les cas, les enveloppes de gain de SONAR augmentent le niveau des pistes après traitement par les processeurs d'effets dans la chaîne de traitement du signal. Si plusieurs enveloppes existent pour une piste ou un bus, vous pouvez choisir celles que vous souhaitez afficher. Consultez [Affichage et masquage des enveloppes](#)

Vous pouvez également créer des enveloppes sur les pistes MIDI. Consultez [Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

Consultez également :

[Lignes pointillées](#)

[Menus Édition des enveloppes et Édition des nuds](#)

[Mute automatisé](#)

[Utilisation des groupes de commandes](#)

[Suppression des enveloppes](#)

[Instantanés](#)

[Enregistrement des mouvements d'un potentiomètre ou d'un fader](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Création et édition d'enveloppes MIDI

Cette méthode n'est utilisable que dans le panneau Clips. Vous pouvez également tracer des données de contrôleur MIDI dans la vue Piano Roll, mais la technique n'est pas la même (consultez [Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)).

**Remarque 1 :** Les enveloppes MIDI créées dans le panneau Notes de la vue Piano Roll et celles que vous créez dans le panneau Clips de la vue Pistes sont totalement indépendantes, même si elles contrôlent le même paramètre. Les deux types d'enveloppes sont visibles dans le panneau Clips et il est généralement préférable de ne pas les appliquer au même paramètre. Vous pouvez convertir les enveloppes de la vue Piano Roll en enveloppes dans la vue Pistes. Pour ce faire, il vous suffit de sélectionner la plage temporelle et les pistes sur lesquelles se trouvent les enveloppes Piano Roll, puis d'utiliser la commande **Edition - Convertir les données MIDI en courbes**.

**Remarque 2 :** Après avoir créé une enveloppe, vous pouvez l'éditer en ajoutant des nuds et en choisissant des formes pour les lignes rejoignant les nuds (voir la procédure ci-dessous), mais vous pouvez également l'éditer à l'aide de l'outil Crayon d'enveloppe afin de dessiner des formes prédéfinies ou des tracés à main levée. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Utilisation de l'outil Crayon d'enveloppe](#).

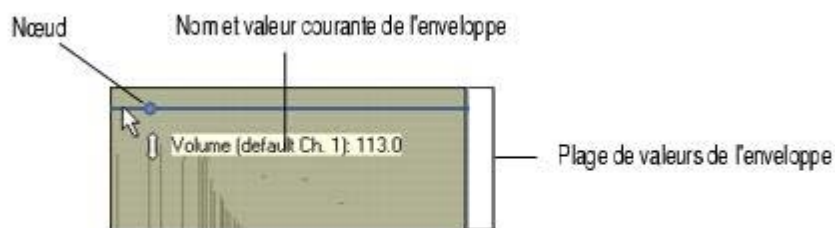
## Dessiner des enveloppes MIDI dans la vue Pistes

1. Faites un clic droit dans le panneau Clips sur la piste à automatiser.

Le menu contextuel du panneau Clips s'affiche à l'écran.

2. Pour créer une enveloppe de volume, de panoramique, de chorus, de reverb ou de mute automatisé, sélectionnez **Enveloppes - Créer une enveloppe de piste**, puis choisissez l'une des options du menu.

Dans le panneau Clips, l'enveloppe s'affiche sous la forme d'une ligne droite pointillée. La couleur de cette enveloppe lui est propre et un nud (représenté par un tout petit cercle) est créé au début de l'enveloppe. Il vous suffit de placer le pointeur de la souris sur l'enveloppe pour qu'une double flèche verticale apparaisse en dessous, accompagnée du nom et de la valeur actuelle de l'enveloppe. La position de l'enveloppe sur l'axe vertical correspond à la valeur en vigueur du paramètre en cours d'édition.



### Remarque :

En mode Mute automatisé, l'enveloppe modifie l'état muté/démuté de la piste chaque fois qu'elle traverse le milieu de la plage de valeurs.

3. Pour créer une enveloppe chargée de moduler un autre contrôleur MIDI, sélectionnez **Enveloppes - Créer une enveloppe de piste - MIDI...**.

La boîte de dialogue Enveloppe MIDI s'affiche à l'écran :

- Dans le champ Type, sélectionnez le type d'événement MIDI devant être contrôlé par l'enveloppe.
- Dans le champ Valeur, choisissez le nom du contrôleur que vous voulez modifier.

- Dans le champ Canal, sélectionnez ensuite le canal MIDI sur lequel les données de l'enveloppe doivent être transmises, puis cliquez sur OK.

SONAR crée l'enveloppe de votre choix.

4. Placez le pointeur sur l'enveloppe jusqu'à ce qu'une double flèche verticale apparaisse, puis faites un clic droit sur l'enveloppe.

Le menu Édition des enveloppes s'ouvre à l'écran.

5. Sélectionnez dans celui-ci l'option **Ajouter un nud**.

Un nud (petit pavé) est alors inséré sur l'enveloppe. **Remarque :** Vous pouvez insérer directement le nud en double-cliquant à l'endroit désiré de l'enveloppe.

6. Déplacez le pointeur sur le nud jusqu'à ce qu'une croix apparaisse en dessous et tirez le nud dans la direction désirée.

Dès que vous relâchez le bouton de la souris, l'enveloppe est modifiée de manière à suivre la nouvelle position du nud.

7. Insérez un autre nud en double-cliquant sur l'enveloppe.
8. Tirez le nouveau nud dans la direction désirée, puis relâchez la souris.
9. Placez ensuite le pointeur sur le segment de l'enveloppe situé entre les nuds jusqu'à ce qu'une double flèche apparaisse, puis faites un clic droit sur l'enveloppe : le menu Édition des enveloppes s'affiche à l'écran.
10. Choisissez alors l'une des **courbes** suivantes parmi celles proposées dans le menu Édition des enveloppes :
  - Angle droit : avec cette courbe, l'enveloppe suit un angle de 90 degrés en atteignant le second nud. SONAR affiche les angles droits sous forme d'une ligne pointillée, ce qui signifie que seuls les nuds situés au début et à la fin de cette ligne contiennent des données d'automation. La ligne en elle-même ne comporte pas de données.
  - Linéaire : avec cette option, SONAR trace une ligne droite entre les deux nuds.
  - Courbe rapide : avec cette option, SONAR dessine une courbe prononcée entre les deux nuds. La courbe évolue rapidement au début, puis de manière plus douce vers la fin.
  - Courbe lente : avec cette option, SONAR dessine une courbe douce entre les deux nuds. La courbe évolue lentement au début, puis de manière plus rapide vers la fin.

SONAR insère ainsi une courbe entre les nuds. Vous pouvez faire glisser les courbes à l'aide de la souris tout en conservant l'incurvation ou l'angle, à l'exception des angles droits. Pour éditer un angle droit, faites glisser l'un des nuds situés aux extrémités de l'angle droit.

Veillez à ce que le bouton Lire l'automation soit activé, lancez la lecture de la piste et écoutez le résultat. Vous pouvez annuler la dernière opération via la commande **Edition - Annuler** (Ctrl+Z). Vous pouvez lire votre projet avec ou sans les données d'automation, à l'aide d'un simple clic sur le bouton Activer la

lecture de l'automation 

dans la barre d'outils Automation.

Si plusieurs enveloppes existent pour une piste, vous pouvez choisir celles que vous souhaitez afficher.

Consultez [Affichage et masquage des enveloppes](#)

Vous pouvez également créer des enveloppes sur les pistes audio. Consultez [Création et édition d'enveloppes audio](#)

Consultez également :

[Lignes pointillées](#)

[Menus Édition des enveloppes et Édition des nuds](#)

[Mute automatisé](#)

[Utilisation des groupes de commandes](#)

[Suppression des enveloppes](#)

[Instantanés](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Lignes pointillées

---

Sur une enveloppe, une ligne pointillée a deux significations :

- Il n'y a pas de données d'automation à l'endroit de la piste où se trouve la ligne pointillée.
- La valeur du dernier message d'automation présent avant la ligne pointillée est indiquée par la position verticale de la ligne pointillée.

Vous pouvez déplacer une commande automatisée en cours de lecture et si vous le faites à un endroit où l'enveloppe est en pointillé, la commande restera à sa nouvelle position. Par contre, dès que la position de lecture atteint un nud ou une ligne pleine, la commande est automatiquement ramenée à la valeur du nud ou de la ligne pleine.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>



[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Utilisation de l'outil Crayon d'enveloppe

L'outil Crayon d'enveloppe vous permet d'effectuer des tracés sur une enveloppe existante, à main levée ou à partir de formes prédéfinies.

## Dessiner à main levée

1. Activez l'enveloppe à éditer (cliquez dessus avec l'outil Enveloppe ).
2. Activez l'outil Crayon d'enveloppe. Cliquez sur  dans la barre d'outils de la vue Pistes.
3. Cliquez sur la flèche de déroulement située à côté de l'outil Crayon d'enveloppe, puis sélectionnez **Main levée** dans le menu.
4. Cliquez dans le panneau Clips à l'endroit où vous souhaitez éditer l'enveloppe et maintenez le bouton enfoncé. Faites glisser la souris vers la droite ou vers la gauche afin de tracer l'enveloppe souhaitée et relâchez le bouton une fois que vous avez terminé.

## Dessiner une forme prédéfinie

1. Activez l'enveloppe à éditer (cliquez dessus avec l'outil Enveloppe ).
2. Activez l'outil Crayon d'enveloppe. Cliquez sur  dans la barre d'outils de la vue Pistes.
3. Réglez le magnétisme sur la longueur du cycle de la forme à dessiner. Ainsi, si vous souhaitez dessiner des sinusoïdes et que vous souhaitez que chaque sinusoïde dure un temps, réglez le magnétisme sur une noire. Si le magnétisme est désactivé, le cycle par défaut est d'une mesure.
4. Cliquez sur la flèche de déroulement située à côté de l'outil Crayon d'enveloppe, puis sélectionnez le type de forme à dessiner. Une fois que vous avez sélectionné une forme, l'outil Crayon d'enveloppe et le curseur prennent la même forme.
5. Cliquez dans le panneau Clips à l'endroit où vous souhaitez éditer l'enveloppe et maintenez le bouton enfoncé. L'endroit où vous cliquez définit également le milieu vertical de la forme que vous êtes en train de créer.
6. Faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas de manière à définir la plage verticale de l'enveloppe, puis vers la droite ou vers la gauche pour régler la durée à modifier. À mesure que vous faites glisser la souris, la distance verticale entre le pointeur et le point central (là où vous avez cliqué) détermine l'amplitude du graphique. Pour créer une série de formes identiques, maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant glisser la souris. Pour augmenter ou diminuer progressivement l'amplitude, déplacez progressivement le curseur par rapport au point central.
7. Relâchez le bouton de la souris une fois l'édition terminée. La forme sélectionnée apparaît et se répète en fonction du paramètre de magnétisme.

## Diviser ou multiplier par deux la fréquence cyclique de la forme

- Pour diviser par deux la fréquence cyclique (par exemple si la résolution du magnétisme correspond à une noire et que vous voulez que chaque cycle dure une blanche), maintenez la touche Ctrl enfoncée en dessinant.
- Pour multiplier par deux la fréquence cyclique (par exemple si la résolution du magnétisme correspond à une noire et que vous voulez que chaque cycle dure une croche), maintenez la touche Alt enfoncée en dessinant.

## Inverser la phase d'un pattern

- Vous pouvez inverser la phase d'un pattern en faisant glisser le curseur sous la ligne zéro/le centre (là où vous avez cliqué au départ pour lancer le pattern).

## **Basculer entre l'outil Enveloppe et l'outil Crayon d'enveloppe**

- Lorsque le bouton de la souris n'est PAS enfoncé, maintenez la touche Alt enfoncée pour basculer provisoirement d'un outil à l'autre.

## **Étirer une forme**

1. Sélectionnez les nuds situés dans la partie de la forme que vous souhaitez étirer : utilisez l'outil Enveloppe pour tracer un rectangle autour de la partie de la forme que vous souhaitez sélectionner. Les nuds sélectionnés apparaissent en blanc.
2. Faites glisser l'un des nuds sélectionnés vers l'endroit où vous souhaitez déplacer la zone sélectionnée. L'étirement s'arrête si un des nuds sélectionnés entre en contact avec un nud adjacent non sélectionné.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Dessin d'enveloppes sur les clips

---

Il est également possible de dessiner des enveloppes sur des clips audio, mais celles-ci ne concerneront que le gain, le panoramique et les effets automatisables insérés sur les clips. Sur les clips MIDI, vous pouvez dessiner des enveloppes de vitesse. Si le clip est déjà soumis à une enveloppe de piste, les données de l'enveloppe de clip fusionnent avec celles de l'enveloppe de piste.

## Remarque

: Le réglage de gain d'une piste est en fait un paramètre de clip, pas un paramètre de piste. En effet, SONAR applique les réglages de volume aux clips (gain y compris) avant que les données audio de ces clips n'aient atteint les plug-ins d'effet. Le son des effets peut varier sensiblement avec le volume, même si le volume final est inchangé.

## Dessiner des enveloppes sur les clips

1. Faites un clic droit sur le clip sur lequel vous souhaitez ajouter une enveloppe.

Le menu contextuel du panneau Clips s'affiche à l'écran.

2. Dans ce menu, choisissez l'option **Enveloppes - Clip - (Gain, Panoramique ou Vitesse)**.

Une enveloppe, dotée d'un nud à chaque extrémité, vient s'afficher sur le clip.

Éditez l'enveloppe comme vous le feriez avec une enveloppe de piste, en utilisant l'outil Sélection, l'outil Enveloppe et l'outil Crayon d'enveloppe.

Consultez également :

[Menus Édition des enveloppes et Édition des nuds](#)

[Utilisation de l'outil Crayon d'enveloppe](#)

[Création et édition d'enveloppes audio](#)

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

[Affichage et masquage des enveloppes](#)

[Suppression des enveloppes](#)

[Instantanés](#)

[Enregistrement des mouvements d'un potentiomètre ou d'un fader](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage et masquage des enveloppes


---

Vous pouvez choisir les enveloppes de piste/bus à afficher ou masquer.

## Afficher ou masquer toutes les enveloppes

1. Dans la barre d'outils de la vue Pistes, cliquez sur la flèche de déroulement  située à côté de l'outil Enveloppe afin d'afficher le menu Options d'enveloppe.
2. Sélectionnez alors l'option **Afficher toutes les enveloppes** ou **Masquer toutes les enveloppes**.

## Afficher toutes les enveloppes du même type

1. Dans la barre d'outils de la vue Pistes, cliquez sur la flèche de déroulement  située à côté de l'outil Enveloppe afin d'afficher le menu Options d'enveloppe.
2. Choisissez alors le type d'enveloppe à afficher.

## Afficher ou masquer des enveloppes particulières

1. Faites un clic droit dans le panneau Clips de la piste contenant la ou les enveloppes à afficher ou à masquer.

Le menu contextuel du panneau Clips s'affiche à l'écran.

2. Sélectionnez l'option **Enveloppes - Afficher les enveloppes de piste**.

Vous accédez à un menu listant toutes les enveloppes de la piste. Une coche est apposée à gauche des enveloppes actuellement affichées.

3. Cliquez sur le nom d'une enveloppe à afficher (si elle est masquée) ou à masquer (si elle est actuellement affichée).

SONAR masque ou affiche alors l'enveloppe en question.

4. Répétez les étapes 1 à 3 pour chaque enveloppe à afficher ou à masquer.

Vous pouvez aussi masquer (mais pas afficher) des enveloppes spécifiques en faisant un clic droit dessus et en choisissant l'option **Masquer l'enveloppe**

dans le menu Édition des enveloppes.

Consultez également :

[Utilisation des groupes de commandes](#)

[Création et édition d'enveloppes audio](#)

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

[Suppression des enveloppes](#)

[Enregistrement des mouvements d'un potentiomètre ou d'un fader](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Suppression des enveloppes

---

## Supprimer une enveloppe

1. Placez le pointeur sur l'enveloppe jusqu'à ce qu'une double flèche verticale apparaisse, puis faites un clic droit sur l'enveloppe.

Le menu Édition des enveloppes s'ouvre à l'écran.

2. Sélectionnez l'option **Supprimer l'enveloppe**.

SONAR supprime alors l'enveloppe en question.

## Supprimer plusieurs enveloppes ou toutes les enveloppes

1. Sélectionnez les données contenant les enveloppes à supprimer : vous pouvez sélectionner des portions de pistes, une ou plusieurs pistes dans leur totalité, ou toutes les pistes.
2. Ouvrez la boîte de dialogue Couper via la commande **Édition - Couper**.
3. Sélectionnez l'option Automation des pistes/bus si elle est proposée.
4. Sélectionnez l'option Automation des clips si elle est proposée.
5. Cliquez sur OK.

SONAR supprime alors toutes les enveloppes des pistes et des clips figurant parmi les données sélectionnées.

Consultez également :

[Enregistrement des mouvements d'un potentiomètre ou d'un fader](#)

[Création et édition d'enveloppes audio](#)

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

[Dessin d'enveloppes sur les clips](#)

[Affichage et masquage des enveloppes](#)

[Copie et collage des enveloppes](#)

[Instantanés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Copie et collage des enveloppes

---

Vous pouvez copier et coller des enveloppes ou des portions d'enveloppes des pistes vers des clips et inversement. Par contre, vous ne pouvez pas copier ou coller une enveloppe de clip sans également copier et coller les données audio ou MIDI du clip en question. Si vous collez une enveloppe de clip sur une piste sans le clip qui lui est rattaché, l'enveloppe de clip est convertie en enveloppe de piste.

## Copier une enveloppe

1. Dans la vue Pistes ou dans le panneau Clips, sélectionnez la piste ou le clip dont vous voulez copier l'enveloppe. Pour copier toutes les données d'automation de la piste, sélectionnez la totalité de la piste. Si vous ne souhaitez sélectionner qu'un seul clip tout en reprenant les enveloppes de piste de cette piste, cliquez sur la flèche située à côté de l'outil Sélection , puis vérifiez que l'option **Sélectionner les enveloppes des pistes avec les clips sélectionnés** est cochée.
2. Appuyez sur Ctrl+C ou utilisez la commande **Edition - Copier**.

La boîte de dialogue Copier s'affiche.

3. Sélectionnez Automation des clips et/ou Automation des pistes/bus.

**Remarque :** Si le champ Automation des pistes/bus est grisé, vous devez sélectionner à nouveau une portion du clip contenant un nud ou une ligne pleine (courbe). Une ligne pointillée n'est pas une enveloppe et ne peut pas être copiée.

4. Choisissez les types de données à copier. Pour ne copier que les données d'automation, choisissez uniquement les options Automation des clips et/ou Automation des pistes/bus.
5. Cliquez sur OK.

SONAR copie alors les données sélectionnées dans le presse-papiers.

## Coller une enveloppe

1. Sélectionnez la ou les pistes et la position (de lecture) où doivent être collées les données.
2. Appuyez sur Ctrl+V ou utilisez la commande **Edition - Coller**.

La boîte de dialogue Coller s'affiche.

3. Si ce n'est pas déjà fait, choisissez une piste et la position de destination des données.
4. Cliquez sur OK.

SONAR colle alors à l'endroit choisi les données d'automation et tous les autres types de données choisis dans la boîte de dialogue Copier.

Consultez également :

[Enregistrement des mouvements d'un potentiomètre ou d'un fader](#)

[Création et édition d'enveloppes audio](#)

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

[Dessin d'enveloppes sur les clips](#)

[Affichage et masquage des enveloppes](#)

[Instantanés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Réinitialisation des enveloppes et des nuds sur les valeurs neutres ou courantes

---

Vous pouvez faire revenir une enveloppe à l'état de ligne horizontale au niveau de la valeur actuelle du paramètre qu'elle contrôle afin d'éliminer toutes les courbes ou les angles de l'enveloppe. Vous pouvez de même réinitialiser un nud à la valeur neutre du paramètre qu'il contrôle. Par exemple, la valeur neutre du paramètre de panoramique est C ou 0 %.

## Réinitialiser une enveloppe à la valeur courante

1. Amenez la position de lecture au niveau de la valeur souhaitée pour l'enveloppe.
2. Ouvrez le menu Édition des enveloppes en faisant un clic droit sur l'enveloppe.
3. Choisissez ensuite l'option **Effacer tout**.

SONAR réinitialise alors l'enveloppe à la valeur courante.

## Réinitialiser un nud à une valeur neutre

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Double-cliquez sur le nud.
- Survolez le nud avec le pointeur de la souris jusqu'à ce qu'une croix apparaisse en dessous, puis faites un clic droit sur le nud. Dans le menu qui s'affiche, choisissez l'option **Réinitialiser le nud**.

Le nud revient à la valeur neutre du paramètre qu'il contrôle.

Consultez également :

[Enregistrement des mouvements d'un potentiomètre ou d'un fader](#)

[Création et édition d'enveloppes audio](#)

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

[Dessin d'enveloppes sur les clips](#)

[Affichage et masquage des enveloppes](#)

[Copie et collage des enveloppes](#)

[Instantanés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Mode Enveloppe et mode Décalage

Deux modes déterminent le comportement de vos commandes de volume, de panoramique, de départ auxiliaire, et de panoramique de départ auxiliaire durant la lecture. Il s'agit des **modes Enveloppe et Décalage**.

## Mode Enveloppe

: dans ce mode, les commandes de volume et de panoramique suivent l'automation du projet et ne répondent pas aux changements effectués en temps réel.

## Mode Décalage



: grâce à ce mode, vous pouvez « décaler » l'automation courante d'une piste à l'aide des commandes d'un paramètre. Par exemple, si une enveloppe de panoramique est réglée à l'extrême gauche (100 % gauche) et que vous réglez le panoramique en mode Décalage sur 100 % droite, le paramètre de panoramique est alors réglé à l'extrême droite. Si vous réglez le panoramique en mode Décalage sur 50 % droite, il revient au centre.

### Remarque :

Toute position de commande réglée en mode Décalage reste en vigueur lorsque vous revenez en mode Enveloppe. Par exemple, si vous réglez un fader de volume sur -INF en mode Décalage, et que vous passez ensuite en mode Enveloppe, même si vous remontez ce fader au maximum, vous n'entendrez rien.

## Activer le mode Décalage

Il existe plusieurs méthodes pour activer le mode Décalage dans SONAR :

- Dans la barre d'outils de la vue Pistes, cliquez sur la flèche de déroulement située près du bouton de l'outil Enveloppe.  Choisissez **Décalage** dans le menu pour activer/désactiver le mode Décalage.
- Dans la barre d'outils Automation, cliquez sur le bouton Décalage. 
- Appuyez sur la touche **O**.

En mode Décalage, toutes les commandes pouvant être ainsi décalées apparaissent avec un signe +. Par exemple, Vol+.

Les commandes audio suivantes acceptent les deux modes, Enveloppe et Décalage :

Commande		Plage du mode Enveloppe		Plage du mode Décalage
Volume		-Infini à +6 dB, 0 dB par défaut		-Infini à +6 dB, 0 dB par défaut
Panoramique		100 % gauche à 100 % droite, C par défaut		100 % gauche à 100 % droite, C par défaut
Niveau de départ de bus		-Infini à +6 dB, 0 dB par défaut		-Infini à +6 dB, 0 dB par défaut
Panoramique de départ de bus		100 % gauche à 100 % droite, C par défaut		100 % gauche à 100 % droite, C par défaut
Niveau de retour de bus		-Infini à +6 dB, 0 dB par défaut		-Infini à +6 dB, 0 dB par défaut

Balance de retour de bus		100 % gauche à 100 % droite, C par défaut		100 % gauche à 100 % droite, C par défaut
Volume de la sortie principale		-Infini à +6 dB, 0 dB par défaut		-Infini à +6 dB, 0 dB par défaut
Balance de la sortie principale		100 % gauche à 100 % droite, C par défaut		100 % gauche à 100 % droite, C par défaut

Les commandes MIDI suivantes acceptent les deux modes, Enveloppe et Décalage :

Commande		Plage du mode Enveloppe		Plage du mode Décalage
Volume		0 à 127, 101 par défaut		0 à 127, 101 par défaut
Panoramique		100 % gauche à 100 % droite, C par défaut		100 % gauche à 100 % droite, C par défaut
Chorus		0 à 127, 0 par défaut		-127 à 127, 100 par défaut
Reverb		0 à 127, 0 par défaut		-127 à 127, 100 par défaut

## Ouvrir l’Affichage en pourcentage d’une enveloppe pour un projet n’ayant pas été créé dans SONAR

Vous pouvez définir globalement la position 0 dB pour vos enveloppes dans le panneau Clips. Cette position par défaut de 0 dB dans le panneau Clips se trouve à environ 1/3 du clip en partant du haut. Vous pouvez ramener la position 0 dB de toutes les enveloppes au milieu du clip.

L’affichage de l’enveloppe sous forme de pourcentage offre plusieurs avantages :

- Cela facilite la détection des changements.
- La résolution est plus précise autour de 0 dB.

### Remarque :

En mode Enveloppe, les nouveaux clips de volume apparaissent avec la même valeur en dB que le réglage de volume courant. Par exemple, si le volume est réglé sur +3 dB, une nouvelle enveloppe de volume apparaîtra au-dessus de la moitié du clip.

## Afficher les enveloppes en pourcentage

1. Sélectionnez **Options - Global** pour ouvrir la boîte de dialogue Options globales.
2. Dans l’onglet Général, cochez l’option Afficher les enveloppes en pourcentage.
3. Cliquez sur OK.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Convertir des enveloppes MIDI en courbes

---

Les contrôleurs MIDI que vous éditez dans la vue Piano Roll et les enveloppes MIDI que vous créez dans le panneau Clips de la vue Pistes sont indépendants. Les deux types d'enveloppes sont visibles dans le panneau Clips et il est généralement préférable de ne pas les appliquer au même paramètre. Vous pouvez convertir les enveloppes de la vue Piano Roll en enveloppes dans la vue Pistes. Pour ce faire, il vous suffit de sélectionner la plage temporelle et les pistes sur lesquelles se trouvent les enveloppes Piano Roll, puis d'utiliser la commande **Edition - Convertir les données MIDI en courbes**

.

## Convertir des enveloppes de contrôleurs MIDI en courbes

1. Dans le panneau Clips, sélectionnez la plage temporelle et les pistes contenant les données de contrôleurs à convertir.
2. Sélectionnez **Edition - Convertir les données MIDI en courbes**.

La boîte de dialogue Convertir les données MIDI en courbes s'affiche.

3. Dans le champ Type, sélectionnez le type de contrôleur à convertir.
4. Dans le champ Valeur, sélectionnez le numéro du contrôleur à convertir. Par exemple, si vous souhaitez convertir une enveloppe de volume en courbe, sélectionnez 7.
5. Dans le champ Canal, sélectionnez le canal affecté au contrôleur à convertir, puis cliquez sur OK.

SONAR convertit l'enveloppe du contrôleur sélectionné dans la vue Piano Roll en une courbe agissant sur le même paramètre dans la vue Pistes.

**Remarque :** Si deux clips se chevauchent, la commande **Edition - Convertir les données MIDI en courbes**

convertit les enveloppes des contrôleurs des deux clips, quelle que soit la position des contrôleurs dans la plage temporelle sélectionnée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Instantanés

---

SONAR permet de prendre un instantané des réglages auxquels devront automatiquement revenir les paramètres lorsqu'une certaine position de lecture sera atteinte. Vous pouvez régler les paramètres sur les valeurs désirées, puis prendre un instantané de ces réglages à une position donnée. Cette approche est particulièrement pratique si votre projet se compose de sections distinctes où certains paramètres doivent basculer brutalement sur d'autres valeurs.



## Créer un instantané d'un paramètre particulier

1. Déplacez la commande du paramètre comme vous le souhaitez.
2. Amenez la position de lecture à l'endroit où vous voulez prendre l'instantané.
3. Faites un clic droit sur la commande et choisissez **Instantané d'automation** dans le menu contextuel. Il n'est pas nécessaire d'activer l'écriture pour le module de piste ou de bus.

Un indicateur apparaîtra sur la commande pour indiquer que des données d'automation ont été ajoutées et un nud sera ajouté à l'enveloppe de la commande sur la piste.


4. Veillez à ce que le bouton Lire l'automation concerné soit activé, lancez la lecture du projet et écoutez le résultat. Vous pouvez annuler l'instantané à l'aide de la commande Annuler ou en prenant un autre instantané à la même position de lecture.

## Créer un instantané de plusieurs paramètres

1. Armez les paramètres pour lesquels vous souhaitez créer un instantané en effectuant l'une des opérations suivantes :
  - Activez les boutons Écrire l'automation des pistes et/ou des bus à automatiser. Ceci active également l'écriture pour tous les paramètres des éventuels effets automatisables de la piste ou du bus. Vous pouvez au préalable cliquer sur le bouton Désactiver tous les paramètres activés pour l'écriture de l'automation  de la barre d'outils Automation si vous voulez vous assurer qu'il n'y a aucune piste ou aucun bus masqué activé pour l'écriture.
  - Sinon, désactivez tous les paramètres activés pour l'écriture en cliquant sur le bouton Désactiver tous les paramètres activés pour l'écriture de l'automation, puis en faisant un clic droit sur chacun des paramètres à armer et en sélectionnant **Activer l'écriture de l'automation** dans le menu contextuel.
  - Ou, si vous souhaitez automatiser tous les paramètres automatisables d'un plug-in, activez le bouton Écrire l'automation dans la page des propriétés de l'effet ou du synthé ou dans la tranche du synthé dans le rack de synthés. Dans le rack de synthés, vous pouvez également déplacer n'importe quel potentiomètre créé à l'aide de la fonction Acquisition du paramètre afin de créer des données d'automation.
2. Réglez les paramètres armés à votre convenance.
3. Amenez la position de lecture à l'endroit où vous voulez prendre l'instantané.
4. Cliquez sur le bouton Instantané  de la barre d'outils Automation pour enregistrer l'instantané.

Un indicateur apparaîtra sur la commande pour indiquer que des données d'automation ont été ajoutées et un nud sera ajouté à l'enveloppe de la commande sur la piste.

5. Veillez à ce que le bouton Lire l'automation soit activé sur les pistes et/ou les bus automatisés, lancez la lecture du projet et écoutez le résultat. Vous pouvez annuler l'instantané à l'aide de la commande Annuler ou en prenant un autre instantané à la même position de lecture.

Vous pouvez lire votre projet avec ou sans les données d'automation, à l'aide d'un simple clic sur le bouton Activer la lecture de l'automation  dans la barre d'outils Automation.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajouter des nuds autour de la sélection

---

L'une des manipulations d'automation les plus courantes consiste à monter ou descendre une courbe d'enveloppe sur une durée définie. La commande **Ajouter des nuds autour de la sélection** est destinée à simplifier cette tâche : il vous suffit de définir une plage temporelle, de faire un clic droit sur l'enveloppe voulue et de sélectionner **Ajouter des nuds autour de la sélection**

. Apparaissent alors deux paires de nuds : une paire en début de sélection et une autre en fin de sélection.

Les nuds de ces paires ne sont séparés que de 2 millisecondes par défaut et semblent se confondre. Cependant, si vous déplacez vers le haut ou vers le bas le segment d'enveloppe délimité par les deux paires, les quatre nuds apparaîtront bel et bien.

## Ajouter des nuds autour de la sélection

1. Délimitez une sélection temporelle.
2. Faites un clic droit sur l'enveloppe voulue dans cette plage temporelle.

Le menu Édition des enveloppes s'ouvre à l'écran.

3. Sélectionnez **Ajouter des nuds autour de la sélection** dans ce menu.

Deux paires de nuds apparaissent sur l'enveloppe, l'une en début de plage temporelle, l'autre en fin. Vous pouvez désormais déplacer le segment d'enveloppe sélectionné vers le haut ou vers le bas tout en conservant la forme de cette enveloppe.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Automation des effets

---

SONAR vous permet d'automatiser certains plug-ins. Vous bénéficiez ainsi d'un contrôle total et en temps réel sur des dizaines de paramètres d'effets.

Consultez également :

[Enregistrement des mouvements d'un potentiomètre ou d'un fader](#)

[Création et édition d'enveloppes audio](#)

.

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

[Affichage et masquage des enveloppes](#)

[Suppression des enveloppes](#)

[Utilisation des groupes de commandes](#)

## **Remarque**

: Lorsque vous utilisez des effets automatisables, l'affichage de consommation des ressources de l'ordinateur peut fluctuer rapidement. Ceci est un phénomène normal.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Automation des paramètres d'un effet

---

Vous pouvez automatiser les paramètres de certains effets de SONAR en traçant des enveloppes, en enregistrant les mouvements des faders ou en prenant des instantanés de vos réglages. Tous les paramètres automatisables d'un effet sont activés lorsque vous activez le bouton Écrire l'automation dans la page des propriétés de l'effet.

Pour enregistrer les mouvements d'un fader ou d'un curseur, activez l'écriture pour tous les paramètres de l'effet en activant le bouton Activer l'écriture de l'automation dans la page des propriétés de l'effet, puis lancez la lecture ou l'enregistrement et déplacez les commandes que vous souhaitez automatiser.

## Dessiner des enveloppes pour les paramètres d'un effet

1. Insérez un effet automatisable sur la piste ou le bus où vous souhaitez l'utiliser, puis refermez sa boîte de dialogue.
2. Faites un clic droit dans le panneau Clips sur la piste (ou le bus) sur laquelle est inséré l'effet. Le menu contextuel du panneau Clips ou Bus apparaît.
3. Si vous avez ouvert le menu contextuel du panneau Clips, choisissez l'option **Enveloppes - Créer une enveloppe de piste - (nom de l'effet inséré)**. S'il s'agit du menu contextuel du panneau Bus, choisissez l'option **Créer une enveloppe de bus - (nom de l'effet inséré)**. Dans la boîte de dialogue de l'enveloppe de l'effet qui s'ouvre, la liste Type d'enveloppes répertorie les paramètres pouvant être automatisés.
4. Cochez tous les paramètres pour lesquels vous souhaitez créer une enveloppe ; pour chaque enveloppe cochée, vous pouvez choisir une couleur au moyen du bouton Choisir la couleur situé en bas à droite de la boîte de dialogue.

**Remarque :** Vous pouvez modifier à tout moment la couleur de l'enveloppe d'un plug-in en choisissant son nom dans la boîte de dialogue de l'enveloppe de l'effet et en cliquant sur le bouton Choisir la couleur.

5. Cliquez sur OK.

Toutes les enveloppes que vous avez cochées apparaissent alors sur la piste ou sur le bus sur lequel vous travaillez. Vous pouvez ensuite les éditer comme n'importe quelle autre enveloppe.

Consultez également :

[Enregistrement des mouvements d'un potentiomètre ou d'un fader](#)

[Création et édition d'enveloppes audio](#)

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

[Dessin d'enveloppes sur les clips](#)

[Affichage et masquage des enveloppes](#)

[Copie et collage des enveloppes](#)

[Instantanés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Enregistrement de données d'automation à partir d'un contrôleur externe

---

Vous pouvez enregistrer des données d'automation à partir d'un contrôleur externe ou d'un clavier MIDI.

## Enregistrer des données d'automation à partir d'un contrôleur externe

1. Dans la vue Pistes ou Console, faites un clic droit sur la commande ou le potentiomètre à commander en externe, puis choisissez l'option **Télécommande** dans le menu contextuel.

La boîte de dialogue Télécommande s'affiche.

2. Si votre contrôleur transmet des messages MIDI, des RPN ou des NRPN standards, choisissez la commande (Molette, par exemple) qui pilotera le potentiomètre ou le paramètre voulu (voir [Boîte de dialogue Télécommande](#) pour plus de détails). Sélectionnez également le canal MIDI sur lequel les données d'automation seront transmises par le contrôleur externe (cela ne doit pas obligatoirement être le même canal que celui sur lequel la piste de la commande est lue), puis cliquez sur OK.
3. Si votre contrôleur transmet des messages SysEx, définissez les options nécessaires dans les champs SysEx (consultez [Boîte de dialogue Télécommande](#) pour de plus amples détails), puis cliquez sur OK.
4. Dans la vue Pistes ou Console, armez ensuite pour l'automation la commande ou le potentiomètre que vous venez de configurer pour le pilotage à distance.
5. Lancez la lecture ou l'enregistrement et déplacez la molette ou le curseur choisi sur votre contrôleur externe.
6. Une fois l'enregistrement de l'automation terminé, cliquez sur le bouton Stop de la barre de transport.

Lancez la lecture et vérifiez les résultats obtenus. Vous pouvez alors réenregistrer l'automation ou désactiver chaque commande armée. Dans ce dernier cas, cliquez sur le bouton Désarmer toutes les commandes armées pour l'automation de la barre d'outils Automation. Vous pouvez désactiver le pilotage à distance de la commande en question en faisant un clic droit et en choisissant l'option

### Désactiver la télécommande

dans le menu qui s'affiche.

Consultez également :

[Enregistrement des mouvements d'un potentiomètre ou d'un fader](#)

[Création et édition d'enveloppes audio](#)

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

[Dessin d'enveloppes sur les clips](#)

[Affichage et masquage des enveloppes](#)

[Copie et collage des enveloppes](#)

[Instantanés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Réaffectation des enveloppes

---

Vous avez la possibilité d'affecter une enveloppe existante à un autre paramètre. Vous pouvez ainsi reprendre une enveloppe de volume existante et l'utiliser pour le panoramique.

## Réaffecter une enveloppe

1. Placez le pointeur de la souris sur l'enveloppe jusqu'à ce qu'il prenne la forme d'une double flèche, puis faites un clic droit sur l'enveloppe.

Le menu Édition des enveloppes s'ouvre à l'écran.

2. Choisissez l'option **Affecter l'enveloppe - (nom du paramètre à contrôler au moyen de l'enveloppe)**.

L'enveloppe prend alors la couleur du nouveau paramètre choisi.

Consultez également :

[Enregistrement des mouvements d'un potentiomètre ou d'un fader](#)

[Création et édition d'enveloppes audio](#)

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

[Dessin d'enveloppes sur les clips](#)

[Affichage et masquage des enveloppes](#)

[Copie et collage des enveloppes](#)

[Instantanés](#)

---



[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Menus Édition des enveloppes et Édition des nuds

Pour accéder au menu Édition des enveloppes, placez le pointeur de la souris sur une enveloppe jusqu'à ce qu'une **double flèche**  s'affiche en dessous, puis faites un clic droit sur l'enveloppe. Le menu Édition des nuds est presque identique. Pour y accéder, posez le pointeur sur un nud jusqu'à ce qu'une **croix**  apparaisse en dessous, puis faites un clic droit. Ces menus proposent les options suivantes :

Option de menu...		Fonction...
Angle droit (menu Édition des enveloppes uniquement)		Avec cette option, l'enveloppe suit un angle de 90 degrés en atteignant le second nud. SONAR affiche les angles droits sous forme d'une ligne pointillée, mais seuls les nuds situés au début et à la fin de cette ligne contiennent des données d'automation. La ligne en elle-même ne comporte pas de données.
Linéaire (menu Édition des enveloppes uniquement)		Avec cette option, SONAR trace une ligne droite entre les deux nuds.
Courbe rapide (menu Édition des enveloppes uniquement)		Avec cette option, SONAR dessine une courbe prononcée entre les deux nuds. La courbe évolue rapidement au début, puis de manière plus douce vers la fin.
Courbe lente (menu Édition des enveloppes uniquement)		Avec cette option, SONAR dessine une courbe douce entre les deux nuds. La courbe évolue lentement au début, puis de manière plus prononcée vers la fin.
Ajouter un nud (menu Édition des enveloppes uniquement)		Cette option insère un nud (point sur la ligne pouvant être déplacé) à l'endroit de l'enveloppe où vous avez fait un clic droit.
Ajouter des noeuds autour de la sélection		Cette commande crée deux paires de nuds d'enveloppe, l'une en début de sélection, l'autre en fin. Les nuds composant chaque paire ne sont séparés que de deux millisecondes. Pour régler votre

		portion d'enveloppe, il vous suffit de déplacer le segment sélectionné vers le haut ou vers le bas. Consultez <a href="#">Ajouter des nuds autour de la sélection</a> .
Masquer l'enveloppe		Cette option masque l'enveloppe sur laquelle vous avez fait un clic droit. Pour réafficher l'enveloppe par la suite, faites un clic droit dessus et choisissez l'option <b>Enveloppes - Afficher les enveloppes de piste - (nom de l'enveloppe à afficher)</b> dans le menu contextuel du panneau Clips.
Affecter l'enveloppe - (nom du paramètre à contrôler)		Cette option permet d'affecter l'enveloppe à un autre paramètre.
Supprimer l'enveloppe		Cette option supprime l'enveloppe.
Effacer tout		Cette option supprime toutes les données se trouvant sur l'enveloppe, à l'exception du premier nud.
Réinitialiser le nud (menu Édition des nuds uniquement)		Cette option permet de ramener le nud à la valeur neutre du paramètre.
Supprimer le nud (menu Édition des nuds uniquement)		Cette option supprime le nud.
Propriétés (menu Édition des nuds uniquement)		Cette option ouvre la boîte d'édition Édition des nuds, dans laquelle vous pouvez définir la valeur et la position du nud.

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Mute automatisé

---

Les boutons Mute des vues Pistes et Console fonctionnent de deux manières différentes :

- Vous pouvez enregistrer ou dessiner des courbes d'automation pour chacun des boutons Mute et c'est alors l'automation enregistrée qui détermine leurs mouvements.
- Vous pouvez cliquer sur un bouton Mute en cours de lecture et ainsi désactiver manuellement ses données d'automation.

Le bouton Mute d'une piste peut afficher soit l'état (muté ou démuté) de l'enveloppe d'automation, soit l'état du mute manuel. Sélectionnez **Pistes - Afficher le mute automatisé** pour que le bouton Mute de la piste sélectionnée vous indique si l'éventuelle enveloppe d'automation du mute de cette piste est en position mutée ou démutée (*état muté/démuté*). Lorsque la commande est désactivée, le bouton Mute de la piste indique si vous avez appuyé manuellement ou non sur le bouton Mute (*l'état de mute manuel*). Lorsque la commande est activée, le bouton Mute affiche un curseur armé près du M : . Outre la commande **Pistes - Afficher le mute automatisé**, vous pouvez également cliquer sur un bouton Mute et sélectionner **Basculer en mute automatisé** dans le menu contextuel.

## Dessiner une enveloppe de mute

1. Dans le panneau Clips, faites un clic droit sur la piste que vous souhaitez muter, puis choisissez l'option **Enveloppes - Créer une enveloppe de piste - Mute automatisé** dans le menu contextuel.

Une enveloppe apparaît au bas de la piste.

2. Ajoutez des nuds et éditez l'enveloppe de manière à ce qu'elle soit à plus de 50 % de sa hauteur maximale lors des passages pendant lesquels vous souhaitez que la piste soit mutée.

## Enregistrer les mouvements d'un bouton Mute

1. Faites un clic droit sur le bouton Mute à automatiser, puis choisissez **Basculer en mute automatisé** dans le menu qui s'affiche.
2. Veillez à ce que le bouton Mute ou la piste entière soient activés pour l'écriture.
3. Lancez la lecture ou l'enregistrement et cliquez sur le bouton Mute lorsque vous le souhaitez afin de l'activer ou de le désactiver.
4. Aux endroits appropriés, cliquez sur le bouton Stop de la barre de transport ou appuyez sur la barre d'espace au moment où la piste est mutée.

SONAR dessine alors une enveloppe de mute automatisé sur la piste enregistrée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Modèles de dispositions et raccourcis clavier

---

## La disposition

est l'agencement personnalisé de toutes les vues d'un projet particulier. La disposition de chaque projet est automatiquement enregistrée dans le fichier du projet. Vous pouvez en outre enregistrer la disposition en cours ou charger une disposition enregistrée pour l'appliquer au projet en cours. En réutilisant une disposition d'écran, vous pourrez retrouver immédiatement les dimensions et la position des vues à l'écran.

## Un modèle

est un fichier servant de schéma pour la création d'autres fichiers de projet. Vous pouvez créer un fichier modèle définissant un ensemble musical particulier (un quatuor de cordes, par exemple) ou une configuration de studio (instruments MIDI, sorties audio, etc.). Les modèles permettent de créer et configurer rapidement de nouveaux projets en toute simplicité.

Les barres d'outils ne sont pas comprises dans les dispositions, ni dans les modèles. L'arrangement des barres d'outils est automatiquement conservé d'une session à l'autre.

## Un raccourci clavier

permet d'associer des commandes de SONAR à certaines touches de votre clavier MIDI ou du clavier de votre ordinateur. Vous pouvez ainsi accéder facilement et rapidement aux fonctions que vous utilisez le plus. Vous pouvez même associer des raccourcis clavier à des dispositions enregistrées afin d'y accéder plus rapidement.

Consultez également :

[Modèles](#)

[Raccourcis clavier](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Dispositions

L'agencement des vues d'un projet est automatiquement enregistré dans le fichier de projet. Par défaut, la disposition de toutes les vues est restaurée lorsque vous ouvrez le fichier. Utilisez la commande **Fenêtre**

## - Organiser horizontalement

pour disposer automatiquement les vues ouvertes de façon à ce qu'elles soient toutes visibles à l'écran.

De plus, vous pouvez enregistrer votre disposition d'écran personnalisée dans une liste séparée, la liste globale des dispositions d'écran. Après avoir enregistré une disposition d'écran dans cette liste, vous pouvez l'appliquer à n'importe quel autre projet ouvert. La liste des dispositions globales peut contenir autant de dispositions d'écran que vous le voulez. Les dispositions figurant dans la liste peuvent être mises à jour, renommées et supprimées.

Les dispositions d'écran sont enregistrées dans un dossier sur disque. Pour modifier le dossier par défaut, sélectionnez **Options - Global**

, cliquez sur l'onglet Dossiers et saisissez le nom d'un autre dossier dans le champ Dispositions d'écran (ou cliquez sur le bouton de navigation situé à droite du champ et choisissez un nouveau dossier).

La boîte de dialogue Dispositions d'écran propose deux options (sélectionnez **Vue - Dispositions d'écran**

pour l'ouvrir) décrites dans le tableau suivant :

Option...		Signification...
Fermer les fenêtres ouvertes avant d'en charger de nouvelles		Quand vous sélectionnez cette option, SONAR ferme les vues du projet en cours et ouvre la disposition choisie. Si vous ne sélectionnez pas cette option, les vues affichées resteront ouvertes et d'autres vues utilisant les paramètres de la disposition choisie seront ajoutées.
Charger la disposition d'écran à l'ouverture du fichier		Si vous sélectionnez cette option, les vues du projet seront automatiquement arrangées selon la disposition d'écran enregistrée dès l'ouverture du fichier. Sinon, seule la vue Pistes (et la vue Informations sur le fichier si elle était ouverte) s'affiche à l'ouverture du fichier de projet.

## Créer ou enregistrer une disposition

1. Arrangez les vues du projet actuel à votre convenance.
2. Sélectionnez **Vue - Dispositions d'écran** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Dispositions d'écran.
3. Cliquez sur Ajouter pour afficher la boîte de dialogue Nouvelle disposition d'écran globale.
4. Saisissez un nom, puis cliquez sur OK. La disposition d'écran est ajoutée à la liste.
5. Cliquez sur Fermer pour quitter la boîte de dialogue.

## Mettre à jour une disposition d'écran

1. Arrangez les vues du projet actuel à votre convenance.

2. Sélectionnez **Vue - Dispositions d'écran** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Dispositions d'écran.
3. Dans la liste, sélectionnez la disposition d'écran à mettre à jour.
4. Cliquez sur Ajouter pour afficher la boîte de dialogue Nouvelle disposition d'écran globale.
5. Ne modifiez pas le nom de la disposition. Cliquez sur OK.
6. Cliquez sur OK pour confirmer la mise à jour.
7. Cliquez sur Fermer pour quitter la boîte de dialogue.

### **Charger une disposition d'écran**

1. Sélectionnez **Vue - Dispositions d'écran** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Dispositions d'écran.
2. Dans la liste, sélectionnez la disposition de votre choix.
3. Cliquez sur Charger.

Les vues du projet actuel sont réarrangées selon les paramètres de la disposition choisie.

### **Supprimer une disposition d'écran**

1. Sélectionnez **Vue - Dispositions d'écran** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Dispositions d'écran.
2. Dans la liste, sélectionnez la disposition à supprimer.
3. Cliquez sur Supprimer.
4. Cliquez sur OK pour confirmer la suppression. La disposition est supprimée de la liste.
5. Cliquez sur Fermer pour quitter la boîte de dialogue.

### **Renommer une disposition d'écran**

1. Sélectionnez **Vue - Dispositions d'écran** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Dispositions d'écran.
2. Dans la liste, sélectionnez la disposition à renommer.
3. Cliquez sur Renommer. La boîte de dialogue Renommer la disposition d'écran existante s'affiche.
4. Saisissez un nouveau nom, puis cliquez sur OK. La disposition est renommée dans la liste.
5. Cliquez sur Fermer pour quitter la boîte de dialogue.

### **Définir les options de disposition d'écran**

1. Sélectionnez **Vue - Dispositions d'écran** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Dispositions d'écran.
2. Sélectionnez les options souhaitées.
3. Cliquez sur Fermer.

### **Charger une disposition d'écran à l'aide d'une commande clavier**

1. Sélectionnez **Options - Raccourcis clavier**. La boîte de dialogue Raccourcis clavier s'affiche.
2. Dans le champ Types de touches, cliquez sur Ordinateur ou sur MIDI. Si vous cliquez sur MIDI, assurez-vous également que l'option Activée est sélectionnée.
3. Si vous sélectionnez MIDI dans le champ Types de touches, sous les Options Shift MIDI, sélectionnez soit Note soit Contrôleur, puis affectez une valeur.
4. Sous Raccourcis, faites défiler le champ Touches et choisissez la combinaison à associer au déclenchement d'une commande.
5. Dans le champ Fonction, faites défiler la liste et sous Dispositions d'écran globales, cliquez sur le nom de la disposition d'écran que vous souhaitez affecter à la combinaison de touches sélectionnée.
6. Lorsque vous avez sélectionné une combinaison de touches et une fonction, cliquez sur le bouton Associer.
7. Cliquez sur OK.

À présent, vous pouvez charger la disposition d'écran sélectionnée en appuyant sur les touches associées du clavier MIDI ou du clavier d'ordinateur. Vous pouvez procéder à autant d'associations que le nombre de combinaisons de touches disponibles.



Consultez également :

[Modèles](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vues flottantes et compatibilité avec un affichage double moniteur

---

SONAR peut être utilisé sur deux écrans à la fois. Vous pouvez ainsi déplacer certaines vues vers le second écran afin de travailler avec plus d'aise et d'afficher simultanément un plus grand nombre de vues.

## **Important :**

La compatibilité avec deux moniteurs nécessite une carte vidéo prenant en charge deux écrans. Suivez les instructions de votre fabricant pour savoir comment utiliser vos deux écrans.

Il est possible d'utiliser des vues flottantes dans SONAR sans nécessairement disposer d'un second moniteur. Vous pouvez ainsi déplacer les vues flottantes hors de SONAR ou par-dessus les barres d'outils et les menus de SONAR par exemple. Vous bénéficiez ainsi d'une plus grande souplesse d'utilisation quand vous travaillez avec d'autres applications. À l'exception de la vue Pistes, il vous est possible de rendre toutes les vues flottantes.

## **Rendre une vue flottante**

1. Ouvrez la vue à déplacer.
2. Cliquez sur l'icône de la vue située dans le coin supérieur gauche.
3. Dans le menu qui s'affiche, cliquez sur **Vues flottantes**.
4. Déplacez la vue là où vous le souhaitez.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Modèles

---

Les fichiers modèles permettent de créer facilement de nouveaux projets comportant des réglages prédéfinis. Pour créer un fichier modèle, créez un nouveau fichier de projet et arrangez les réglages du projet comme vous le souhaitez, puis enregistrez en tant que fichier modèle. Les fichiers modèles ont une extension .cwt. Lorsque vous créez un nouveau projet, vous pouvez utiliser le modèle comme point de départ du nouveau projet. SONAR recherche les fichiers modèles dans un dossier spécifique de votre disque dur. Par défaut, ce dossier est le dossier du programme. Pour modifier le répertoire du modèle, sélectionnez **Options - Global**

et cliquez sur l'onglet Dossiers.

Chaque fois que vous ouvrez SONAR, un nouveau projet vide s'affiche. Vous pouvez déterminer les réglages de ce projet par défaut en créant et en enregistrant un fichier modèle spécial, nommé normal.cwt. Quand vous créez ou mettez à jour le fichier normal.cwt, SONAR affiche automatiquement ce modèle à l'ouverture du programme.

En général, les paramètres enregistrés dans un fichier de projet sont également enregistrés dans un fichier modèle. Les paramètres suivants sont enregistrés dans les fichiers modèles:

- Configuration des pistes et paramètres des pistes
- Base temporelle
- Banques de données SysEx
- Informations et commentaires relatifs au fichier
- Réglages du Tempo
- Réglages de la signature rythmique et de la tonalité
- Informations relatives à l'horloge et à la synchronisation
- Données MIDI
- Réglages MIDI In/Out/Thru
- Réglages du métronome MIDI
- Point de départ et point final des sélections
- Mode d'enregistrement et points de Punch In
- Drum maps
- Données audio
- Automation

Les paramètres suivants sont enregistrés globalement et ne sont pas enregistrés dans les fichiers modèles ou dans les fichiers projet :

- Paramètres des fichiers d'initialisation
- Sélection de la police d'affichage du compteur à gros chiffres
- Réglages des périphériques MIDI
- Définitions d'instruments
- Options d'enregistrement automatique
- Raccourcis clavier
- Réglages de couleur

## Créer un modèle

1. Créez un nouveau fichier en choisissant **Fichier - Nouveau**.
2. Ajoutez des pistes.
3. Réglez le/les paramètre(s) souhaité(s) comme vous le désirez.
4. Sélectionnez **Fichier - Enregistrer sous**. La boîte de dialogue Enregistrer sous s'affiche.
5. Sélectionnez Modèle dans la liste Type de fichier.
6. Saisissez un nom de fichier modèle et cliquez sur Enregistrer.

SONAR enregistre le fichier modèle.

## Créer un nouveau projet à partir d'un modèle

1. Sélectionnez **Fichier - Nouveau**. La boîte de dialogue Nouveau fichier de projet s'affiche. La liste contient les noms de tous les modèles existants.
2. Sélectionnez un modèle dans la liste.
3. Cliquez sur OK.

SONAR crée un nouveau projet et l'affiche dans la vue Pistes.

Consultez également :

[Exemple de modèle : Trois instruments MIDI](#)

[Modèles](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Exemple de modèle : Trois instruments MIDI

---

Supposons que votre système dispose d'une seule sortie MIDI mais que vous possédiez trois synthétiseurs différents:

- Un synthétiseur configuré pour recevoir des données sur les canaux 1 à 8
- Un module synthétiseur General MIDI configuré pour recevoir des données sur les 16 canaux
- Une boîte à rythmes configurée pour recevoir des données sur le canal MIDI 10

Voici un exemple d'utilisation de modèle pour faciliter la création de nouveaux projets déjà configurés pour les instruments que vous possédez.

## Créer le fichier modèle de l'exemple

1. Sélectionnez **Fichier - Nouveau** pour créer un nouveau fichier de projet.
2. Insérez 16 pistes MIDI.
3. Dans le menu déroulant Can de la piste 10, sélectionnez 10. La boîte à rythmes répond au canal 10. Par souci de cohérence, la batterie peut être placée sur la piste 10.
4. Le second synthétiseur répond aux canaux 1 à 8. Les données reçues sur ces canaux peuvent être placées sur les pistes 1 à 8. Sélectionnez le numéro du canal correspondant à affecter à chaque piste dans le menu déroulant Can de chaque piste. Les pistes 1 à 8 doivent maintenant être configurées sur les canaux 1 à 8.
5. Le troisième synthétiseur peut répondre aux 16 canaux MIDI, mais seuls les canaux 9 et 11 sont encore disponibles. Affectez ces numéros de canaux aux pistes correspondantes. Vous devez muter les canaux non utilisés (1 à 8 et 10) sur le troisième synthétiseur afin de les empêcher de jouer. Il s'agit des canaux affectés à la boîte à rythmes et au second synthétiseur.
6. Nommez chaque piste et réglez les paramètres de piste (patch de départ, volume, panoramique, réverbération, chorus et transposition).
7. Vous pouvez configurer d'autres paramètres, tels que l'envoi automatique de banques de données SysEx, les réglages de tempo, la position des fenêtres et les commentaires.
8. Sélectionnez **Fichier - Enregistrer** et enregistrez le fichier sous le nom de modèle mes3synthés.

À présent, à chaque fois que vous souhaitez travailler sur un nouveau projet, vous pouvez simplement charger votre modèle et commencer à enregistrer.

Consultez également :

[Modèles](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Raccourcis clavier

---

Les raccourcis clavier vous permettent d'associer des commandes de SONAR à certaines touches de votre clavier MIDI et/ou du clavier de votre ordinateur. Vous pouvez ainsi accéder facilement et rapidement aux fonctions que vous utilisez le plus.

De plus, SONAR supporte :

- L'importation de raccourcis clavier à partir d'autres séquenceurs logiciels (consultez [Importation de raccourcis clavier](#))
- L'exportation de raccourcis clavier à partir de SONAR (voir [Exportation de raccourcis clavier](#))
- L'utilisation de n'importe quelle touche en tant que raccourci (les touches du pavé numérique sont différentes des autres touches numériques).
- Le changement des raccourcis claviers pour les commandes autrefois assignées, y compris les commandes de raccourcis claviers des différentes vues

## Remarque

: La barre d'espacement est désormais associée de manière générale au bouton Lecture/Stop. Ainsi, vous pouvez toujours démarrer ou arrêter la lecture à l'aide de la barre d'espacement, même lorsque la fenêtre d'un plug-in est ouverte.

La combinaison possible des touches Ctrl, Alt et Maj avec d'autres touches. Les combinaisons de touches prédéfinies s'affichent en gras, le nom de la commande à laquelle elles sont associées étant indiqué en bas de la boîte de dialogue Raccourcis clavier.

Au lieu d'associer toutes les notes de votre clavier MIDI à des raccourcis clavier, vous pouvez assigner une touche à un changement de raccourci clavier dans SONAR. Par exemple, vous pouvez configurer la note la plus basse de votre clavier MIDI en tant que touche de changement de raccourci clavier, puis assigner différentes notes à des commandes spécifiques (par exemple, C4 pour accéder à la commande **Traitements - Quantiser**, C5 pour la commande **Traitements - Quantisation groove**, etc). Quand vous appuyerez uniquement sur la touche C4 (Do4), la note sera jouée normalement. Quand vous appuierez en même temps sur la touche C4 et sur la note la plus basse de votre clavier (la touche assignée au changement de raccourci clavier), vous accéderez à la commande **Traitements - Quantiser** comme si vous l'aviez sélectionnée à partir du menu.

La touche de changement de raccourci clavier possède deux options :

- Note MIDI (en général, la note la plus basse ou la plus haute de votre clavier MIDI)
- Événement de contrôleur (généralement l'une des pédales)

Si vous utilisez une touche MIDI en tant que touche de changement de raccourci, vous ne pouvez plus jouer cette note elle-même. Lorsque vous appuyez sur cette touche, SONAR ignore la note et suppose que vous vous apprêtez à sélectionner l'un des raccourcis créés. Si cela vous pose vraiment problème, vous pouvez désactiver les raccourcis MIDI sans annuler les assignations des touches, puis réactiver plus tard les raccourcis MIDI.

Les raccourcis clavier ne peuvent servir à exécuter que des commandes actives. Par exemple, la commande **Fichier - Enregistrer** est désactivée lorsqu'aucun projet n'est ouvert. Le raccourci clavier Ctrl+F2 affecté, par exemple, à la commande **Fichier - Enregistrer** ne fonctionne donc pas quand aucun projet n'est ouvert.

Il est possible d'utiliser simultanément les raccourcis du clavier MIDI et ceux du clavier de votre ordinateur.

Voici comment utiliser la commande **Options - Raccourcis clavier** pour configurer et gérer vos raccourcis clavier. Procédure :

## Créer un raccourci à l'aide du clavier de l'ordinateur

1. Sélectionnez **Options - Raccourcis clavier** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Raccourcis clavier.

2. Cochez Ordinateur dans la liste Types de touches.
3. Pour défiler rapidement vers la touche ou la combinaison de touches désirée, cliquez sur le bouton Rechercher la touche puis appuyez sur la ou les touches que vous souhaitez utiliser.
4. Sélectionnez une combinaison de touches dans la liste Touches. Les touches du pavé numérique s'affichent sous la forme Num « n ». Si une touche ou une combinaison de touches est déjà attribuée par défaut à une commande, le nom de la touche s'affiche en gras et la commande correspondante s'affiche en bas de la boîte de dialogue Raccourcis clavier, sous la rubrique Affectation actuelle de touches. En affectant une touche ou une combinaison de touches à une commande et en cliquant sur OK, vous supprimez toute autre attribution par défaut associée à cette touche.
5. Dans le menu Contexte d'affectation, sélectionnez le contexte dans lequel vous souhaitez utiliser l'affectation de touches.
6. Sélectionnez la commande à affecter dans la liste Fonction.
7. Cliquez sur Associer pour associer la combinaison de touches à la commande.

SONAR place un astérisque à côté des touches que vous avez choisies et trace une ligne entre les touches sélectionnées et la commande qu'elles déclenchent. Toutes les touches affectées à une commande sont accompagnées d'un astérisque. Les touches affectées à une commande sont indiquées dans la liste des touches dans la colonne Ordinateur et/ou MIDI.

8. Répétez les étapes 3 à 7 pour toutes les touches que vous souhaitez affecter.
9. Si vous souhaitez enregistrer ces raccourcis pour d'autres sessions, veillez à ce que la case Enregistrer les modifications pour la prochaine session soit cochée.
10. Cliquez sur OK une fois que vous avez terminé.

SONAR assigne les touches que vous avez sélectionnées.

## Créer un raccourci à l'aide d'un clavier MIDI

1. Sélectionnez **Options - Raccourcis clavier** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Raccourcis clavier.
2. Sélectionnez MIDI dans la liste Types de touches.
3. Sélectionnez l'option Activé pour activer les raccourcis MIDI.
4. Si cela n'est pas déjà fait, créez un raccourci en :
  - Sélectionnant Touche dans la liste Options Shift MIDI puis le nom de la note que vous souhaitez utiliser.
  - Sélectionnant Contrôleur dans la liste Options Shift MIDI puis le contrôleur souhaité
5. Mettant en surbrillance la touche que vous souhaitez affecter dans la liste Touche (si vous cliquez dans la fenêtre Touche pour la sélectionner, vous pouvez jouer une note sur votre clavier MIDI pour la mettre en surbrillance dans la fenêtre Touches).
6. Sélectionnez la commande à affecter dans la liste Fonction.
7. Cliquez sur le bouton Associer.

SONAR place un astérisque à côté de la touche sélectionnée et trace une ligne entre cette touche et la commande à laquelle elle est associée. Toutes les touches affectées à une commande sont accompagnées d'un astérisque. Les touches affectées à une commande sont indiquées dans la liste des touches dans la colonne Ordinateur et/ou MIDI.

8. Répétez les étapes 5 à 7 pour toutes les touches que vous souhaitez affecter.
9. Si vous souhaitez enregistrer ces raccourcis pour d'autres sessions, veillez à ce que la case Enregistrer les modifications pour la prochaine session soit cochée.
10. Cliquez sur OK une fois que vous avez terminé.

SONAR assigne les touches que vous avez sélectionnées.

### Pour désactiver

les raccourcis MIDI, décochez la case Activer de la boîte de dialogue Raccourcis Clavier.

Consultez également :

[Importation de raccourcis clavier](#)  
[Exportation de raccourcis clavier](#)

---

[Cakewalk](#)  
<http://www.cakewalk.com>  
[Cakewalk Support](#)  
<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Importation de raccourcis clavier

---

SONAR peut utiliser des raccourcis clavier provenant d'autres séquenceurs virtuels. Cliquez sur le bouton Importer dans la boîte de dialogue Raccourcis clavier pour sélectionner un nouvel ensemble de raccourcis clavier. Après avoir importé de nouveaux raccourcis clavier, vous pouvez les éditer et les enregistrer de la même façon que les raccourcis clavier par défaut.

## Importer des raccourcis clavier

1. Sélectionnez **Options - Raccourcis clavier** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Raccourcis clavier.
2. Cliquez sur le bouton Importer pour ouvrir la boîte de dialogue Importer raccourcis clavier.
3. Naviguez vers le dossier programme de SONAR (il est inutile de les enregistrer à cet endroit).
4. Sélectionnez un fichier de raccourcis clavier parmi ceux proposés dans le dossier programme.  
Les fichiers de raccourcis clavier portent l'extension .kbn.
5. Cliquez sur Ouvrir.

SONAR charge les raccourcis clavier que vous avez sélectionnés.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Exportation de raccourcis clavier

---

Cliquez sur le bouton Exporter dans la boîte de dialogue Raccourcis clavier pour exporter l'ensemble de raccourcis clavier actuels de sorte à pouvoir les sélectionner au moment où vous décidez de changer de raccourcis clavier.

## Exporter des raccourcis clavier

1. Sélectionnez **Options - Raccourcis clavier** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Raccourcis clavier.
2. Cliquez sur le bouton Exporter pour ouvrir la boîte de dialogue Exporter raccourcis clavier.
3. Naviguez jusqu'au dossier où vous voulez enregistrer vos raccourcis clavier.
4. Donnez un nom au raccourci clavier.
5. Cliquez sur Enregistrer.

SONAR enregistre les raccourcis clavier et attribue l'extension .kbn au fichier.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Notation musicale et paroles

---

Cette du présent chapitre décrit les trois vues permettant d'éditer les partitions et les paroles de votre projet SONAR.

- Dans SONAR, la vue Partition vous permet d'éditer votre composition sur une portée musicale standard, une tablature de guitare et un manche de guitare virtuel. Vous pouvez ajouter, déplacer et supprimer des notes à l'aide de la souris ou du clavier de l'ordinateur. Vous pouvez ajouter des noms d'accords, des diagrammes d'accords de guitare, des marques d'expression, de crescendo/decrescendo, ou encore des marques de pédale et des paroles. En outre, vous pouvez imprimer tout ou partie de votre arrangement et obtenir ainsi une partition de qualité professionnelle, avec jusqu'à 24 portées par page.
- La vue Signature rythmique/Tonalité permet de visualiser, d'insérer et d'éditer, mesure par mesure, les variations de signature rythmique et de tonalité du projet.
- La vue Paroles permet d'éditer les paroles des pistes. Elle peut être utilisée pour afficher les paroles durant la lecture ou l'enregistrement.

Consultez :

[La vue Partition](#)

[Principes de base de l'édition musicale](#)

[Accords et marques](#)

[Tablature](#)

[Utilisation des percussions](#)

[Impression](#)

[Vue Signature rythmique/Tonalité](#)

[Utilisation des paroles](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# La vue Partition

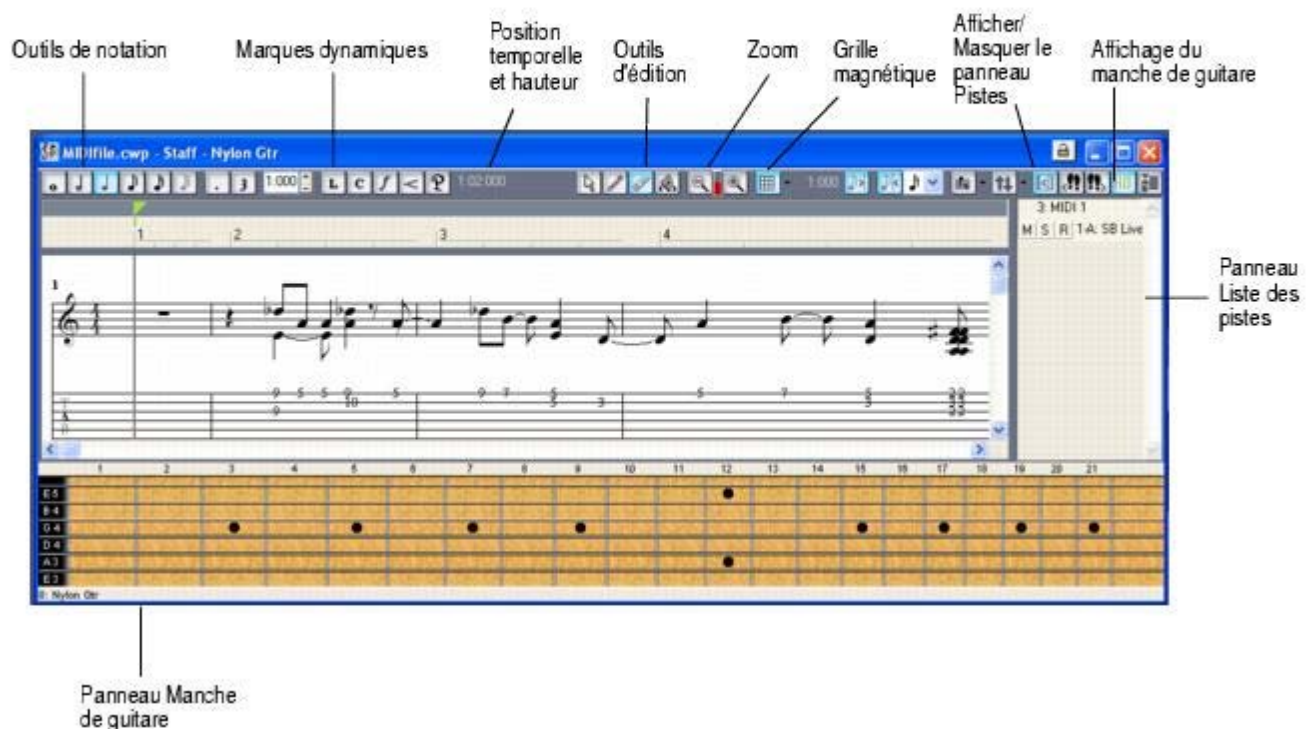
La vue Partition comprend un panneau Partition et un manche de guitare.

Lorsque vous ouvrez cette vue pour la première fois, il se peut que seule la portée soit affichée et que le manche de guitare soit masqué. Pour tout afficher, redimensionnez la vue Partition en tirant sur les coins de la fenêtre. Lorsque vous enregistrez votre fichier, la taille de la vue Partition est mémorisée : son aspect sera identique lors de la prochaine ouverture du fichier.

Le panneau Partition affiche les événements de note MIDI sous forme de notation musicale. Pour certains musiciens, il s'agira sans doute du mode d'affichage le plus familier et agréable. Le panneau Partition offre de nombreuses fonctions de composition, d'édition et d'impression.

Pour les guitaristes peu habitués à la notation traditionnelle, le manche de guitare leur permettra de travailler plus simplement. Celui-ci représente les notes de la portée telles qu'elles apparaîtraient sur un manche de guitare six cordes, en accordage standard. Vous pouvez configurer le nombre de cordes et l'accordage. Toutes les notes figurant dans la portée à la position de lecture sont affichées sur le manche de guitare. Si vous insérez des notes dans la portée au niveau de la position de lecture, elles apparaissent sur le manche de guitare. De même, vous pouvez insérer des notes dans la portée au niveau de la position de lecture en cliquant sur les cordes de guitare. Vous pouvez facilement éditer les notes et accords affichés dans le manche de guitare en les déplaçant le long des cordes.

## La vue Partition



Consultez :

[Configuration du panneau Partition](#)

[Le manche de guitare](#)

[Menu contextuel du manche de guitare](#)

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>


[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ouverture de la vue Partition


---

Il existe trois manières d'ouvrir la vue Partition :


- Dans la vue Pistes, sélectionnez les pistes MIDI que vous souhaitez voir, puis cliquez sur le bouton Vue Partition .
- Dans la vue Pistes, sélectionnez les pistes MIDI que vous souhaitez voir et choisissez **Vues - Partition**.
- Faites un clic droit sur une piste du panneau Clips et choisissez **Vue - Partition** dans le menu contextuel.

Vous pouvez toujours modifier les pistes affichées : cliquez sur le bouton Sélectionner des pistes  et choisissez les pistes souhaitées. Vous pouvez afficher une ou plusieurs pistes.

La vue Partition permet de supprimer, copier et déplacer des notes en temps réel, aussi bien pendant la lecture que pendant l'enregistrement. Vous pouvez boucler une partie de votre projet, l'éditer et écouter vos modifications dès la boucle suivante. Vous pouvez suspendre le défilement automatique de la vue Partition durant la lecture en appuyant sur la touche Arrêt défil.

Comme la plupart des autres vues, la vue Partition dispose d'outils de zoom permettant de modifier la taille de l'affichage vertical et horizontal de la vue. La vue Partition comprend également un bouton Magnétisme . Pour plus d'informations, consultez [Définition et utilisation de la grille magnétique](#).

## Affichage des pistes

La vue Pistes dispose d'un panneau Liste des pistes, qui vous permet de définir le statut Mute/Solo/Armer d'une piste et de changer de piste active. Cliquez sur le bouton Afficher/Masquer pour afficher le panneau Liste des pistes. .

Pour définir une piste comme la piste active, cliquez dessus.

**Remarque :** Vous pouvez faire un clic droit dans le panneau Liste des pistes pour accéder aux commandes de la contrainte à la gamme. Pour plus d'informations, consultez [Contraindre à la gamme](#).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Configuration du panneau Partition

---

Le panneau Partition peut afficher jusqu'à 24 portées en notation standard et en notation de percussions. Lorsque vous ouvrez le panneau Partition, SONAR choisit automatiquement une clé pour chaque piste (fa ou sol) en détectant les intervalles des notes de la piste. Si une piste est composée de notes appartenant à la fois aux deux clefs ou si elle ne contient aucune note, SONAR divise automatiquement la piste en deux portées, sol et fa. Vous pouvez modifier l'affectation des clefs dans la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition.

Lorsque vous divisez une piste en deux portées (clé de sol et clé de fa), vous devez sélectionner le point de séparation. Les notes situées au-dessus de ce point sont placées dans la portée en clef de sol et les notes situées au-dessous sont placées dans la portée en clef de fa.

De nombreuses options d'édition des notes, de la configuration d'affichage et des effets MIDI sont disponibles dans le menu contextuel du panneau Partition (accessible par un clic droit).

Les paramètres des percussions sont détaillés dans la rubrique [Configuration d'une piste de percussions](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Menu contextuel du panneau Partition


Le menu contextuel du panneau Partition offre les options d'édition suivantes :

Commande de menu		Résultat
Effets MIDI		Ouvre le sous-menu des effets MIDI. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section <a href="#">Effets MIDI (plug-in MIDI)</a> .
Configuration		Ouvre la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition.
Regénérer la tablature		Ouvre la boîte de dialogue Regénérer la tablature. Consultez <a href="#">Regénérer la tablature</a> pour plus d'informations.
Quantiser		Ouvre la boîte de dialogue Quantiser. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section <a href="#">Quantisation</a> .
Quantisation groove		Ouvre la boîte de dialogue Quantisation groove. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section <a href="#">Quantisation</a> .
Transposer		Ouvre la boîte de dialogue Transposer. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section <a href="#">Transposition</a> .
Déplacer		Ouvre la boîte de dialogue Déplacer.
Interpoler		Ouvre la boîte de dialogue Filtre d'événements - Rechercher. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section <a href="#">Traitements-Interpoler</a> .
Longueur		Ouvre la boîte de dialogue Longueur. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section <a href="#">Étirer et rétrécir des événements</a> .
Moduler la vitesse		Ouvre la boîte de dialogue Moduler la vitesse. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section <a href="#">Création de crescendo et decrescendo</a> .



Deglyph		Ouvre la boîte de dialogue Deglyph. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section <a href="#">Boîte de dialogue Deglyph</a> .
Ajustement temporel		Ouvre la boîte de dialogue Ajustement temporel. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section <a href="#">Étirer et rétrécir des événements</a> .
Ajuster à l'improvisation		Consultez <a href="#">Tempoimprovisation</a> .

## Modifier la configuration du panneau Partition

1. Cliquez sur le bouton Configuration de la vue Partition  pour ouvrir la boîte de dialogue correspondante.
2. Sélectionnez une piste dans la liste (si la piste à éditer n'est pas dans la liste, cliquez sur le bouton Sélectionner des pistes dans la barre d'outils Partition et sélectionnez-la). L'option Clef indique la clef de la piste.
3. Sélectionnez une nouvelle clef dans la liste.
4. Si vous sélectionnez Sol/Fa, choisissez un point de séparation.
5. Si vous sélectionnez l'une des options de percussion, cliquez sur Paramètres des percussions pour configurer l'aspect des notes de percussion.
6. Répétez les étapes 2 à 5 pour les autres pistes.
7. Cliquez sur Fermer lorsque vous avez terminé.

SONAR affiche les pistes selon les nouveaux réglages de portée.

### Conseil :

Si les parties des mains gauche et droite d'un passage de piano se chevauchent, un point de séparation ne peut correctement séparer les deux parties en portées en sol et en fa. Dans ce cas, il est préférable de placer les deux parties sur des pistes séparées.

### Conseil :

Si les parties des mains gauche et droite d'un passage de piano se chevauchent, un point de séparation ne peut correctement séparer les deux parties en portées en sol et en fa. Dans ce cas, il est préférable de placer les deux parties sur des pistes séparées.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

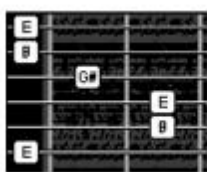
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Le manche de guitare

Le manche de guitare affiche les notes se trouvant au niveau de la position de lecture dans le panneau Partition. Ces notes sont affichées sur un manche de guitare virtuel. Par exemple, si le panneau Partition affiche ceci :



Le panneau Manche de guitare affichera ceci :



Le manche de guitare est synchronisé sur la position de lecture aussi bien pendant la lecture que pendant l'enregistrement. Il est également synchronisé sur la position du scrub lors de l'utilisation de la fonction Scrub. La couleur des notes du manche de guitare correspond à celle du clip correspondant dans la vue Pistes. (Pour plus d'informations concernant la configuration des propriétés des clips, consultez

[Arrangement des clips](#)

.)

Pour activer/désactiver l'affichage du manche de guitare, cliquez sur 

.

Consultez :

[Édition des notes et accords sur le manche de guitare](#)

[Menu contextuel du manche de guitare](#)

[Déplacement de notes sur le manche de guitare](#)

[Canaux MIDI et manche de guitare](#)

[Afficher les notes sur le manche de guitare en utilisant leur canal MIDI](#)

[Éditer un symbole d'accord](#)

[Réglages de tablature](#)

[Modification de la texture du manche et de l'ordre des cordes](#)

[Quick TAB](#)

[Regénérer la tablature](#)

[Saisie de notes à partir de la tablature](#)

[Édition de notes individuelles à partir de la tablature](#)

[Édition d'accords ou de groupes de notes à partir de la tablature](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Menu contextuel du manche de guitare

Lorsque vous faites un clic droit sur le manche de guitare dans la vue Partition, le menu contextuel du manche de guitare s'affiche. Celui-ci vous permet de régler l'édition des notes, la configuration de la vue Partition et l'apparence du manche de guitare.

Commande de menu		Résultat
Sélection		Transforme le curseur en outil Sélection.
Crayon		Transforme le curseur en outil Crayon.
Gomme		Transforme le curseur en outil Gomme.
Scrub		Transforme le curseur en outil Scrub.
Configuration		Ouvre la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition.
Sélectionner la piste du manche de guitare		Contrôle la piste de destination des notes que vous saisissez sur le manche de guitare.
Exporter au format ASCII TAB		Enregistre la piste au format ASCII TAB avec l'extension .txt.
Inverser le manche de guitare		Inverse le manche de guitare de sorte que la corde la plus aiguë s'affiche en bas.
Palissandre haute résolution		Le manche de guitare présente une touche en palissandre avec une résolution d'affichage élevée.
Palissandre basse résolution		Le manche de guitare présente une touche en palissandre avec une résolution d'affichage faible.
Ébène haute résolution		Le manche de guitare présente une touche en ébène avec une résolution d'affichage élevée.
Ébène basse résolution		Le manche de guitare présente une touche en ébène avec une résolution d'affichage faible.
Érable haute résolution		Le manche de guitare présente une touche en érable avec une résolution d'affichage élevée.
Érable basse résolution		Le manche de guitare présente

		une touche en érable avec une résolution d'affichage faible.
--	--	---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Principes de base de l'édition musicale

---

Les outils de la vue Partition vous permettent d'éditer un projet en manipulant les éléments de la notation musicale traditionnelle. Grâce à ces outils, vous pouvez créer et éditer des notes, des marques de pédale, des marques d'expression, des crescendos/decrescendos, mais également les paroles.

Consultez :

[Insertion de notes sur la portée](#)

[Insertion de notes sur le manche de guitare](#)

[Sélection de notes](#)

[Déplacement, copie et suppression de notes sur la portée](#)

[Déplacement de notes sur le manche de guitare](#)

[Écoute](#)

[Édition des propriétés des notes](#)

[Boîte de dialogue Deglitch](#)

[Utilisation des triolets](#)

[Silences reliés par une barre de valeur](#)

[Modification de l'affichage des notes](#)

[Utilisation des écritures enharmoniques](#)

[Canaux MIDI et manche de guitare](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>



[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insertion de notes sur la portée



Vous pouvez ajouter des notes à votre composition à l'aide de simples pointer-cliquer. Pour faciliter la composition, SONAR vous fournit un retour audio lors du placement de chaque note.

Vous pouvez insérer des notes n'importe où dans le panneau Partition. Toutefois, c'est en les insérant à la position de lecture que vous pourrez contrôler le plus précisément leur position. La combinaison Maj+flèche gauche/droite permet d'avancer ou de reculer la position de lecture d'une durée égale à la durée de note choisie. La durée de note peut être réglée au moyen de six boutons, fournissant des valeurs comprises entre une ronde et une triple croche. Les boutons situés à droite de ces boutons permettent d'obtenir des notes pointées ou des triolets. Les combinaisons Ctrl+flèche droite/Ctrl+flèche gauche permettent de faire défiler la piste, en jouant chaque note à mesure que le curseur passe dessus.


Vous pouvez aussi faire défiler la piste en cliquant sur les boutons Jouer la note suivante  et Jouer la note précédente  de la barre d'outils.

Remarque : Vous ne pouvez pas insérer des notes dont les durées sont inférieures à la valeur du champ Résolution d'affichage, situé en haut de la barre d'outils de la vue Partition.

Vous pouvez aussi sélectionner une valeur de magnétisme différente pour une note spécifique. Par exemple, si vous souhaitez insérer une blanche à la place de la dernière noire d'une mesure (pour obtenir deux noires liées), vous devez régler la résolution du magnétisme sur une noire. SONAR convertit automatiquement la blanche en deux noires liées. Vous pouvez utiliser la même méthode pour insérer une note syncopée (une noire à la place d'une croche, par exemple).

Il est possible de désactiver les options d'allongement de durée  et de raccourcissement des durées  avant de saisir des notes sur la portée. Cela vous permet de voir la véritable durée des notes saisies. Pour plus de détails sur ces options, consultez [Modification de l'affichage des notes](#).

## Insérer une note sur la portée

1. Si vous le souhaitez, désactivez les boutons Allonger les durées et Tronquer les durées, situés dans la barre d'outils de la vue Partition (c'est généralement préférable lorsque vous insérez des notes).
2. Cliquez sur le bouton Résolution d'affichage de la barre d'outils Partition et sélectionnez une résolution égale ou légèrement inférieure à la note la plus courte que vous pensez insérer.
3. Cliquez sur l'outil Crayon .
4. Dans la seconde rangée de la barre d'outils Partition, sélectionnez une durée de note et un élément de modification de durée (durée pointée ou triolet) si vous le souhaitez. Vous ne pouvez pas insérer une note de durée inférieure à la durée définie dans le champ Résolution d'affichage.
5. Amenez la position de lecture à l'endroit où vous souhaitez insérer la nouvelle note, en appuyant sur Maj-flèche droite ou Maj-flèche gauche. Vous remarquerez que la ligne verticale indiquant la position de lecture apparaît également dans le panneau Partition. La ligne se déplace d'une durée égale à la durée de la note à insérer.
6. Cliquez avec le curseur sur la ligne verticale, à la hauteur souhaitée.
7. Pour ajouter un dièse ou un bémol, faites un clic droit sur la note afin d'ouvrir la boîte de dialogue Propriétés de la note. Dans le champ Hauteur, utilisez les boutons + ou - pour monter ou abaisser la hauteur, puis cliquez sur OK. Vous pouvez inscrire des notes enharmoniques dans le champ Hauteur, comme C#5 (do#5), E"4 (mi"4) ou Fx6 (fax6). Les doubles guillemets correspondent à un double bémol et le x à un double dièse.

SONAR place la nouvelle note dans la portée. Si vous le souhaitez, déplacez la note horizontalement ou verticalement vers une nouvelle position ou vers une nouvelle hauteur.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insertion de notes sur le manche de guitare

---

Vous pouvez également insérer des notes sur la portée à partir du manche de guitare, à l'aide de la souris. Les notes sont toujours insérées sur la portée à la position de lecture.

## Insérer des notes sur le manche de guitare avec la souris

1. Cliquez sur la règle temporelle pour définir la position de lecture.
2. Cliquez sur  pour sélectionner l'outil Crayon.
3. Sélectionnez une durée de note et un élément de modification de durée (point ou triolet), si nécessaire.
4. Cliquez sur les cordes de guitare pour insérer des notes. Vous pouvez insérer jusqu'à six notes simultanément (une par corde).
5. Avancez la position de lecture de la durée de note courante à l'aide de la flèche droite, tout en maintenant la touche Maj enfoncée. Ainsi, vous pouvez rapidement saisir une série de notes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>


[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Sélection de notes

---

Pour sélectionner des notes, utilisez l'outil Sélection 

. Les modes de sélection de la vue Partition sont identiques à ceux des autres vues. En voici un récapitulatif :

Pour...		Procédure...
Sélectionner une note ou autre symbole		Cliquez dessus
Sélectionner plusieurs symboles à la fois		Cliquez et tracez un rectangle autour à l'aide du curseur
Ajouter des symboles à la sélection		Appuyez sur Maj et cliquez sur les symboles ou tracez un rectangle autour des événements
Ajouter ou supprimer des symboles de la sélection		Appuyez sur Ctrl et cliquez sur les symboles ou tracez un rectangle autour des événements
Sélectionner les symboles compris dans une plage temporelle		Cliquez et déplacez le curseur dans la règle temporelle
Sélectionner les symboles se trouvant entre deux marqueurs		Cliquez entre les marqueurs
Supprimer toutes les sélections		Cliquez dans une zone vide

## Remarque :

Les notes liées doivent être sélectionnées ensemble, car la série ne constitue en fait qu'une seule note MIDI. Pour sélectionner des notes liées, vous devez tracer un rectangle autour de la première note de la série, ou, plus simplement, cliquer dessus.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Déplacement, copie et suppression de notes sur la portée

---



Les sélections peuvent être coupées, copiées, collées et supprimées à l'aide des commandes du menu **Edition**

. Les techniques sont similaires à celles utilisées dans les autres vues. Les sélections peuvent également être copiées ou déplacées par glisser-déposer. Au cours d'un déplacement, pour connaître la position courante, il vous suffit de regarder dans le coin supérieur droit de la vue Partition. La position temporelle et la hauteur y sont affichées.

Les notes peuvent être déplacées horizontalement vers une nouvelle position temporelle ou verticalement vers une nouvelle hauteur ou une nouvelle portée. Lorsque vous transposez une note en la déplaçant vers le haut ou vers le bas, la note se cale normalement sur les notes de la tonalité courante (gamme diatonique). Cela permet de déplacer aisément et rapidement les notes entre les degrés de la tonalité courante.


Si vous souhaitez transposer de nombreuses notes, utilisez la commande **Traitements - Transposer**. Pour plus d'informations, consultez [Transposition](#)

## Déplacer une seule note dans la vue Partition

1. Cliquez sur l'outil Sélection  ou sur l'outil Crayon .
2. Cliquez sur la note à déplacer.
3. Déplacez la note vers une nouvelle position, une nouvelle hauteur ou une autre portée.


SONAR place la note à la nouvelle position.

## Déplacer plusieurs notes dans la vue Partition

1. Cliquez sur l'outil Sélection .
2. Sélectionnez les notes à déplacer.
3. Cliquez sur l'une des notes sélectionnées.
4. Déplacez les notes vers une nouvelle position, une nouvelle hauteur ou une autre portée.


SONAR place les notes à la nouvelle position.

## Copier une ou plusieurs notes dans la vue Partition

1. Cliquez sur l'outil Sélection .
2. Sélectionnez les notes à copier.
3. Maintenez la touche Ctrl enfoncée.
4. Déplacez les notes vers une nouvelle position, une nouvelle hauteur ou une autre portée.

SONAR insère des copies des notes à la nouvelle position.

## Supprimer les notes avec la gomme

1. Cliquez sur l'outil Gomme .
2. Cliquez sur une note pour l'effacer.
3. Pour gommer plusieurs notes, cliquez et faites glisser la gomme.

Toutes les notes survolées par la gomme seront effacées.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)



<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Déplacement de notes sur le manche de guitare

---


Pour modifier la hauteur des notes, déplacez-les le long de la corde sur le manche de guitare. Elles restent toujours dans la gamme chromatique. Vous ne pouvez pas faire glisser les notes d'une corde à l'autre.

## Transposer une seule note sur le manche de guitare

1. Cliquez sur la règle temporelle pour amener la position de lecture sur la note dont vous souhaitez modifier la hauteur.
2. Cliquez sur l'outil Sélection  ou sur l'outil Crayon .
3. Faites glisser la note le long de la corde, vers une nouvelle frette.

SONAR modifie la hauteur de la note.

## Transposer un accord sur le manche de guitare

1. Cliquez sur la règle temporelle pour amener la position de lecture au niveau de l'accord dont vous souhaitez modifier la hauteur.
2. Cliquez sur l'outil Sélection .
3. Tout en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez sur chacune des notes à modifier.
4. Toujours en appuyant sur Maj, déplacez les notes le long des cordes.

SONAR déplace les notes sélectionnées vers les nouvelles hauteurs.

## Conseil :

Vous pouvez également placer le pointeur de la position de lecture sur la note exacte à l'aide des boutons de lecture note à note.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Écoute

Il est parfois utile d'écouter un morceau de musique au ralenti, note par note, plutôt qu'en vitesse normale. Ceci peut par exemple vous permettre de repérer une fausse note ou de mémoriser le doigté correct pour un passage difficile.



La vue Partition dispose de deux fonctions permettant d'écouter votre composition à vitesse réduite : la fonction Scrub et la fonction Lecture note à note. L'outil Scrub vous permet de faire glisser une barre verticale le long de la portée. Toutes les notes survolées par la barre sont jouées. Vous pouvez faire défiler la barre vers l'avant ou vers l'arrière, à la vitesse souhaitée. La fonction Lecture note à note permet une lecture du projet note à note, dans les deux sens.

## Utiliser la fonction d'écoute avec l'outil Scrub

1. Cliquez sur l'outil Scrub .
2. Déplacez la souris horizontalement le long du panneau Partition pour lire les notes. SONAR joue les notes sur lesquelles passe la ligne de scrub.

## Effectuer une lecture note à note

1. Définissez la position de lecture en cliquant sur la règle temporelle.
2. Pour utiliser la lecture note à note, procédez comme suit :

Pour...		Procédure...
Avancer d'un pas		Cliquez sur  ou appuyez sur Ctrl+flèche droite
Reculer d'un pas		Cliquez sur  ou appuyez sur Ctrl+flèche gauche

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Édition des propriétés des notes

---

La vue Partition vous permet d'éditer tous les paramètres MIDI d'une note, y compris les paramètres qui ne sont pas définis dans la notation musicale traditionnelle. Voici les différentes propriétés de notes disponibles :

Propriété...		Définition...
Intervalle		Le point de départ de la note
Hauteur		La hauteur de la note
Vélocité		La vélocité de la note (0 à 127)
Durée		La durée de la note, en tics ou en temps et tics
Canal		Le canal MIDI sur lequel la note est jouée

## Éditer les propriétés d'une note

1. Faites un clic droit sur la note pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés de la note.
2. Éditez les propriétés de la note en suivant les indications du tableau.
3. Cliquez sur OK.

SONAR modifie les paramètres de la note et la redessine si nécessaire.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Deglitch

---

Lors de l'enregistrement d'une partie de guitare MIDI, il arrive que même les meilleurs guitaristes jouent des notes par inadvertance. La fonction Deglitch vous permet de filtrer les notes les plus douces, les plus courtes et les plus hautes du fichier.

Il existe trois filtres dans la boîte de dialogue Deglitch :

## Hauteur

Le filtre de hauteur vous permet de régler la hauteur maximum d'une piste. Si un événement MIDI dépasse cette hauteur, il est supprimé.

## Vélocité

Le filtre de vélocité vous permet de régler la vélocité maximum d'une piste. Si un événement MIDI a une vélocité inférieure à la valeur définie, il est supprimé.

## Durée

Le filtre de durée permet de régler la durée de note minimum d'une piste, en tics ou en millisecondes. Si un événement MIDI est plus court que la valeur indiquée, il est supprimé.

## Utiliser le filtre Deglitch

1. Sélectionnez une piste ou une section de piste.
2. Sélectionnez **Traitements - Deglitch** dans le menu.

La boîte de dialogue Deglitch apparaît.

3. Sélectionnez les filtres que vous souhaitez utiliser.
4. Saisissez les paramètres (valeurs minimum ou maximum) pour chaque filtre utilisé.
5. Cliquez sur OK.

Si le résultat ne vous convient pas, utilisez la commande Edition/Annuler afin de restaurer la piste MIDI à son état initial.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation des triolets



---

La vue Partition impose certaines limites quant à l'utilisation des triolets. Voici en quoi consistent ces restrictions :

- Les triolets doivent être composés de trois notes.
- Les trois événements d'un triolet doivent être des notes (pas de silence) de même durée.
- Il ne peut y avoir aucune liaison avant, après ou à l'intérieur du triolet.

Dans la plupart des cas, la vue Partition sait reconnaître les triolets parmi les données MIDI. Cependant, les inexactitudes temporelles inhérentes au jeu compliquent parfois la détection des triolets. Si vous utilisez des données enregistrées en direct, il peut s'avérer pratique de quantiser les notes sur les positions exactes des triolets à l'aide de la commande **Traitements - Quantiser**. Consultez [Quantisation](#) pour plus de détails.

## Insérer un triolet

1. Activez l'option Magnétisme.
2. Cliquez sur l'outil Crayon  .
3. Cliquez sur le bouton de note approprié.
4. Sélectionnez l'option Triolet .
5. Inscrivez la première note à la position souhaitée dans la portée.

SONAR insère les trois notes du triolet à la même hauteur. Vous pouvez alors placer les seconde et troisième notes sur les hauteurs correctes.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Silences reliés par une barre de valeur

---

La vue Partition permet de modifier la notation des silences, une pratique courante dans la notation des musiques aux rythmes complexes. Les barres de valeurs sont étirées de façon à inclure les silences qui font partie du même groupe de notes. De petits crochets s'étendent de la barre de valeur vers le silence. Ceci permet une meilleure lisibilité du rythme de la partition, car les informations liées à la durée sont clarifiées.

## Activer la liaison des silences par une barre de valeur

1. Cliquez sur le bouton Configuration  pour ouvrir la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition.
2. Sélectionnez l'option Relier les silences par une barre de valeur.
3. Cliquez sur OK.

À partir de cet instant, la vue Partition relie les silences par des barres de valeur, comme s'il s'agissait de notes conventionnelles.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Modification de l'affichage des notes

---

Contrairement aux logiciels de notation musicale, SONAR utilise les événements MIDI eux-mêmes pour représenter la musique. La vue Partition n'est qu'une interprétation de ces données MIDI.

Les notes MIDI ne correspondent pas toujours exactement aux notes de la portée. Alors qu'une portée définit précisément les points de départ et les durées des notes, une note MIDI peut commencer à n'importe quel point du projet et durer aussi longtemps que vous le souhaitez. Si vous enregistrez un morceau sur un clavier MIDI, par exemple, vous constaterez que certaines notes commencent un peu avant le temps et d'autres un peu après, et que les notes finissent un peu en avance ou un peu en retard. Bien que ces petites imperfections donnent un caractère « humain » au jeu, il n'est pas nécessaire qu'elles soient notées avec une précision chirurgicale.

La vue Partition vous permet d'afficher les notes MIDI sur la portée de deux manières différentes :

Option...		Action...
Allonger les durées		Arrondit la durée des notes en les allongeant jusqu'au premier temps suivant, ou jusqu'à la note suivante si celle-ci survient avant le premier temps suivant.
Tronquer les durées		Arrondit visuellement la durée des notes à la valeur inférieure si elles dépassent le début de la note qui suit.

En revanche, si vous essayez d'insérer des notes dans la vue Partition à l'aide de la souris, les fonctions Allonger les durées et Tronquer les durées risquent de produire des résultats trompeurs. Ainsi, si vous activez la fonction Allonger les durées et que vous insérez une croche en 4/4, celle-ci ressemble à une noire tant que vous n'avez pas inséré une autre croche juste après. Nous vous conseillons de désactiver les fonctions Allonger les durées et Tronquer les durées lorsque vous insérez des notes. Ces options conviennent plus à la visualisation de notes enregistrées en temps réel.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>




# Utilisation des écritures enharmoniques


Une note de musique, quelle qu'elle soit, peut être désignée par plusieurs noms. Par exemple, C#3 (do#3) et Db3 (réb3) identifient la même hauteur, de même que G#4 (sol#4) et Ab4 (lab4). Le nom le plus approprié dépend de la tonalité utilisée et, parfois, du contexte musical.

SONAR se base sur un ensemble de règles pour ajouter automatiquement les altérations (bémols, dièses et bécarres) aux notes, en fonction de la tonalité courante. Ces règles couvrent les applications musicales les plus courantes et produisent généralement des résultats satisfaisants. Cependant, il peut arriver que les altérations soient mal détectées. Pour que la détection soit parfaite, il faudrait que le logiciel puisse reconnaître la tonalité ou la gamme qui est évoquée. Or, seul le compositeur connaît les gammes et tonalités choisies. Par exemple, lorsqu'une modulation est en cours de préparation, la nouvelle tonalité n'est pas entièrement établie et l'harmonisation est déjà en train de changer. En fait, il se peut même qu'il n'y ait pas de gamme au sens diatonique. Les gammes chromatiques, par exemple, utilisent les dièses en montant la gamme et des bémols en descendant la gamme. Aucune règle ne pouvant convenir à toutes les situations, le compositeur doit donc être capable de remplacer les valeurs par défaut.

Normalement, dans SONAR, les notes n'ont pas d'écriture enharmonique forcée. Par conséquent, elles se modifient automatiquement pour s'adapter à une nouvelle tonalité. Si vous spécifiez une écriture correspondant au choix par défaut, SONAR ne prend plus en compte l'écriture forcée et revient au réglage par défaut. Sinon, l'écriture forcée est mémorisée pour cette note et elle ne changera pas pour d'adapter à la tonalité. Si vous modifiez la hauteur d'une note d'une autre manière (par exemple, en la déplaçant vers le haut/bas), elle perd toute écriture forcée car cette écriture ne correspond probablement pas à la nouvelle hauteur. Les écritures enharmoniques de chaque note sont sauvegardées dans le fichier de projet.

Lorsque vous saisissez une écriture enharmonique pour une note, référez-vous au tableau suivant :

Altération ...		Caractère ...		Exemple.. .		Affichage...
Bémol		b		Cb5 (dob5)		
Dièse		#		C#5 (Do#5)		
Double bémol		"		C"5 (do"5)		

Double dièse		x		Cx5 (dox5)		
--------------	--	---	--	---------------	--	--

## Modifier l'écriture enharmonique d'une note

1. Faites un clic droit sur la note pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés de la note.
2. Dans le champ Hauteur, saisissez une nouvelle écriture de la note.
3. Cliquez sur OK.

SONAR affiche la note avec la nouvelle écriture enharmonique.

Vous pouvez modifier les écritures enharmoniques dans d'autres vues (Liste des événements, par exemple), en saisissant également une nouvelle écriture lorsque la hauteur de la note est affichée sous forme de texte.

Vous pouvez par ailleurs utiliser la commande **Traitements - Interpoler** pour modifier les écritures enharmoniques. Cela permet par exemple de modifier les multiples occurrences de Eb5 (mib5) en D#5 (ré#5), ou même tous les Eb (mib) en D# (ré#). Consultez [Traitements-Interpoler](#) pour de plus amples informations.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Canaux MIDI et manche de guitare

---

Vous pouvez afficher des notes sur le manche en fonction du canal MIDI sur lequel l'événement de note est transmis. (Attention à ne pas le confondre avec le canal MIDI de la piste.) Une seule piste peut contenir des événements sur plusieurs canaux MIDI. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Affectation d'un canal MIDI \(Canal\)](#).

Ce mode d'affichage des notes est d'une précision absolue, car chaque corde est représentée par un canal MIDI individuel. Par exemple, Corde 1 = canal MIDI 11, Corde 2 = canal MIDI 12, etc.

## Afficher les notes sur le manche de guitare en utilisant leur canal MIDI

1. Configurez votre guitare MIDI pour qu'elle transmette les données sur 6 canaux consécutifs. Ce mode s'appelle en général mode « MONO ». Reportez-vous à la documentation de votre système MIDI pour plus d'informations.
2. Sélectionnez une piste et armez-la.
3. Si vous souhaitez que les données des six cordes soient enregistrées sur une seule et même piste, réglez l'entrée sur OMNI. Si vous souhaitez que chaque corde soit enregistrée sur une piste individuelle, vous devez configurer chaque piste pour l'enregistrement du canal MIDI correspondant. Le modèle intitulé GT-30 Guitar Synthesizer est conçu pour cela. Vous pouvez l'ouvrir à partir du menu Démarrage rapide ou du menu Fichier. Si vous choisissez cette seconde méthode, sélectionnez **Fichier - Ouvrir** et choisissez Modèle Cakewalk dans la liste Fichiers de type. Ensuite, choisissez le modèle Roland GT-30 Guitar Synthesizer.
4. Ouvrez la vue Partition.
5. Cliquez sur le bouton Configuration de la vue Partition .
6. Cliquez sur Définir.
7. Dans le champ Mode, cliquez sur Canal MIDI.
8. Dans le champ 1er canal, configurez SONAR pour que les données soient transmises sur la même série de canaux MIDI que ceux choisis à l'étape 1. Sélectionnez 1 pour 1-6, 2 pour 2-7, etc.

Les guitares MIDI peuvent transmettre en MONO en utilisant une série différente de canaux MIDI, mais SONAR doit recevoir les informations sur les mêmes canaux pour afficher correctement les informations de la guitare MIDI.

9. Cliquez sur Fermer.
10. Cliquez sur OK.

SONAR affiche les notes sur le manche, se basant sur leur canal MIDI.

Pour enregistrer ou insérer des notes à partir d'une guitare MIDI ou d'un convertisseur MIDI, vous devez configurer l'instrument. Dans le cas du Roland GT-30, par exemple, configurez-le pour transmettre sur le canal MIDI 11, MONO. Les six cordes sont alors respectivement transmises sur les 11 à 16.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Accords et marques

---

La vue Partition permet d'ajouter et d'éditer des symboles d'accords, des marqueurs de dynamique, des indicateurs de crescendo/decrescendo et des événements de pédale. À l'instar des notes, ces symboles se placent dans la portée à l'aide de l'outil Crayon. Vous pouvez les sélectionner, couper, copier, coller, supprimer et glisser-déposer. À l'exception des indications de pédale, ces symboles n'ont aucun effet audible ; ils ne servent qu'à améliorer et clarifier la portée imprimée.

Consultez :

[Ajout de symboles d'accords](#)

[Ajout de marques d'expression](#)

[Ajout d'indicateurs de crescendo/decrescendo](#)

[Ajout de marques de pédale](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajout de symboles d'accords

La vue Partition permet d'insérer des symboles d'accords au-dessus de la portée. Vous pouvez insérer des noms d'accords, mais également des diagrammes d'accords de guitare, qui affichent à la fois le nom de l'accord et le doigté. SONAR dispose de nombreux accords prédéfinis parmi lesquels vous pouvez faire un choix. Vous pouvez aussi définir et sauvegarder vos propres accords.

Si une piste est divisée en portées sol/fa, les accords peuvent uniquement être placés au-dessus de la portée supérieure (en clé de sol).

SONAR enregistre sa bibliothèque d'accords dans le fichier

chords.liw. Les accords sont classés en groupes. Vous pouvez ajouter et supprimer des accords de la banque, créer de nouveaux groupes (pour les accordages spéciaux, par exemple) et ajouter des accords provenant d'une autre bibliothèque.

Pour éditer les accords, utilisez la boîte de dialogue Propriétés de l'accord. Voici les différentes propriétés des accords :



Propriété...		Définition...
Position		La position de l'accord au format mesure, temps et tic (MBT)
Nom		Le nom de l'accord
Groupe		Le groupe de l'accord

La boîte de dialogue Propriétés de l'accord permet aussi de dessiner des diagrammes d'accords de guitare et de gérer la bibliothèque d'accords.

Vous pouvez supprimer l'affichage de tous les diagrammes d'accords de guitare en désélectionnant l'option Afficher les diagrammes d'accord dans la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition.

Lorsque cette option est désactivée, seul le texte s'affiche.

## Ajouter un symbole d'accord

1. Cliquez sur l'outil Crayon .
2. Sélectionnez l'outil Accord .
3. Placez le pointeur au-dessus de la portée (le pointeur prend la forme d'un stylo lorsqu'il est en position adéquate).
4. Cliquez pour placer un symbole d'accord.

SONAR insère une copie de l'accord le plus récemment ajouté (par défaut, C (do)). Vous pouvez alors éditer le symbole afin d'afficher l'accord souhaité.

## Déplacer un symbole d'accord

1. Cliquez sur l'outil Crayon .
2. Déplacez le symbole de l'accord vers une autre position.

## Éditer un symbole d'accord

1. Faites un clic droit sur le symbole pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés de l'accord.
2. Éditez les informations concernant l'accord :

Pour...		Procédure...
Modifier la position temporelle de l'accord.		Modifiez la propriété Position.

Renommer l'accord		Sélectionnez un accord dans la liste déroulante ou saisissez un nouveau nom d'accord. Utilisez le signe # pour dièse et b pour bémol.
Ajouter un texte descriptif au nom de l'accord		Inscrivez le texte entre crochets après le nom de l'accord. Le texte ne s'affiche pas dans la vue Partition.
Voir un autre ensemble d'accords		Sélectionnez un groupe dans la liste. Cette option n'est disponible que si vous avez créé une bibliothèque d'accords personnalisée.

3. Si vous le souhaitez, sélectionnez un groupe dans la liste et/ou créez un diagramme d'accord de guitare.

4. Cliquez sur OK.

La vue Partition affiche l'accord avec ses nouvelles propriétés et le déplace vers la nouvelle position si nécessaire.

### Ajouter un diagramme d'accord de guitare

1. Faites un clic droit sur le symbole de l'accord pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés de l'accord.

2. Suivez les instructions indiquées dans le tableau :

Pour...		Procédure...
Afficher un diagramme d'accord vide		Cliquez sur Nouveau diagramme
Placer un point sur le diagramme		Sélectionnez le numéro du doigt (1-4, ou P pour pouce), puis cliquez sur la corde et la frette appropriées du diagramme
Affecter une corde ouverte		Sélectionnez O, puis cliquez sur la corde
Affecter une corde étouffée		Sélectionnez X, puis cliquez sur la corde
Modifier le doigt affecté à un point		Cliquez plusieurs fois sur le point pour faire défiler les doigts
Insérer une désignation de frette		Cliquez à droite du diagramme et inscrivez le numéro de la frette de l'index dans la boîte de dialogue Numéro de frette de l'accord.
Jouer l'accord (Écouter)		Cliquez sur Lecture
Supprimer le diagramme d'accord		Cliquez sur Supprimer le

		diagramme
--	--	-----------

3. Cliquez sur OK.

La vue Partition affiche l'accord avec le nouveau diagramme d'accord de guitare.

## Gérer la bibliothèque d'accords

1. Faites un clic droit sur le symbole de l'accord pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés de l'accord.
2. Suivez les instructions indiquées dans le tableau :

Pour...		Procédure...
Ajouter un accord à la bibliothèque		Sélectionnez un groupe, saisissez un nom dans le champ Nom, insérez un diagramme de guitare (facultatif), puis cliquez sur Enregistrer.
Supprimer un accord du groupe sélectionné		Sélectionnez l'accord dans la liste, puis cliquez sur Supprimer.
Ajouter un nouveau groupe		Saisissez le nom dans le champ groupe, puis cliquez sur Enregistrer.
Supprimer un groupe		Sélectionnez le groupe dans la liste et cliquez sur Supprimer.
Importer les accords d'une bibliothèque d'accords externe		Cliquez sur le bouton Importer et choisissez un fichier. Les bibliothèques d'accords portent l'extension .liw.

3. Cliquez sur OK.

SONAR enregistre la bibliothèque d'accords en tenant compte des modifications.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Ajout de marques d'expression

---

Les marques d'expression signalent au musicien la manière dont il doit interpréter les notes et leur durée. Ces indicateurs offrent un complément indispensable à la notation simple, dans laquelle les notes se caractérisent uniquement par leur hauteur et leur durée. En effet, aucune mention n'y est faite de la force, la douceur ou la délicatesse du jeu. Les indicateurs de dynamique de jeu (de *ppp* (pianississimo) pour « très très doucement » à *fff* (fortississimo) pour « très très fort ») fournissent des instructions relatives au volume. Les marques d'expression apportent également des précisions relatives à d'autres aspects du jeu : le legato ou le staccato. Enfin, les marques d'expression aident à transmettre au musicien les suggestions du compositeur concernant la manière dont un passage doit être interprété. Dans ce cas, le langage utilisé laisse beaucoup de place à l'imagination, comme dans les expressions « *avec majesté* » ou « *abrasivement* ».

Les marques d'expression ne modifient pas les données MIDI sous-jacentes. Elles fournissent uniquement des informations au lecteur sur la manière dont la partition doit être jouée.

Si la piste est divisée en portées Sol/Fa, les marques d'expression peuvent uniquement être placées sous la portée en clé de Sol.

Lorsque vous insérez une marque d'expression, vous pouvez laisser un trait d'union à la fin de la marque d'expression pour insérer des traits d'union à espacement automatique jusqu'à la marque d'expression suivante. Exemple :

cresc. - - - ff



Il est généralement souhaitable de terminer une série de traits d'union par une marque d'expression vide.

Exemple :

accel. - - -

Le texte d'expression est affiché en italique dans la vue Partition. Les marques dynamiques standard s'affichent aussi en gras.

## Ajouter une marque d'expression

1. Cliquez sur l'outil Crayon .
2. Sélectionnez l'outil Expression .
3. Positionnez le curseur sous la note la plus basse de la partition. (Le pointeur se transforme en stylo lorsqu'il est en position adéquate.)
4. Cliquez pour ouvrir une boîte d'insertion.
5. Saisissez le texte de la marque d'expression. Appuyez sur Échap pour annuler l'opération.
6. Appuyez sur Entrée, ou appuyez sur Tab ou Maj-Tab pour vous placer sur la marque suivante ou précédente, respectivement.

SONAR insère une nouvelle marque d'expression sous la portée.

## Éditer une marque d'expression

1. Faites un clic droit sur la marque d'expression pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés du texte d'expression.
2. Éditez la position temporelle et le texte de la marque d'expression à votre convenance.
3. Cliquez sur OK.

La vue Partition affiche la marque d'expression avec le nouveau texte et la déplace si nécessaire. Vous pouvez également utiliser l'outil Crayon et cliquer directement sur une marque d'expression pour en modifier le texte.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Ajout d'indicateurs de crescendo/decrescendo

---

Certaines phrases musicales varient de manière dynamique. Le volume sonore augmente ou diminue afin de produire un effet saisissant. SONAR vous permet d'insérer des indicateurs traditionnels de crescendo et decrescendo destinés à l'interprète, comme indiqué ci-dessous :

Si la piste est divisée en portées sol/fa, les indicateurs de crescendo/decrescendo peuvent uniquement être placés sous la portée sol.

## Ajouter un indicateur de crescendo/decrescendo

1. Cliquez sur l'outil Crayon .
2. Sélectionnez l'outil Crescendo/Decrescendo .
3. Placez le pointeur sous la portée (le pointeur se transforme en stylo lorsqu'il est en position adéquate).
4. Cliquez pour placer un indicateur de crescendo/decrescendo.

SONAR insère une copie du dernier indicateur de crescendo/decrescendo utilisé. Vous pouvez l'éditer à votre convenance.

## Éditer un indicateur de crescendo/decrescendo

1. Faites un clic droit sur l'indicateur de crescendo/decrescendo à éditer.

La boîte de dialogue Propriétés du crescendo/decrescendo s'affiche.

2. Vous pouvez modifier les paramètres suivants :
  - Position : position de départ du symbole de crescendo/decrescendo
  - Crescendo ou Decrescendo
  - Durée : saisissez le nombre de temps suivi de deux points (par exemple 4 pour une mesure en 4/4) ou une valeur PPQ.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajout de marques de pédale

Dans la notation traditionnelle, les marques de pédale indiquent qu'il faut appuyer sur la pédale de sustain du piano. Avec SONAR, vous pouvez obtenir le même effet en insérant une paire de symboles indiquant l'endroit où le contrôleur de la pédale de sustain doit être activé (position basse) et où il doit être désactivé (position haute). À la différence des symboles d'accords, des marques d'expression et des symboles de crescendo/decrescendo, chaque symbole de pédale correspond à un événement MIDI. Les autres symboles sont purement ornementaux et permettent au compositeur de communiquer des suggestions ou des exigences aux interprètes.



Les paramètres des événements de pédale sont les suivants :

Paramètres...		Définition...
Position		Position de l'événement en mesures, temps et tics (MBT).
Canal		Le canal MIDI sur lequel l'événement est transmis.
Valeur		Valeur de l'événement. 127 enfonce la pédale, 0 la relève. (Certains modèles de synthétiseurs vous permettent de régler des valeurs comprises entre 0 et 127, sur une position intermédiaire de pédale.)

Si la piste est divisée en portées sol/fa, les marques de pédales ne peuvent être placées que sous la portée fa.

Vous pouvez supprimer l'affichage de toutes les marques de pédale en désélectionnant l'option Afficher les événements de pédale dans la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition.

## Ajouter une marque de pédale

1. Cliquez sur l'outil Crayon .
2. Sélectionnez l'outil Pédale .
3. Placez le pointeur sous la portée (le pointeur se transforme en stylo lorsqu'il est en position adéquate).
4. Cliquez pour placer une marque de pédale.

SONAR insère une paire de symboles de pédale (pédale basse et pédale haute). Vous pouvez cliquer et déplacer chacun des symboles vers une nouvelle position temporelle.

## Éditer un événement de pédale

1. Faites un clic droit sur le symbole de la pédale (pédale basse ou haute) pour ouvrir la boîte de dialogue Paramètres de l'événement de pédale.
2. Éditez les paramètres des événements de pédale, comme décrit dans le tableau ci-dessus.
3. Cliquez sur OK.

SONAR modifie les paramètres des événements de pédale, et déplace le symbole vers la nouvelle position si nécessaire.



# Tablature

---

La vue Partition peut afficher des pistes MIDI de guitare ou de basse sous forme de tablature. Vous pouvez générer et éditer la tablature ou insérer des notes sur le manche de guitare ou sur la portée de la tablature pour créer une nouvelle piste. Vous pouvez exporter la tablature vers un fichier ASCII pour l'impression ou la diffusion sur Internet.

Consultez :

[Réglages de tablature](#)

[Modification de la texture du manche et de l'ordre des cordes](#)

[Quick TAB](#)

[Regénérer la tablature](#)

[Saisie de notes à partir de la tablature](#)

[Édition de notes individuelles à partir de la tablature](#)

[Édition d'accords ou de groupes de notes à partir de la tablature](#)

[Édition des notes et accords sur le manche de guitare](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Réglages de tablature

---

Les boîtes de dialogue Configuration de la vue Partition et Réglages de tablature créent des réglages de tablature pour l'ensemble d'une piste. Pour modifier l'affichage des tablatures de la partie sélectionnée d'une piste, sélectionnez une partie de la piste et utilisez la commande Régénérer.

Dans la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition, vous pouvez choisir un style préprogrammé de tablature dans le menu contextuel Preset, ou définir votre propre style en cliquant sur le bouton Définir pour ouvrir la boîte de dialogue Réglages de tablature.

## Définir un style de tablature

1. Dans la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition, cliquez sur le nom de la piste dont vous souhaitez définir la tablature.
2. Cliquez sur le bouton Définir (coin inférieur droit).

La boîte de dialogue Réglages de tablature s'affiche.

3. Cliquez sur l'onglet Tablature et choisissez un mode de tablature dans la liste Mode. Il existe trois modes d'affichage des tablatures :
  - **Flottant.** Permet aux notes de s'étendre sur la totalité du manche de guitare.
  - **Fixe.** Ce mode spécifie la partie du manche sur laquelle ces notes doivent être jouées. Dans ce mode, les paramètres Couverture des doigts et Frette inférieure sont utilisés conjointement pour définir la zone d'affichage des notes. Le paramètre Couverture des doigts détermine le nombre de frettes consécutives utilisées pour afficher les notes. Par exemple, si ce paramètre est réglé sur 4, SONAR essaie de placer toutes les notes dans ces 4 frettes. Le paramètre Frette inférieure détermine où les notes seront affichées sur le manche, à l'intérieur de la couverture des doigts. Le cadre rouge sur le manche de guitare se modifie selon ces réglages.
  - **Canal MIDI.** Ce mode utilise le canal MIDI des événements pour déterminer la corde sur laquelle la note doit être affichée. Lorsque le mode Canal MIDI est sélectionné, l'utilisateur choisit la série de canaux MIDI à prendre en compte. Cela s'avère pratique pour les guitaristes MIDI qui enregistrent des parties en MONO (chaque corde transmet sur un canal MIDI différent). (Valeurs : 1 - 11). Si vous sélectionnez « 1 » dans le champ 1er canal, le logiciel utilisera les canaux MIDI 1 à 6, si vous sélectionnez 2, les canaux 2 à 7, etc.)
3. **Remarque :** Cochez l'option Ignorer le canal 10 si vous utilisez un Yamaha G50 ou tout autre appareil réservant le canal 10.
4. Saisissez un numéro dans le champ Nombre de frettes. Ce paramètre détermine le nombre de frettes de la guitare, sur lequel la tablature est basée.
5. Dans les champs Accordage des cordes, sélectionnez un instrument dans la liste déroulante et le nombre de cordes dans le champ correspondant.

La hauteur des cordes à vide de l'instrument choisi s'affiche automatiquement dans les champs de numéros de cordes.

6. Personnalisez les hauteurs des cordes ouvertes à l'aide des boutons « + » et « - » des champs de numéros de cordes.
7. Enregistrez vos réglages en saisissant un nom dans le champ Preset situé en haut de la boîte de dialogue et en cliquant à droite sur l'icône représentant une disquette. Vous pouvez supprimer des presets de la liste en cliquant sur le bouton X situé à côté du bouton d'enregistrement.

Lorsque vous souhaitez réutiliser ces réglages pour une piste, il vous suffira de sélectionner ce preset dans la liste déroulante Presets de la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)



# Modification de la texture du manche et de l'ordre des cordes

---

Vous pouvez changer la texture de la touche et l'ordre des cordes sur le manche (corde aiguë en haut ou en bas) à partir de la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition, ou en effectuant un clic droit sur le manche de guitare.

## Modifier la texture de la touche et l'ordre des cordes sur le manche de guitare

1. Ouvrez la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition.
2. Cliquez sur le bouton Définir (coin inférieur droit).

La boîte de dialogue Réglages de tablature s'affiche.

3. Cliquez sur l'onglet Manche de guitare.
4. Dans le champ Texture, choisissez une texture à partir de la liste déroulante.
5. Pour inverser l'ordre normal des cordes, cliquez sur Corde grave en haut (Miroir) dans le champ Orientation.
6. Cliquez sur OK.

Le manche de guitare change en fonction des options choisies.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Quick TAB

---

SONAR peut créer rapidement une tablature basée sur des structures standard de doigté. Vous pouvez ensuite personnaliser la tablature à votre convenance.

## Créer une tablature avec la fonction Quick TAB

1. Ouvrez un fichier contenant une piste de guitare MIDI.
2. Dans la vue Pistes, sélectionnez le numéro de la piste dont vous souhaitez afficher la tablature.
3. Sélectionnez **Vues - Partition**.

La vue Partition apparaît, affichant un manche de guitare et la notation de la piste MIDI. Pour tout voir, vous devrez peut-être agrandir la vue Partition en remontant un peu le bord supérieur.

4. Dans la barre d'outils de la vue Partition, cliquez sur la flèche du bouton Configuration de la vue Partition pour afficher le menu déroulant de la tablature.
5. Sélectionnez Quick TAB dans le menu déroulant.

Une grille de tablature s'affiche, affichant les numéros de frettes de toutes les notes de la piste.

6. Dans le menu Fichier, sélectionnez Enregistrer. Lorsque vous enregistrez le fichier, les réglages de tablature de chaque piste sont sauvegardés (lorsqu'une tablature a été générée).

Appuyez sur la barre d'espace pour lancer la lecture du fichier. Vous remarquerez qu'à mesure que la lecture progresse, le manche de guitare affiche le nom de chaque note au-dessus de la corde et de la frette sur lesquelles elle serait jouée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Regénérer la tablature

---

## La commande **Regénérer la tablature**

agit sur les régions sélectionnées d'une piste afin d'adapter le doigté au mode choisi. Par défaut, l'affichage de la tablature utilise l'algorithme « Flottant », qui permet aux notes de s'étendre sur la totalité du manche. En choisissant l'algorithme « fixe », vous pouvez spécifier les paramètres Couverture des doigts et Frette inférieure de sorte que la tablature de la région sélectionnée soit affichée dans cette section du manche. Ce mode crée généralement un doigté plus compact.

## La commande **Regénérer la tablature**

vous offre un troisième choix d'affichage de tablature : le canal MIDI. Ce mode utilise le canal MIDI des événements pour déterminer la corde sur laquelle la note doit être affichée. Lorsque le mode Canal MIDI est sélectionné, l'utilisateur choisit la série de canaux MIDI à prendre en compte. Cela s'avère pratique pour les guitaristes MIDI qui enregistrent des parties en MONO (chaque corde transmet sur un canal MIDI différent).

## Regénérer la tablature

1. Dans la vue Partition, utilisez l'outil Sélection pour sélectionner un rectangle autour des notes ou numéros de tablature à modifier.
2. Dans la barre d'outils de la vue Partition, cliquez sur la flèche du bouton Configuration de la vue Partition pour afficher le menu déroulant des tablatures.
3. Sélectionnez **Regénérer la tablature** pour ouvrir la boîte de dialogue Regénérer la tablature.
4. Sélectionnez Fixe dans le champ Mode et ajustez les valeurs des paramètres Couverture des doigts (généralement 4), Frette inférieure et Nombre de frettes (généralement 21).
5. Cliquez sur OK.

SONAR régénère une tablature selon vos réglages. Si les notes sont hors de la zone que vous avez spécifiée, SONAR les affiche aussi près que possible de cette zone.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Saisie de notes à partir de la tablature

---

Vous pouvez directement insérer des notes ou accords à partir de la tablature.

## Insérer des notes à partir de la tablature

1. Ouvrez la vue Partition et choisissez Quick TAB dans le menu déroulant de la tablature.
2. Appuyez sur Ctrl+Début pour placer la position de lecture sur le début du projet. Vous pouvez afficher la position de lecture en choisissant **Vues - Compteur**.
3. Choisissez la durée de note souhaitée (raccourcis clavier : appuyez sur 1 pour une ronde, 2 pour une blanche, 3 pour triple croche, 4 pour une noire, 6 pour une double croche, 8 pour une croche).
4. Cliquez sur l'outil Crayon.
5. Insérez une note en cliquant sur une ligne de la tablature.
6. Sans relâcher la souris, cliquez et déplacez le curseur vers le haut pour régler le numéro de frette.

## Conseil :

Vous pouvez avancer dans la piste en appuyant sur Maj-flèche droite et reculer en appuyant sur Maj-flèche gauche. La position de lecture se déplace de la durée de note sélectionnée dans la barre d'outils Partition.

## Conseil :

Vous pouvez avancer dans la piste en appuyant sur Maj-flèche droite et reculer en appuyant sur Maj-flèche gauche. La position de lecture se déplace de la durée de note sélectionnée dans la barre d'outils Partition.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Édition de notes individuelles à partir de la tablature

---

SONAR propose plusieurs procédures d'édition individuelle des notes à partir de la tablature :

- Sélectionnez l'outil Crayon et déplacez les valeurs de la frette vers le haut ou vers le bas. Lorsque vous obtenez la valeur désirée, relâchez le bouton de la souris.
- Sélectionnez l'outil Crayon et déplacez une note vers une autre corde en maintenant la touche Alt enfoncée tandis que vous faites glisser le numéro de frette vers une autre ligne. Si la note déplacée ne peut pas être jouée sur la corde de destination, vous n'avez pas la possibilité de déplacer la note.
- Faites un clic droit sur la frette à éditer. Une liste de numéros de frettes s'affiche. Sélectionnez la frette souhaitée. La frette sur laquelle vous avez effectué le clic droit prend le nouveau numéro de frette.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Édition d'accords ou de groupes de notes à partir de la tablature

---

Pour éditer des accords ou des groupes de notes dans la tablature, sélectionnez d'abord les notes à éditer, puis déplacez-les vers les nouvelles hauteurs ou cordes.

## Éditer des accords ou des groupes de notes dans la tablature

1. Cliquez sur l'outil Sélection dans la barre d'outils de la vue Partition.
2. Dans la tablature, sélectionnez un rectangle autour de l'accord ou du groupe de notes à éditer, puis relâchez la souris.
3. Déplacez les numéros de frettes sélectionnés vers le haut ou vers le bas, de la valeur souhaitée.
4. Vous pouvez déplacer les notes vers d'autres cordes en maintenant la touche Alt enfoncée durant le déplacement. Si les notes déplacées ne peuvent pas être lues sur les cordes de destination, vous ne pourrez pas les déplacer.

## Exporter vers un fichier ASCII TAB

1. Sélectionnez la piste à exporter.
2. Ouvrez la vue Partition.
3. Dans la vue Partition, cliquez sur le bouton Exporter au format ASCII TAB.

La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.

4. Saisissez un nom de fichier dans le champ Nom du fichier.
5. Cliquez sur OK.

SONAR sauvegarde la piste avec l'extension de fichier .txt.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Édition des notes et accords sur le manche de guitare

---

Vous pouvez transposer des notes individuelles ou des accords à partir du manche de guitare.

## Transposer des notes individuelles

1. Placez la position de lecture sur la note à éditer en appuyant sur Maj-flèche droite/gauche. Vous pouvez modifier la durée de la note en cliquant sur l'une des icônes de note dans la barre d'outils de la vue Partition.
2. Utilisez l'outil Sélection pour déplacer la note vers la droite ou vers la gauche sur le manche de guitare.

## Transposer des accords

1. Déplacez la position de lecture afin d'afficher l'accord à transposer.
2. Sélectionnez toutes les notes de l'accord en appuyant sur Maj.
3. Déplacez l'accord vers une nouvelle position tout en appuyant sur Maj, puis relâchez la souris.

## Insertion de notes sur le manche de guitare

Si vous préférez travailler sur le manche de guitare plutôt que sur la portée musicale, Cakewalk vous offre la possibilité d'insérer des notes sur le manche de guitare. Vous pouvez insérer des notes individuelles ou des accords en cliquant sur la corde et la frette de la note à insérer au niveau de la position de lecture.

1. Affichez la piste sur laquelle vous souhaitez ajouter des notes dans la vue Partition.
2. Dans la barre d'outils Partition, cliquez sur l'outil Crayon.

Le curseur s'affiche alors sous forme de stylo lorsqu'il passe sur la portée ou sur le manche de guitare.

3. Amenez la position de lecture au point où vous souhaitez commencer l'insertion de notes, en appuyant sur Maj-flèche gauche ou droite. Chaque pression de la flèche déplace la position de lecture de la durée de la note, que vous sélectionnez en cliquant sur les icônes de notes de la barre d'outils de la vue Partition. Vous pouvez afficher la position de lecture en choisissant **Vues - Compteur**.

4. Insérez une note en cliquant sur la corde et la frette sur lesquelles vous joueriez la note.

La note s'affiche sur le manche de guitare, dans la portée et dans la tablature, si une tablature a été générée (vous pouvez générer une tablature en choisissant **Quick TAB** dans le menu déroulant disponible lorsque vous cliquez sur la flèche du bouton Configuration de la vue Partition).

5. Si vous insérez un accord, continuez à cliquer sur les notes à la même position de lecture. Pour continuer, appuyez sur Maj-flèche droite et cliquez sur une nouvelle durée de note.

Vous pouvez supprimer une note juste après l'avoir insérée en appuyant sur Ctrl+Z, ou à tout autre moment en cliquant sur l'outil Gomme et en cliquant sur la note dans la portée ou dans la tablature.

Cakewalk offre plusieurs options permettant de lire et écouter les notes de la piste :

- Le scrubbing permet d'écouter une note en cliquant dessus sur le manche de guitare. Sélectionnez l'outil Scrub et cliquez sur la note.
- La fonction de Scrubbing d'accords permet de « gratter » les accords en déplaçant l'outil Scrub sur un accord. Sélectionnez l'outil Scrub, déplacez le curseur sur un accord sur le manche de guitare, d'avant en arrière de haut en bas ou de bas en haut.
- Les commandes Ctrl+flèche droite/Ctrl+flèche gauche déplacent le curseur sur la piste, jouant chaque note lorsqu'il passe dessus.



# Utilisation des percussions

---

La vue Partition peut afficher des pistes de percussion sur une portée de percussion à cinq lignes ou sur une seule ligne de percussion. La portée affiche généralement les notes d'un kit de batterie ou de plusieurs instruments de percussion. La ligne est plutôt utilisée pour afficher les notes d'un seul instrument (ça n'est toutefois pas obligatoire).

SONAR permet de contrôler l'aspect des portées de percussion de manière très détaillée. Vous pouvez afficher les notes de percussion à l'aide de différents types d'icônes de notes et de symboles d'articulation. Il est en outre possible d'attribuer le son de percussion que vous souhaitez à n'importe quelle note de la portée de percussion (sur une piste de percussion, chaque valeur de note MIDI désigne un instrument de percussion différent ; les affectations vous permettent d'afficher n'importe quel instrument sur n'importe quelle position de la portée, quelle que soit la valeur de note MIDI sous-jacente). Vous pouvez enregistrer vos réglages sous forme de preset afin de pouvoir les réutiliser sur d'autres pistes et d'autres projets. SONAR fournit un preset standard basé sur la norme General MIDI et sur les positions et symboles de notes généralement utilisées sur les partitions de percussion.

Consultez :

[Configuration d'une piste de percussions](#)

[Configuration d'une portée ou d'une ligne de percussion](#)

[Frappes fantômes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Configuration d'une piste de percussions

---

Avant d'utiliser les fonctions de percussion de la vue Partition, vous devez configurer correctement la piste de percussion. Cela vous permettra d'entendre les sons corrects lorsque vous insérerez des notes, mais également au cours de la lecture. Vous pourrez également voir les noms exacts des instruments de percussion, et non plus des noms de notes génériques, dans les vues Piano Roll, Liste des événements et dans la boîte de dialogue Configuration de la notation des percussions.

## Configurer une piste de percussion

1. Faites un clic droit sur la piste dans le panneau Pistes, et choisissez **Propriétés de la piste** pour ouvrir la boîte de dialogue correspondante.
2. Affectez une sortie et un canal à votre instrument de percussion. Par exemple, si la sortie est affectée à une carte son compatible General MIDI, utilisez le canal 10.
3. Cliquez sur Instruments pour ouvrir la boîte de dialogue Affectation d'instruments.
4. Vérifiez que la combinaison sortie/canal utilisée par la piste est affectée à une définition d'instrument de percussion. Ainsi, le canal 10 d'une sortie General MIDI doit être affecté à la définition d'un instrument de percussion General MIDI.
5. Cliquez sur OK dans les deux boîtes de dialogue.

SONAR affiche la nouvelle sortie et le nouveau canal de la piste dans la vue Pistes. Le logiciel utilise les noms d'instruments de percussion appropriés dans les vues Piano Roll, Liste des événements et dans la boîte de dialogue Configuration de la notation des percussions.

Pour plus d'informations sur les définitions d'instruments, consultez [Définitions d'instruments](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Configuration d'une portée ou d'une ligne de percussion


La première fois que vous affichez une piste de percussion dans la vue Partition, SONAR lui affecte une clef de percussion par défaut. Les pistes comportant une seule valeur de note se voient affecter la clef de la ligne de percussion. Les pistes comportant plusieurs valeurs de notes se voient affecter la clef de la portée de percussion.

Pour passer d'une portée de percussion à une ligne de percussion ou inversement, ou pour modifier une portée normale en portée de percussion, vous pouvez utiliser la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition. Si vous modifiez la clef d'une piste en une clef autre que percussion, les réglages de la notation de percussion sont perdus.

La ligne la plus basse et la ligne la plus élevée de la clef de percussion sont E5 (Mi5) et F6 (Fa6), respectivement. La ligne de percussion correspond à E5 (Mi5).


Par défaut, les portées de percussion sont affichées selon la notation par défaut de SONAR, notamment en ce qui concerne les liaisons et les affectations de notes. Pour utiliser votre propre notation ou pour définir l'aspect d'une ligne de percussion, vous devez utiliser la boîte de dialogue Configuration de la notation des percussions. Dans cette boîte de dialogue, les sons de percussion, et les positions de portée qui y sont associées, se distinguent par un astérisque placé près de leur nom. Lorsque vous sélectionnez un son de percussion lié, une ligne le relie à sa position sur la portée. Chaque son de percussion ne peut être lié qu'à une seule position, mais une position peut être liée à plusieurs sons. Vous pouvez utiliser différents symboles de notes et d'articulation pour distinguer les sons visuellement.

## Affecter une portée ou une ligne de percussion à une piste


1. Cliquez sur le bouton Configuration de la vue Partition  pour ouvrir la boîte de dialogue correspondante.
2. Sélectionnez une piste de percussion dans la liste.
3. Sélectionnez **Portée de percussion** ou **Ligne de percussion** dans la liste déroulante Clef.
4. Cliquez sur Paramètres des percussions pour configurer l'apparence des notes de percussion (voir ci-dessous).
5. Cliquez sur Fermer.

SONAR affecte la clef de percussion sélectionnée à la piste.

## Configurer la notation de percussion d'une piste

1. Cliquez sur le bouton Configuration de la vue Partition  pour ouvrir la boîte de dialogue correspondante.
2. Sélectionnez une piste de percussion dans la liste.
3. Cliquez sur Paramètres des percussions pour ouvrir la boîte de dialogue Configuration de la notation des percussions.
4. Configurez ensuite la notation des percussions selon le tableau ci-dessous :

Pour...		Procédure...
Affectez (associez) un son de percussion à une ligne ou un interligne de la portée		Sélectionnez un son (ou la note MIDI correspondante) dans la liste des notes MIDI. Dans la liste Afficher comme, sélectionnez la position de destination sur la portée de percussion, puis cliquez

		sur Associer.
Configurer l'icône de note et la marque d'articulation d'un son de percussion		Sélectionnez un son dans la liste des notes MIDI et choisissez un symbole de note et un symbole d'articulation. (Seuls les sons associés peuvent se voir attribuer un type de symbole de note et un symbole d'articulation qui ne correspondent pas aux valeurs par défaut.)
Contrôler l'affichage des sons de percussion non liés		Dans la liste Afficher comme, cliquez sur la hauteur à affecter à toutes les notes non liées. Sélectionnez ensuite un type de symbole de note et un symbole d'articulation, puis cliquez sur le bouton Note défaut pour appliquer les modifications.
Supprimer une liaison		Sélectionnez le son de percussion dans la liste des notes MIDI, puis cliquez sur Dissocier. Les notes dissociées sont affichées sur la position par défaut.
Charger un preset		Sélectionnez un preset dans la liste Presets.
Enregistrer vos réglages dans un preset		Cliquez sur le bouton Enregistrer  et saisissez un nom de preset.
Supprimer tous les liens		Cliquez sur Supprimer tout.
Sélectionner des notes dans les listes de notes avec un clavier MIDI		Cliquez dans la liste Note MIDI ou dans la liste Afficher comme, puis appuyez sur une touche du clavier.

5. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Configuration de la notation de percussion.

6. Cliquez sur Fermer pour fermer la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition.

La vue Partition affiche la clef de percussion avec les liens et les symboles de notes que vous avez sélectionnés.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Frappes fantômes

---

Dans la notation de percussion, les parenthèses autour d'une note signifient qu'il s'agit d'une frappe fantôme : elle est jouée très doucement et on ne l'entend presque pas. SONAR indique les frappes fantômes en plaçant des parenthèses autour des notes de percussion dont la vélocité est inférieure à 32 (un seuil fixe et arbitraire). Si nécessaire, vous pouvez régler le paramètre Vél+ de la piste, ainsi que les vélocités des notes individuelles pour déplacer ce seuil, sans modifier la sonorité des notes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Impression

La vue Partition permet d'imprimer la notation musicale standard en neuf tailles de portée. La vue Partition imprime des informations générales sur le projet à partir de la boîte de dialogue Informations sur le fichier (voir [Identifier vos projets](#)

). Ces informations sont imprimées au début de la partition : titre du morceau (ou nom de fichier), sous-titre, instructions de jeu, auteur/compositeur et droits d'auteur. En outre, SONAR identifie les pistes par numéro et par nom et numérote chaque mesure et chaque page.

SONAR vous permet de sélectionner la taille d'impression de la partition. Les partitions imprimées disposent de neuf tailles standard pour les portées de cinq lignes. La distance verticale entre les lignes de chaque portée est appelée taille d'interligne. Chaque taille d'interligne porte un numéro. Ces numéros sont utilisés par les éditeurs pour différencier les genres musicaux.

Numéro...		Appellation commerciale...		Utilisation...
0		Commercial ou public		Partition reliée
1		Géant ou anglais		Livrets élémentaires pour groupes et orchestres ; livrets d'instruction
2 ou 3		Standard, commun, ou ordinaire		Partition pour concertos et musique classique
4		Peter		Feuillets, pièces pour orgue, etc.
5		Espacement important		Orchestre/ensembles à vents ; partition
6		Petit espacement		Chorales ; partition condensée
7		Cadenza		Éditions de poche ; partitions piano ; marches militaires
8		Pearl		Publicité thématique ; Ossia

## Imprimer une partition

1. Faites en sorte que la vue Partition soit active.
2. Sélectionnez **Fichier - Aperçu avant impression**.
3. Si vous souhaitez zoomer ou dézoomer sur la partition, cliquez sur les boutons Zoom ou directement sur la partition.
4. Cliquez sur le bouton Configurer pour sélectionner une taille d'interligne.
5. Si vous dézoomez suffisamment, vous pouvez appuyer sur les touches Page précédente et Page suivante pour naviguer d'une page à l'autre.

6. Cliquez sur Imprimer.

SONAR affiche la boîte de dialogue Impression de Windows, qui permet de configurer l'imprimante et d'imprimer la partition.

Vous pouvez également cliquer sur **Fichier - Imprimer**

si vous ne souhaitez pas passer par la fenêtre Aperçu avant impression.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Signature rythmique/Tonalité

---

La vue Signature rythmique/Tonalité permet de modifier la signature rythmique et l'armature au niveau des barres de mesure. Ces modifications affectent toutes les pistes.

Consultez :

[Qu'est-ce que la signature rythmique ?](#)

[Qu'est-ce que la tonalité ?](#)

[Ouvrir la vue Signature rythmique/Tonalité](#)

[Ajouter et éditer des changements de signature rythmique/tonalité](#)

[Notation musicale des instruments à tonalité non standard Instruments](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Qu'est-ce que la signature rythmique ?

---

La signature rythmique décrit la division du temps en pulsations rythmiques. Lorsque vous réglez la signature rythmique, vous spécifiez le nombre de temps par mesure et la valeur de note de chaque temps.

Signatures rythmiques courantes :

- 2/4 (deux temps par mesure, une noire par temps)
- 4/4 (quatre temps par mesure, une noire par temps)
- 3/4 (trois temps par mesure, une noire par temps)
- 6/8 (six temps par mesure, une croche par temps)

Le nombre supérieur de la signature rythmique correspond au nombre de temps par mesure. Il peut aller de 1 à 99. Le nombre inférieur correspond à la valeur de chaque temps.

Fonctions de SONAR affectées par la signature rythmique :

- Accents du métronome
- Calcul et affichage des positions en mesure, temps et tics (MBT)
- Dessin de la vue Partition

Même si SONAR peut en réalité prendre en charge des signatures rythmiques avec 99 temps par mesure, la vue Partition ne peut afficher de telles mesures. Un message d'erreur s'affiche si vous essayez d'utiliser la vue Partition avec des signatures rythmiques dépassant sa limite.

En interne, SONAR sauvegarde les valeurs temporelles sous forme de tics « bruts » ou de pulsations d'horloge. La **base temporelle** (le nombre de pulsations à la noire (PPQ)) peut être réglée de 48 à 960 PPQ. Si vous utilisez une base de 120 PPQ et que la signature rythmique du projet est 4/4, une mesure entière correspond à 480 tics. Consultez [Réglage de la résolution des données MIDI](#) pour plus d'informations.

Lorsque vous avez l'intention d'effectuer des changements de signature rythmique au cours d'un morceau, la méthode la plus simple consiste à configurer tous les changements avant de commencer à enregistrer.

Utilisez la vue Signature rythmique/Tonalité ou la commande **Insérer - Changement de signature rythmique/tonalité**

pour modifier la signature rythmique aux mesures souhaitées.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Qu'est-ce que la tonalité ?

---

En termes musicaux, la tonalité est un système de notes liées les unes aux autres. Ce système est basé sur la tonique (note fondamentale) d'une gamme majeure ou mineure. La tonalité est déterminée par l'armature, qui correspond au groupe de dièses ou de bémols placés immédiatement à droite de la clef. L'armature indique à l'interprète que certaines notes doivent systématiquement être montées ou abaissées.

Il existe quinze tonalités différentes : sept avec dièses, sept avec bémols et une sans dièse ni bémol. Les quinze tonalités correspondent à quinze gammes majeures différentes et à quinze gammes mineures différentes (par exemple, l'armature de Do (C) majeur est la même que celle de La (A) mineur).

L'armature affecte plusieurs aspects de SONAR :

- L'armature détermine la manière dont SONAR affiche les notes. Dans la vue Liste des événements et dans certaines boîtes de dialogue, SONAR convertit le numéro de hauteur MIDI en indications comme Db (Ré bémol en tonalité de Do).
- La vue Partition utilise l'armature pour afficher correctement la notation.
- La manière dont les notes sont transposées lorsque l'option Diatonique est activée.

L'armature affecte uniquement la manière dont SONAR affiche les hauteurs. Lorsque vous modifiez l'armature (et donc la tonalité), cela n'affecte pas le numéro de hauteur MIDI (hauteur) qui est sauvegardé pour chaque note. Pour véritablement modifier la hauteur, utilisez la commande Transposer ou éditez les notes individuellement dans la vue Piano Roll, la Liste des événements ou la vue Partition.

**Remarque :** Les clips groove ne sont pas affectés par les modifications de tonalité du projet. Les clips groove suivent la hauteur par défaut du projet, définie dans la barre d'outils Marqueurs, ainsi que les marqueurs de hauteur de la règle temporelle. Pour plus d'informations, consultez [Utilisation des marqueurs de hauteur dans la vue Pistes](#)

Généralement, vous n'utilisez qu'une tonalité par projet, mais SONAR permet de placer plusieurs changements de tonalité et de signature rythmique dans un même projet. La tonalité par défaut est C (Do). Vous pouvez modifier les réglages par défaut en créant votre propre fichier modèle. Pour de plus amples détails, voir la section [Modèles](#)

---


[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ouvrir la vue Signature rythmique/Tonalité

Pour ouvrir la vue Signature rythmique/Tonalité, cliquez sur  ou sélectionnez **Vues - Signature rythmique/Tonalité**

La vue Signature rythmique/Tonalité affiche une liste des changements de signature rythmique/tonalité du projet. Il y a toujours une entrée pour la mesure 1 car une signature rythmique et une tonalité doivent toujours être spécifiées pour un projet. La signature rythmique par défaut est 4/4 et la tonalité par défaut est C (Do). Vous pouvez modifier ces valeurs par défaut en créant votre propre fichier modèle. Pour plus d'informations, consultez [Modèles](#)

Tous les changements de signature rythmique/tonalité disposent des propriétés suivantes :

Propriété...		Définition...
À la mesure		Mesure où se produit le changement de signature rythmique ou de tonalité.
Temps par mesure		Nombre de temps par mesure. Il correspond au numérateur de la signature rythmique.
Valeur du temps		Durée de note d'un temps. C'est le dénominateur de la signature rythmique. 2 correspond à une blanche, 4 à une noire, 8 à une croche, etc.
Tonalité		La tonalité définie par l'armature.

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajouter et éditer des changements de signature rythmique/tonalité

---


La vue Signature rythmique/Tonalité affiche une liste des changements de signature rythmique/tonalité du projet. Vous pouvez ajouter, supprimer ou éditer ces changements en cliquant sur les boutons situés en haut de la vue. Vous pouvez en outre insérer des changements dans le projet à l'aide de la commande **Insérer - Changement de signature rythmique/tonalité**.

## Ajouter un changement de signature rythmique/tonalité

1. Ouvrir la vue Signature rythmique/Tonalité.
2. Cliquez sur Ajouter  ou sélectionnez **Insérer - Changement de signature rythmique/tonalité**, pour ouvrir la boîte de dialogue Signature rythmique/Tonalité.
3. Saisissez les données du nouveau changement de signature rythmique/tonalité.
4. Cliquez sur OK.



SONAR insère le changement de signature rythmique/tonalité dans le projet. Le changement apparaît dans la vue Partition à la mesure concernée.

## Supprimer un changement de signature rythmique/tonalité

1. Sélectionnez le changement de signature rythmique/tonalité à supprimer de la liste.
2. Sélectionnez éventuellement d'autres changements de signature rythmique/tonalité à l'aide des commandes Maj-clic et Ctrl-clic.
3. Cliquez sur Supprimer .


SONAR supprime les changements de signature rythmique/tonalité du projet. Vous ne pouvez pas supprimer la première valeur de signature rythmique/tonalité, située à la mesure 1 d'un projet.

## Déplacer un changement de signature rythmique/tonalité

1. Sélectionnez le changement de signature rythmique/tonalité à déplacer.
2. Cliquez sur Ajouter .
3. Éditez le paramètre Mesure afin d'affecter une nouvelle mesure de destination au changement de signature rythmique/tonalité.
4. Cliquez sur OK.
5. Sélectionnez de nouveau le changement initial de signature rythmique/tonalité.
6. Cliquez sur Supprimer .

SONAR supprime le changement de signature rythmique/tonalité initial et en insère une copie sur la nouvelle mesure.

## Éditer un changement de signature rythmique/tonalité

1. Sélectionnez le changement de signature rythmique/tonalité à éditer.
2. Cliquez sur Modifier  pour ouvrir la boîte de dialogue Signature rythmique/Tonalité.
3. Éditez les propriétés du changement de signature rythmique/tonalité.
4. Cliquez sur OK.

SONAR modifie les propriétés du changement de signature rythmique/tonalité.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Notation musicale des instruments à tonalité non standard

## Instruments

Pour des raisons historiques, la notation de certains instruments est basée sur une tonalité transposée, et non sur la véritable tonalité. Par exemple, une partie de trompette normale (en Bb (Sib)) est écrite dans une tonalité supérieure d'un ton par rapport à la tonalité de concert. La partie d'un saxo alto en Eb (Mib) est écrite dans une tonalité supérieure d'une sixte majeure. Les musiciens ont traditionnellement appris à lire et à jouer les notes en se référant à l'intervalle de transposition correspondant à leur instrument. SONAR permet d'utiliser ces tonalités d'instruments non standard grâce au réglage Note+ de la vue Pistes. Il suffit d'insérer ou d'enregistrer les notes sur la piste de l'instrument, telles que le musicien peut les lire, puis d'appliquer l'intervalle de transposition correct à l'aide du réglage Note+, de manière à ce que les notes jouent dans la bonne tonalité. Par exemple, les notes d'une piste de trompette Bb doivent être une note plus haut que la hauteur de concert et le réglage Note+ doit être réglé sur -2 pour la baisser de deux tons chromatiques. Attention, toutes les trompettes ne sont pas en Sib (Bb) !

### Écrire une partie de trompette en Sib (Bb)

1. Enregistrez ou insérez les notes en utilisant les hauteurs que doivent lire les musiciens sur la partie. Par exemple, si les instruments non transposés jouent en C (Do), un trompettiste jouant en Bb (Sib) doit lire une note au-dessus : en D (Ré). L'instrument lui-même joue une note plus bas que la hauteur de concert, donc lorsqu'une trompette en Bb (Sib) joue en D (Ré), le son obtenu est en C (Do).

Maintenant que les hauteurs s'affichent telles que doivent les lire les musiciens sur la partie, un problème se pose. En effet, lorsque vous lancez la lecture du projet, les notes MIDI de la piste de trompette jouent une note trop haut.

2. Dans la vue Pistes, forcez SONAR à jouer la piste de trompette une note plus bas en insérant la valeur -2 (moins 2) dans le champ Note+ et en appuyant sur Entrée.

À présent, la partie de trompette dans la vue Partition s'affiche en D (Ré) (SONAR ajoute automatiquement deux dièses à la tonalité de la piste de trompette), mais la piste joue en C (Do) car vous avez saisi la valeur -2 dans le champ Note+ (il faudra peut-être fermer la vue Partition et la rouvrir pour afficher la nouvelle tonalité). La vue Partition transpose automatiquement la tonalité de chaque piste en fonction du réglage Note+ de la piste. Plusieurs pistes peuvent être affichées et imprimées sous forme de partition d'orchestre, chaque piste présentant la tonalité qui lui revient.

Vous remarquerez que le réglage Note+ est sauvegardé dans les fichiers SONAR .

cwp, mais pas dans les fichiers MIDI standards. Si vous sauvegardez un fichier sous forme de fichier MIDI, la transposition Note+ sera appliquée à chaque événement de note. Par conséquent, le fichier produira le même son mais les informations Note+ seront perdues. Si vous lisez un fichier MIDI, vous pouvez aisément configurer les pistes de l'instrument non standard, puis enregistrer le fichier comme un fichier de projet normal. Réglez d'abord le décalage Note+ pour refléter la tonalité des instruments non standard. Utilisez ensuite la fonction Transposer pour compenser le décalage Note+.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation des paroles

---

SONAR permet de créer, éditer et afficher les paroles, les mots et les syllabes associés aux notes d'une piste. Les paroles peuvent être les paroles d'un morceau, le texte d'un passage vocal, une narration à lire en même temps que la musique, des répliques ou un texte sans aucun rapport avec la musique. Chacun des mots ou syllabes des paroles doit être associé à une note d'une piste MIDI. Chaque piste MIDI peut comporter ses propres paroles.

Même si les paroles peuvent logiquement être associées à des données audio numériques, il n'est pas possible de les placer sur une piste audio. Si vous souhaitez créer des paroles pour une piste audio, vous devez créer une piste MIDI auxiliaire afin d'y placer les paroles.

Vous pouvez insérer et éditer les paroles de plusieurs manières :

- À l'aide de l'outil Paroles dans la vue Partition
- En utilisant la vue Paroles
- En insérant des paroles dans la Liste des événements.

La vue Partition est généralement l'interface privilégiée pour l'insertion de paroles, car vous pouvez voir les notes auxquelles les paroles sont associées. Vous pouvez aussi utiliser la vue Paroles, qui permet d'afficher les paroles en un format plus aéré et lisible. Vous pouvez utiliser la vue Paroles pour afficher les paroles des morceaux durant l'enregistrement et la lecture, afin que les interprètes puissent chanter en visualisant les paroles. Vous pouvez agrandir la taille des polices à votre convenance dans la vue Paroles afin que les paroles puissent être lues à distance de l'écran. Durant la lecture, la ligne de paroles en cours est entourée d'un cadre et le mot courant est mis en surbrillance.

Les événements de paroles sont similaires aux événements de texte. Comme tout autre événement, ils se produisent à un moment particulier. Ils contiennent du texte, comme les événements de texte généraux, mais ils ne contiennent généralement qu'un mot (ou une syllabe). Comme tous les événements, les paroles peuvent être éditées dans la vue Liste des événements (consultez [Vue Liste des événements](#)).

Consultez :

[Ajout et édition de paroles dans la vue Partition](#)

[Ouverture de la vue Paroles](#)

[Ajout et édition de paroles dans la vue Paroles](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)



<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajout et édition de paroles dans la vue Partition

La vue Partition affiche les paroles sous la piste associée. Si la piste est divisée en portées sol/fa, les paroles sont alignées sur les notes des deux portées, mais elles sont affichées sous la portée en clef de sol.

Lorsqu'un mot ou une syllabe couvre plusieurs notes, un soulignement ou une série de traits d'union régulièrement espacés est automatiquement inséré, selon la pratique courante en notation conventionnelle.


## Ajouter des paroles sur une piste

1. Cliquez sur l'outil Crayon .
2. Sélectionnez l'outil Paroles .
3. Placez le pointeur sous la portée, sous la première note à laquelle vous allez affecter des paroles. (Le pointeur se transforme en stylo lorsqu'il est en position adéquate.)
4. Cliquez pour ouvrir une boîte d'insertion.
5. Suivez les instructions indiquées dans le tableau :

Pour...		Procédure...
Saisir un mot ou une syllabe		Inscrivez-les dans la boîte d'insertion
Terminer le mot ou la syllabe et passer à la note suivante		Saisissez une espace, une tabulation ou un trait d'union
Passer à la note suivante		Saisissez une espace ou un trait d'union
Revenir à la note précédente		Appuyez sur Maj-Tab

6. Appuyez sur Entrée lorsque vous avez terminé.  
SONAR affiche les nouvelles paroles sous la portée.

## Éditer les paroles

1. Cliquez sur l'outil Crayon .
2. Cliquez sur le mot à éditer.
3. Éditez le mot à votre convenance.
4. Appuyez ensuite sur la touche Entrée.

SONAR remplace l'ancien mot par le nouveau.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)


<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ouverture de la vue Paroles




Vous disposez de trois méthodes pour ouvrir la vue Paroles :

- Dans la vue Pistes, sélectionnez la piste dont vous souhaitez afficher les paroles, puis cliquez sur .
- Dans la vue Pistes, sélectionnez la piste dont vous souhaitez afficher les paroles et choisissez **Vues - Paroles**.
- Faites un clic droit sur un clip dans le panneau Clips et choisissez **Paroles** dans le menu contextuel

Le bouton Sélectionner une piste 

ouvre une boîte de dialogue permettant de sélectionner la piste dont vous souhaitez afficher les paroles. Sélectionnez la piste souhaitée, puis cliquez sur OK.

Pour sélectionner une police d'affichage, suivez l'une de ces procédures :

Option/Bouton...		Action...
		Sélectionne la première police de caractères. Par défaut, il s'agit d'une petite police, pratique pour l'édition.
		Sélectionne la seconde police de caractères. Par défaut, elle est plus grande, pratique pour lire à distance.
		Ouvre une boîte de dialogue permettant de sélectionner une police de caractères. La police sélectionnée est affectée comme police A ou B (selon la sélection courante).

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajout et édition de paroles dans la vue Paroles

Les paroles s'affichent dans la vue Paroles sous forme d'un flux de syllabes, chacune étant associée à une note de la piste. Ainsi, une **syllabe**

correspond toujours à une chaîne de caractères sans trait d'union. Par exemple, « amour », « désir » et « béguin » sont des syllabes. Chacun de ces mots est associé à une seule note. Pour diviser un mot en plusieurs syllabes, vous devez placer des traits d'union dans le mot. Ainsi, « dé-sir » est affecté à deux notes, car c'est un ensemble de deux syllabes.

Lorsque vous saisissez les paroles, vous pouvez placer les syllabes à votre convenance, ou simplement saisir le texte, puis utiliser la césure automatique pour diviser le texte en syllabes. Cela signifie que vous pouvez ajouter des paroles à un projet en faisant un copier-coller à partir d'une autre application (un traitement de texte, par exemple), puis leur appliquer une césure automatique.

Pour étendre une même syllabe sur plusieurs notes, vous pouvez utiliser des traits d'union supplémentaires, séparés par des espaces. Ainsi, dans « Oh-say can you see... », le « Oh » s'étend sur deux notes. Si une piste n'a pas de paroles, seule une série de traits d'union s'affiche (un par note).

Si vous saisissez plus de syllabes qu'il n'y a de notes dans la piste, SONAR place les paroles supplémentaires à des intervalles d'une note.

## Saisir des paroles dans la vue Paroles

1. Cliquez dans le coin supérieur gauche de la vue pour placer le curseur au début du texte.
2. Suivez les instructions indiquées dans le tableau :

Pour...		Procédure...
Saisir un mot ou une syllabe		Saisissez-les
Terminer un mot ou une syllabe et passer à la note suivante		Saisissez une espace ou un trait d'union
Sauter une ligne pour faciliter la visualisation		Appuyez sur Entrée

## Éditer les paroles dans la vue Paroles

L'édition dans la vue Paroles suit les conventions Windows standard en matière de déplacement du curseur, de sélection, et d'utilisation des fonctions couper (Ctrl+X), copier (Ctrl+C), coller (Ctrl+V) et supprimer (Suppr). Lorsque vous suspendez l'édition, SONAR met à jour tous les événements de paroles de la piste.

## Ajouter des césures aux paroles

1. Si vous le souhaitez, sélectionnez une partie des paroles. Si vous ne sélectionnez pas de texte, la césure s'appliquera à l'ensemble des paroles.
2. Cliquez sur le bouton Césure.

SONAR applique une césure aux paroles.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Définitions d'instruments

---

Les définitions d'instruments comptent parmi les fonctionnalités les plus puissantes de SONAR. Elles vous permettent de retrouver rapidement les banques, patchs et contrôleurs de vos instruments MIDI. Les définitions d'instruments sont des fichiers qui contiennent les noms des banques, des patchs et des notes d'un instrument, ainsi que leurs contrôleurs et le mode de sélection de leurs banques. Pour les instruments MIDI les plus courants, ces définitions sont intégrées à SONAR ou disponibles sur le site Web Cakewalk ([www.cakewalk.com](http://www.cakewalk.com)). Si la définition de votre instrument n'est pas disponible mais que vous possédez une bonne maîtrise de la norme MIDI, n'hésitez pas à utiliser SONAR pour créer votre propre définition d'instrument.

La plupart des instruments MIDI disponibles aujourd'hui sont compatibles avec la norme General MIDI (GM), ce qui signifie qu'ils intègrent un ensemble standard de sons ou patchs conformes à la norme GM. SONAR part du principe que vos instruments MIDI sont compatibles GM. Les noms des patchs et contrôleurs dans SONAR sont déterminés à partir de la norme GM.

Par ailleurs, bon nombre d'instruments MIDI proposent d'autres sons et contrôleurs que ceux exigés par la norme GM. Sachez également que certains instruments MIDI plus anciens ne sont pas compatibles GM. Si vous utilisez des instruments de ce type avec SONAR, les définitions d'instruments pourront vous servir à faire correspondre les noms des banques, patchs et contrôleurs indiqués dans SONAR avec ceux affichés sur les écrans de vos claviers et périphériques MIDI.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affectation des instruments

---

SONAR vous permet d'affecter une définition d'instrument MIDI à chaque port de sortie et à chaque canal MIDI disponibles. Les noms de banques, de patches, de notes et de contrôleurs MIDI affichés tout au long de votre session SONAR dépendront des instruments que vous affectez.

Supposons que vous ayez connecté un synthétiseur Roland compatible GS à la sortie MIDI 1. Si vous affectez les 16 canaux de la sortie MIDI 1 à la définition d'instrument Roland GS, les listes de noms de banques, patches, notes et contrôleurs seront les mêmes dans SONAR que sur l'écran de votre synthétiseur.

Il arrive souvent qu'on affecte un autre instrument au canal 10 car celui-ci est généralement réservé aux percussions. Exemple : vous pouvez affecter la définition d'instrument Roland GS aux canaux 1 à 9 et 11 à 16, tout en réservant la définition d'instrument des kits de batterie Roland GS au canal 10. De cette manière, toutes les pistes de SONAR que vous affecterez au canal 10 sur cette sortie utiliseront les noms des kits de batterie en tant que noms de patches et s'afficheront sous forme de notation de batterie dans la vue Piano Roll. Quand on dispose de plusieurs sorties MIDI, chacune reliées à un module MIDI différent, on affecte habituellement une définition d'instrument différente à chaque sortie MIDI.

Pour des raisons pratiques, vous pouvez affecter un ensemble de canaux à un instrument, puis changer l'affectation d'un ou plusieurs d'entre eux sans modifier les autres. Sélectionnez par exemple les 16 canaux de la première sortie MIDI et affectez-les à la définition d'instrument Roland GS. Sélectionnez ensuite le canal 10 de cette même sortie MIDI et affectez-la à la définition d'instrument du kit de batterie Roland GS. Les canaux 1 à 9 et 11 à 16 de la première sortie MIDI restent affectés à Roland GS.

Si vous ne disposez que d'une sortie MIDI à laquelle sont reliés plusieurs modules MIDI, vous pouvez affecter quelques canaux à chaque module. Si votre configuration comprend un synthétiseur Roland recevant les données des canaux MIDI 1 à 9, une boîte à rythme Roland contrôlée par le canal 10 et un synthétiseur standard compatible GM qui reçoit ses données des canaux 11 à 16, vous pourrez utiliser trois définitions d'instruments différentes sur votre unique sortie MIDI.

## Affecter des définitions d'instruments aux sorties et canaux MIDI

1. Sélectionnez **Options-Instruments** afin d'afficher la boîte de dialogue Affectation des instruments.
2. Sélectionnez un ou plusieurs ports de sortie et canaux MIDI dans la liste Sortie/canal (utilisez les commandes Maj-clic et Ctrl-clic pour sélectionner plusieurs ports et canaux). Vous pouvez également faire glisser la souris sur plusieurs canaux pour les sélectionner tous. Si vous souhaitez par exemple affecter les 16 premiers canaux MIDI de la sortie 1 à un module MIDI, glissez sur les 16 premiers éléments de la liste Sortie/Canal pour les sélectionner.
3. Choisissez la définition d'instrument à laquelle les sorties et canaux sélectionnés doivent être affectés dans la liste Instruments à utiliser. Un trait noir apparaît entre les deux listes. Si le nom de votre module MIDI n'apparaît pas dans la liste et que vous ne souhaitez pas utiliser les noms de banques et de patches General MIDI correspondants, consultez la section Importer des définitions d'instruments.
4. Pour enregistrer définitivement ces réglages, cochez la case Enregistrer les modifications pour la prochaine session.
5. Cliquez sur OK pour valider vos modifications.

Les noms de banques, de patches, de contrôleurs et de notes de la définition d'instrument affectée sont désormais utilisés dans SONAR sur toutes les pistes utilisant l'une des combinaisons de sortie/canal sélectionnées dans la liste Sortie/Canal.

## Supprimer les affectations d'instruments

1. Sélectionnez **Options-Instruments**. La boîte de dialogue Affectation des instruments s'affiche.

2. Sélectionnez les sorties et les canaux MIDI dont vous souhaitez supprimer les affectations dans la liste Sortie/canal.
3. Sélectionnez <défaut> dans la liste Instruments à utiliser. Un trait noir apparaît entre les deux listes.
4. Cliquez sur OK.

En fait, vous ne supprimez pas les affectations, vous les réaffectez simplement à la définition d'instruments par défaut (General MIDI). Une fois les combinaisons sortie/canal réaffectées, les noms de banques, de patches, de contrôleurs et de notes par défaut (GM) figurent sur toutes les pistes utilisant l'une des combinaisons de sortie/canal réaffectée dans la liste Sortie/canal de SONAR.

Consultez également :

[Importer des définitions d'instruments](#)

[Création de définitions d'instruments](#)

[Importer des définitions d'instruments](#)

[Créer un nouvel instrument](#)

[Renommer un instrument](#)

[Ajouter une banque ou changer les noms de patches d'une banque](#)

[Créer et éditer des listes de noms](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Importer des définitions d'instruments

---

SONAR intègre quelques définitions d'instruments prêtes à l'emploi parmi les plus répandues. Qui plus est, vous avez la possibilité d'importer plusieurs centaines de définitions d'instruments supplémentaires à partir de SONAR.

Ces définitions sont enregistrées dans des fichiers texte compris dans le dossier SONAR et généralement classés par fabricants. Toutes les définitions d'instruments des appareils Roland sont par exemple stockées dans le fichier Roland.ins , tandis que les définitions d'instruments des appareils Yamaha sont dans le fichier

Yamaha.ins. Le fichier Misc.ins contient quant à lui les définitions d'instruments divers.

Si SONAR ne propose pas de définition pour votre instrument MIDI, consultez la page de téléchargement du site Web Cakewalk ([www.cakewalk.com](http://www.cakewalk.com)). Téléchargez simplement les fichiers correspondant à la définition de votre instrument dans le dossier SONAR, décompressez ces fichiers si nécessaire, puis importez la définition tel que décrit ci-après.

Lorsque vous importez une définition d'instrument, celle-ci est ajoutée à la définition d'instrument générale

Master.ins. Le contenu de ce fichier détermine la liste des instruments apparaissant dans la boîte de dialogue Affectation des instruments.

## Importer des définitions d'instruments

1. Sélectionnez **Options-Instruments**. La boîte de dialogue Affectation des instruments s'affiche.
2. Cliquez sur Définir pour afficher la boîte de dialogue Définir instruments et noms.
3. Cliquez sur Importer pour afficher la boîte de dialogue Importer définitions d'instruments.
4. Sélectionnez le dossier contenant les définitions d'instruments correspondant au fabricant de votre instrument, puis cliquez sur Ouvrir. SONAR affiche la liste de toutes les définitions d'instruments comprises dans le fichier.
5. Sélectionnez un ou plusieurs instruments dans la liste et cliquez sur OK.
6. Fermez la boîte de dialogue Définir instruments et noms.

Les définitions d'instruments que vous avez importées doivent désormais apparaître dans la liste Instruments à utiliser de la boîte de dialogue Affectation des instruments.

Consultez également :

[Création de définitions d'instruments](#)

[Créer un nouvel instrument](#)

[Renommer un instrument](#)

[Ajouter une banque ou changer les noms de patches d'une banque](#)

[Créer et éditer des listes de noms](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Création de définitions d'instruments

---

SONAR vous permet de créer et d'éditer des définitions d'instruments. Pour créer une définition d'instrument, vous devez vous poser les questions suivantes :

- Quels sont les noms des patches de chaque banque ?
- Quels noms de notes utiliser pour chaque patch ?
- Quels sont les noms des contrôleurs MIDI de cet instrument ?
- Quels sont les RPN et NRPN disponibles pour cet instrument ?
- Quelle est le mode de sélection des banques utilisé par cet instrument ?

Reportez-vous à la documentation MIDI livrée avec votre instrument pour répondre à ces questions.

La procédure suivante présente dans ses grandes lignes la marche à suivre pour créer une définition d'instrument :

- Créez un nouvel instrument dans l'arborescence Instruments.
- Créez toutes les listes de noms nécessaires pour cet instrument dans l'arborescence Noms.
- À partir de l'arborescence Noms, faites glisser les listes de noms et éventuellement les modes de sélection des banques vers le nouvel instrument.
- Refermez la boîte de dialogue Définir instruments et noms.

Consultez [Créer un nouvel instrument](#)

pour obtenir des informations détaillées.

Pour définir des instruments, utilisez la boîte de dialogue Définir instruments et noms :

La boîte de dialogue Définir instruments et noms comprend deux arborescences :

- Située dans la partie gauche de la boîte de dialogue, l'arborescence Instruments dresse une liste de tous les instruments définis et de leurs caractéristiques.
- Située dans la partie droite de la boîte de dialogue, l'arborescence Noms vous indique les ressources servant à définir un instrument.

Vous pouvez développer ou réduire les dossiers et les listes des arborescences en cliquant sur les signes + ou - situés à gauche de chaque élément. Vous pouvez également faire un clic droit sur un élément et sélectionner **Développer** ou **Réduire**

dans le menu, ou encore, double-cliquer sur l'élément concerné.

Pour définir un instrument, faites glisser les ressources de l'arborescence Noms vers le nom d'un instrument dans l'arborescence Instruments. Chaque ressource possède une couleur--vous ne pouvez faire glisser une liste de noms que sur une branche de la même couleur dans l'arborescence Instruments. Par exemple, vous ne pouvez faire glisser une liste du dossier Noms de patches de l'arborescence Noms que sur un dossier Noms de patches de banques dans l'arborescence Instruments.

Les définitions d'instruments sont constituées de six éléments :

- Mode de sélection des banques
- Noms de patches (Piano ou Basse, par exemple)
- Noms de notes, généralement utilisés pour désigner les éléments d'une batterie, comme la grosse caisse ou la caisse claire
- Noms de contrôleurs (volume ou panoramique, par exemple)
- Noms des numéros de paramètres référencés (RPN)
- Noms des numéros de paramètres non référencés (NRPN)

Les définitions d'instruments classent tous les noms (patches, notes, contrôleurs, RPN et NRPN) dans des listes. Vous pouvez définir un nouvel instrument à partir de listes de noms déjà créées. Il se peut par exemple que deux modèles de synthétiseurs de même marque aient des listes de noms de patches identiques, bien qu'ils utilisent des NRPN différents. Dans ce cas, vous pouvez utiliser les mêmes listes de noms de patches pour les deux instruments, mais utiliser une liste de NRPN différente pour le second synthétiseur (ou créer une nouvelle liste de NRPN).

Si vous souhaitez que ces paramètres soient conservés pour être utilisés ultérieurement dans SONAR,

assurez-vous que l'option Enregistrer les modifications pour la prochaine session soit bien cochée dans la boîte de dialogue Affectation des instruments, puis cliquez sur OK. Ne cochez pas cette option si les réglages ne doivent être que provisoires.

## Créer un nouvel instrument

1. Dans la boîte de dialogue Définir instruments et noms, faites un clic droit sur le mot Instruments au sommet de l'arborescence, puis sélectionnez **Ajouter instrument** dans le menu qui s'affiche.
2. Saisissez le nom du nouvel instrument et appuyez sur Entrée.

Le nouvel instrument est créé, toutes ses caractéristiques sont réglées par défaut.

Consultez également :

[Créer et éditer des noms de patches et autres listes](#)

[Copier des listes de noms](#)

[Choix du mode de sélection des banques](#)

[Affectation des noms de patches](#)

[Affectation des noms de notes](#)

[Affectation des noms de contrôleurs, de RPN et de NRPN](#)

## Renommer un instrument

1. Dans la boîte de dialogue Définir instruments et noms, faites un clic droit sur un nom d'instrument dans l'arborescence Instruments, puis cliquez sur **Edition** dans le menu contextuel.
2. Saisissez le nom voulu et appuyez sur Entrée.

## Supprimer un instrument

1. Dans la boîte de dialogue Définir instruments et noms, faites un clic droit sur le nom d'un instrument de l'arborescence Instruments, puis sélectionnez **Supprimer** dans le menu contextuel.
2. Confirmez votre choix pour supprimer l'instrument.

## Enregistrer une définition d'instrument

1. Fermez la boîte de dialogue Définir instruments et noms en cliquant sur Fermer.
2. Cliquez sur OK.

SONAR enregistre la définition d'instrument dans le fichier master.ins.

## Exporter une définition d'instrument

1. Dans la boîte de dialogue Définir instruments et noms, faites un clic droit sur un nom d'instrument dans l'arborescence Instruments, puis sélectionnez Exporter dans le menu qui apparaît, afin d'afficher la boîte de dialogue Exporter définitions d'instruments.
2. Si vous ne souhaitez pas enregistrer le fichier dans le dossier proposé dans le champ Enregistrer sous, naviguez jusqu'au fichier souhaité.
3. Saisissez un nom de fichier et cliquez sur Enregistrer.

SONAR enregistre le fichier avec l'extension .ins.

### Remarque

: en exportant des définitions d'instruments, vous pourrez les partager avec d'autres utilisateurs de SONAR.

Consultez également :

[Créer et éditer des noms de patches et autres listes](#)

[Copier des listes de noms](#)

[Choix du mode de sélection des banques](#)

[Affectation des noms de patches](#)

[Affectation des noms de notes](#)

[Affectation des noms de contrôleurs, de RPN et de NRPN](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Créer et éditer des noms de patchs et autres listes

Vous pouvez créer et éditer ces listes dans l'arborescence Noms qui constitue chaque définition d'instrument. Les listes de noms de patchs, de notes et de contrôleurs peuvent contenir jusqu'à 128 entrées, numérotées de 0 à 127. Les listes de noms RPN et NRPN peuvent contenir jusqu'à 16 384 entrées, numérotées de 0 à 16 383.

## Créer et éditer des listes de noms

- Pour créer et éditer des listes de noms ou bien travailler avec, rendez-vous dans l'arborescence Noms de la boîte de dialogue Définir instruments et noms, puis suivez les instructions fournies dans le tableau ci-dessous :

Pour...		Procédure...
Créer une nouvelle liste de noms		Dupliquez une liste de noms de patchs (ou autre) déjà créée en procédant comme suit : développez l'arborescence du dossier qui contient la liste de noms, sélectionnez la liste voulue et appuyez sur la touche Inser ; sélectionnez le dossier et appuyez sur Maj-Inser ; faites un clic droit sur un dossier ou sur une liste de noms et choisissez <b>Ajouter liste de noms</b> dans le menu proposé. Saisissez le nom de votre liste et appuyez sur Entrée.
Supprimer une liste de noms		Sélectionnez la liste de noms et appuyez sur la touche Suppr ; ou faites un clic droit sur la liste voulue et sélectionnez <b>Supprimer</b> dans le menu proposé. Un message d'alerte apparaît si la liste est utilisée par une définition d'instrument. Si vous décidez de supprimer quand même cette liste, la définition d'instrument sera automatiquement modifiée.
Ajouter l'élément suivant à une liste de noms		Sélectionnez un nom et appuyez sur la touche Inser ou faites un clic droit sur ce nom et sélectionnez <b>Ajouter nom</b> dans le menu proposé. Saisissez le nom.
Ajouter un nom n'importe où dans la liste		Sélectionnez le nom d'une liste, puis appuyez sur Maj-Inser ou



		faites un clic droit sur ce nom et sélectionnez <b>Ajouter nom</b> dans le menu proposé. Saisissez le nom.
Supprimer des noms d'une liste		Sélectionnez une liste de noms ou des noms, puis appuyez sur Suppr ou faites un clic droit et sélectionnez <b>Supprimer</b> .
Éditer un nom dans une liste		Sélectionnez la liste de noms ou le nom voulu, puis appuyez sur F2 ou faites un clic droit et sélectionnez <b>Edition</b> dans le menu proposé. Saisissez ensuite un nouveau nom.

Consultez également :

[Copier des listes de noms](#)

[Choix du mode de sélection des banques](#)

[Affectation des noms de patches](#)

[Affectation des noms de notes](#)

[Affectation des noms de contrôleurs, de RPN et de NRPN](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Copier des listes de noms

---

Il est très simple de créer de nouvelles listes identiques à celles déjà créées. Supposons que vous souhaitiez créer une nouvelle liste de noms de patches intitulée NouvelleListe et pratiquement identique (à une ou deux différences près) à la liste des patches General MIDI. Procédez tel qu'indiqué :

- Créez une nouvelle liste de noms de patches (ex : « NouvelleListe ») dans le dossier Noms de patches de l'arborescence Noms.
- Faites glisser la nouvelle liste sur la liste General MIDI de l'arborescence Noms. Le système vous demande si vous souhaitez baser NouvelleListe sur la liste General MIDI.
- Cliquez sur OK. NouvelleListe apparaît maintenant sous la branche General MIDI. Tous les noms de patches présents dans la liste General MIDI s'appliquent également à NouvelleListe.
- Ajoutez des noms de patches à NouvelleListe. Ces noms se substitueront à ceux sur lesquels NouvelleListe est basée.

Si vous changez d'avis et souhaitez faire de NouvelleListe une liste autonome et distincte, faites-la tout simplement glisser sur la racine du dossier Noms de patches.

Consultez également :

[Choix du mode de sélection des banques](#)

[Affectation des noms de patches](#)

[Affectation des noms de notes](#)

[Affectation des noms de contrôleurs, de RPN et de NRPN](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Choix du mode de sélection des banques

Vous avez le choix entre quatre modes de sélection pour naviguer dans les banques de sons de vos synthétiseurs. Reportez-vous au mode d'emploi de votre instrument ou au site Internet de son fabricant pour connaître le mode utilisé par votre périphérique. Voici une description de ces quatre modes :

Mode...		Pour...
Normal		Instruments répondant aux messages de sélection de banques du contrôleur 0 ou du contrôleur 32
Contrôleur 0 uniquement		Instruments répondant uniquement aux messages de sélection de banques du contrôleur 0
Contrôleur 32 uniquement		Instruments répondant uniquement aux messages de sélection de banques du contrôleur 32
Patch 100..127		Instruments permettant le changement de banque par envoi de changements de patch entre 100 et 127

Le mode de sélection des banques a une incidence sur les numéros de banques que vous affectez à chaque liste de patches, tel que décrit dans la section suivante. La méthode de calcul des numéros de banques est la suivante :

Mode de sélection des banques...		Calcul du numéro de banque...
Normal		Multipliez la valeur du contrôleur 0 par 128 et ajoutez-lui la valeur du contrôleur 32 pour connaître le numéro de banque. <b>Remarque</b> : Les fabricants de synthétiseurs désignent parfois le contrôleur 0 sous le nom de MSB (Most Significant Byte) et le contrôleur 32 sous le nom de LSB (Least Significant Byte).
Contrôleur 0 uniquement		La valeur du contrôleur 0 correspond au numéro de banque.
Contrôleur 32 uniquement		La valeur du contrôleur 32 correspond au numéro de banque.

Patch 100..127		Soustrayez 100 au numéro de patch pour obtenir le numéro de banque.
----------------	--	---

Voici un exemple de mode de sélection de banque Normal. D'après la documentation du synthétiseur Roland JV-1080, la banque PR-A est associée à la valeur 81 du contrôleur 0 et à la valeur 0 du contrôleur 32. Pour calculer le numéro de banque à saisir dans la définition d'instrument, procédez tel qu'indiqué :  $(81 \times 128) + 0 = 10\,368$ .

## Changer de mode de sélection des banques

1. Sélectionnez et développez l'instrument voulu dans l'arborescence Instruments.
2. Développez la branche Mode de sélection des banques dans l'arborescence Noms.
3. À partir de l'arborescence Noms, faites glisser le mode de sélection des banques voulu sur l'arborescence Instruments.

Consultez également :

[Créer et éditer des noms de patches et autres listes](#)

[Copier des listes de noms](#)

[Affectation des noms de patches](#)

[Affectation des noms de notes](#)

[Affectation des noms de contrôleurs, de RPN et de NRPN](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affectation des noms de patches

---

Un instrument MIDI peut comporter jusqu'à 16 384 banques de 128 patches. Les patches portent des noms tels que « Piano » (patch 0), « Basse » (patch 1), etc. Normalement, chaque banque contient un ensemble de patches différent. Chacune des banques doit donc posséder sa liste de noms. La plupart des synthétiseurs commencent au patch numéro 0.

Vous pouvez attribuer une liste de noms de patches à chaque banque. Il est également possible d'affecter une liste de noms de patches par défaut à un instrument. Celle-ci sera utilisée pour toutes les banques auxquelles vous n'avez pas attribué de liste spécifique. La section précédente décrivait comment calculer les numéros de banques auxquels étaient affectées les listes de noms de patches.

À chaque banque peut également être attribuée une étiquette Batterie (Drum) indiquant que tous les patches de cette banque contiennent des sons de batterie. Si vous utilisez cette étiquette, la vue Piano Roll affichera les notes de batterie sous forme de losanges et la vue Partition utilisera la notation de percussion.

## Visualiser l'affectation des listes de noms de patches aux banques

1. Développez la définition d'un instrument en cliquant sur le signe + situé à côté du nom de cet instrument.
2. Développez le dossier Noms de patches de banques en cliquant sur le signe +. Les numéros de banques et la liste des noms de patches affectée à chaque banque s'affichent.

## Ajouter une banque ou changer les noms de patches d'une banque

1. À partir de l'arborescence Noms, faites glisser une liste de noms de patches vers le dossier Noms de patches de banques de l'instrument en cours d'édition dans l'arborescence Instruments.
2. Saisissez un numéro de banque ou -1 pour signaler qu'il s'agit de la liste de noms de patches à utiliser par défaut.

SONAR met à jour les banques et les listes de noms de patches. SONAR ajoute une nouvelle banque à la définition d'instrument si besoin est.

## Supprimer une banque ou une liste de noms de patches

1. Dans l'arborescence Instruments du dossier « Nom de patches de banques » de l'instrument en cours d'édition, sélectionnez la banque et la liste de noms de patches à supprimer.
2. Appuyez sur la touche Suppr ou faites un clic droit sur le nom de la banque et sélectionnez **Supprimer** dans le menu contextuel.

## Activer ou désactiver l'étiquette Batterie

- Faites un clic droit sur la banque dans l'arborescence Instruments et sélectionnez Batteries dans le menu contextuel.

Consultez également :

[Créer et éditer des noms de patches et autres listes](#)

[Copier des listes de noms](#)

[Choix du mode de sélection des banques](#)

[Affectation des noms de patches](#)

[Affectation des noms de notes](#)

[Affectation des noms de contrôleurs, de RPN et de NRPN](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affectation des noms de notes

Chaque patch peut comporter une liste contenant jusqu'à 128 noms de notes. D'une manière générale, les noms de notes servent à différencier les instruments des percussions. Par exemple, le C3 (do3) correspondra par exemple à la « Grosse caisse » et le D3 (ré3) à la « Caisse claire ». Comme une boîte à rythme peut comporter différents kits pour chaque patch, SONAR vous permet de définir une liste de noms de notes spécifique à chaque patch. Les vues Piano Roll et Liste d'événements vous permettent de visualiser ces noms de note.

Vous pouvez attribuer une liste de noms de notes à chaque patch. Il est également possible d'affecter une liste de noms de notes par défaut à l'instrument. Celle-ci sera utilisée pour tous les patches auxquels vous n'avez pas attribué de liste de noms de notes spécifique.

À chaque patch peut être affectée une étiquette Batterie indiquant qu'il contient des sons de batterie. Le cas échéant, la vue Piano Roll affiche les notes de batterie sous forme de losanges et la vue Partition utilise les notations de percussions.

SONAR vous propose plusieurs listes de noms de notes standard :

Listes de noms de notes...		Contenu...
0..127		Numéros 0 à 127
Diatonique		Noms de notes MIDI par défaut (C4, E5, etc.)
Batteries General MIDI		Noms d'instruments par défaut pour les patches de batterie General MIDI

## Visualiser l'affectation des listes de noms de notes aux patches

1. Développez la définition d'un instrument en cliquant sur le signe + situé à côté du nom de cet instrument.
2. Développez le dossier Noms de patches de banques en cliquant sur le signe +.
3. Développez l'arborescence au maximum en cliquant sur le signe +.

## Changer les noms de notes d'un patch

1. Faites glisser une liste de noms de notes de l'arborescence Noms sur le dossier « Noms de notes de patches » de l'instrument et de la banque en cours d'édition (dans l'arborescence Instruments).
2. Saisissez le numéro du patch qui utilisera ces noms de notes ou -1 pour indiquer que cette liste de noms de notes est celle à utiliser par défaut.

SONAR met à jour le patch et les listes de noms de notes. Si nécessaire, SONAR ajoute un nouveau patch à la définition d'instrument.

## Supprimer une liste de noms de notes

1. Sélectionnez le nom de la liste de noms de notes souhaitée (« diatonique », par exemple) dans l'arborescence Instruments du dossier Noms de notes des patches pour l'instrument que vous éditez.
2. Appuyez sur la touche Suppr, ou faites un clic droit sur la liste de noms de notes et sélectionnez **Supprimer** dans le menu contextuel.

## Activer ou désactiver l'étiquette Batterie

- Faites un clic droit sur le patch dans l'arborescence Instruments et sélectionnez **Batterie** dans le

menu.

Consultez également :

[Créer et éditer des noms de patches et autres listes](#)

[Copier des listes de noms](#)

[Choix du mode de sélection des banques](#)

[Affectation des noms de patches](#)

[Affectation des noms de contrôleurs, de RPN et de NRPN](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affectation des noms de contrôleurs, de RPN et de NRPN

---

SONAR permet à chaque instrument de disposer de sa propre liste de noms de contrôleurs, de RPN et de NRPN. Une liste de chaque type est affectée à chaque instrument.

## Visualiser les listes de noms de contrôleurs, de RPN et de NRPN

1. Développez la définition d'un instrument en cliquant sur le signe + situé à côté du nom de cet instrument.

## Changer de liste de noms de contrôleurs, de RPN ou de NRPN

1. Dans l'arborescence Noms, développez la branche contenant les listes de noms de contrôleurs, de RPN ou de NRPN.
2. Faites glisser la liste de noms voulue de l'arborescence Noms sur la branche correspondante dans l'arborescence Instruments.

SONAR met à jour les listes de noms de contrôleurs, de RPN ou de NRPN.

Consultez également :

[Créer et éditer des noms de patches et autres listes](#)

[Copier des listes de noms](#)

[Choix du mode de sélection des banques](#)

[Affectation des noms de patches](#)

[Affectation des noms de notes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Étiquettes SONAR dans les définitions d'instruments

---

SONAR vous propose plusieurs étiquettes à utiliser dans des fichiers de définition d'instrument spécifiques.

## **UsesNotesAsControllers=n**

Certains périphériques MIDI (tables de mixage, par exemple) utilisent des événements de notes MIDI au lieu d'événements de contrôleurs continus pour l'automation. Il est souvent préférable de traiter les événements de notes comme des événements de contrôleurs : ainsi, ils pourront répondre aux paramètres « Réinitialiser les contrôleurs à l'arrêt de la lecture » et « Rechercher patch/contrôleur avant la lecture ». Pour programmer cette variable dans les définitions d'instruments, utilisez un éditeur de texte, comme le bloc-notes Windows. Cette variable doit être saisie directement sous une définition d'instrument.

Exemple :

```
[Mackie OTTO-1604]
UsesNotesAsControllers=1
Control=Mackie OTTO-1604
Patch[*]=Mackie OTTO-1604
Key[*,*]=Mackie OTTO-1604
```

## **NoControllerReset=n**

Aucun sortie/canal utilisant une définition d'instrument dont l'étiquette NoControllerReset est réglée sur 1 ne doit recevoir de message « réinitialiser les contrôleurs » quand la lecture est interrompue. Pour saisir cette variable dans les définitions d'instruments, utilisez un éditeur de texte, comme le bloc-notes Windows. Cette variable doit être saisie directement sous une définition d'instrument. Exemple :

```
[Yamaha Promix 01 Control Chan]
NoControllerReset=1
Control=Yamaha Promix 01 Control Chan
Patch[*]=Yamaha Pro Mix 01
```

Vous pouvez utiliser ce paramètre quand vous ne voulez pas que les contrôleurs soient réinitialisés/remis à zéro à l'arrêt de la lecture, comme, par exemple, quand vous utilisez un processeur d'effets externe dont les paramètres sont pilotés en temps réel par des contrôleurs MIDI ou quand votre table de mixage numérique dispose d'un contrôleur/surface MIDI (et que vous n'utilisez pas le plug-in générique de un contrôleur/surface).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Didacticiel sur les définitions d'instruments

---

Le didacticiel suivant a pour but de vous expliquer comment configurer une définition d'instrument pour un clavier Roland de sorte que les noms de patchs et de banques (ainsi que les sons que vous aurez créés), s'affichent de la même manière dans SONAR et sur l'écran de votre clavier.

Rubrique suivante : [À quoi servent les définitions d'instruments ?](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# À quoi servent les définitions d'instruments ?

---

En important et en créant des définitions d'instruments, vous pourrez utiliser des noms de patches spécifiques à votre module MIDI, au lieu des noms de patches génériques de la norme General MIDI. De cette manière, les sons de vos modules MIDI seront désignés par leurs propres noms et non par des numéros (de 0 à 127) ou par les noms General MIDI (ex : « Trompette », alors qu'il ne s'agit pas d'un son de trompette sur votre module MIDI). Bien sûr, si vous utilisez exclusivement des modules General MIDI, les noms de patches General MIDI vous conviendront parfaitement. Vous pouvez également donner à vos sorties MIDI les noms des modules MIDI qui y sont connectés. Il est par exemple plus judicieux de nommer une sortie MIDI Roland Sound Canvas plutôt que MOTU MIDI Express 5. Ainsi, vous n'aurez plus besoin de vous souvenir que le Sound Canvas est connecté à la sortie numéro 5 de la MOTU MIDI Express : le nom Sound Canvas s'affichera en option dans le champ Sortie de toutes les pistes MIDI (vue Pistes de SONAR). De même, si votre configuration comprend un processeur d'effets ou un module difficile d'accès, n'hésitez pas à le piloter à partir de SONAR.

Rubrique suivante : [Possibilités et limites des définitions d'instruments](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Possibilités et limites des définitions d'instruments

---

Les définitions d'instruments n'augmentent ni le nombre de sons, ni les capacités de vos modules. Elles ne font que simplifier la gestion de vos sons et/ou contrôleurs MIDI quand ceux-ci ne sont pas conformes à la norme General MIDI. Une fois un instrument défini, SONAR affiche les noms des sons sélectionnés dans chacune des banques de cet instrument au lieu d'indiquer à chaque fois les 128 noms General MIDI pour chaque banque de sons.

Rubrique suivante : [D'où viennent les définitions d'instruments ?](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# D'où viennent les définitions d'instruments ?

---

Les noms de patches et autres caractéristiques inhérentes à chaque module MIDI sont fournis par le fabricant. Ils font partie d'un fichier de définition d'instrument se présentant sous la forme d'un fichier texte reconnu par SONAR. Nombre de ces fichiers sont fournis avec SONAR et une liste plus importante encore vous est proposée sur le site Web Cakewalk et sur lilchips.com. Ces fichiers portent l'extension .ins et peuvent contenir la définition d'un seul instrument, comme de plusieurs. Par exemple, le fichier roland.ins contient les définitions de nombreux modules Roland. Le fichier misc.ins contient des définitions diverses au nombre desquelles vous trouverez peut-être votre instrument si vous n'avez pas trouvé de dossier portant son nom. Ces fichiers sont enregistrés dans votre dossier SONAR. Le fichier master.ins contient toutes les définitions d'instruments chargées dans SONAR. C'est ce fichier qui détermine la liste d'instruments qui s'affichera dans la boîte de dialogue Affectation des instruments. Rubrique suivante : [Début du didacticiel](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Début du didacticiel

---

Supposons que vous possédiez un Roland XP-10 et que vous souhaitiez voir les noms de patches de toutes ses banques, y compris les sons que vous avez créés, dans SONAR.

Commençons par importer les noms de banques et de patches intégrés au XP-10.

## Importer la définition d'un instrument Roland

1. Sélectionnez **Options-Instruments**. La boîte de dialogue Affectation des instruments s'affiche.
2. Cliquez sur Définir pour afficher la boîte de dialogue Définir instruments et noms.
3. Cliquez sur Importer pour ouvrir la boîte de dialogue Importer définitions d'instruments.
4. Sélectionnez le fichier contenant les définitions d'instruments du fabricant, en l'occurrence roland.ins, puis cliquez sur Ouvrir. SONAR affiche la liste de toutes les définitions d'instruments comprises dans ce fichier.
5. Faites défiler la liste, sélectionnez le Roland XP-10 et cliquez sur OK.
6. Fermez la boîte de dialogue Définir instruments et noms en cliquant sur Fermer.

La définition d'instrument importée doit apparaître dans la liste Instrument à utiliser de la boîte de dialogue Affectation des instruments.

Lorsque vous importez une définition d'instrument, celle-ci est ajoutée à la définition d'instrument générale,

Master.ins. La liste des instruments apparaissant dans la boîte de dialogue Affectation des instruments sera déterminée par le contenu de ce fichier.

Affectez à présent la définition du XP-10 aux canaux d'une sortie MIDI :

## Affecter les noms de banques et de patches du XP-10 Roland à une sortie MIDI

1. Sélectionnez **Options-Instruments**. La boîte de dialogue Affectation des instruments s'affiche.
2. Affectons les noms de banques et patches du XP-10 aux 16 canaux MIDI de la sortie 1 :
  - Sélectionnez les 16 premiers éléments de la liste Sortie/canal.
  - Cliquez sur Roland XP-10 dans la liste Instrument à utiliser. Un trait noir apparaît entre les deux listes.
3. Pour conserver ces réglages de manière définitive, cochez l'option Enregistrer les modifications pour la prochaine session.
4. Cliquez sur OK pour valider vos modifications.

Dès lors, toute piste utilisant l'un des canaux 1 à 16 de la sortie 1 vous proposera les noms de banques et de patches du XP-10.

Pour vous en assurer, affectez la piste MIDI d'un projet au canal 1, affectez 1-Roland XP-10 au champ Sortie, puis consultez les listes descendantes dans les champs Bnk et Pch de cette piste. Les noms des banques et des patches spécifiques au XP-10 Roland doivent figurer à l'écran.

Consultez à présent les listes de patches/banques pour vous assurer qu'elles correspondent à celles affichées sur l'écran du XP-10. Consultez la banque Vari 1 du XP-10 : le Tone n°005 de la banque Vari 1 du XP-10 porte le nom Detuned EP1. Si vous réglez la banque d'une piste MIDI sur 128-Roland XP-10 Var n° 01 et que vous consultez le menu des patches du champ Pch, vous constaterez qu'aucun nom n'est attribué au patch n° 004 (Roland numérote ses patches de 1 à 128, tandis que SONAR numérote ses patches de 0 à 127. Le patch n° 004 dans SONAR porte donc le même numéro que le patch n° 005 du Roland). Examinez à présent l'une des autres listes de noms de patches du Roland XP-10 (fenêtre de droite de la boîte de dialogue Définir instruments et noms) afin de vous assurer que les noms de patches sont corrects. Baptisez cette liste Var n°01.

## Remplacer et renommer une liste de patches

1. A l'aide de la commande **Options-Instruments**, ouvrez la boîte de dialogue Affectation des instruments et cliquez sur le bouton Définir pour ouvrir la boîte de dialogue Définir instruments et noms.
2. Dans la fenêtre Arborescence Noms, à droite, cliquez sur le signe + du dossier Patches afin de développer l'arborescence des listes de noms de patches.
3. Descendez jusqu'à la liste Roland XP-10 Var n°08 et cliquez sur le signe + pour développer son arborescence.
4. Comparez les noms de la liste Var n°08 avec les noms de patches des instruments Vari 1 sur l'écran du Roland. Vous pouvez constater que ces noms sont identiques.
5. Remplaçons la liste Var n°01 (que SONAR utilise pour le moment comme seconde banque du XP-10 avec le numéro de changement de banque 128) par la liste Var n°08 :
  - Dans la fenêtre de gauche de l'arborescence Instruments, cliquez sur l'entrée Roland XP-10 afin de la développer, puis développez la liste Noms de patches de banques qui se trouve juste en dessous.
  - Développez l'arborescence Nom de patches dans la fenêtre de droite, localisez la liste Roland XP-10 Var n°01 (si elle est présente), puis faites un clic droit dessus pour ouvrir le menu contextuel.
  - Cliquez sur **Edition** dans le menu contextuel, puis remplacez le nom Roland XP-10 Var n°01 par Roland XP-10 Var n°011.
  - Sur la même branche de l'arborescence, localisez la liste Roland XP-10 Var n°08 et remplacez le nom Roland XP-10 Var n°08 par Roland XP-10 Var n°01.
  - Faites glisser la liste renommée de l'arborescence Noms de patches (fenêtre de droite) sur l'arborescence Noms de patches de banques (fenêtre de gauche).
  - Dans la boîte de dialogue Numéro de banque, saisissez 128 et cliquez sur OK.
6. Fermez la boîte de dialogue Définir instruments et noms, puis cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Affectation des instruments et noms.

Examinez les nouvelles données de banque et de patch sur la piste utilisant la sortie 1-Roland XP-10. Sélectionnez 128 Roland XP-10 Var n°01 dans le champ Bnk, puis consultez la liste descendante du champ Pch. Cette liste doit maintenant comporter les mêmes noms que ceux utilisés par le clavier Roland pour sa banque Vari 1.

Comme la majorité des claviers MIDI, le XP-10 Roland vous permet de créer vos propres sons et de les enregistrer dans une ou plusieurs banques utilisateur. SONAR vous permet de créer des listes comportant des noms de patches identiques à ceux attribués à chacun de vos propres sons.

## Vérification des numéros de banques

Vous pouvez calculer les numéros de banque en procédant tel qu'indiqué à la section [Choix du mode de sélection des banques](#)

, mais la méthode suivante peut s'avérer plus simple :

## Vérifier les numéros de banques

1. Configurez une piste MIDI pour qu'elle enregistre le signal provenant de votre clavier ou module MIDI.
2. Cliquez sur le bouton Enregistrer pour lancer l'enregistrement, puis changez de banque sur votre clavier.
3. Arrêtez l'enregistrement et ouvrez la vue Liste d'événements.
4. Le changement de banque enregistré apparaît ainsi dans la vue Liste d'événements : la méthode de changement de banque utilisée par votre clavier (probablement Normal) est indiquée dans la colonne Données. Le numéro de la banque que vous avez sélectionnée est quant à lui indiqué dans la colonne située à droite.

En réglant le XP-10 Roland sur la banque User 1, vous avez enregistré le numéro de banque 8192.

## Créer une liste de noms de patches pour vos propre sons

1. Il est possible de créer une nouvelle liste en copiant et en renommant une liste existante (faites un clic droit sur une liste et sélectionnez **Nouvelle liste de noms de patches** dans le menu contextuel), mais puisque la définition d'instrument que vous avez importée pour le XP-10 comprend une liste intitulée Roland XP-10 User Tone 1, vous n'avez qu'à éditer celle-ci : dans l'arborescence Noms (fenêtre de droite), faites un clic droit sur la liste Roland XP-10 User Tone 1, puis sélectionnez **Ajouter un nom de patch** dans le menu contextuel.

Un nouveau champ de patch comportant l'inscription « 0 = 0 » apparaît.

2. Remplacez le premier numéro de ce champ par le numéro d'un patch enregistré dans la banque utilisateur 1 (User Bank 1) du Roland.
3. Remplacez le second numéro du champ par le nom attribué au patch auquel vous venez d'affecter un numéro, puis appuyez sur Entrée.
4. Affectez des noms à autant de numéros de patches que vous le souhaitez. Les numéros de patches compris entre 0 et 127 auxquels vous n'avez affecté aucun nom s'affichent tels quels (sans nom, simplement sous forme de numéros) dans la colonne Pch de la vue Pistes.
5. Une fois les noms attribués, faites glisser la liste de patches éditée vers la fenêtre de gauche, dans l'arborescence Noms de patches de banques du Roland XP-10.
6. Saisissez le numéro de banque 8192 (nous savons qu'il s'agit du bon numéro grâce à la procédure précédente).
7. Fermez la boîte de dialogue Définir instruments et noms, puis cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Affectation des instruments et noms.

Vous pouvez à présent sélectionner la banque 8192-Roland XP-10 User Tone 1 dans le champ Bnk d'une piste MIDI, puis consulter la liste des patches du champ Pch : vous devez y voir la liste de patches que vous venez de créer.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Messages exclusifs de système

---

La librairie SysEx de SONAR propose 8 192 banques dans lesquelles stocker vos messages exclusifs de système MIDI. Une **banque** est une zone de stockage comportant certains paramètres associés (une sortie de destination et parfois un descriptif, par exemple). Chaque banque peut contenir un nombre indéfini de données, la capacité de stockage dépendant uniquement de la mémoire disponible. Les banques sont enregistrées dans les fichiers projet SONAR. Vous pouvez également les enregistrer au format .syx.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Que sont les données SysEx ?

---

Les données SysEx sont des données MIDI qui permettent aux concepteurs de synthétiseurs de transmettre des données privées, exclusives, sur leurs produits. Un message exclusif ou SysEx contient l'identifiant du concepteur ; le reste du message est exclusivement propriétaire et varie selon les fabricants et les produits. SONAR ne comprend pas la signification de ces messages ; il peut simplement vous y donner accès. Vous pouvez prendre des instantanés des réglages de vos appareils et les enregistrer dans les banques SysEx de SONAR afin de les retransmettre ensuite aux appareils. Ainsi, vous avez la possibilité de sauvegarder les patches et/ou paramètres de vos appareils, tout comme s'il s'agissait des données de votre disque dur. Le stockage de banques SysEx avec chaque fichier projet SONAR s'avère particulièrement utile pour configurer vos appareils différemment selon les besoins de chaque projet. Évidemment, si vous désirez uniquement sauvegarder les réglages de vos appareils, vous pouvez utiliser un projet ne contenant que des données SysEx, sans aucune note.

Consultez :

[Événements SysEx](#)

[Utilisation de la vue SysEx](#)

[Envoi de banques SysEx au démarrage](#)

[Envoyer des banques en cours de lecture](#)

[Enregistrement en temps réel de messages SysEx](#)

[Renvoi de messages SysEx](#)

[Paramètres du fichier SysEx.ini](#)

[Dépannage](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Événements SysEx

---

SONAR propose deux types d'événements SysEx distincts : **Banque SysEx** et données **SysEx**

- **Banque SysEx** : Les événements de banque SysEx vous permettent de transmettre l'une des 8 192 banques de données SysEx d'un projet. Il est possible d'enregistrer, de visualiser et d'éditer ces banques à partir de la vue SysEx. Chaque banque peut contenir un ou plusieurs messages exclusifs très volumineux. Les banques SysEx comportent parfois l'option Auto : cette option permet l'envoi des banques pendant le chargement du fichier plutôt qu'en début de lecture.
- **Données SysEx** : Chaque événement de données SysEx ne peut contenir qu'un seul message exclusif pouvant faire de jusqu'à 255 octets. Vous pouvez visualiser les octets de ce message à partir de la vue Liste d'événements.

Les événements de données SysEx peuvent être enregistrés en temps réel. Pour de plus amples détails, reportez-vous à la section [Enregistrement en temps réel de messages SysEx](#)

Consultez :

[Utilisation de la vue SysEx](#)

[Envoyer des banques en cours de lecture](#)

[Enregistrement en temps réel de messages SysEx](#)

[Renvoi de messages SysEx](#)

[Envoi de banques SysEx au démarrage](#)

[Paramètres du fichier SysEx.ini](#)

[Dépannage](#)

---

[Cakewalk](#)


<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation de la vue SysEx

---

La vue SysEx comprend une liste de 256 banques maximum, ainsi qu'une barre d'outils dotée de différents boutons. La majorité de ces boutons affectent la banque sélectionnée dans la liste. Certains boutons sont désactivés si la banque sélectionnée est vide. Pour ouvrir la vue SysEx, sélectionnez la commande **SysEx** dans le menu **Affichage** ou cliquez sur l'icône représentant la vue SysEx  dans la barre d'outils Vues.

SONAR stocke les messages SysEx sous forme de banques SysEx ou de données SysEx. La principale différence tient au nombre d'octets du message, ainsi qu'au fait que les données SysEx ne sont visibles que dans la vue Liste d'événements, en tant qu'événements de données SysEx. Un message SysEx peut comporter jusqu'à 255 octets. Vous pouvez transmettre des données SysEx à un instrument sans interrompre la lecture (si la vitesse de votre ordinateur et le nombre d'octets du message le permettent). Toutefois, l'envoi d'une banque SysEx interrompt la lecture jusqu'à ce que toute la banque soit transmise. Les banques SysEx sont habituellement transmises à votre instrument lors du chargement de votre fichier de travail. SONAR vous demande à chaque chargement d'un fichier projet si vous désirez envoyer les banques SysEx contenues dans le fichier et configurées pour l'envoi automatique. Cliquez sur le bouton

Envoi automatique de banque 

situé dans la barre d'outils de la vue SysEx pour sélectionner ou désélectionner l'envoi automatique de la banque sélectionnée. Pour de plus amples informations, consultez :

[Importer, créer et transférer des banques SysEx](#)

[Edition des banques SysEx](#)

[Envoi de banques SysEx au démarrage](#)

[Enregistrement en temps réel de messages SysEx](#)

[Envoyer des banques en cours de lecture](#)

[Boutons de la vue SysEx](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Envoi de banques SysEx au démarrage

---

Vous pouvez configurer SONAR pour qu'il transmette certaines banques SysEx à vos instruments chaque fois que vous ouvrez le fichier projet dans lequel se trouvent ces banques.

## Envoyer des banques SysEx au démarrage

1. Dans la vue SysEx, sélectionnez la banque que vous désirez transmettre à votre instrument lorsque vous ouvrez le projet en question.

SONAR met en surbrillance la banque sélectionnée.

2. Cliquez sur le bouton Envoi automatique de banque 

Une coche apparaît à côté du nom de la banque dans la colonne Auto pour vous indiquer que la banque est configurée pour l'envoi automatique.

3. La banque toujours en surbrillance, cliquez sur le bouton Sortie pour ouvrir la boîte de dialogue Sortie de banque SysEx.
4. Saisissez le numéro de la sortie par laquelle vous désirez transmettre la banque et cliquez sur OK.

Le numéro de la sortie s'affiche à côté de la banque sélectionnée dans la colonne Sortie.

5. Répétez les étapes 1-4 pour chaque banque que vous désirez transmettre, puis enregistrez votre projet.

La prochaine fois que vous ouvrirez ce projet, SONAR vous demandera si vous désirez transmettre les banques SysEx configurées pour l'envoi automatique. Si vous cliquez sur OK, SONAR transmet la ou les banques en question.

Si vous désirez que SONAR transmet automatiquement ces banques à chaque fois que vous ouvrez un projet, sans vous le demander, décochez la case Demander systématiquement dans la boîte de dialogue Envoi automatique SysEx. Si vous décidez ultérieurement que vous préférez être interrogé à l'ouverture, ouvrez la boîte de dialogue Options globales grâce à la commande **Options-Global**

, cliquez sur l'onglet Général et cochez l'option Demander autorisation avant envoi SysEx (à l'ouverture des projets).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>


# Importer, créer et transférer des banques SysEx

---

Il existe plusieurs façons de transférer une banque SysEx dans SONAR :


- Vous pouvez importer (charger) un fichier .syx externe.
- Vous pouvez éditer une banque vide afin de créer une nouvelle banque sans base de départ.
- Vous pouvez transférer une banque dans SONAR à partir du synthétiseur lui-même.

## Importer une banque SysEx dans un projet

1. Dans la vue SysEx, sélectionnez une banque vide dans laquelle importer la nouvelle banque (à moins que vous ne vouliez compléter ou remplacer une banque existante).
2. Cliquez sur le bouton Charger banque d'un fichier .


La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.

3. Si nécessaire, accédez au dossier qui contient vos fichiers .syx, sélectionnez celui que vous voulez importer et cliquez sur Ouvrir.

Le fichier apparaît comme une nouvelle banque dans la rangée que vous avez sélectionnée dans la vue SysEx. Pour que SONAR transmette la banque choisie chaque fois que vous ouvrez ce projet, assurez-vous que cette banque est bien sélectionnée (en surbrillance) et cliquez sur le bouton Envoi automatique de banque .

. Toutes les banques à transmettre automatiquement sont cochées dans la colonne Auto.

## Créer une banque SysEx


1. Dans la vue SysEx, sélectionnez une banque vide et cliquez sur le bouton Editer les données  (ou double-cliquez sur la banque vide).

La fenêtre Edition des octets SysEx s'affiche.

2. Saisissez votre ou vos messages. Chaque message ajouté dans la fenêtre doit commencer par F0 et se terminer par F7 (c'est-à-dire F zéro et F sept). Consultez le mode d'emploi de votre instrument pour savoir quels messages vous pouvez créer.
3. Quand vous avez terminé la saisie des messages, cliquez sur OK pour fermer la fenêtre.

Après avoir fermé la fenêtre d'édition, votre nouvelle banque apparaît dans la vue SysEx. Utilisez les boutons de la barre d'outils pour la nommer, lui attribuer un numéro de sortie et, si vous le désirez, la configurer pour l'envoi automatique. Enregistrez votre projet quand vous avez fini.

## Transférer une banque SysEx dans SONAR

1. Sélectionnez **Options-Global**, cliquez sur l'onglet MIDI et assurez-vous que l'option SysEx est activée. Si ce n'est pas le cas, SONAR ne recevra pas les messages exclusifs.
2. Dans la vue SysEx, sélectionnez une banque vide dans laquelle importer la nouvelle banque (à moins que vous ne vouliez compléter ou remplacer une banque existante).
3. Cliquez sur le bouton Recevoir banque  (ou appuyez sur la touche **c** du clavier de votre ordinateur).

La boîte de dialogue Réception SysEx s'ouvre et vous propose une liste de DRM (Dump Request Macros), c'est-à-dire des macros de requête de transfert. Chaque DRM porte un nom décrivant le synthétiseur contrôlé et le type de données demandées à ce synthétiseur.

4. Vous avez deux solutions :
  - Si le nom de votre instrument et le type de données que vous désirez stocker dans SONAR figurent dans la liste, sélectionnez-les et cliquez sur OK.
  - Si votre instrument et le type de données que vous désirez enregistrer ne figurent pas dans la


liste, sélectionnez Commencer le transfert sur l'instrument, cliquez sur OK, puis appuyez sur le bouton qui déclenche le transfert de banque SysEx sur votre synthétiseur. L'option Commencer le transfert sur l'instrument n'est pas vraiment un macro DRM. Il indique simplement à SONAR que vous allez entamer un ou plusieurs transferts à partir du panneau de contrôle du synthétiseur.

5. Le DRM vous demandera peut-être de fournir d'autres informations.

- **Numéro de patch** : les DRM nécessitant un patch ou une configuration vous adressent cette demande. Spécifiez le numéro de celui que vous souhaitez transférer.
- **Numéro de canal/d'appareil** : La plupart des synthétiseurs possèdent un numéro d'appareil ou de canal SysEx. Ce numéro vous sert quand vous souhaitez effectuer des transferts de données SysEx alors que vous disposez de deux synthétiseurs identiques. Consultez le mode d'emploi de votre synthétiseur pour connaître le numéro d'usine.

Lorsque votre instrument commence à transmettre la banque, la fenêtre Réception SysEx compte les octets au fur et à mesure que SONAR les reçoit. Si le décompte reste à zéro pendant plusieurs secondes, c'est qu'il se passe quelque chose d'anormal. Le synthétiseur n'est peut être pas connecté à l'interface MIDI dans les deux directions, ou bien vous avez peut-être répondu de façon incorrecte à un DRM. Cliquez sur Annuler. Si des données ont été reçues, le nombre d'octets correspondants à ces données figurera dans la liste des banques.

6. Quand le décompte des octets reçus est terminé, vous pouvez cliquer sur Fin pour indiquer à SONAR d'arrêter de recevoir. Toutefois, si votre synthétiseur affiche également un message lorsqu'il a fini de transmettre une banque, attendez que ce message vous avise que l'envoi est accompli avant de cliquer sur Fin.

Les données SysEx reçues sont à présent stockées dans la banque sélectionnée. Vous pouvez alors donner à la banque un nom descriptif en la sélectionnant, puis en cliquant sur .

Consultez également :

[Edition des banques SysEx](#)

[Boutons de la vue SysEx](#)

### Remarque :

Il se peut que la bibliothèque de SONAR ne soit pas compatible avec les synthétiseurs qui nécessitent des protocoles de transfert bi-directionnel (hand-shake dump). Certains de ces synthétiseurs ont un protocole de sauvegarde ne leur autorisant un transfert normal que s'ils ne reçoivent pas de réponse. D'autres non.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# À propos des macros DRM

---

Les DRM sont définis dans le fichier `drm.ini`, section [Dump Request Macros]. Vous pouvez ajouter vos propres DRM ou modifier ceux fournis. Pour éditer le fichier, utilisez le bloc-notes Windows. Les commentaires du fichier

`drm.ini` lui-même vous décrivent la procédure d'écriture des DRM. Les messages SysEx spécifiques figurent dans le mode d'emploi de l'instrument. Vous pouvez également vous les procurer en contactant le concepteur. Un DRM doit toujours commencer par F0 et finir par F7.

Vous remarquerez que la taille en octets diffère selon que vous utilisez un DRM ou que vous effectuez un transfert à partir de l'instrument. Il est possible que l'instrument transfère des informations supplémentaires lorsque vous lancez le transfert à partir de l'instrument, mais vous devriez pouvoir utiliser les deux méthodes sans aucun problème.

Pour choisir vos DRM dans une liste, cliquez sur le bouton Recevoir de la fenêtre SysEx. Il s'agit de courts messages SysEx transmis à un synthétiseur en vue de le faire transférer (renvoyer) ses données SysEx. Les DRM sont définis dans votre fichier `CAKEWALK.INI`, section [Dump Request Macros]. Vous pouvez ajouter vos propres DRM ou modifier ceux fournis. Pour éditer le fichier, utilisez le bloc-notes Windows.

Sachez que de nombreux DRM fournis avec SONAR ont été gracieusement fournis par les utilisateurs des appareils. Nous n'avons pas pu tester certains de ces DRM, faute d'accès à l'appareil utilisé. Nous vous communiquons ces DRM tels qu'ils nous ont été transmis. Vous pouvez trouver d'autres DRM émanant de clients sur le site Internet de Cakewalk ([www.cakewalk.com](http://www.cakewalk.com)).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>




# Edition des banques SysEx

---

Le processus d'édition d'une banque SysEx ressemble beaucoup au processus de création.

## Editer une banque SysEx

1. Dans la vue SysEx, sélectionnez la banque à éditer et cliquez sur le bouton Editer les données  (ou double-cliquez sur la banque sélectionnée).

La fenêtre Edition des octets SysEx s'affiche.

2. Editez votre ou vos messages. Chaque message ajouté dans la fenêtre commence par F0 et se finit par F7 (c'est-à-dire F zéro et F sept). Consultez le mode d'emploi de votre instrument pour savoir quels messages vous pouvez créer.

3. Lorsque vous avez terminé la saisie de vos messages, cliquez sur OK pour fermer la fenêtre.

Enregistrez votre projet quand vous avez fini.

Consultez également :

[Importer, créer et transférer des banques SysEx](#)

[Boutons de la vue SysEx](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boutons de la vue SysEx

---

Les boutons de la vue SysEx sont décrits ci-dessous.

[Envoyer](#)

[Envoyer tout](#)

[Réception](#)

[Nom](#)

[Auto](#)

[Sortie](#)

[Editer octets](#)

[Supprimer une banque](#)

[Charger banque et Enregistrer banque](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Envoyer

---

Ce bouton active l'envoi du message exclusif de la banque actuelle. Si aucune donnée n'est transmise, assurez-vous que vous avez correctement configuré la sortie. Ce bouton est désactivé si la banque actuelle est vide. Touche de raccourci : s

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Envoyer tout

---

Ce bouton active l'envoi des messages de toutes les banques non vides. Touche de raccourci : **L**.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Réception

---

Ce bouton active la réception des données transférées par un synthétiseur à la banque. Si la banque contient des données, SONAR vous demande si vous souhaitez remplacer les anciennes données par les nouvelles ou ajouter les nouvelles données aux anciennes. Touche de raccourci : **c**.

Lors de la réception de données par transfert, pensez à relier les ports d'entrée et de sortie MIDI du synthétiseur à l'interface MIDI. Assurez-vous également que vos instruments sont configurés pour recevoir et/ou envoyer des données SysEx. Les synthétiseurs que vous n'utilisez normalement que pour jouer des sons (modules de son en rack, par exemple) n'ont pas besoin d'être connectés dans les deux sens si ce n'est pour la réception de données transférées. On l'oublie souvent. (Si vous vous limitez à l'envoi de messages SysEx vers le périphérique, une connexion unidirectionnelle normale est suffisante.)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Supprimer une banque

---

Cliquez sur ce bouton pour supprimer la banque sélectionnée. Touche de raccourci : **d**.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

**Nom** 

---

Cliquez sur ce bouton pour saisir un descriptif de la banque sélectionnée. Les noms sont uniquement enregistrés dans les fichiers .cwp et .cwb . Touche de raccourci : **n**

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

## Auto

---

L'option Auto configure SONAR pour qu'il transmette systématiquement la banque sélectionnée à chaque chargement du fichier projet. Vous pouvez utiliser cette option avec les banques qui contiennent des messages SysEx permettant de charger un ensemble de sons de synthétiseur au départ d'un projet ou bien avant.

Avant d'entamer la transmission, SONAR vous en demande l'autorisation. Il s'agit d'une mesure de sécurité, au cas où vous chargeriez un fichier fourni par quelqu'un d'autre ; si un tel fichier contenait des données adaptées à vos synthétiseurs, vous risqueriez de perdre vos réglages et vos patches. Pour ne pas recevoir ce message, sélectionnez **Options-Global**, cliquez sur l'onglet Général et désélectionnez l'option Demander autorisation avant envoi SysEx. Touche de raccourci : **a**

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Sortie

---

À l'instar des pistes, chaque banque est transmise à une sortie MIDI spécifique. Cliquez sur ce bouton pour modifier la sortie affectée. Touche de raccourci : **p**.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Editer octets

---

Les fonctionnalités SysEx de SONAR

ont été principalement conçues pour le stockage de données SysEx. Néanmoins, il est possible d'éditer les octets des messages courts au format hexadécimal (nombre de synthétiseurs parmi les plus vendus sont équipés d'un programme spécial d'édition des patches doté de curseurs et d'autres outils au lieu de données hexadécimales brutes).

Lorsque vous cliquez sur le bouton Éditer octets, SONAR convertit les données binaires au format texte et affiche la boîte de dialogue Edition des octets SysEx à partir de laquelle vous pouvez éditer le texte. Si vous apportez des modifications et cliquez sur OK pour les conserver, SONAR tente de reconvertir le texte au format binaire. Un message d'erreur s'affiche si le texte ne commence pas par F0 et ne se termine pas par F7 (octets de début et de fin des messages exclusifs).

Il se peut que SONAR ne puisse pas convertir les données au format texte. La conversion au format texte requière trois à quatre fois plus de mémoire que les données elles-mêmes. La boîte de dialogue Edition des octets SysEx peut contenir approximativement la même quantité de texte que le Bloc-notes. Touche de raccourci : **e**.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Charger banque et Enregistrer banque


---

Vous pouvez importer et enregistrer des banques individuelles dans des fichiers .syx. Lorsque vous essayez d'importer des données vers une banque qui n'est pas vide, SONAR vous demande si vous souhaitez ajouter les nouvelles données aux données existantes ou remplacer ces dernières. Ces boutons fonctionnent uniquement avec les fichiers

.syx, mais pas avec les fichiers projets de SONAR, ni avec les fichiers MIDI.

Vous pouvez également utiliser ces boutons pour copier une banque SysEx d'un fichier projet SONAR à un autre. Enregistrez la banque dans un fichier, chargez l'autre fichier projet SONAR, puis chargez de nouveau la banque. Vous pouvez également copier les données d'une banque vers une autre à l'intérieur d'un *même* fichier projet. Touches de raccourci : **o** et **v**.

## Exporter une banque SysEx vers un autre projet

1. Dans la vue SysEx, sélectionnez la banque que vous voulez exporter.
2. Cliquez sur le bouton Enregistrer banque .

La boîte de dialogue Enregistrer sous s'ouvre.

3. Accédez au dossier dans lequel vous voulez stocker le fichier.
4. Saisissez un nom de fichier et cliquez sur OK.

SONAR enregistre le fichier à l'emplacement spécifié, avec l'extension .syx.

5. Ouvrez le projet dans lequel vous voulez importer la banque et choisissez une banque vide dans la vue SysEx (à moins que vous ne vouliez ajouter le fichier à une banque existante).
6. Cliquez sur le bouton Charger banque d'un fichier pour afficher la boîte de dialogue Ouvrir.
7. Accédez au dossier désiré, sélectionnez le fichier .syx que vous voulez importer et cliquez sur Ouvrir.

SONAR charge la banque sélectionnée dans le projet actuel.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Envoyer des banques en cours de lecture

---

Le méta-événement Banque SysEx de SONAR vous permet de lire une banque SysEx à un point spécifique du projet. Vous pouvez utiliser un méta-événement SysEx pour transmettre l'une des 8 192 banques SysEx au moment souhaité dans une séquence. Pour cela, vous devez insérer un nouvel événement dans la Liste d'événements à l'aide de la touche Inser du clavier de votre PC. Double-cliquez ensuite sur Type d'événement et choisissez SysEx. Dans la colonne Valeurs, sélectionnez la banque (0-8191) à transmettre.

Le transfert MIDI est une transmission en série des données : seule une opération à la fois peut être effectuée. Si vous essayez de transférer un grand volume de données à partir d'un échantillonneur pendant la lecture d'un rapide solo de batterie, la lecture sera nettement ralentie. La lecture ne pourra reprendre qu'au terme de la transmission MIDI du message SysEx. Les méta-événements SysEx conviennent uniquement aux messages SysEx très courts. Leur longueur exacte dépend de différents facteurs, tels que la vitesse de votre ordinateur, bien qu'en général, 100 octets constituent la longueur maximale.

Il est inutile d'utiliser des méta-événements SysEx pour transmettre des informations SysEx en début de projet. Utilisez plutôt l'option Auto. Les banques en envoi automatique sont systématiquement transmises par SONAR lors du chargement du fichier projet où elles sont stockées. N'utilisez le méta-événement SysEx que quand vous devez transmettre une banque SysEx au beau milieu d'un projet.

Consultez :

[Enregistrement en temps réel de messages SysEx](#)

[Que sont les données SysEx ?](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrement en temps réel de messages SysEx

---

Vous pouvez enregistrer de courts messages SysEx en temps réel. Sur la piste, ils prennent la forme de nouveaux événements de données SysEx, capables de stocker des messages SysEx de 255 octets maximum. Pour enregistrer des messages SysEx, sélectionnez **Options-Global**, cliquez sur l'onglet MIDI et assurez-vous que la case SysEx est bien cochée.

## Enregistrer des messages SysEx en temps réel

1. Armez une piste MIDI pour l'enregistrement--utilisez une piste affectée à la sortie par laquelle vous désirez transmettre les données SysEx.
2. Appuyez sur le bouton Enregistrer ou sur la touche **r** pour lancer l'enregistrement.
3. Déplacez le bouton ou le fader de l'instrument MIDI qui envoie les données SysEx.
4. Arrêtez l'enregistrement.

SONAR enregistre les données SysEx de l'instrument en tant qu'événement de données SysEx. Ouvrez la vue Liste d'événements pour la piste sur laquelle vous avez enregistré afin de visualiser les données. Lorsque vous lisez la piste MIDI sur laquelle se trouve l'événement de données SysEx, vérifiez que le champ Sortie de cette piste est bien routé sur la sortie de l'instrument devant recevoir les données SysEx.

Consultez également :

[Renvoi de messages SysEx](#)

[Dépannage](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Renvoi de messages SysEx

---

Vous pouvez configurer SONAR pour qu'il renvoie les messages SysEx reçus aux périphériques de sortie.

## Renvoyer des messages SysEx

1. Sélectionnez **Options-Global**.
2. Cliquez sur l'onglet MIDI.
3. Sélectionnez l'option Renvoi des messages SysEx.
4. Cliquez sur OK.

SONAR renvoie les données SysEx reçues en fonction des paramètres spécifiés dans l'onglet Entrée MIDI de la boîte de dialogue Options du projet.

Consultez :

[Dépannage](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Paramètres du fichier SysEx .ini

---

Le fichier d'initialisation

ttsseq.ini contient les paramètres relatifs à l'envoi et à la réception de données SysEx. Vous pouvez résoudre les difficultés rencontrées lors de l'envoi ou la réception de données SysEx en modifiant ces paramètres.

Les options décrites ci-dessous apparaissent dans la section [Options] du fichier ttsseq.ini. Vous pouvez éditer ce fichier à l'aide du Bloc-notes Windows. Chaque fois que vous ajoutez ou modifiez une ou plusieurs lignes du fichier

ttsseq.ini, vous devez redémarrer SONAR pour que ces modifications puissent prendre effet.

## **SysxSendDelayMsecs=n**

SONAR retarde la transmission SysEx de n millisecondes lorsqu'il rencontre un octet F7 dans une banque SysEx, mais uniquement si la valeur de la ligne SysxDelayAfterF7=n n'est pas nulle. La ligne SysxDelayAfterF7=n insère un retard entre les messages SysEx, tandis que la ligne

SysxSendDelayMsecs=n

établit la durée de ce retard.

n = 60 Valeur par défaut (en millisecondes)

## **SysxDelayAfterF7=n**

SONAR retarde la transmission SysEx d'un certain intervalle de temps s'il rencontre un octet F7 dans une banque SysEx. De ce fait, les instruments bénéficient du temps de « répit » nécessaire pour traiter la transmission SysEx. Le retard par défaut est de 1/18 seconde. Vous pouvez le modifier en ajoutant la ligne SysxSedDelayMsecs=n, où n

correspond au nombre de millisecondes du retard.

Les valeurs possibles de n sur la ligne SysxDelayAfterF7=n

sont 0 et 1. Leur incidence est la suivante :

n = 0 Aucun retard

n = 1 Intervalle de transmission entre les messages SysEx

## **SysxSendPacketSize =n**

Les octets SysEx sont transmis par paquets, avec un retard de 1/18 seconde par défaut entre chaque paquet. Réduisez cette valeur pour empêcher les synthétiseurs plutôt lents de surcharger leurs tampons internes. Cette ligne détermine le nombre d'octets entre chaque retard de transmission SysEx.

n = 1024 Valeur par défaut (en octets)

Consultez :

[Dépannage](#)

[Que sont les données SysEx ?](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Dépannage

---

## **SONAR ne reçoit aucun message SysEx**

- Vérifiez la connexion de vos appareils.
- Assurez-vous d'avoir sélectionné l'entrée MIDI appropriée à l'aide de la commande **Options-Périphériques MIDI**.
- Assurez-vous d'avoir configuré votre instrument pour l'envoi de données SysEx.

## **Les noms des banques SysEx ne s'affichent pas à l'ouverture du fichier**

Les noms des banques SysEx ne sont sauvegardés que dans les fichiers .cwp et .cwb (pas dans les fichiers .mid).

## **SONAR ne me propose aucun DRM pour mon instrument**

Si aucun macro DRM (Dump Request Macro) ne convient à votre instrument, sélectionnez Commencer le transfert sur l'instrument, puis entamez le transfert SysEx à partir de l'instrument. Lorsque le décompte des octets reçus cesse, cliquez sur Fin pour signaler à SONAR d'arrêter la réception. Les données SysEx reçues sont à présent stockées dans la banque sélectionnée. Vous pouvez renommer la banque si vous le désirez. Pour ce faire, sélectionnez-la et cliquez sur le bouton Nom.

Vous pouvez ajouter un DRM pour un instrument absent de la liste. Pour de plus amples informations à ce sujet, lisez la section [À propos des macros DRM](#) plus haut dans ce chapitre.

## **Synthétiseurs signalant des erreurs de données MIDI**

Certains synthétiseurs signalent des erreurs de données lorsque vous leur transmettez des informations SysEx. Ces erreurs surviennent généralement lorsque SONAR transmet des données à une vitesse excessive pour le synthétiseur. Utilisez le paramètre SysxSendPacketSize=taille des paquets dans le fichier ttsseq.ini pour ralentir la vitesse d'envoi des données SysEx par SONAR, tel que décrit dans la section [Paramètres du fichier SysEx](#).ini

Réglez la valeur à 64. Si le problème persiste, essayez successivement des valeurs inférieures. Si la valeur 64 résout le problème, essayez des valeurs supérieures et conservez la valeur maximale ne déclenchant aucun message d'erreur. Vous disposerez alors de la vitesse d'envoi maximale pour votre synthétiseur.

## **Mon instrument ne reçoit aucune donnée SysEx de la part de SONAR**

Assurez-vous que l'instrument est configuré pour recevoir des messages SysEx. Dans la vue SysEx, assurez-vous que la sortie sélectionnée est bien la bonne. Vérifiez si le message SysEx est bien transmis à l'origine par le même type d'instrument. Un instrument ne reconnaît pas les messages SysEx émanant de modèles d'instruments différents.

Pour finir, ajustez les paramètres du fichier ttsseq.ini, tel que décrit dans [Paramètres du fichier SysEx](#).ini

## **Exigences de synchronisation lors de la réception de données SysEx**

Certains périphériques MIDI présentent des exigences de synchronisation spécifiques lors de la réception de données SysEx. Si votre appareil a des difficultés à recevoir des données SysEx de la part de SONAR, il peut s'avérer nécessaire d'introduire quelques brefs retards afin de permettre à votre appareil de traiter les informations reçues.



Dans ttsseq.ini, la ligne SysxDelayAfterF7=n permet à SONAR d'insérer un retard entre les messages SysEx, ce afin que l'instrument ait le temps de traiter chaque message. Réglez n sur 1 pour activer ce retard. La ligne SysxSendDelayMsecs=n fixe la durée de ce retard en millisecondes, n correspondant au nombre de millisecondes du retard.

## Appareils Roland

Certains appareils Roland et notamment les synthétiseurs de guitare GR-1 et GR-50, ont des difficultés à recevoir les paquets SysEx transmis rapidement. Utilisez le paramètre SysxDelayAfterF7=1 avec ces appareils.

## Instruments Ensoniq

Pour transmettre avec succès des messages SysEx à la majorité des instruments Ensoniq, ajoutez les trois lignes suivantes à la section [Options] du fichier

ttsseq.ini :

SysxDelayAfterF7=1 Active le retard

SysxSendDelayMsecs=200 Règle la durée du retard sur 200 ms

SysxSendPacketSize=65535 Augmente la taille du paquet à 64 k

Consultez :

[Que sont les données SysEx ?](#)

[Utilisation de la vue SysEx](#)

[Envoyer des banques en cours de lecture](#)

[Enregistrement en temps réel de messages SysEx](#)

[Renvoi de messages SysEx](#)

[Paramètres du fichier SysEx.ini](#)

[Dépannage](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Synchronisation de votre matériel

---

Vous êtes souvent amené à utiliser votre ordinateur avec d'autres périphériques ou appareils: cartes son, matériel MIDI, platines DAT, ou autres outils d'enregistrement numériques. Tous ces équipements peuvent disposer de leur propre horloge ou système de synchronisation interne.

Lorsque plusieurs appareils sont utilisés simultanément, il est impératif qu'ils fonctionnent de manière synchronisée. Pour cela, tous les appareils doivent utiliser la même source d'horloge ou les mêmes informations de synchronisation. Avec SONAR, vous pouvez utiliser de nombreux types de synchronisation différents, et ainsi effectuer votre travail avec rapidité et efficacité.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Présentation des systèmes de synchronisation

SONAR est compatible avec plusieurs types de synchronisation, reposant sur différentes sources d'horloge :

Source d'horloge...		Synchronisation définie par...
Interne		L'horloge de la carte mère de l'ordinateur
Audio		L'horloge de la carte son de l'ordinateur
Synchronisation MIDI		L'horloge d'un périphérique MIDI externe
Timecode SMPTE/MIDI (MTC)		Un signal timecode (format SMPTE ou autre) enregistré sur un support externe <b>ou généré puis envoyé par SONAR</b>

Lorsque vous utilisez l'horloge interne ou audio, SONAR peut contrôler d'autres périphériques MIDI par synchronisation MIDI. Dans ce cas, SONAR est le « maître » et les périphériques MIDI sont les « esclaves ».

Lorsque la synchronisation MIDI est définie comme source d'horloge, SONAR peut se caler sur les messages MIDI entrants ou envoyer lui-même les messages de synchronisation. Dans ce cas, SONAR peut aussi bien être le maître que l'esclave. Sachez que la lecture audio est impossible lorsque vous utilisez une synchronisation MIDI avec SONAR comme esclave.

Lorsque vous sélectionnez la source d'horloge Timecode SMPTE/MIDI (SMPTE/MTC), SONAR se cale sur les messages MTC entrants. Ces messages peuvent être générés par :

- Un périphérique MIDI capable de générer un timecode MIDI (le Roland VS880, par exemple)
- Une interface MIDI convertissant d'autres signaux de timecode (SMPTE, EBU ou timecode sur bande) en timecode MIDI

En fonction des options de synchronisation choisies, certaines commandes de SONAR fonctionneront différemment. Cette du présent chapitre décrit les différentes options de synchronisation, leurs avantages, ainsi que leur incidence sur les autres fonctions et commandes du logiciel.

La barre d'outils Synchronisation vous permet d'alterner rapidement entre les différentes sources d'horloge :

Vous pouvez également définir le mode de synchronisation en suivant la procédure suivante :

1. Sélectionnez **Options-Projet** et cliquez sur l'onglet Horloge.
2. Sélectionnez la source d'horloge souhaitée dans la liste Horloge.
3. Cliquez sur OK.

La source d'horloge et le type de synchronisation utilisés sont sauvegardés avec vos fichiers projets. Par exemple, vous pouvez définir l'horloge interne comme source de synchronisation d'un projet, affecter les sources d'horloge audio et MIDI de SONAR comme principales sources de synchro d'un autre projet, et choisir l'horloge SMPTE/MTC sur un troisième.

Parmi les demandes d'assistance technique, nombreuses sont celles qui portent sur des problèmes de synchronisation. Ces problèmes sont souvent difficiles à identifier et à résoudre par téléphone. Si vous rencontrez des problèmes, avant de nous téléphoner, rassemblez autant d'informations que possible sur ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas. Mieux vous préparez votre appel, plus nous serons en mesure de vous aider.

<http://www.cakewalk.com>  
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)  
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Choix des sources d'horloge lorsque SONAR est le maître

---

Lorsque SONAR est utilisé seul ou avec un périphérique externe ne disposant pas d'horloge ou de son propre signal de synchronisation, utilisez l'une des deux sources d'horloge suivantes : Interne ou Audio. Lorsque la source d'horloge est réglée sur Interne, SONAR utilise l'horloge interne de l'ordinateur ou l'interface MIDI de l'ordinateur comme source de synchronisation. Si vos projets contiennent uniquement des données MIDI (aucune donnée audio), il s'agit de la méthode de lecture la plus fiable.

Si vos projets contiennent des données MIDI et audio, ou uniquement des données audio, sélectionnez la source d'horloge Audio. L'horloge de la carte son détermine alors la vitesse de lecture audio adéquate et synchronise automatiquement la lecture des données MIDI sur celle des données audio. Pour plus de détails, consultez [Configuration du système](#)

. Il est impossible d'utiliser les rapports de tempo avec l'horloge audio, car la vitesse de lecture des données audio est déterminée par l'horloge audio.

Lorsque vous utilisez l'une ou l'autre de ces sources d'horloge, vous pouvez également configurer SONAR de façon à ce qu'il gère d'autres périphériques MIDI par synchronisation MIDI. Pour plus de détails, consultez [Synchronisation MIDI](#)

. Lors de l'envoi d'un timecode MIDI (MTC), SONAR effectue cette opération sans tenir compte des paramètres d'horloge.


## Utiliser la source d'horloge interne

1. Cliquez sur le bouton  de la barre d'outils Synchronisation.

OU

1. Sélectionnez **Options-Projet** et cliquez sur l'onglet Horloge.
2. Cochez la case Interne.
3. Cliquez sur OK.

## Utiliser la source d'horloge audio

1. Cliquez sur le bouton  de la barre d'outils Synchronisation.

OU Sélectionnez **Options-Projet** et cliquez sur l'onglet Horloge.

2. Cochez la case Audio.
3. Cliquez sur OK.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Synchronisation MIDI

## La synchronisation MIDI, ou **Synchro MIDI**

, est en général utilisée pour synchroniser SONAR avec des boîtes à rythmes, des séquenceurs « hardware » MIDI autonomes ou des séquenceurs intégrés à des claviers MIDI. SONAR peut devenir esclave de la synchronisation MIDI et envoyer une synchronisation MIDI à plusieurs ports de sortie. Lorsque plusieurs équipements MIDI sont synchronisés, l'appareil maître transmet des messages aux autres appareils pour lancer/arrêter la lecture et maintenir la synchronisation de tous les appareils. Pour modifier le tempo d'un projet, ajustez le tempo sur l'équipement maître. Le tempo est ensuite automatiquement défini sur tous les appareils esclaves.

Les messages MIDI suivants sont transmis par l'équipement maître dans le cadre de la synchronisation MIDI :

Message...		Fonction...
Start		Ordonne aux appareils esclaves d'entamer la lecture à partir du début de la séquence actuellement chargée.
Stop		Ce message commande l'arrêt de la lecture pour les appareils esclaves.
Continue		Ordonne aux appareils esclaves de reprendre la lecture à partir de la position courante dans la séquence actuellement chargée.
Song Position Pointer (SPP)		Ordonne aux appareils esclaves de passer de la position courante au point du projet défini. SONAR transmet normalement un message SPP juste avant un message Start ou Continue.
Clock		Le maître envoie des messages d'horloge à chaque périphérique esclave à la vitesse de 24 messages par seconde. Les périphériques esclaves se servent de ces messages pour établir le tempo et rester synchronisés.

Lorsque vous lancez la lecture sur l'équipement MIDI maître, par exemple, celui-ci transmet un message Start à tous les périphériques esclaves, leur indiquant que la lecture a débuté. Si les esclaves sont correctement configurés, ils reçoivent ce message et lancent la lecture en synchronisation avec l'équipement maître. Lorsque SONAR est configuré en maître, vous pouvez activer/désactiver ces messages.

Consultez :

[Configurer SONAR en esclave](#)

[Configurer SONAR en maître](#)




# Configurer SONAR en esclave

---

Lorsque SONAR est l'esclave d'un périphérique MIDI externe, les modifications suivantes s'appliquent :

- Lorsque vous cliquez sur le bouton Lecture ou Enregistrement, un message (Attente de synchro MIDI) s'affiche dans la barre d'état. SONAR ne lance l'opération que lorsque vous lancez la lecture/l'enregistrement sur l'appareil maître.
- Si vous modifiez le tempo à l'aide d'un périphérique externe, le timecode SMPTE affiché dans SONAR est incorrect.
- SONAR ne transmet pas de message MIDI Start, Continue, Stop ou Clock.
- Les données audio numériques seront lues, mais elles ne seront pas forcément synchronisées.

## Utiliser la synchronisation MIDI avec SONAR configuré en esclave

1. Configurez le périphérique MIDI que vous souhaitez utiliser comme maître de la synchronisation MIDI.
2. Réglez les périphériques externes esclaves de la synchronisation MIDI.
3. Sélectionnez **Options-Périphériques MIDI** pour afficher la boîte de dialogue Périphériques MIDI.
4. Vérifiez que votre interface MIDI est sélectionnée dans la liste Entrées, puis cliquez sur OK.
5. Cliquez sur le bouton  de la barre d'outils Synchronisation pour utiliser la source d'horloge Synchro MIDI.

À présent, SONAR lance la lecture et l'enregistrement uniquement après avoir reçu le message correspondant transmis par l'équipement maître.

### Conseil :

Veillez à ce que la barre d'état soit affichée lorsque vous utilisez la synchronisation MIDI. Sinon, vous ne pourrez pas lire les messages d'état de la synchronisation MIDI. Pour afficher la barre d'état, sélectionnez **Options-Global** et cliquez sur l'onglet Général. Activez ensuite l'option Afficher la barre d'état.

### Conseil :

Veillez à ce que la barre d'état soit affichée lorsque vous utilisez la synchronisation MIDI. Sinon, vous ne pourrez pas lire les messages d'état de la synchronisation MIDI. Pour afficher la barre d'état, sélectionnez **Options-Global** et cliquez sur l'onglet Général. Activez ensuite l'option Afficher la barre d'état.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>





# Configurer SONAR en maître

Lorsque SONAR est maître de la synchronisation MIDI, vous pouvez utiliser l'une ou l'autre des options proposées dans la boîte de dialogue Options de projet :

Option...		Fonction...
Transmettre les messages MIDI Start/Continue/Stop/Clock		Cette option force SONAR à indiquer à l'esclave quand démarrer, continuer, s'arrêter et à quelle vitesse aller (SONAR).
Utiliser message Start, jamais Continue. Cette option est grisée sauf si l'option ci-dessus est cochée.		Si vous utilisez une boîte à rythmes externe pour répéter une boucle ou un pattern rythmique, il faut que la boîte à rythmes démarre au début de la boucle. Lorsque cette option est activée, SONAR envoie un message Start à tous les appareils esclaves au début de la lecture, même si vous êtes au milieu d'un projet. (SONAR devrait normalement envoyer un message Continue si la lecture commence au milieu d'un projet.)
Transmettre Song Position Pointer MIDI (SPP)		Lorsque cette option est cochée, SONAR transmet un message SPP avant de commencer ou de continuer la lecture. Si vous utilisez une boîte à rythmes comme dans la configuration décrite précédemment, vous pouvez désactiver cette option.
Délai de réception du message SPP		Les appareils MIDI d'ancienne génération répondent parfois aux messages SPP après un bref instant. Cette option force SONAR à retarder légèrement la synchronisation après l'envoi d'un message SPP, afin de permettre à l'esclave de répondre. Le retard est défini par incréments de 1/18e de seconde Saisissez 1 pour 1/18e de seconde, 2 pour 2/18e de seconde, ou 18 pour 1 seconde complète.
Ports de sortie de synchronisation MIDI		Choisissez ici les sorties auxquelles sont connectés les

## Utiliser la synchronisation MIDI avec SONAR comme maître

1. Configurez vos périphériques MIDI de manière à ce qu'ils reçoivent une synchronisation MIDI.
2. Cliquez sur le bouton  ou  de la barre d'outils Synchronisation pour choisir entre la source d'horloge Interne ou Audio.
3. Sélectionnez **Options-Projet**, puis cliquez sur l'onglet Synchronisation.
4. Sélectionnez l'option Transmettre messages MIDI Start/Continue/Stop/Clock.
5. Pour la majorité des applications, sélectionnez l'option Transmettre Song Position Pointer MIDI.
6. Si vous utilisez une boîte à rythmes pour lire des patterns ou des boucles, activez l'option Utiliser message Start, jamais Continue, puis désactivez l'option Transmettre Song Position Pointer MIDI.
7. Dans le champ Ports de sortie de synchronisation MIDI, cochez les ports de sortie à partir desquels vous souhaitez envoyer le signal de synchronisation.
8. Cliquez sur OK.

À présent, les commandes de transport de SONAR contrôlent la lecture sur les autres périphériques MIDI.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Synchronisation MIDI avec des boîtes à rythmes

---

La façon la plus polyvalente d'utiliser une boîte à rythmes MIDI consiste à enregistrer dans SONAR les notes qu'elle génère, puis à l'utiliser comme un périphérique de lecture MIDI. Vous pouvez ainsi éditer, couper, coller et copier vos pistes rythmiques comme avec n'importe quel autre clip. Pour enregistrer dans SONAR les notes jouées par la boîte à rythmes, voici comment configurer la synchronisation MIDI :

1. Utilisez les fonctions de composition de patterns de la boîte à rythmes pour composer votre piste rythmique.
  2. Configurez la boîte à rythmes en esclave de la synchronisation MIDI, capable de recevoir des messages de synchronisation MIDI.
  3. Configurez SONAR pour qu'il transmette les messages MIDI Stop/Start/Continue/SPP.
  4. Enregistrez la piste rythmique avec SONAR. La boîte à rythmes commence automatiquement à jouer lorsque l'enregistrement commence, et s'arrête automatiquement lorsque vous cliquez sur Stop.
  5. Désactivez la synchronisation MIDI sur la boîte à rythmes de façon à ce qu'elle fonctionne comme un simple module de sons.
- 

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Dépannage et problèmes de synchronisation MIDI

---

Si vous rencontrez des problèmes de synchronisation MIDI lorsque SONAR est le maître, vérifiez que les périphériques externes sont correctement configurés pour répondre à la synchronisation MIDI. La majorité des appareils disposent d'une option Horloge, que vous devez régler sur Externe ou MIDI. Si SONAR ne répond pas à la synchronisation MIDI lorsqu'il est en esclave, vérifiez que les périphériques externes sont correctement configurés pour transmettre la synchronisation MIDI. Souvenez-vous qu'un seul périphérique externe peut être utilisé comme source d'horloge maître.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Synchronisation sur timecode SMPTE/MIDI

Le timecode SMPTE/MIDI (SMPTE/MTC) est une autre méthode de synchronisation qui permet à SONAR d'agir en tant que maître ou esclave sur les périphériques externes. SONAR peut échanger des messages SMPTE/MTC en envoi ou en réception avec des périphériques externes pouvant générer ou recevoir des MTC. SONAR peut envoyer des MTC à plusieurs ports de sortie simultanément.

Un signal SMPTE/MTC est à la fois un signal de position temporelle et une référence de synchronisation. Il indique la position de lecture actuelle du projet et la vitesse à laquelle le projet doit être lu. Le timecode définit la position de lecture en heures, minutes, secondes et images. La vitesse de lecture correspond à la **fréquence des images**

Le timecode est enregistré sur une bande à l'aide d'un générateur de Time Code. On dit que le signal de timecode est **couché sur la bande**

. Normalement, le début de cette bande correspond à une position temporelle spécifique, exprimée en heures, minutes, secondes et images. Ainsi, la bande de synchro du timecode peut débuter à 00:00:00:00, 01:00:00:00 ou à n'importe quelle autre position. Les données enregistrées sur la bande viennent généralement entre 10 secondes et plusieurs minutes après le début du timecode. Parfois, le timecode commence à 00:59:50:00, et les données débutent 10 secondes plus tard, à la position 01:00:00:00.

Lorsque vous créez un nouveau projet SONAR, le projet est configuré par défaut de sorte que le début de la mesure 1 soit synchronisé sur le timecode 00:00:00:00. Si le point de départ des données enregistrées sur la bande n'est pas 0, vous devez saisir un décalage indiquant à SONAR le timecode correspondant au début du projet.

## Saisir un décalage

1. Sélectionnez **Options-Projet**.

La boîte de dialogue Options de projet s'affiche.

2. Cliquez sur l'onglet Horloge.
3. Saisissez un décalage dans le champ Décalage SMPTE/MTC. Pour saisir un décalage de 15 secondes, tapez 0,0,15 et appuyez sur Entrée. La valeur du décalage SMPTE/MTC est à présent égale à 00:00:15:00, soit 15 secondes.

## Fréquences images

SONAR est compatible avec sept formats de timecode, chacun ayant ses propres applications pratiques :

Timecodes externes...		Réglage Cakewalk		Description
24 images par seconde		24 FPS		Utilisé dans le cinéma, à l'échelle mondiale. Tous les films, qu'ils soient européens, américains ou japonais, utilisent ce format.
25 images par seconde		25 FPS		Utilisé pour la vidéo PAL/SECAM, la



(timecode EBU)				vidéo ainsi que pour certains films, dans les pays disposant de réseaux électriques 50 Hz. Configuration à utiliser lors de la synchronisation avec un format vidéo européen.
29,97 images par seconde non-drop		29.97 FPS NDF		Format NTSC non-Broadcast et vidéo amateur. Utilisé en Amérique du Nord et au Japon principalement. Parfois utilisé pour des projets musicaux. Ce réglage synchronise parfaitement la vidéo avec SONAR, mais la position du séquenceur affichée par la position de lecture et par le compteur diverge petit à petit et devient imprécise à la longue. Les synchronisations audio et MIDI envoyées vers les équipements externes ne sont pas affectées par ce décalage progressif.
29,97 images par seconde drop		29.97 FPS DF		Format NTSC Broadcast et vidéo long métrage. Utilisé en Amérique du Nord et au Japon, principalement. Ce réglage synchronise parfaitement la vidéo avec SONAR, mais la

				position du séquenceur affichée par la position de lecture et par le compteur diverge petit à petit et devient imprécise à la longue. Les synchronisations audio et MIDI envoyées vers les équipements externes ne sont pas affectées par ce décalage progressif.
30 images par seconde non-drop		30 FPS NDF		C'est le format le plus utilisé en musique. Utilisé également pour certains films en Amérique du Nord. C'est le meilleur choix pour tout projet musical. À utiliser, sauf recommandation particulière.
30 images par seconde drop		30 FPS DF		Timecode non standard, rarement utilisé. Il permet de corriger la vitesse et les problèmes de transfert avec les systèmes à bande magnétique.

Pour obtenir de plus amples informations sur ces différents formats, consultez la documentation de votre matériel.

Consultez la documentation relative à votre interface MIDI ou à votre périphérique MIDI pour obtenir de plus amples informations sur la synchronisation SMPTE/MTC.

### Configurer SONAR en maître pour la synchronisation SMPTE/MTC

1. Configurez les horloges de tous les périphériques externes que vous souhaitez synchroniser pour la réception SMPTE/MTC. Vérifiez qu'ils sont connectés aux sorties MIDI de votre ordinateur ou de votre interface MIDI.
2. Cliquez sur  ou  dans la barre d'outils Synchronisation de SONAR pour choisir la source d'horloge Interne ou Audio (pour afficher la barre d'outils Synchronisation, sélectionnez **Affichage-Barres d'outils-Synchronisation**).
3. Utilisez la commande **Options-Projet** pour ouvrir la boîte de dialogue Options de projet.


4. Sous l'onglet Synchronisation, cochez la case Transmettre MTC (vous pouvez également cliquer sur le bouton Transmettre MTC de la barre d'outils Synchronisation).
5. Dans le champ Fréquence images (situé juste en dessous de l'option Transmettre MTC), sélectionnez le format utilisé dans votre projet (au besoin, consultez [Fréquences images](#)).
6. Dans le champ Ports de sortie MTC, cochez les sorties que vous souhaitez utiliser pour envoyer les MTC (les sorties auxquelles sont connectés vos périphériques externes).
7. Cliquez sur OK.

SONAR enregistre vos paramètres de synchronisation et les ports de sortie MTC choisis avec votre projet. Sachez cependant que les ports de sortie sont enregistrés à partir de leur numéro, pas de leur nom. Leur numéro est déterminé par l'ordre dans lequel ils s'affichent dans la boîte de dialogue

Périphériques MIDI, à la rubrique Sorties (**Options-Périphériques MIDI**

). Si vous modifiez l'ordre des périphériques dans cette boîte de dialogue, les ports de sortie MTC de votre projet conserveront les mêmes numéros mais ces numéros feront référence à d'autres sorties. Par ailleurs, si vous réduisez le nombre de sorties sélectionnées dans la boîte de dialogue Périphériques MIDI et que vous choisissez des ports MTC dont le numéro est supérieur à ceux des ports sélectionnés dans cette même boîte de dialogue, SONAR ne remplace pas les nouveaux numéros de ports. SONAR n'envoie pas non plus les MTC si les boutons de rapport de tempo de SONAR sont réglés à une valeur autre que 1.

## Configurer SONAR pour une synchronisation SMPTE/MTC

1. Cliquez sur le bouton du mode SMPTE/MTC  dans la barre d'outils Synchronisation.
2. Sélectionnez **Options-Global**, puis cliquez sur l'onglet Timecode.
3. Sélectionnez une des options suivantes :
  - Demander d'abord, puis modifier source d'horloge et commencer. Lorsque vous sélectionnez cette option, SONAR vous prévient dès qu'il détecte un signal SMPTE/MTC, vous demande si vous souhaitez vous synchroniser sur le signal entrant et, si vous répondez par l'affirmative, bascule sur la source d'horloge et commence à recevoir le signal.
  - Toujours modifier source d'horloge puis commencer. SONAR bascule automatiquement sur la source d'horloge du signal entrant et commence à recevoir le signal.
  - Ne pas modifier source d'horloge mais commencer si mode SMPTE/MTC. Cette option bascule automatiquement la source d'horloge sur le signal entrant si SONAR est en mode SMPTE/MTC.
3. **Remarque :** Veillez à ne pas utiliser la dernière option (Ne jamais modifier source d'horloge, ne jamais commencer) si vous souhaitez vous synchroniser sur une source d'horloge externe.
4. Cliquez sur OK.
5. Sélectionnez **Options-Projet** et cliquez sur l'onglet Horloge.
6. Sélectionnez la fréquence des images et le décalage appropriés à votre équipement source.
7. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue.
8. Sélectionnez **Options-Périphériques MIDI** pour afficher la boîte de dialogue Périphériques MIDI.
9. Vérifiez que votre interface MIDI est sélectionnée dans la liste Entrées. Si votre interface est également équipée d'un pilote de synchronisation, sélectionnez-le aussi, puis cliquez sur OK.

Lorsque SONAR est esclave, voici comment tout cela fonctionne :

- SONAR est configuré pour détecter un signal SMPTE/MTC. Vous pouvez effectuer d'autres opérations dans SONAR lors de l'attente du signal.
- Lancez la lecture sur le périphérique externe. SONAR met environ deux secondes pour se caler sur le signal de timecode à compter de la réception de celui-ci.
- Si le timecode commence avant le début du projet (selon le décalage de timecode), un autre message (Recherche...) s'affiche dans la barre d'état. Lorsque le timecode atteint le point de départ du projet, SONAR commence à lire les données en synchronisation.



- Si le timecode commence en même temps ou après le point de départ du projet, SONAR lance la lecture dès qu'il se cale sur le timecode.
- Lorsque le périphérique externe s'arrête (ou lorsque le timecode est terminé), SONAR arrête la lecture des données.

**Remarque**

: Si vous souhaitez que SONAR bascule automatiquement sa source d'horloge sur le format SMPTE/MTC lorsque SONAR reçoit un signal SMPTE/MTC, activez l'option correspondante dans l'onglet Timecode de la boîte de dialogue Options globales.

Consultez :

[Lire de l'audio numérique en synchronisation SMPTE/MTC](#)

[Synchronisation SMPTE/MTC et synchronisation continue](#)

[Dépannage des problèmes de SMPTE/MTC](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Lire de l'audio numérique en synchronisation SMPTE/MTC

SONAR vous propose deux options pour contrôler la lecture des données audio avec synchronisation SMPTE/MTC :

Option...		Fonction...
Déclenchement puis roue libre		La lecture de l'événement audio est déclenchée au timecode exact, mais les données audio sont ensuite lues à leur propre vitesse interne (roue libre). Dans ce cas, les données se décalent progressivement du timecode en raison des variations du signal de timecode.
Synchronisation continue		La vitesse de lecture de l'événement audio reste constamment synchronisée sur le timecode. Si l'horloge externe dévie ou change de vitesse, SONAR règle la vitesse de la lecture des données audio afin de rester synchronisé. Cet ajustement peut provoquer de légers changements de hauteur, qui resteront toutefois négligeables si l'horloge externe est suffisamment régulière.

Certaines cartes son numériques (Frontier Design Wavecenter ou Antex Studio, par exemple) sont équipées d'entrées d'horloge externe. Si vous utilisez l'une de ces cartes avec une source d'horloge externe (platine DAT, par exemple) comme source de synchronisation maître du projet, sélectionnez l'option Déclenchement puis roue libre. L'entrée d'horloge sur la carte audio garantit qu'il n'y aura pas de déviation entre le timecode et la lecture audio.

## Configurer les options de lecture audio

1. Sélectionnez **Options-Audio**, puis cliquez sur l'onglet Avancées.
2. Sélectionnez l'option souhaitée dans la liste Synchronisation.
3. Cliquez sur OK.

La lecture audio en synchronisation par timecode alors gérée en fonction de l'option sélectionnée.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Synchronisation SMPTE/MTC et synchronisation continue

---

Lorsque vous utilisez le format SMPTE/MTC en synchronisation continue, il est possible que la première lecture des données audio s'accompagne de variations significatives de la hauteur pendant une durée maximale de 30 secondes. Vous remarquerez peut-être aussi que la hauteur des données audio lues est plus élevée ou plus faible que la normale.

Pour comprendre ce phénomène, procédons par analogie. Imaginons que vous suivez une voiture sur une autoroute. Vous voulez la rattraper puis rester à sa hauteur. Cette démarche est similaire à ce qui se passe avec une synchronisation SMPTE/MTC. Comme dans notre exemple, si l'autre voiture vous précède, vous devez accélérer pour la rattraper. Dans le cas inverse, vous devez ralentir jusqu'à ce que l'autre voiture vous rattrape. Une fois que les deux voitures roulent à la même vitesse, vous pouvez simplement conserver la même vitesse, sauf si l'autre voiture accélère ou ralentit. Si tel est le cas, vous devez adapter votre allure à la sienne.

La première fois que vous lisez des données audio en synchronisation SMPTE/MTC, l'horloge audio doit se caler sur l'horloge externe. Elle peut être obligée d'accélérer l'allure, ce qui augmentera la hauteur des données audio lues, ou au contraire de la ralentir, ce qui aura pour effet de diminuer la hauteur. Ces variations continuent jusqu'à ce que SONAR réussisse à synchroniser sa vitesse de lecture sur l'horloge externe, ce qui, en général, n'excède pas 30 secondes. Sachez toutefois que même stable, la vitesse de lecture peut être légèrement inférieure ou supérieure à la vitesse de lecture normale des données audio, produisant ainsi une légère modification de la hauteur des données audio. Voici la meilleure méthode pour remédier à ce problème :

- Entamez chaque nouvelle session SONAR en lançant la lecture de données audio en synchronisation SMPTE/MTC.
- Laissez défiler la lecture pendant 30 secondes ou jusqu'à ce que la hauteur des données audio se stabilise.

Une fois que cette procédure est terminée, SONAR connaît la différence de vitesse entre le timecode externe et l'horloge de votre carte son. Pour le reste de la session, lorsque la lecture démarrera, SONAR sera mieux synchronisé, et vous n'entendrez pas de variations de hauteur significatives.

Si les sources de synchronisation externe étaient stables à 100 pour cent, les données audio seraient toujours lues en synchronisation avec l'horloge externe. Malheureusement, aucune source de synchronisation n'est parfaitement stable. C'est pourquoi, après le début de la lecture, SONAR peut parfois avoir besoin de faire varier très légèrement la vitesse de lecture des données, afin de respecter parfaitement le timecode. Si le signal de timecode est instable (cas de figure possible avec une source analogique), les variations peuvent générer des modifications significatives de la hauteur des données audio, ce qui, en retour, peut entraîner une distorsion audible de celles-ci.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Dépannage des problèmes de SMPTE/MTC

Le tableau suivant regroupe les problèmes de synchronisation SMPTE/MTC les plus courants et fournit des conseils pour y remédier ou tout au moins les éviter :

Problème...		Solution...
L'enregistrement du timecode sur la bande est incorrect		Vérifiez la bande à l'aide votre générateur de timecode, et si nécessaire, recommencez l'enregistrement.
L'interface MIDI ne génère aucun timecode MIDI		Utilisez les utilitaires de votre interface MIDI pour vérifier si le timecode envoyé est bien reçu (le timecode doit parfois être activé par l'intermédiaire d'une option particulière). Vérifiez les réglages de l'interface MIDI pour vous assurer qu'un timecode MIDI est bien généré.
La fréquence des images est incorrecte		La fréquence des images du signal couché sur la bande doit correspondre à celui sélectionné dans SONAR.
Le décalage n'est pas réglé correctement		Le décalage saisi dans SONAR doit correspondre au point de départ des données enregistrées sur la bande.
SONAR n'est pas configuré correctement		Vérifiez que vous avez bien suivi les étapes décrites à la rubrique <a href="#">Configurer SONAR pour une synchronisation SMPTE/MTC</a> . Au besoin, répétez-les.
La lecture audio dévie du signal de synchronisation enregistré sur la bande		Activez l'option Synchronisation continue afin d'empêcher la lecture des données audio en roue libre.
SONAR prolonge la lecture d'une seconde maximum ou moins après la fin du timecode		Certains lecteurs de timecode tolèrent des blancs d'une seconde maximum, sans que la lecture en soit affectée. Lorsque vous arrêtez la platine cassettes, le lecteur met une seconde à comprendre qu'il ne s'agit pas d'un simple blanc. C'est seulement après une seconde que la fin du

		timecode est signalée à SONAR. Il ne s'agit pas d'un problème de synchronisation de timecode.
--	--	---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# MIDI Machine Control (MMC)

---

Le MIDI Machine Control (MMC) est un protocole permettant de piloter par MIDI un appareil compatible MMC. SONAR vous permet d'utiliser le protocole MMC pour lancer et arrêter la lecture et l'enregistrement sur des appareils pilotés par MIDI (magnétophones, magnétoscopes, par exemple) et même sur d'autres logiciels. Si vous possédez plusieurs appareils compatibles MMC dans votre studio, affectez-leur chacun un numéro d'identification unique de sorte que les commandes MMC puissent être adressées à un appareil en particulier.

Le MMC, utilisé conjointement avec une synchronisation par timecode, est très efficace. Prenons un exemple. Vous disposez d'un enregistreur numérique de type DAT qui est compatible MMC. Celui-ci génère par ailleurs un timecode, et souhaitez l'utiliser comme maître de la synchronisation de votre projet. Vous pouvez configurer vos appareils et logiciels de sorte que les commandes de transport de SONAR transmettent des messages MMC au magnétophone, lesquels lancent et arrêtent la lecture de SONAR par synchronisation SMPTE/MTC. Dans cette configuration, les boutons de transport de SONAR (Lecture, Enregistrement et Stop) vous permettant tout simplement de contrôler à distance les boutons de votre enregistreur. Dans ce type de configuration, l'appareil maître du timecode doit être compatible MMC.

Dès lors que le MMC est activé, il vous suffit de cliquer sur le bouton Lecture pour lancer la lecture sur tous les appareils compatibles MMC connectés, et de cliquer sur le bouton Stop pour arrêter la lecture. Si vous cliquez sur le bouton Enregistrement en cours de lecture, tous les appareils MMC connectés (enregistreurs, par exemple) commencent à enregistrer sur les pistes armées. Si vous arrêtez l'enregistrement (sans arrêter la lecture), SONAR commande à l'enregistreur de cesser l'enregistrement. Vous devez armer et désarmer les pistes sur l'enregistreur. Il est en effet impossible de télécommander cette opération à partir de SONAR.

Si vous avez affecté des points de Punch In/Out à l'aide de la commande **Transport-Options d'enregistrement**

, SONAR tente de préprogrammer les points de Punch In/Out. Cependant, votre équipement doit reconnaître la commande d'événement MMC pour pouvoir utiliser cette fonctionnalité. (Pour plus d'informations, consultez le manuel de votre matériel, ou contactez le fabricant.) Si vos appareils se comportent de façon irrégulière avec un enregistrement par Punch-In/Out automatisé, n'utilisez pas ce mode d'enregistrement lorsqu'ils sont connectés.

SONAR commande aux appareils MMC de se placer sur la position actuelle du projet uniquement lorsque la lecture ou l'enregistrement commencent. Cela évite toute fatigue excessive des moteurs et réduit l'usure des têtes de lecture du matériel.

## Configurer le protocole MIDI Machine Control

1. Sélectionnez **Options-Projet** et cliquez sur l'onglet Horloge.
2. Sélectionnez la source d'horloge SMPTE/MTC.
3. Cliquez sur l'onglet Sortie MIDI.
4. Cochez l'option Transmettre MMC.
5. Saisissez le numéro d'identification de l'appareil de synchronisation maître dans le champ ID Maître du timecode.
6. Cliquez sur OK.

Le MMC est désormais activé.

## Désactiver le protocole MIDI Machine Control

1. Sélectionnez **Options-Projet**, et cliquez sur l'onglet Sortie MIDI.
2. Vérifiez que l'option Transmettre MMC n'est pas sélectionnée, et cliquez sur OK.

Le MMC est désactivé.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Gestion des fichiers audio

---

Les fichiers projet de SONAR ne contiennent pas les données audio numériques elles-mêmes. Un fichier projet SONAR (.

cwp) ne fait que référencer les données audio contenues dans le projet, aussi devez-vous prendre garde lorsque vous copiez vos projets audio numériques. Cette décrit la gestion des fichiers et la sauvegarde de vos projets.

Consultez :

[Fichiers projet et fichiers bundle](#)

[Dossiers audio](#)

[Enregistrement de projets avec leurs données audio numériques](#)

[Suppression des fichiers audio inutilisés](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

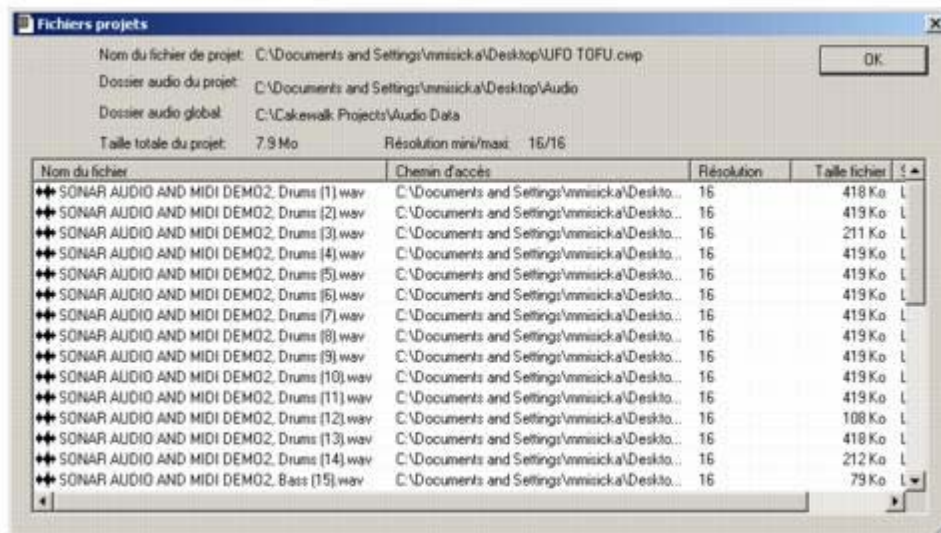


# Boîte de dialogue Fichiers projet

Les projets SONAR, extension .

cwp, contiennent toutes les informations relatives à votre projet à l'exception de vos données audio numériques. Ces données sont conservées dans un ou plusieurs dossiers indépendants. Vous pouvez enregistrer les données audio de tous vos projets dans un dossier audio unique ou bien en utiliser plusieurs.

La boîte de dialogue Fichiers projet offre une liste de tous les fichiers audio de votre projet avec leurs emplacements. Il s'agit d'un outil efficace pour la gestion de vos fichiers audio.



## Utilisation de la boîte de dialogue Fichiers projet

La boîte de dialogue Fichiers projet contient des informations importantes, parmi lesquelles :

- L'emplacement exact des dossiers dans lesquels sont enregistrés tous vos fichiers audio--vous pouvez savoir d'un coup d'il s'il est possible de faire une copie de sauvegarde de votre projet en copiant le dossier audio en même temps que le fichier .cwp ou si vous devez sélectionner Enregistrer sous pour copier les fichiers absents du dossier audio de votre projet.
- Le nom de chaque fichier audio auquel votre projet fait référence.
- La taille cumulée des données audio de votre projet--important si vous envisagez une sauvegarde de votre projet
- La résolution de tous les fichiers audio de votre projet et notamment leurs résolutions minimum et maximum (champ Résolution min/max)
- Le statut d'emplacement de chaque fichier audio. Il en existe quatre :
  - Global--le fichier est enregistré dans le Répertoire de données audio global. Vous pouvez changer ce répertoire à partir de l'onglet Données audio de la boîte de dialogue Options globales.
  - Local--le fichier est stocké dans le répertoire de données wave local. Il s'agit d'un répertoire de données spécifique à chaque projet qui se trouve dans le même répertoire que le fichier projet.
  - Externe--le fichier est enregistré dans un répertoire autre que le Répertoire de données audio global, ou bien dans un Répertoire de données audio local.
  - Manquant--impossible de trouver de fichier.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>



# Fichiers projet et fichiers bundle

Les fichiers projet SONAR contiennent de nombreux paramètres de réglage, des données MIDI et des références permettant de retrouver les données des clips audio. En effet, les données audio (et vidéo) elles-mêmes ne sont pas sauvegardées dans le fichier projet. Pour intégrer les données audio, vous devez enregistrer votre projet sous forme de fichier bundle (extension .

cwb). Les fichiers bundle contiennent toutes les données d'un fichier projet, mais également les données audio numériques qui s'y rapportent. Ce type de fichiers vous facilite ainsi la sauvegarde de vos projets et leur transfert sur des supports amovibles comme les disques Zip ou Jaz.

Voici une description des deux types de fichiers :

Fichier...		Description...		Usage...
.cwp		Contient les données MIDI et les paramètres de votre projet, ainsi que les références aux données audio qui s'y rapportent dans votre Répertoire de données. Les fichiers projet ne contiennent pas de données audio, ils sont donc peu volumineux. Quand vous faites une copie de sauvegarde d'un fichier projet, les données audio qui lui sont associées ne sont pas prises en compte.		Les fichiers projet sont pratiques pour les projets courants. Vous pouvez utiliser ce type de fichiers pour travailler au quotidien et sauvegarder vos projets en tant que fichiers bundle à n'importe quel stade de leur évolution.
.cwb		Contient toutes les données du projet, données audio comprises. Les fichiers bundle sont volumineux.		Ils s'avèrent utiles quand il s'agit d'effectuer des copies de sauvegarde de vos projets ou pour les transférer d'un ordinateur à l'autre (chez un ami, par exemple).

**Remarque :** en raison des limitations de Windows, la taille des fichiers bundle (.cwb) est limitée à 2 Go.

## Créer un fichier bundle

1. Sélectionnez **Fichier-Enregistrer sous**. La boîte de dialogue Enregistrer sous s'affiche.
2. Choisissez l'option Bundle dans la liste Type de fichier.
3. Saisissez un nom de fichier et cliquez sur OK.

SONAR compacte alors toutes les données audio et les incorpore aux autres données du projet dans un fichier bundle.

## Décompression d'un fichier bundle

1. Lancez la commande **Fichier-Ouvrir**. La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.
2. Choisissez un fichier portant l'extension .cwb.
3. Cliquez ensuite sur Ouvrir

Si vous avez activé l'option Dossiers audio spécifiques dans la boîte de dialogue Options globales, la boîte de dialogue Décompresser fichier bundle s'ouvre. Si cette option n'est pas activée, le fichier bundle s'ouvre et toutes ses données audio sont enregistrées dans le Dossier audio global.

4. Pour enregistrer le projet dans son propre dossier à partir de la boîte de dialogue Décompresser fichier bundle, procédez tel qu'indiqué :
  - Saisissez un nom de fichier projet dans le champ Nom du projet.
  - Utilisez le bouton de navigation situé à droite du champ Emplacement afin de sélectionner un dossier de destination pour ce projet. Pour créer un nouveau dossier, saisissez le chemin d'accès vers un nouveau dossier dans le champ Emplacement.
  - Utilisez le bouton de navigation situé à droite du champ Chemin d'accès aux données audio afin de sélectionner un dossier de destination pour les données audio du projet. Pour créer un nouveau dossier, saisissez le chemin d'accès vers un nouveau dossier dans le champ Chemin d'accès aux données audio.

OU Pour enregistrer le projet dans le dossier Projets Cakewalk et ses données audio dans le Dossier audio global, décochez l'option Enregistrer les données audio du projet dans son propre dossier.

5. Cliquez sur OK.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Dossiers audio

---

Par défaut, SONAR conserve les données audio séparément des autres données de vos projets. Les fichiers wave sont placés dans un dossier spécial appelé **Dossier audio global**

. L'emplacement de ce dossier figure dans le champ Dossier audio global de l'onglet Données audio (boîte de dialogue Options globales). Vous pouvez également créer des dossiers de données audio spécifiques à chaque projet.

**Remarque importante :**

les versions précédentes de Cakewalk utilisaient un dossier appelé WaveData qui se trouvait dans le répertoire du logiciel.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Dossiers audio globaux

---

Il est possible de modifier l'emplacement du Dossier audio global. Ceci peut s'avérer nécessaire si, par exemple, votre disque dur est plein et que vous souhaitez transférer tous les emplacements de stockage de vos données audio sur un autre disque dur. Nous vous conseillons vivement de ne pas changer l'emplacement du Dossier audio global si ce n'est pas nécessaire.

Si votre Dossier audio global d'origine contient des fichiers audio à l'extension .wav, vous devez les déplacer manuellement à l'aide de l'Explorateur Windows. Vous pouvez également ouvrir le projet et utiliser la boîte de dialogue Fichiers audio manquants pour retrouver les fichiers manquants.

## Changer de Dossier audio global

1. Sélectionnez **Options-Global** et cliquez sur l'onglet Données audio.
2. Saisissez le chemin d'accès du nouveau dossier dans le champ Dossier audio global ou cliquez sur le bouton de navigation situé à droite du champ Dossier audio global, puis naviguez jusqu'au nouveau dossier.
3. Cliquez sur OK.
4. À l'aide de l'Explorateur Windows ou d'un autre gestionnaire de fichiers, transférez ensuite tous les fichiers audio de l'ancien Dossier audio global vers le nouveau.

Tous les fichiers audio sont alors stockés dans le nouveau Dossier audio global (à moins que vous ne préfériez qu'ils soient stockés dans un Dossier audio spécifique).

Il est plus prudent, mais plus long, de commencer par enregistrer tous les projets sous forme de fichiers bundle, de changer de Dossier audio global, puis d'ouvrir ensuite les fichiers bundle. Cette méthode vous garantira que toutes les données audio ont été correctement transférées vers le nouveau Dossier audio global.

### Astuce

: Il est plus prudent, mais plus long, de commencer par enregistrer tous les projets sous forme de fichiers bundle, de changer de Dossier audio global, puis d'ouvrir ensuite les fichiers bundle. Cette méthode vous garantira que toutes les données audio ont été correctement transférées vers le nouveau Répertoire de données.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Dossiers audio spécifiques

---

Pour le stockage de vos données audio, vous pouvez choisir de n'utiliser qu'un seul dossier ou d'en utiliser un pour chaque projet. Par défaut, SONAR conserve les données audio dans le Dossier audio global. Si vous désirez utiliser des dossiers audio spécifiques à chaque projet, procédez comme suit :

## Utilisation de Dossiers audio spécifiques

1. Sélectionnez **Options-Global**.

La boîte de dialogue Options globales s'affiche.

2. Sélectionnez l'onglet Données audio.
3. Dans la section Audio spécifique, cochez l'option Utiliser dossiers audio spécifiques.
4. Cliquez sur OK pour que le changement prenne effet.

Si les dossiers audio spécifiques sont activés, chaque fois que vous créez un nouveau fichier projet, vous pouvez choisir le répertoire de stockage de ce projet et le sous-répertoire où seront enregistrées les données audio de ce projet.

## Créer un nouveau projet avec un dossier audio spécifique

1. Sélectionnez **Fichier-Nouveau**.

La boîte de dialogue Nouveau fichier projet s'affiche.

2. Saisissez un nom de fichier dans le champ Nom.

Le répertoire d'enregistrement du projet et celui de ses données audio sont automatiquement mis à jour tel qu'indiqué :

- *C:\répertoire par défaut\nom du projet*. Vous pouvez définir le répertoire par défaut des nouveaux projets à partir de l'onglet Dossiers de la boîte de dialogue Options globales. *nom du projet* correspond au nom du dossier spécifique à ce projet.
  - *C:\répertoire par défaut\nom du projet\Audio*. Vous pouvez définir le répertoire par défaut des nouveaux projets à partir de l'onglet Dossiers de la boîte de dialogue Options globales. *nom du projet* correspond au nom du dossier spécifique à ce projet. Audio correspond au sous-dossier où seront enregistrées vos données audio.
3. Si vous le désirez, vous pouvez renommer les répertoires du projet et/ou des données audio.
  4. Cliquez sur OK.

## Enregistrer un projet existant avec un dossier audio spécifique

Il se peut que certains de vos anciens fichiers n'utilisent pas de dossiers audio spécifiques. Pour enregistrer ces fichiers dans un dossier audio spécifique, procédez de la manière suivante :

1. Assurez-vous que la création de dossiers audio spécifiques est activée dans la boîte de dialogue Options globales.
2. Ouvrez le projet dont vous souhaitez enregistrer les données audio dans un dossier spécifique.
3. Sélectionnez **Fichier-Enregistrer sous**.

La boîte de dialogue Enregistrer sous s'ouvre.

4. Si vous le désirez, changez le nom de votre projet.
5. Dans le champ Chemin d'accès au projet, saisissez le nouveau répertoire de destination du projet ou utilisez le bouton Naviguer situé à droite de ce champ pour accéder à un répertoire existant.
6. Cochez l'option Copier tout l'audio avec le projet.
7. Cliquez sur Enregistrer.
8. SONAR copie le projet dans le répertoire défini à partir du champ Chemin d'accès au projet et enregistre toutes les données audio du projet dans le répertoire défini à partir du champ Chemin d'accès au données audio.

**Remarque :** une fois cette procédure terminée, vous avez deux versions du même projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Fichiers audio importés

---

Par défaut, SONAR fait une copie de toutes les données audio importées à l'aide de la commande

## **Fichier-Importer-Audio**

, puis les place dans le dossier audio du projet. Vous pouvez désactiver cette option si, par exemple, vous comptez importer de nombreux fichiers audio dans un projet SONAR et que vous ne souhaitez pas perdre de temps ni d'espace disque à faire des copies. Quand les données audio importées ne sont pas de la même fréquence d'échantillonnage que le projet en cours (ou si vous les éditez), ces données sont systématiquement copiées. Par défaut, la gestion automatique des fichiers importés est activée. Ne la désactivez que si vous êtes prêt à gérer les fichiers audio individuellement. Il est plus facile de créer des copies de sauvegarde de vos projets quand toutes vos données audio sont regroupées dans un dossier spécifique à chaque projet.

## **Modifier la gestion des fichiers importés**

Voici comment procéder pour permettre ou interdire le partage de fichiers entre projets différents :

1. Sélectionnez **Options-Global** et cliquez sur l'onglet Données audio.
2. Cochez l'option Copier systématiquement les fichiers audio importés pour créer par défaut des copies de tous les clips audio importés.

Ou Décochez cette option pour que les données audio importées soient seulement référencées.

**Remarque :** pour passez outre ce paramètre au moment d'importer des données audio, cochez ou décochez l'option Copier audio dans le dossier du projet (boîte de dialogue Importer audio).

3. Cliquez sur OK.

Les fichiers importés seront gérés conformément aux paramètres définis.

Consultez :

[Enregistrement de projets avec leurs données audio numériques](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrement de projets avec leurs données audio numériques

Il existe plusieurs façons d'enregistrer vos projets dans SONAR. Vous pouvez utiliser des dossiers audio spécifiques regroupant toutes les données audio d'un projet particulier, recourir à la commande **Consolider audio du projet** pour créer une copie de l'enregistrement de toutes les données audio de votre projet, ou encore, enregistrer votre projet en tant que fichier bundle (.cwb).

Le tableau suivant répertorie les différentes méthodes d'enregistrer :

Méthode de sauvegarde...		Avantages...
<b>Dossiers audio spécifiques</b> Si vous utilisez des dossiers audio spécifiques, vous pourrez copier le dossier du projet en même temps que son sous-dossier de données audio.		Vous obtiendrez ainsi une copie exacte de votre projet intégrant toutes les informations relatives aux clips et aux chemins d'accès.
<b>Consolider audio du projet</b> Si votre projet fait référence à des données audio provenant de plusieurs dossiers (si vous utilisez des bibliothèques de boucles partagées entre plusieurs projets, par exemple), vous pouvez regrouper tout l'audio nécessaire à votre projet dans un dossier unique grâce à la commande <b>Consolider audio du projet</b> . La commande <b>Consolider audio du projet</b> copie chaque fichier audio auquel votre projet fait référence dans un dossier de sauvegarde situé dans le dossier de données audio de ce projet. Il se peut que la copie de toutes les données audio de votre projet occupe un volume important sur votre disque.		Vous permet de créer une sauvegarde complète de tout l'audio du projet même quand les données sont dispersées à plusieurs emplacements. Crée un nouveau dossier que vous pouvez déplacer ou supprimer sans risque de perdre les fichiers audio d'origine.
<b>Fichiers bundle</b> Un <b>fichier bundle</b> contient à lui seul toutes les informations employées dans un projet--à l'exception des données vidéo. Les fichiers bundle comprennent tout ce que contient un fichier projet normal, mais également		Crée un seul fichier pour un transfert plus simple.

toutes les données audio numériques nécessaires à ce projet.		
--	--	--

## Sauvegarder des projets avec des Dossiers audio spécifiques

Voici comment créer une copie de sauvegarde d'un projet possédant son propre dossier audio.

1. Ouvrez le projet à sauvegarder.
2. Sélectionnez **Fichier-Fichiers audio du projet**.

La boîte de dialogue Fichiers projet s'affiche.

3. Consultez la colonne Chemin d'accès et assurez-vous que tous les fichiers audio sont bien stockés dans le dossier audio du projet. Si des fichiers sont enregistrés dans d'autres dossiers, vous devez utiliser la commande **Consolider audio du projet** pour regrouper toutes les données audio dans le dossier audio du projet.
4. Fermez cette boîte de dialogue une fois que vous avez vérifié que tous les fichiers audio se trouvaient bien dans le dossier audio du projet.
5. Fermez le projet.
6. Avec l'explorateur Windows, copiez le dossier du projet et son contenu, y compris le dossier audio du projet, sur le support de sauvegarde voulu (CD-R, CD-RW, Zip ou Jaz, autre disque dur, unité de réseau, etc.).

Vous avez créé une copie de votre projet. Nous vous conseillons d'ouvrir votre sauvegarde pour vérifier que toutes les données audio se chargent correctement.

## Créer une sauvegarde à l'aide de la commande Consolider audio du projet

Voici comment sauvegarder un projet possédant plusieurs dossiers audio :

1. Ouvrez le projet à sauvegarder.
2. Sélectionnez **Outils-Consolider audio du projet**.
3. Un message vous indiquant le dossier de destination de votre sauvegarde audio s'affiche.
4. Cliquez sur OK pour confirmer.
5. À partir de l'explorateur Windows, copiez le projet, le dossier de sauvegarde, ainsi que tout son contenu, y compris le dossier audio du projet, sur le support de sauvegarde voulu (CD-R, CD-RW, Zip ou Jaz, autre disque dur, unité de réseau, etc.). **La commande Consolider audio du projet copie uniquement les données audio du projet, aussi, veillez à bien copier le projet lui-même (.cwp) en même temps que le dossier de sauvegarde.**
6. Une fois le dossier de sauvegarde copié, vous pouvez le supprimer pour libérer de l'espace sur votre disque dur.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Suppression des fichiers audio inutilisés

## La commande **Outils-Nettoyer dossier audio**

vous permet de supprimer d'un dossier audio les fichiers audio numériques qui ne sont plus utilisés par aucun projet. Lancez cette commande de temps à autre pour libérer de l'espace disque.

Cette commande lance une recherche sur tout votre système, puis dresse une liste de tous les fichiers audio qui ne sont utilisés par aucun projet dans le dossier spécifié. Vous pouvez ensuite supprimer ces fichiers audio. Avant d'utiliser cette commande, veillez à ce que tous vos fichiers projet importants sont bien enregistrés sur vos disques durs locaux. En effet, si vos fichiers projet se trouvent sur d'autres supports (disques amovible, etc.), vous risquez de supprimer des fichiers audio associés à ces projets sans le vouloir.

Pour pouvoir utiliser cette commande, il se peut que vous ayez à désactiver vos utilitaires de protection (Norton Protect, par exemple) destinés à empêcher la suppression accidentelle de fichiers. Sinon, vous risquez de retrouver des fichiers non supprimés lorsque vous relancerez la commande **Outils-Nettoyer dossier audio**.

## Supprimer des fichiers audio inutilisés

1. Vérifiez que tous les fichiers projet contenant des données audio sont directement accessibles sur le disque dur.
2. Ouvrez la boîte de dialogue Nettoyer dossier audio en sélectionnant **Outils-Nettoyer dossier audio**.
3. Cliquez sur le bouton Naviguer situé à droite du champ Chemin d'accès aux données audio et accédez au dossier où rechercher des fichiers audio inutilisés.
4. Pour examiner tous les sous-dossiers du dossier choisi dans le champ Chemin d'accès aux données audio, cliquez sur l'option Récursif.
5. Cliquez sur le bouton Trouver. SONAR recherche les fichiers audio qui ne sont utilisés par aucun projet existant dans le répertoire sélectionné, puis affiche leurs noms dans la liste.

SONAR recherche les fichiers projets dans tout le système. Les fichiers audio n'appartenant à aucun des projets de votre système apparaissent dans la boîte de dialogue Nettoyer dossier audio. Si des fichiers projet sont corrompus ou illisibles, la boîte de dialogue Fichiers illisibles apparaît. Il est très important de restaurer tous les fichiers illisibles avant de poursuivre, sous peine de perdre des données.

6. Suivez les instructions indiquées dans le tableau ci-dessous :

Pour...		Procédure...
Écouter un fichier		Sélectionnez le nom du fichier dans la liste, puis cliquez sur Lecture
Supprimer un fichier		Sélectionnez le nom du fichier dans la liste, puis cliquez sur Supprimer
Supprimer tous les fichiers		Cliquez sur Supprimer tout, puis validez en cliquant sur Oui.

7. Cliquez sur Fermer lorsque vous avez terminé.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Optimisation audio

---

L'audio numérique pose plusieurs problèmes : il occupe énormément d'espace sur le disque, en particulier quand la fréquence d'échantillonnage et la résolution sont élevées. Par ailleurs, il sollicite lourdement le processeur. Il faut également tenir compte du large choix de cartes son et de périphériques audio sur le marché aujourd'hui. Cette section vous propose des solutions aux problèmes les plus couramment rencontrés en lecture et en enregistrement. Vous y apprendrez comment configurer votre ordinateur et vos périphériques audio pour obtenir des performances optimales.

Consultez :

[Configuration du système](#)

[Optimisation des performances audio numériques](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Configuration du système

---

Cette section vous indique comment optimiser votre système pour que SONAR fonctionne au mieux.

Consultez :

[L'Analyseur Wave](#)

[Activation/désactivation des périphériques audio](#)

[Fréquences d'échantillonnage](#)

[Résolution à virgule flottante](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# L'Analyseur Wave

---

L'Analyseur Wave est un utilitaire capable d'analyser les cartes son présentes dans votre ordinateur et de définir les paramètres DMA (accès direct à la mémoire) qui permettront une communication optimale avec SONAR. Les paramètres DMA s'expriment en échantillons, lesquels sont configurés aux résolutions et aux fréquences d'échantillonnage supportées par votre carte son. L'Analyseur Wave définit en millisecondes la valeur de latence du curseur Tampon (qui sert à régler la latence de mixage). Si vous utilisez un pilote ASIO, il est inutile de recourir à l'Analyseur Wave.

Les paramètres DMA vous permettent d'assurer une parfaite synchronisation entre les données MIDI et audio pendant la lecture de vos projets. Si SONAR n'est pas optimisé pour les paramètres DMA de votre interface audio, les données MIDI et audio numériques risqueront de se désynchroniser.

## **Remarque à l'attention des utilisateurs d'anciens produits Cakewalk**

: Sur les produits Cakewalk antérieurs à SONAR 1.0, les paramètres DMA étaient exprimés en octets et non en échantillons. Par conséquent, il vous est impossible de réutiliser vos anciens paramètres DMA dans SONAR. Testez les valeurs proposées par l'Analyseur Wave et ne les changez que si vous êtes insatisfait du résultat.

L'Analyseur Wave se lance automatiquement la première fois que vous exécutez SONAR. L'Analyseur Wave définit les paramètres DMA les mieux adaptés aux résolutions et aux fréquences d'échantillonnage supportées par votre carte son.

## **Remarque :**

Il est vous possible de charger un projet à 48 kHz, même quand vous utilisez une carte son ne supportant pas cette fréquence d'échantillonnage. SONAR ne vous informe pas de ce problème. Le projet risque de se bloquer ou d'activer l'enregistrement audio sans réellement enregistrer de données. Tous les paramètres audio figurent dans la boîte de dialogue Options audio. Pour ouvrir cette boîte de dialogue, utilisez la commande **Options - Audio**

. Voici la liste des paramètres définis par l'Analyseur Wave. Vous pouvez reconfigurer tous ces paramètres à l'exception des pilotes audio qui figurent dans l'onglet Pilotes :

- Pilotes d'entrée et de sortie
- Taille des tampons DMA (en échantillons)
- Latence de mixage

Si vous rencontrez des problèmes de synchronisation MIDI-audio pendant la lecture, lancez l'Analyseur Wave et testez les paramètres par défaut avant de contacter notre service technique.

## **Lancer manuellement l'Analyseur Wave**

1. Ouvrez la boîte de dialogue Options audio à l'aide de la commande **Options - Audio**, puis cliquez sur l'onglet Général.
2. Cliquez sur Analyseur Wave.

L'Analyseur Wave détecte successivement toutes vos cartes son, il configure la boîte de dialogue Options audio sur les paramètres par défaut, puis affiche le nom des différentes cartes son, ainsi que les fréquences d'échantillonnage supportées par chacune d'entre elles.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Activation/désactivation des périphériques audio

---

Il est possible que votre ordinateur soit équipé d'un périphérique tel qu'un modem FAX ou un synthétiseur virtuel, identifié par Windows comme une carte son possédant son propre pilote audio. Ces périphériques ne doivent pas servir aux entrées ou aux sorties audio. S'ils sont répertoriés en tant que pilotes audio dans la boîte de dialogue Options audio, vous devez les désactiver.

## Activer/désactiver un périphérique audio

1. Ouvrez la boîte de dialogue Options audio à l'aide de la commande **Options - Audio**, puis cliquez sur l'onglet Pilotes.
2. Configurez les champs Pilotes d'entrée et Pilotes de sortie en suivant l'une ou l'autre de ces procédures :
  - Pour activer un périphérique audio, sélectionnez-le en cliquant dessus.
  - Pour désactiver un périphérique audio, cliquez dessus afin de le désélectionner.
3. Cliquez sur OK.

La désactivation d'un périphérique dans la boîte de dialogue Options audio permet d'éviter les conflits entre périphériques audio. Peut-être devrez-vous désactiver votre périphérique à partir du Panneau de configuration de Windows.

SONAR vous permet de choisir la carte son dont l'horloge servira de référence pour la lecture et l'enregistrement (si vous n'utilisez qu'une seule carte, celle-ci sera automatiquement sélectionnée par SONAR). Le quartz de l'horloge étant différent sur chaque carte son, la vitesse de lecture réelle des diverses cartes varie très légèrement. Ce bref décalage peut être à l'origine de petits problèmes de synchronisation si vous utilisez une carte pour l'enregistrement et une autre pour la lecture. En général, il est recommandé d'utiliser votre meilleure carte son à la fois pour l'enregistrement et la lecture. Sachez que si certaines cartes son à plusieurs canaux disposent de plusieurs pilotes, la plupart n'utilisent qu'un seul et même pilote audio.

## Sélectionner vos références de synchronisation pour la lecture et l'enregistrement

1. Sélectionnez **Options - Audio** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Options audio, puis cliquez sur l'onglet Général.
2. Dans les champs Référence de synchronisation pour la lecture et Référence de synchronisation pour l'enregistrement, sélectionnez les cartes son à utiliser comme référence pour la synchronisation de la lecture et de l'enregistrement.
3. Cliquez sur OK.

Même si vous devez choisir une référence de synchronisation pour la lecture, vous pouvez router des sorties audio sur autant de périphériques que vous le désirez. Par exemple, supposons que votre ordinateur soit équipé d'une carte son haut de gamme et d'une carte son intégrée de base. Vous devez choisir la carte son haut de gamme en tant que référence de synchronisation pour l'enregistrement et la lecture. Toutefois, avec les bus des vues Console ou Pistes, vous pouvez créer un mixage casque ou de monitoring et le faire passer par la carte intégrée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Fréquences d'échantillonnage

---

SONAR supporte toutes les fréquences d'échantillonnage standard. Vous ne pouvez utiliser qu'une fréquence d'échantillonnage par projet. Il n'est pas recommandé de modifier la fréquence d'échantillonnage d'un projet, car cela impliquerait d'exporter toutes vos pistes une par une, puis de les réimporter à la nouvelle fréquence d'échantillonnage. Lors de cette opération, vous perdriez les délimitations de vos clips, leurs enveloppes, ainsi que certaines autres données qui ne sont pas comprises dans l'exportation.

## Définir la fréquence d'échantillonnage des nouveaux projets

1. Ouvrez la boîte de dialogue Options audio (commande **Options - Audio**) et, sous l'onglet Général, paramétrez le champ Fréquence d'échantillonnage sur la valeur désirée. Vous avez plusieurs possibilités, mais vous pouvez également saisir n'importe quelle valeur du moment qu'elle est supportée par votre interface.
2. Cliquez sur OK.

## Modifier la fréquence d'échantillonnage d'un projet

1. Sélectionnez une piste audio et utilisez la commande **Fichier - Exporter vers un fichier audio** pour accéder à la boîte de dialogue Exporter vers un fichier audio.
2. Sélectionnez les options de votre choix puis cliquez sur Exporter afin d'exporter la piste.
3. Répétez les étapes 1 et 2 pour toutes les pistes audio que vous désirez convertir.
4. Après avoir exporté toutes les pistes que vous désirez convertir, ouvrez la boîte de dialogue Options Audio (commande **Options - Audio**) et, sous l'onglet Général, paramétrez le champ Fréquence d'échantillonnage sur la valeur désirée.
5. Sélectionnez **Fichier - Nouveau** pour ouvrir un nouveau projet.
6. Utilisez la commande **Fichier - Importer des données audio** pour accéder à la boîte de dialogue Importer des données audio.
7. Sélectionnez les fichiers audio que vous venez d'exporter (en maintenant enfoncée la touche Ctrl pendant que vous cliquez sur chacun d'entre eux) et cliquez sur Ouvrir pour les importer.

SONAR importe les fichiers sélectionnés à la nouvelle fréquence d'échantillonnage.

## Importer des fichiers audio à des fréquences d'échantillonnage différentes

- Utilisez la commande **Fichier - Importer des données audio** pour importer vos fichiers audio (cette opération les convertit à la fréquence d'échantillonnage du projet).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Résolution à virgule flottante

---

SONAR supporte toutes les résolutions standard, y compris le 64 bits. Le mixage 32 bits de SONAR vous permet d'utiliser une résolution à virgule flottante et de bénéficier d'un traitement audio sans perte, ainsi que d'une plage dynamique étendue. Si vous désirez travailler avec davantage de précision sur une plage dynamique maximale, vous pouvez utiliser le mixage 64 bits (boîte de dialogue Options audio - Onglet Général - case Moteur 64 bits double précision). SONAR supporte l'importation, l'exportation, la lecture et le rendu des fichiers flottants 64 bits.

Les projets SONAR peuvent désormais intégrer des fichiers de résolutions diverses. Il est possible de définir des résolutions différentes pour la lecture, l'enregistrement, l'importation, l'exportation et le rendu audio (conversion, figé, effets). Pour lire ou enregistrer à une résolution spécifique, votre carte son doit prendre en charge cette résolution.

## Remarques sur les fichiers 64 bits

:

- Il est désormais possible d'importer des fichiers 64 bits dans leur résolution native.
- Pendant la lecture, les fichiers 64 bits sont transmis en streaming 64 bits quand le Moteur double précision est activé.
- Quand le Moteur double précision est désactivé, les fichiers 64 bits sont convertis en 32 bits pendant la lecture.
- La résolution 64 bits est un choix qui vous est proposé dans la boîte de dialogue importation de fichier.
- La résolution 64 bits figure dans les champs de résolution des fichiers auxquels vous pouvez accéder grâce à la commande **Options - Global - Données audio**.
- La conversion sur piste bénéficie désormais d'un rendu 64 bits quand la résolution de rendu est paramétrée sur 64.
- Vous pouvez enregistrer et charger des fichiers CWB contenant des assortiments de fichiers wave 16/24/32/64 bits et stéréo/mono.

## Déterminer la résolution des clips d'un projet

- Faites un clic droit sur un clip, sélectionnez **Propriétés du clip** dans le menu contextuel, puis consultez l'onglet Fichiers audio.

Ou

- Utilisez la commande **Fichier - Fichiers audio du projet** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Fichiers de projet, puis consultez la colonne Résolution.

Les rubriques suivantes vous indiquent comment et pourquoi sélectionner des résolutions différentes pour vos différentes opérations.

### Remarque

: SONAR 5 ne pourra pas ouvrir un fichier .CWB enregistré dans SONAR 6 s'il contient des données audio 64 bits.

Consultez :

[Résolutions de lecture](#)

[Résolutions d'enregistrement](#)

[Résolutions d'importation de données audio](#)

[Résolutions d'exportation des données audio](#)

[Résolutions de rendu audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Résolutions de lecture

---

La plupart des cartes son utilisent des résolutions de 16 ou 24 bits pour la lecture et certaines supportent des résolutions de 18 et de 20 bits. Quand un projet contient des fichiers enregistrés à des résolutions différentes, SONAR les lit en utilisant la résolution sur laquelle vous avez paramétré votre carte son. Comme SONAR est à même de lire des projets contenant des fichiers de résolutions différentes, vous n'avez pas besoin de convertir les fichiers 16 bits en 24 bits pour les utiliser avec d'autres fichiers 24 bits. Vous pouvez ainsi économiser un espace disque considérable. Si vous lisez des fichiers 64, 32 ou 24 bits alors que la résolution de votre projet est de 16 bits, vous pouvez compenser les données tronquées en activant le dithering à partir de la boîte de dialogue Options audio.

**Remarque :** SONAR 4 ne peut pas lire de projets contenant des fichiers de résolutions différentes. Si vous désirez ouvrir un projet à résolutions multiples dans SONAR 4, consultez la section [Réécrire des fichiers audio à différentes résolutions](#) pour apprendre à convertir les fichiers.

La première fois que vous installez SONAR, l'Analyseur Wave configure votre carte son pour toutes les résolutions supportées. Ainsi, quand vous changez de résolution de lecture, il n'est pas nécessaire de relancer l'Analyseur Wave (inutile également de redémarrer SONAR).

Voici comment modifier la résolution de lecture d'un projet :

## Modifier la résolution de lecture

1. Sélectionnez **Options - Audio** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Options audio.
2. Sous l'onglet Général, définissez la résolution de votre choix dans le champ Résolution des pilotes audio.
3. Cliquez sur OK.

### Remarque 1

: Si vous définissez une résolution de lecture supérieure à 16 bits, vous devrez peut-être choisir un format de bits pour vos données dans le champ Traiter les flux > 16 bits comme de la boîte de dialogue Options audio (onglet Profils des pilotes). La documentation de votre carte son vous fournira de plus amples informations sur les paramètres à utiliser.

**Remarque 2 :** Certains périphériques audio utilisant des pilotes WDM (les périphériques USB en particulier) ne fonctionnent pas en mode 24 bits. Pour contourner ce problème, vous devez paramétrer sur 1 une variable de SONAR dans le fichier aud.ini. Cette variable est la suivante :

Use24BitExtensible=<0 ou 1>. Elle se trouve dans la section [*nom de votre périphérique audio* ('n' in, 'n' out)] du fichier aud.ini.

## Réécrire des fichiers audio à différentes résolutions

1. Sélectionnez **Outils - Modifier le format audio** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Modifier le format audio.
2. Choisissez une nouvelle résolution dans le champ Nouvelle résolution.
3. Si vous passez en 16 bits, vous pouvez cocher ou décocher la case Appliquer le dithering. Le Dithering consiste à ajouter un signal audio à des données audio 16 bits pour qu'elles se rapprochent d'un signal enregistré à une résolution plus élevée.
4. Cliquez sur OK.

SONAR convertit les pistes audio de votre projet à la nouvelle résolution.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Résolutions d'enregistrement

---

SONAR vous permet de définir une résolution pour les fichiers que vous enregistrez. Vous pouvez modifier la valeur de cette résolution à tout moment. La Barre d'état vous indique la fréquence d'échantillonnage du projet, ainsi que la valeur de résolution définie pour l'enregistrement.

Vous avez le choix entre les valeurs 16, 24, 32 et 64. Pour le moment, aucune carte n'est capable d'enregistrer à une résolution de 32 ou de 64 bits. Ces valeurs sont donc inutilisables pour le moment.

Les fichiers 24 bits offrent une plage dynamique plus étendue que les fichiers 16 bits. Si vous voulez obtenir un son d'aussi bonne qualité à niveau faible qu'à niveau élevé, choisissez donc la valeur 24.

L'enregistrement en 16 bits constitue souvent une bonne alternative, surtout si le niveau de vos projets est très élevé.

## Définir une résolution d'enregistrement

1. Utilisez la commande **Options - Global** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Options globales.
2. Dans l'onglet Données audio, sous Résolution des fichiers, attribuez la valeur voulue dans le champ Résolution d'enregistrement.
3. Cliquez sur OK.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Résolutions d'importation de données audio

---

Il est possible de définir dans SONAR une résolution pour l'importation de vos fichiers. Vous pouvez également importer des fichiers en respectant leur résolution. Il est possible d'importer des fichiers à des résolutions pouvant s'élever jusqu'à 64 bits. Comme SONAR est à même de lire des projets contenant des fichiers de résolutions diverses, vous n'avez pas besoin de convertir les fichiers 16 bits en 24 bits pour les utiliser avec d'autres fichiers 24 bits. Ceci vous permet d'économiser un espace disque considérable.

Consultez [Résolution à virgule flottante](#)

pour de plus amples informations sur les fichiers 64 bits.

## Définir une résolution d'importation

1. Utilisez la commande **Options - Global** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Options globales.
2. Dans l'onglet Données audio, sous Résolution des fichiers, attribuez la valeur voulue au champ Résolution d'importation. Pour importer des fichiers en respectant leur résolution, sélectionnez l'option Originale.
3. Cliquez sur OK.

La résolution d'importation par défaut sera celle définie dans la boîte de dialogue Importer des données audio. Vous pouvez passer outre cette valeur afin d'importer un par un des fichiers à des résolutions particulières. Pour importer ce faire, il vous suffit En modifiant la valeur définie dans la boîte de dialogue Importer des données audio, vous pourrez ignorer cette valeur le temps d'une importation.

Consultez également [Remarques sur la compatibilité des fichiers de projets SONAR](#)

:

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Résolutions d'exportation des données audio

---

Il est possible de définir la résolution des fichiers d'exportation dans SONAR. À moins que vous ne désiriez graver un CD ou un DVD, ou que vous manquiez d'espace disque, vous pouvez exporter des fichiers en 32 bits (voire en 64 bits) afin de préserver la précision des traitements effectués sur vos fichiers audio.

## Définir une résolution d'exportation

1. Sélectionnez **Fichier - Exporter - Audio** pour accéder à la boîte de dialogue Exporter vers un fichier audio.
  2. Dans le champ Résolution, sélectionnez la valeur voulue.
  3. Paramétrez les autres options à votre convenance, puis cliquez sur OK.
- 

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Résolutions de rendu audio

---

Vous pouvez définir une résolution pour des opérations telles que la conversion sur pistes, le figé sur des pistes ou l'application d'effets dans SONAR. Par défaut, cette résolution est de 32 bits et offre une grande amplitude de niveaux sans parasites, de même qu'une plage dynamique étendue, en particulier dans les passages à faible niveau. Pour une plus grande précision, vous pouvez également effectuer un rendu en 64 bits.

## Définir une résolution de rendu

1. Utilisez la commande **Options - Global** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Options globales.
2. Dans l'onglet Données audio, sous Résolutions des fichiers, attribuez la valeur voulue au champ Résolution de rendu.
3. Cliquez sur OK.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Préparer des données audio de qualité supérieure sur CD gravés

---

Si votre projet utilise une fréquence d'échantillonnage autre que 44 100 Hz ou qu'il contient des fichiers d'une résolution autre que 16 bits, suivez la procédure ci-dessous avant de graver votre projet sur CD :

## Préparer des données audio de qualité supérieure pour la gravure sur CD

1. Sélectionnez **Fichier - Exporter vers un fichier audio** pour accéder à la boîte de dialogue Exporter vers un fichier audio. Sélectionnez RIFF Wave dans le champ Fichiers de type, Exporter vers un fichier stéréo dans le champ Format et 16 dans le champ Résolution.
2. Après avoir exporté vos données audio, fermez SONAR et ouvrez le panneau de configuration de votre carte son (pour les cartes M-Audio, il s'agit généralement du panneau de configuration Delta, pour les cartes Echo Audio, de la console Echo, pour les cartes MOTU, de la console 324, etc.). Une fois que vous avez ouvert ce panneau de configuration, paramétrez la fréquence d'échantillonnage sur 44,1 kHz.
3. Lancez ensuite SONAR et utilisez la commande **Options - Audio** pour ouvrir la boîte de dialogue Options audio. Dans la section Général, paramétrez la Résolution des pilotes audio sur 16 bits et les Paramètres par défaut des nouveaux projets sur une fréquence d'échantillonnage de 44 100 Hz.
4. Après avoir procédé à ces réglages, cliquez sur le bouton Analyseur Wave de la boîte de dialogue Options audio. Dans certaines configurations audio matérielles, il se peut qu'une boîte de dialogue vous informe d'une erreur de pilote audio survenue au cours du processus. Inutile de s'inquiéter. Vous devrez quitter SONAR, le relancer, vérifier les paramètres de la boîte de dialogue Options audio, puis cliquer à nouveau sur le bouton Analyseur Wave. Si vous pouvez exécuter avec succès l'Analyseur Wave sans erreur de pilote audio, passez à l'étape suivante.
5. Créez un nouveau projet (sélectionnez **Fichier - Nouveau**). L'option Normale est suffisante pour y parvenir.
6. Importez les données audio mixées à l'aide de la commande **Fichier - Importer des données audio**.
7. Confirmez la résolution et la fréquence d'échantillonnage des données audio importées en utilisant la commande **Fichier - Informations**, puis en cliquant sur Statistiques du fichier. La boîte de dialogue Statistiques du fichier indique la fréquence d'échantillonnage et la résolution correctes.
8. Étape finale : sélectionnez **Fichier - Exporter vers un fichier audio**. Sélectionnez bien la valeur 16 bits pour la résolution et décochez tous les Eléments à inclure.

Vous pouvez à présent graver votre fichier audio exporté à l'aide de Cakewalk Pyro ou d'un autre logiciel.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Remarques sur la compatibilité des fichiers de projets SONAR

---

Les fichiers CWB qui contiennent des fichiers double précision 64 bits à virgule flottante ne pourront pas s'ouvrir dans SONAR 5, ni dans les versions précédentes.

Les fichiers de projets enregistrés dans SONAR 5 ne pourront pas être rouverts dans SONAR 4 s'il intègrent les données ou informations suivantes, ou s'ils y font simplement référence :

- Clips audio 32 bits
- Clips audio n'étant pas tous à la même résolution

Les fichiers de projets SONAR 5 intègrent de nouvelles fonctions. Si vous ouvrez ce type de projets dans SONAR 4, les fonctions suivantes n'apparaîtront pas :

- Effets et automatisations sur des clips
  - Les effets seront supprimés
  - Les enveloppes d'automation seront ignorées
- Groupes
  - Les groupes de SONAR 5 seront conservés dans SONAR 4, mais ne seront pas entièrement fonctionnels
  - Il se peut que certaines commandes soient absentes des groupes
  - Vous ne pourrez ni ajouter, ni modifier les groupes
  - Les noms des groupes seront tronqués.
  - Il se peut que SONAR 4 ajoute de nouveaux groupes au projet.

Si vous réenregistrez un fichier de projet SONAR 5 dans SONAR 4, il se peut que les données décrites plus haut soient définitivement supprimées de ce projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Optimisation des performances audio numériques

---

Si un projet comporte de nombreuses pistes audio numériques ou de nombreux effets en temps réel, votre ordinateur risque de manquer de puissance pour assumer la lecture. Vous risquez donc d'entendre des décrochages, des répétitions ou des bruits parasites sur certaines parties audio. Votre projet risque également de répondre lentement aux effets en temps réel et aux changements de volume. Dans les cas extrêmes, la lecture audio peut s'arrêter totalement. Quand vous le signal audio s'interrompt, des boîtes de dialogue vous proposant des solutions possibles apparaissent. Cette section couvre les problèmes de performances spécifiques à l'audio numérique et vous explique comment utiliser le plus grand nombre possible de pistes audio avec le maximum d'effets en temps réel ou comment réduire la latence et éviter les décrochages audio.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Exploiter au mieux votre PC

Le nombre maximum de pistes audio que votre ordinateur peut raisonnablement lire simultanément dépend de la fréquence d'échantillonnage définie, de la vitesse de votre disque dur et de la puissance de votre processeur.

L'impact de votre processeur sur le débit audio est beaucoup plus difficile à évaluer. Le débit dépend notamment du type et de la vitesse de votre processeur, du nombre et du type d'effets en temps réel utilisés, ainsi que de la taille et des réglages de la mémoire cache.

Il existe plusieurs moyens d'augmenter le nombre de pistes audio et d'effets que votre ordinateur peut gérer en lecture. En voici quelques uns :

Approche...		Fonctionnement...
Évitez de compresser vos lecteurs		Les utilitaires de compression de disque (DoubleSpace, Stacker, etc.) ralentissent considérablement la lecture audio. Faites en sorte que le dossier des données audio se trouve sur un disque dur non compressé.
Quittez les autres programmes		Plus il y a de programmes ouverts, moins le projet se voit allouer de ressources système. Quittez les programmes dont vous n'avez pas l'utilité.
Empêchez toute autre activité pendant la lecture		Le fait d'ouvrir et de fermer des fenêtres ou d'effectuer des opérations d'édition pendant la lecture mobilise des cycles CPU aux dépends de la lecture.
Appliquez certains effets audio en différé		Si vous utilisez des effets en temps réel dont vous êtes satisfait, pourquoi ne pas les appliquer en différé avec la commande <b>Traitements - Appliquer les effets audio</b> . Retirez ensuite ces effets en temps réel afin de libérer de la puissance CPU.
Archivez les pistes audio non utilisées		Mêmes mutées, les pistes audio continuent de solliciter votre processeur. Pour le soulager (en libérant des ressources système) et gérer davantage de données audio, archivez toutes les pistes audio inutilisées. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section <a href="#">Archiver ou désarchiver des pistes</a> .

Mixage final et figé de vos pistes audio/synthé		Si votre projet contient de nombreuses pistes audio/synthé ou beaucoup d'effets en temps réel, vous pouvez utiliser la commande <b>Edition - Convertir sur pistes</b> ou la commande <b>Piste - Figé - Figé la piste</b> afin de regrouper ces différents contenus sur une ou plusieurs pistes audio ne comportant pas d'effet.
Modifiez la Taille des tampons E/S dans l'onglet Avancé de la boîte de dialogue Options audio		Le paramètre par défaut est 64 Ko. Mais il se peut que le système fonctionne mieux avec des valeurs de 128, 32 ou 16. Si le problème persiste, essayez les valeurs 256 ou 512 ou employez une autre solution.
Défragmentez votre disque dur		Si le disque dur est fragmenté, la lecture audio sera ralentie. Corrigez le problème au moyen du Défragmenteur de disque.
Désactivez le dithering sous l'onglet Avancé de la boîte de dialogue Options Audio (sélectionnez Aucun dans le champ Dithering).		Le Dithering améliore le mixage de manière subtile, mais la plupart des gens ne le distingue pas. Activez-le pour le mastering.
Activez le cache de lecture et d'écriture		Par défaut, SONAR ignore tous les caches de disque afin d'obtenir de meilleures performances audio. Si votre ordinateur est équipé d'un contrôleur de disque IDE plutôt ancien ou d'un contrôleur de disque n'utilisant pas les transferts DMA, l'activation du cache peut améliorer les performances audio de SONAR. <b>Remarque :</b> Vous devez redémarrer SONAR pour que les modifications apportées à ces paramètres prennent effet. Sélectionnez la commande <b>Options - Audio</b> , puis modifiez les paramètres Activer le cache de lecture et Activer le cache d'écriture sous l'onglet Avancé.
Désactivez l'affichage du contenu des clips		L'affichage du contenu des clips audio dans le panneau Clips

		consomme des ressources système. Si vous êtes équipé d'une machine lente, vous pouvez désactiver cet affichage. Pour cela, faites un clic droit dans le panneau Clips, choisissez <b>Options d'affichage</b> et décochez l'option Afficher le contenu des clips.
--	--	--

## Fichiers audio numériques et stockage

L'audio numérique nécessite un espace disque important. Le tableau ci-dessous indique en méga-octets l'espace disque nécessaire pour stocker une minute d'audio numérique en mono et en stéréo, à différentes fréquences d'échantillonnage :

Fréquence d'échantillonnage		16 bits		24 bits
<b>11 kHz Mono</b>		1,3 Mo par minute		1,9 Mo par minute
<b>11 kHz Stéréo</b>		2,5 Mo par minute		3,8 Mo par minute
<b>22 kHz Mono</b>		2,8 Mo par minute		3,8 Mo par minute
<b>22 kHz Stéréo</b>		5,0 Mo par minute		7,6 Mo par minute
<b>44,1 kHz Mono</b>		5,0 Mo par minute		7,6 Mo par minute
<b>44,1 kHz Stéréo</b>		10,1 Mo par minute		15,1 Mo par minute
<b>48 kHz Mono</b>		5,5 Mo par minute		7,6 Mo par minute
<b>48 kHz Stéréo</b>		11,0 Mo par minute		16,5 Mo par minute
<b>96 kHz Mono</b>		11,2 Mo par minute		16,5 Mo par minute
<b>96 kHz Stéréo</b>		22,0 Mo par minute		33,0 Mo par minute

Pour de plus amples informations, consultez [Décrochages et autres problèmes audio](#) dans l'aide en ligne. Consultez :

[Latence de mixage](#)

[Tampons de file d'attente](#)

[Barre d'état/vumètre CPU/vumètre Disque](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Latence de mixage

---

Dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Options audio de SONAR, vous trouverez un curseur permettant de définir la latence de mixage. La latence de mixage correspond à la durée nécessaire à SONAR pour charger un tampon entier de données audio pour la lecture. Plus la latence est faible, plus le temps de traitement augmente car les tampons doivent être rechargés souvent. Vous risquez de devoir **augmenter**

la latence de mixage à l'aide du curseur correspondant dans les cas suivants :

- Vous entendez des décrochages quand vous employez de nombreux effets en temps réel. Vérifiez si le vumètre CPU atteint des valeurs élevées ; essayez d'augmenter la latence.
- Votre carte son ne fonctionne pas correctement avec une latence faible. Toutes les cartes son ne fournissent pas de résultats satisfaisants lorsqu'elles sont réglées sur les valeurs de latence plus faibles. Même si le vumètre CPU et le témoin de décrochage n'indiquent aucun problème sous SONAR, il se peut que vous remarquiez des décrochages dans le signal audio. Le cas échéant, augmentez la latence de mixage.

Les cartes son diffèrent par leur précision temporelle, par la taille des tampons audio nécessaires et sous bien d'autres aspects encore. SONAR est doté d'un utilitaire appelé Analyseur Wave qui détecte automatiquement le type de carte son installée et configure votre matériel pour des performances optimales. Si votre carte son est d'un modèle connu, vous n'aurez sans doute pas besoin de modifier profondément vos paramètres audio pour utiliser SONAR. Toutefois, si vous rencontrez des problèmes de synchronisation entre vos données MIDI et audio numériques (quand vous utilisez plusieurs fréquences d'échantillonnage et plusieurs résolutions par exemple) ou si vous désirez essayer plusieurs latences de mixage, vous devrez optimiser vous-même votre configuration.

Consultez :

[L'Analyseur Wave](#)

[Barre d'état/vumètre CPU/vumètre Disque](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Pilotes ASIO

---

SONAR supporte les pilotes ASIO. Vous êtes limité à une seule carte son quand vous utilisez un pilote ASIO.

## Utiliser un pilote ASIO

Pour permettre à SONAR d'utiliser un pilote ASIO, procédez ainsi.

1. Sélectionnez **Options - Audio** pour ouvrir la boîte de dialogue Options audio.
  2. Dans la boîte de dialogue Options audio, cliquez sur l'onglet Avancé.
  3. Dans la section Lecture et Enregistrement, sélectionnez ASIO dans le menu déroulant Mode pilote.
  4. Redémarrez SONAR.
- 

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Tampons de file d'attente

---

Sous l'onglet Général de la boîte de dialogue Options audio de SONAR, vous pouvez définir le nombre de tampons présents dans la file. Plus le nombre de tampons est important, plus il faut du temps pour les remplir et plus la latence augmente. Inversement, plus le nombre de tampons est faible, plus le temps de latence est réduit, mais les risques de décrochage augmentent proportionnellement. Les paramètres par défaut est 2. Pour de plus amples informations, consultez : [Latence de mixage](#) et [Décrochages et autres problèmes audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Barre d'état/vumètre CPU/vumètre Disque

SONAR possède différents outils destinés à identifier et corriger les problèmes audio : le vumètre CPU, le vumètre Disque et le témoin de décrochage en sont les principaux. Ces outils sont tous accessibles à partir de la barre d'état située au bas de l'écran. Cette barre d'état contient également un témoin vous renseignant sur l'espace disque disponible. Si la barre d'état n'est pas visible, allez au menu **Options - Global**, sélectionnez l'onglet **Général** et choisissez l'option **Afficher la barre d'état**

. La barre d'état contient les champs suivants, de gauche à droite :

- Emplacement du curseur--Le champ le plus à gauche dans la barre d'état indique l'emplacement de votre curseur.
- Activité audio -- Quand le bouton Moteur audio  de la barre de transport est enclenché, le témoin Activité audio s'allume.
- Témoin de décrochage -- Le témoin de décrochage se trouve dans le même champ que le témoin Activité audio. Le mot Décrochage s'affiche quand le projet nécessite davantage de ressources système que le processeur, la mémoire et le disque ne peuvent en fournir.
- Mute -- Lorsqu'une piste est mutée, le témoin Mute s'allume. Il suffit de cliquer sur ce témoin pour démuter toutes les pistes mutées.
- Solo -- Lorsqu'une piste est lue en solo, le témoin Solo s'allume. Il suffit de cliquer sur ce témoin pour faire sortir du mode solo toutes les pistes qui utilisent ce mode.
- Armer -- Le témoin rouge Armé s'allume lorsqu'une piste est armée en enregistrement audio ou MIDI. Ce témoin se trouve dans le même champ que le témoin rouge Aut. Il suffit de cliquer sur le témoin Armé pour désarmer toutes les pistes armées.
- AUTO -- Le témoin rouge Aut s'allume dès qu'une commande est armée pour l'enregistrement d'une automation. Ce témoin se trouve dans le même champ que le témoin rouge Armé. Il suffit de cliquer sur le témoin Aut pour désarmer toutes les pistes armées.
- Fréquence d'échantillonnage et résolution d'enregistrement -- Ce champ vous indique la fréquence d'échantillonnage du projet et la résolution d'enregistrement définie
- Espace disque -- Ce champ vous indique (en mégaoctets) l'espace disponible sur le disque dans lequel se trouve le dossier des données wave. L'espace libre est également exprimé en pourcentage de l'espace disque total.
- Vumètre CPU -- Ce vumètre vous indique la durée nécessaire au chargement complet d'un tampon audio sous forme de pourcentage par rapport à la durée maximale disponible pour traiter les données et assurer une lecture sans interruption. Comme ce témoin bénéficie d'une certaine tolérance, il peut très bien dépasser les 100 % dans certains cas (davantage en enregistrement qu'en lecture). Lorsque ce témoin dépasse 100 %, il affiche le mot « Saturation ».
- Vumètre Disque -- Ce vumètre indique la durée nécessaire à SONAR pour prendre en charge les fonctions d'accès au disque dur (entrée/sortie). C'est la taille des tampons d'E/S (indiquée sous l'onglet Avancé de la boîte de dialogue Options audio) qui détermine le temps alloué aux opérations du disque et le bon déroulement de la lecture. Lorsque SONAR accède au disque, le vumètre Disque grimpe et indique en pourcentage la durée nécessaire à SONAR pour effectuer un cycle d'entrée/sortie disque.

**Remarque :** Si vous rencontrez des décrochages ou si les vumètres CPU ou Disque indiquent des valeurs élevées, vous pouvez améliorer vos performances audio par certains moyens. Pour plus de détails, consultez [Décrochages et autres problèmes audio](#)

Consultez également :

[Barre d'état/vumètre CPU/vumètre Disque](#)



# Conseils en mode 24 bits

---

Voici quelques conseils relatifs à l'enregistrement et/ou à la lecture en 24 bits :

- Essayez la lecture en 24 bits même si votre carte son ne supporte que 20 ou 18 bits :

Après avoir établi les paramètres par défaut des nouveaux fichiers, vous devez spécifier la résolution de lecture qu'utilisera votre carte son. Dans la boîte de dialogue Options audio, paramétrez la Résolution des pilotes audio sur la valeur de votre choix. Même si la résolution maximale de votre carte son est de 18 ou 20 bits, essayez d'abord la valeur 24. Si vous recevez un message d'erreur, sélectionnez 20. Si un autre message d'erreur s'affiche, essayez 18. En bref, il s'agit de sélectionner la résolution la plus haute, puis de la faire diminuer progressivement, jusqu'à ce que SONAR parvienne à faire fonctionner votre carte son à une résolution supérieure à 16 bits. (Si la résolution maximale de votre carte son est de 20 bits et que vous définissez une Résolution de pilote audio de 24 bits, tel qu'indiqué plus haut, votre carte son continuera à traiter les données audio comme des échantillons de 20 bits. En revanche, la valeur de chaque échantillon recevra automatiquement plusieurs 0 supplémentaires afin d'aboutir à un échantillon de 24 bits. Celui-ci sera alors enregistré à une résolution de 24 bits dans votre fichier de projet.)

- Pour certaines cartes son 24 bits, vous devrez configurer l'ordre dans lequel les données seront transmises.

Si nécessaire, cliquez sur l'onglet Avancé dans la boîte de dialogue Options audio. Sous l'option Traiter les flux >16 bits comme, sélectionnez l'un des paramètres suivants :

- 3 octets
- 4 octets, justification à droite
- 4 octets, justification à gauche
- 32 bits PCM, justification à droite
- 32 bits PCM, justification à gauche

Ces paramètres régissent le transfert des échantillons audio 24 bits entre la carte son et le logiciel SONAR, ainsi que l'efficacité de ce transfert. Si vous paramétrez correctement votre carte son, vous en tirerez les meilleures performances en travaillant à 24 bits. Si vous n'êtes pas certain que votre carte doive utiliser ces paramètres, consultez la documentation qui l'accompagne. Consultez également la page <http://www.cakewalk.com/Support/Docs/SoundcardTips.html>. Vous y trouverez peut-être de plus amples informations concernant la configuration de votre carte son dans Cakewalk. En cas de doute, n'activez pas ces paramètres. (Ils ne sont efficaces que si votre carte son fonctionne à >16 bits par échantillon. Vous pouvez les ignorer si vous travaillez à une résolution de 16 bits.)

- Travailler en 24 bits et/ou à une fréquence d'échantillonnage élevée a cependant un prix :

L'audio 24 bits peut améliorer la qualité sonore de vos enregistrements mais elle comporte également des inconvénients de taille à ne pas oublier. Les projets enregistrés à une résolution de 24 bits nécessitent 50 % d'espace supplémentaire sur le disque que ceux enregistrés en 16 bits. Si votre projet comporte un grand nombre de pistes audio (sans oublier que les pistes stéréo nécessitent deux fois plus de données que les pistes mono), son fichier de projet risque de devenir très volumineux et d'occuper un large espace sur votre disque dur. Notez également que l'enregistrement, la lecture et le traitement de données en 24 bits consomment plus de ressources CPU qu'en 16 bits. Ceci signifie que pour une configuration informatique donnée, vous pourrez enregistrer/lire/traiter simultanément un nombre de pistes plus réduit et utiliser moins d'effets en temps réel dans un projet 24 bits que dans un projet 16 bits. Cette remarque vaut également pour les fréquences d'échantillonnage élevées (ex : un projet en 24 bits/96 kHz nécessite bien davantage de ressources informatiques qu'un projet 16 bits/44,1 kHz). Selon la taille de votre projet et la configuration de votre ordinateur (processeur, mémoire vive, disque dur), vous devrez peut-être renoncer à travailler à une résolution/fréquence d'échantillonnage élevée.

Certains plug-ins ne fonctionnent pas correctement à une fréquence d'échantillonnage de 96 kHz.

En utilisant une résolution audio de 24 bits, il se peut que les performances de certains plug-ins soient meilleures. En revanche, en augmentant la fréquence d'échantillonnage à 96 kHz, vous ne changerez pas

grand chose et vos plug-ins risquent d'avoir des effets indésirables. En vous configurant à 24 bits et 44,1 kHz, vous pourrez laisser d'importantes performances à vos plug-ins, sans risquer les problèmes rencontrés avec certains plug-ins en 96 kHz.

Notez également que vos différents projets audio ne pourront pas tous bénéficier d'une résolution/fréquence d'échantillonnage élevée. La plupart des ingénieurs du son vous diront que l'audio 24 bits à une fréquence d'échantillonnage élevée est surtout recommandé pour les instruments acoustiques naturels et/ou les voix enregistrées avec des microphones de très haute qualité. La qualité des enregistrements en 24 bits et à fréquence d'échantillonnage élevée se ressent moins quand on travaille avec des outils synthétiques ou un son très compressé, ce qui est souvent le cas dans la musique actuellement. À vous donc de décider si les avantages de l'audio haute capacité justifient les contraintes imposées à votre ordinateur. **Remarque**

: Les CD audio Red Book ont toujours une résolution de 16 bits (fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz) ; pour graver un CD, vous devrez donc effectuer un mixage à 16 bits.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Décrochages et autres problèmes audio

---

Si votre application SONAR cesse subitement de restituer les données audio en cours d'enregistrement ou de lecture, vous venez très certainement de vous heurter à un problème de « décrochage ». Il se peut également que vous rencontriez un phénomène de répétition rappelant les disques rayés (une petite section de la piste audio se répète une ou deux fois puis la lecture reprend normalement). La lecture audio peut encore être soumise à des bruits parasites (une légère interruption ou un bruit métallique avant la reprise de la lecture). Les décrochages se produisent notamment quand vous travaillez exclusivement en MIDI (ex : votre projet e contient pas de données audio) mais il s'agit d'un autre type de problème dont il ne sera pas question ici.

Tous ces problèmes audio sont dus à un défaut dans l'échange des informations audio avec votre carte son. Pendant l'enregistrement, la carte son envoie des données audio entrantes au pilote de la carte son, lequel renvoie ces données audio à SONAR qui les enregistre sur le disque dur. Pendant la lecture, SONAR lit les données audio en provenance du disque dur et les envoie au pilote de la carte son, lequel les transmet à la carte son qui restitue un signal sonore en sortie. Si ces opérations ne s'effectuent pas assez rapidement ou si la communication entre SONAR et le pilote de la carte son est interrompue de quelque façon que ce soit, l'enregistrement et/ou la lecture en seront affectés.

## Causes et solutions

L'origine exacte de votre problème audio dépend de la configuration de votre ordinateur et/ou du contenu du fichier de projet sur lequel vous travaillez. La plupart des problèmes audio sont causés par l'un des facteurs décrits ci-dessous. Lisez chacune des rubriques suivantes dans l'ordre et suivez les recommandations fournies :

[Le processeur est interrompu par des activités dites « d'arrière-plan » n'ayant aucun rapport avec le traitement audio](#)

[Cakewalk ne reconnaît pas correctement votre carte son.](#)

[Il est possible que la Taille des tampons E/S ne soit pas adaptée à votre disque dur](#)

[Il est possible que la latence de mixage soit trop basse](#)

[Il est possible que votre disque dur soit trop fragmenté](#)

[Il se peut que votre fichier de projet soit trop fragmenté](#)

[Le pilote de votre carte son n'est peut-être pas à jour](#)

[Il y a peut-être conflit avec votre carte vidéo ou une autre carte de streaming multimédia](#)

[Votre carte son entre peut-être en conflit avec un autre périphérique de votre ordinateur](#)

[Il se peut que votre projet soit tout simplement trop « complexe » pour votre ordinateur](#)

[Mettez votre matériel informatique à niveau : davantage de mémoire vive, un processeur et un disque dur plus rapides.](#)

## **Le processeur est interrompu par des activités dites « d'arrière-plan » n'ayant aucun rapport avec le traitement audio**

Cessez toutes ces activités afin de permettre au processeur de traiter les données audio sans interruption.

- Désactivez l'option de recherche rapide de Microsoft Office si elle est active sur votre système.
- N'utilisez aucune des tâches programmées en arrière-plan (ex : les tâches intégrées au package Windows Plus ou celles que vous avez programmées vous-même à l'aide de l'utilitaire Planificateur de tâches Windows).
- Quittez toutes les applications de communication ou de réseau actives sur votre ordinateur. Par exemple, ne lancez pas de logiciels de messagerie électronique (Microsoft Outlook ou autre), de navigateurs Web ou de logiciels clients AOL pendant que SONAR est en cours de fonctionnement. Ces programmes envoient et reçoivent des paquets d'informations via un modem

ou une connexion réseau ; lorsque l'un de ces logiciels reçoit ou envoie un paquet d'informations, votre processeur risque de s'occuper des données du modem ou du réseau au dépend de SONAR. Cette interruption peut affecter le traitement de données audio, occasionnant ainsi un décrochage ou des parasites. Si possible, déconnectez votre ordinateur du réseau local et/ou des télécommunications commutées pendant la durée de l'enregistrement ou la lecture de données audio dans SONAR.

- Désactivez votre économiseur d'écran (s'il est activé).
- Désactivez l'option Notification automatique de votre lecteur CD-ROM. Si elle est activée, l'introduction d'un CD-ROM peut interrompre le traitement audio.

Pour la désactiver, ouvrez l'applet du système dans le panneau de commande, cliquez sur l'onglet Gestionnaire de périphériques, développez la liste CD-ROM, double-cliquez sur le lecteur CD-ROM, cliquez sur l'onglet Paramètres, puis décochez l'option Notification d'insertion automatique.

- Désactivez tous les programmes de détection de virus pouvant fonctionner en arrière-plan. Pour connaître les programmes en cours d'exécution, appuyez simultanément sur les touches Ctrl-Alt-Suppr pour afficher le gestionnaire des tâches de Windows ; si un logiciel antivirus figure dans la liste des tâches en cours d'exécution, sélectionnez ce programme et cliquez sur Fin de tâche.
- Si l'option Enregistrement automatique de SONAR est activée, désactivez-la.
- Supprimez tous les programmes du dossier Démarrer Windows (\Windows\Menu Démarrer\Programmes\Démarrage).

### **Cakewalk ne reconnaît pas correctement votre carte son.**

Exécutez à nouveau l'Analyseur Wave de SONAR, celui-ci tentera d'analyser à nouveau votre carte son afin d'établir des paramètres adaptés à celle-ci :

- Sélectionnez **Options - Audio**, puis cliquez sur l'onglet Général. Cliquez sur le bouton Analyseur Wave situé au bas de la boîte de dialogue.
- Si l'Analyseur Wave vous permet d'utiliser les « paramètres par défaut » de votre carte son, acceptez-les, fermez la boîte de dialogue **Options - Audio** et testez la lecture/l'enregistrement audio.
- Si des problèmes persistent, exécutez à nouveau l'analyseur Wave, mais cette fois n'acceptez pas les valeurs par défaut.
- Si vous refusez les paramètres par défaut (ou si l'analyseur Wave ne parvient pas à les trouver pour votre carte son), l'Analyseur Wave analysera les capacités de votre carte son en effectuant des tests, puis il définira automatiquement des paramètres appropriés en fonction des résultats de ces tests.
- Si votre carte son figure dans la liste fournie à la page <http://www.cakewalk.com/Support/Docs/Soundcardtips.html>, consultez et appliquez les instructions indiquées pour votre carte.
- Testez à nouveau l'enregistrement/la lecture des données audio. Si des problèmes persistent, passez à l'étape suivante.

### **Il est possible que la Taille des tampons E/S ne soit pas adaptée à votre disque dur**

Peut-être SONAR lit-il ou inscrit-il des données audio par paquets trop importants ou trop petits pour votre disque dur.

Sélectionnez **Options - Audio**

, cliquez sur l'onglet Avancé et essayez plusieurs valeurs dans le champ Taille des tampons E/S, jusqu'à trouver une valeur adaptée à votre disque dur :

- La valeur par défaut est 64. Essayez de réduire cette valeur à 32 puis à 16. À chaque changement, fermez la boîte de dialogue (cliquez sur « OK ») et testez à nouveau les capacités

d'enregistrement et de lecture de votre projet.

- Si des problèmes persistent, essayez d'augmenter cette valeur à 128 puis à 256 et à 512. Une fois de plus, fermez la boîte de dialogue et vérifiez votre projet après chaque changement.
- Si votre ordinateur ou votre disque dur est plus ancien et plus lent, essayez d'augmenter la taille des tampons. Il est déconseillé de la réduire sur le matériel plus lent. Cependant, l'augmentation de ce paramètre sollicite davantage la mémoire vive de votre ordinateur. Si votre ordinateur ne dispose que de peu de mémoire vive, vous n'arrangerez rien en augmentant la taille des tampons.

Si des problèmes persistent, réinitialisez ce paramètre et passez à l'étape suivante.

## **Il est possible que la latence de mixage soit trop basse**

SONAR échange des données audio avec votre carte son avec un très léger retard (de sorte que tous les réglages que vous effectuez en temps réel prennent effet rapidement). Si la latence est trop basse, il se peut que le pilote de la carte son ait des difficultés à suivre SONAR et occasionne une perturbation du signal audio.

Essayez d'augmenter les paramètres de latence :

- Sélectionnez **Options - Audio**, puis cliquez sur l'onglet Général. Déplacez petit à petit le curseur Taille des tampons de la Latence de mixage vers la droite, jusqu'à ce que la valeur indiquée à droite du curseur augmente ; fermez la boîte de dialogue (cliquez sur « OK ») et testez votre projet après chaque changement.
- Si des problèmes persistent, ramenez le curseur à sa position d'origine et essayez d'augmenter la valeur du champ Tampons dans la file de lecture. (Cette valeur est paramétrée sur 4 ; essayez de l'augmenter à 5, 6, 7 ou 8). Fermez la boîte de dialogue (cliquez sur « OK ») et testez votre projet après chaque modification.
- La latence efficace totale figure sous le curseur ; on l'obtient en multipliant le temps de latence par tampon (en ms) par le nombre de tampons dans la file de lecture.
- Si des problèmes persistent, cliquez sur l'onglet Avancé dans cette boîte de dialogue, puis désactivez l'option Accélérateur WavePipe. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue et testez à nouveau votre projet.
- Si des problèmes persistent, réactivez l'option Accélérateur WavePipe et passez à l'étape suivante.

## **Il est possible que votre disque dur soit trop fragmenté**

Les données audio seront plus efficacement traitées si vous les rangez dans des emplacements physiques consécutifs sur votre disque dur. Au fil du temps, les paquets s'éparpillent sur votre disque dur et SONAR met de plus en plus longtemps à y accéder. La longueur de ce temps d'accès risque d'affecter l'enregistrement et/ou la lecture de vos données audio.

Essayez de défragmenter le disque dur :

- Veillez à ce que SONAR et le dossier des données wave ne soient pas installés sur un disque dur compressé.
- Défragmentez votre disque dur. Si vous disposez de plusieurs disques durs sur votre ordinateur, identifiez le disque qui contient le Dossier des données de SONAR (il s'agit de l'emplacement où sont stockés les clips audio de vos projets.) Pour défragmenter votre disque dur, quittez tout d'abord SONAR. Sélectionnez ensuite **Démarrer - Programmes - Accessoires - Outils système -Défragmenteur de disque**. Nous vous recommandons de sauvegarder le contenu de votre disque dur avant de le défragmenter.

## **Il se peut que votre fichier de projet soit trop fragmenté**

Les données audio seront plus efficacement traitées si vous les rangez dans des emplacements physiques consécutifs sur votre disque dur. En conditions normales d'utilisation, SONAR engendre une fragmentation des données audio. Les données des projets s'enregistrent par paquets à divers

emplacements de votre disque dur. L'accès à ces paquets disséminés demande davantage de temps et peut de ce fait occasionner des décrochages.

Essayez de défragmenter votre fichier de projet :

1. Ouvrez le fichier de projet présentant des problèmes audio.
2. Enregistrez-le en tant que fichier bundle Cakewalk (.cwb) en sélectionnant Enregistrer sous dans le menu Fichier. Sélectionnez ensuite Bundle Cakewalk dans la liste déroulante Format d'enregistrement, puis cliquez sur le bouton Enregistrer.
3. Fermez le projet.
4. Ouvrez le fichiers bundle Cakewalk que vous venez de fermer.

L'enregistrement puis la réouverture du fichiers bundle défragmente automatiquement les données audio utilisées par le projet, réduisant ainsi les risques de décrochage ou autres.

Lorsque vous êtes prêt à réenregistrer le fichier, vous pouvez l'enregistrer comme un fichier normal (.cwp). Il est moins long d'enregistrer et de rouvrir des fichiers .

cwp que d'enregistrer et de rouvrir des fichiers bundle.

## **Le pilote de votre carte son n'est peut-être pas à jour**

Procurez-vous un nouveau pilote de carte son (si disponible) et installez-le :

- Consultez le site web du fabricant de votre carte son (ou contactez son service client) pour vous renseigner sur la disponibilité d'une version ultérieure de ce pilote. S'il existe une nouvelle version, procurez-vous la et installez-la sur votre ordinateur en suivant les instructions fournies. Une fois le nouveau pilote installé, redémarrez votre ordinateur, puis supprimez le fichier cw9audx.ini du dossier SONAR. Lancez SONAR et laissez-le analyser à nouveau votre matériel audio. Ceci fait, testez à nouveau vos performances d'enregistrement/lecture audio.
- Si des problèmes persistent, passez à l'étape suivante.

## **Il y a peut-être conflit avec votre carte vidéo ou une autre carte de streaming multimédia**

Certains pilotes vidéo contiennent des bogues qui peuvent entrer en conflit avec SONAR. Il arrive parfois que le pilote « s'approprie » de la puissance CPU aux dépens de SONAR (dans le but de rendre leurs cartes plus rapides, certains fabricants de cartes vidéo conçoivent des pilotes qui monopolisent le bus pendant des intervalles assez longs. Ceci peut affecter la transmission des données audio entre SONAR et le pilote de votre carte son.)

Essayez d'éliminer les conflits avec la carte vidéo en procédant comme indiqué :

- Essayez de désactiver l'« accélération du matériel » de votre carte vidéo (si disponible). Il est possible que l'affichage à l'écran en pâtisse, mais vous améliorerez ainsi le flux des données audio transmises à votre carte son et réduirez les risques de décrochage.

Pour désactiver l'accélération du matériel sur votre carte graphique : Ouvrez le Panneau de configuration (**Démarrer - Paramètres - Panneau de configuration**). Double-cliquez sur l'icône Affichage.

Sélectionnez l'onglet Paramètres. Cliquez sur le bouton Avancé. Cliquez sur l'onglet Performances.

Déplacez le curseur d'accélération matérielle d'un cran à la fois vers Aucune et testez vos performances d'enregistrement/lecture après chaque réglage. Si des problèmes persistent, laissez le curseur sur « aucune » et passez à l'étape suivante.

- Essayez d'utiliser le pilote Windows adapté à votre carte son (au lieu d'utiliser le pilote fourni par le fabricant).
- Essayez d'utiliser les pilotes VGA/SVGA standard fournis avec Windows (au lieu des pilotes fournis par le fabricant).
- Consultez le site web du fabricant de votre carte vidéo afin de trouver un pilote plus récent. Si un pilote plus récent est disponible, téléchargez-le et installez-le sur votre ordinateur en suivant les instructions fournies par le fabricant.
  - Si vous possédez une carte STB Velocity 128 et que cette carte a été configurée et vendue



avec un nouveau PC, vérifiez sur le site du fabricant du PC (plutôt que sur le site STB) s'il offre une mise à jour du pilote de votre carte STB. Les fabricants de PC personnalisent souvent les pilotes selon leurs besoins spécifiques. Vous devez utiliser des pilotes mis à jour.

- Essayer de réduire le nombre de couleurs utilisées par votre carte vidéo. Quand vos paramètres d'affichage des couleurs sont réglés sur 16, 24 ou 32 bits, il est possible que vos performances audio en temps réel en soit affectées ; l'utilisation d'un nombre moins important de couleurs permet à votre ordinateur de consacrer davantage de temps de traitement aux données audio et MIDI.

Vous pouvez définir les paramètres de couleur en faisant un clic droit sur votre bureau Windows, puis en cliquant sur Propriétés. Sélectionnez l'onglet Paramètres et choisissez une entrée appropriée dans la liste Couleurs. Essayez également de réduire la résolution d'affichage. Testez à nouveau vos performances d'enregistrement/lecture suite à ces changements.

- Si vous disposez de l'une des cartes vidéo suivantes, les paramètres de fichiers .INI suivants indiqués ci-dessous pour chaque carte permettent de réduire les problèmes de contention de bus PCI. N'oubliez pas de consulter la page <http://www.cakewalk.com/Support/Docs/VideocardTips.html> pour plus d'informations sur ces cartes vidéo particulières et les autres cartes vidéo disponibles dans le commerce.
  - Si vous disposez d'une carte Hercules Dynamite 128 :
- Ouvrez le fichier SYSTEM.INI dans le bloc-notes (ou un autre éditeur de texte). Dans la section [Hercules], vérifiez que la ligne suivante est bien présente : Optimization=1 (0 est la valeur par défaut ; si nécessaire, paramétrez cette valeur sur 1 et enregistrez le fichier.) Relancez Windows.
  - Si vous disposez d'une carte Matrox Millenium :
- Ouvrez le fichier SYSTEM.INI dans le bloc-notes (ou un autre éditeur de texte). Dans la section [mga.driv], ajoutez la ligne suivante : Pcchipset=1 Modifiez le fichier si nécessaire et enregistrez-le. Relancez Windows. Si vous disposez d'une carte vidéo Matrox ancien modèle, désactivez l'option Utiliser l'accélération PowerGDI. (**Démarrer - Paramètres - Panneau de configuration - Affichage - Paramètres MGA - Avancé - Performances**) Si vous disposez d'une carte vidéo Matrox modèle récent, activez l'option Utiliser le contrôle des bus et désactivez l'option Utiliser les nouveaux essais automatiques du bus PCI. (**Démarrer - Paramètres - Panneau de configuration - Paramètre - bouton PowerDesk**)
  - Si vous disposez d'une carte basée sur le jeu de puces S3 (S3, Inc. fournit des puces graphiques pour d'autres fabricants ; consultez le site web de votre fabricant de carte pour savoir si votre carte est basée sur S3) :
- Ouvrez le fichier SYSTEM.INI dans le bloc-notes (ou un autre éditeur de texte). Dans la section [display], assurez-vous que la ligne suivante est présente : BusThrottle=1 Modifiez le fichier si nécessaire et enregistrez-le. Relancez Windows.
- Si des problèmes persistent, passez à l'étape suivante.

## **Votre carte son entre peut-être en conflit avec un autre périphérique de votre ordinateur**

Essayez de résoudre ce conflit de la façon suivante :

- Assurez-vous que votre carte son ne partage pas d'IRQ avec un autre périphérique. Certains fabricants ont beau affirmer que leurs cartes son fonctionnent correctement sur un IRQ partagé, c'est rarement le cas et il est préférable d'éviter un tel partage. Pour ce faire, faites un clic droit sur Poste de travail et choisissez Propriétés dans le menu contextuel. Dans la boîte de dialogue Propriétés du système, cliquez sur l'onglet Gestionnaire de périphériques puis double-cliquez sur l'icône Ordinateur en haut de la liste. Ceci vous permet de visualiser tous les dispositifs de votre système ainsi que tous les IRQ utilisés. Naviguez dans la liste jusqu'à votre carte son. Vérifiez le réglage de l'IRQ à gauche de l'icône. Si d'autres périphériques (comme une carte vidéo) sont assignés au même IRQ, essayez de déplacer votre carte son à un autre emplacement de votre

ordinateur. Notez que les entrées mentionnant telles que « Support IRQ pour répartition PCI » n'indiquent pas de conflits de périphériques et peuvent donc être ignorées.

- Sélectionnez **Options - Audio**, cliquez sur l'onglet Périphériques et assurez-vous que seuls les périphériques d'entrée et de sortie de votre carte son sont sélectionnés dans les deux menus. (Si vous avez installé plusieurs cartes son sur votre système, tâchez de n'en utiliser qu'une et de désélectionner les autres. Si vous parvenez à enregistrer/lire correctement vos données audio à l'aide d'une seule carte son, mais que vous rencontrez des problèmes quand vous utilisez deux cartes son en même temps, c'est peut-être que vos deux cartes sont entrent en conflit. Dans ce cas, contactez le service d'assistance technique de Cakewalk.)
- Si les problèmes persistent, il est possible qu'un autre périphérique multimédia (tel qu'une carte son intégrée ou un modem vocal) présent sur votre système soit également en conflit avec votre carte son. Pour déterminer si ce périphérique est à l'origine de vos problèmes, vous devrez le désactiver provisoirement. Notez que ceci peut nuire au bon fonctionnement des programmes qui dépendent de ce périphérique.

Pour désactiver ce périphérique sous Windows, ouvrez le Panneau de configuration et double-cliquez sur l'icône Multimédia. Cliquez sur l'onglet Avancé, puis sur le signe plus situé à côté de Périphériques audio. Double-cliquez sur l'un des périphériques audio (AUTRE que votre carte son principale) et sélectionnez « Ne pas utiliser les fonctionnalités audio sur ce périphérique ». Cliquez sur OK et répétez cette opération pour tous les périphériques audio autres que votre carte son principale, y compris pour les modems vocaux, les « périphériques audio virtuels » ou les « périphériques compatibles avec les jeux ». Quand il ne reste que votre carte son principale, cliquez sur OK et redémarrez l'ordinateur. Après avoir relancé l'ordinateur, supprimez le fichier « cw9audx.ini » de votre dossier Cakewalk. Une fois ces fichiers supprimés, lancez Cakewalk et laissez-le analyser votre matériel audio. Quand cette opération est terminée, essayez de lire à nouveau vos données audio.

- Si des problèmes persistent, essayez de désélectionner les périphériques MIDI utilisés. Dans SONAR, cliquez sur **Options - Périphériques MIDI** et désélectionnez tous les périphériques MIDI des listes d'entrées et de sorties. Quand SONAR vous y invite, sélectionnez Continuer sans entrée MIDI et Continuer sans sortie MIDI, puis testez à nouveau vos performances d'enregistrement/lecture audio.
- Si des problèmes persistent, resélectionnez vos périphériques audio et MIDI et passez à l'étape suivante.

## Il se peut que votre projet soit tout simplement trop « complexe » pour votre ordinateur

Il se peut que votre ordinateur dispose d'une puissance de traitement insuffisante pour gérer toutes les pistes, tous les clips et tous les effets en temps réel de votre projet. Vous avez alors le choix entre mettre à niveau votre matériel informatique (voir plus bas) ou simplifier le contenu de votre projet, de sorte qu'il nécessite une puissance de traitement moins importante.

Si possible, essayez de réduire la complexité de votre projet par l'un des moyens suivants :

- Réduisez le nombre d'effets en temps réel utilisés dans votre projet. Plutôt que de générer des effets en temps réel (non destructifs) durant la lecture, pourquoi ne pas les appliquer en différé (de façon destructive) avant de commencer la lecture ?
- Réduisez le nombre de pistes lues simultanément. Essayez de pré-mixer plusieurs pistes audio sur une seule piste (commande **Edition - Convertir sur pistes**), puis d'archiver les différentes pistes qui ont été combinées dans le pré-mixage. (Les pistes archivées n'utilisent pas de ressources CPU durant la lecture, ce qui en laisse une quantité suffisante pour la lecture des pistes non archivées.)
- Si possible, enregistrez vos données audio à l'aide d'une source mono plutôt que stéréo. Les clips mono demandent moins de puissance que les clips stéréo.
- Évitez d'utiliser des clips audio superposés. Si possible, combinez/transformez les clips

- superposés en un clip unique afin d'économiser de la puissance.
- Réduisez le volume des données de contrôleur MIDI et le nombre de messages SysEx dans vos pistes.
- Si vous ne pouvez pas simplifier votre projet ou si des problèmes persistent, passez à l'étape suivante.

## **Mettez votre matériel informatique à niveau : davantage de mémoire vive, un processeur et un disque dur plus rapides.**

Si votre projet utilise de nombreux effets en temps réel (plug-ins), pensez à vous équiper d'un processeur plus rapide. Si votre objectif premier est la lecture ou l'enregistrement d'un grand nombre de pistes, un processeur plus rapide pourra vous être utile, mais une mémoire vive plus importante, un disque dur plus rapide et/ou un contrôleur de disque dur amélioré le seront davantage.

### **Vous trouverez ci-dessous quelques conseils sur la mise à niveau de votre matériel :**

Les problèmes audio proviennent souvent d'un transfert trop lent des données au niveau du disque dur. Il est possible que votre disque soit tout simplement incapable de lire et d'inscrire des données assez rapidement ou que le contrôleur de disque utilise un temps de traitement trop important lors des échanges de données audio avec le disque.

Essayez de mettre votre équipement à niveau :

- Assurez-vous que le contrôleur de disque de votre ordinateur n'est PAS configuré en « mode compatibilité » car cela pourrait considérablement ralentir l'échange des données avec votre disque dur. Il vous serait alors pratiquement impossible de lire ou d'enregistrer correctement des données audio dans Cakewalk. Pour ce faire, allez dans le Panneau de configuration et double-cliquez sur l'icône Système. Cliquez sur l'onglet Performances. En haut de l'écran Performances, consultez les valeurs correspondant aux paramètres Systèmes de fichiers et Mémoire virtuelle. Elles doivent toutes deux indiquer « 32 bits ». Si ces champs indiquent le mode de compatibilité MS-DOS, votre ordinateur présente un grave problème qui va au-delà des capacités d'un technicien Cakewalk. Votre ordinateur traitera les données audio avec une grande lenteur et Cakewalk ne fonctionnera pas correctement tant que le problème de mode de compatibilité MS-DOS ne sera pas résolu. Vous trouverez de l'aide sur la page web du support technique de Microsoft, [www.microsoft.com/Support](http://www.microsoft.com/Support). Cliquez sur le lien Support en ligne et faites une recherche sur l'expression « Dépannage du mode de compatibilité MS-DOS sur les disques durs ». Ce problème survient parfois quand vous installez un disque dur neuf sur votre ordinateur. Si Windows ne trouve pas de lecteur approprié pour le disque, il installe un lecteur générique et fonctionne en mode Compatibilité.
- Si vous utilisez un contrôleur de disque dur avec une « E/S programmée », remplacez-le par un contrôleur de disque utilisant le « contrôle de bus ». (Il est parfois appelé « Contrôleur UltraDMA IDE »). La première de ces technologies s'appuie sur le CPU pour échanger les données avec le disque dur et occupe ainsi des cycles que le CPU aurait pu allouer à l'échange des données avec la carte son. Dans l'autre technologie, le contrôleur du disque dur se consacre avant tout à l'échange des données avec le disque dur, ce qui soulage la charge du CPU à ce niveau.
- Installez un disque dur plus rapide. Si vous utilisez un disque dur de type IDE ou E-IDE, tâchez de vous équiper d'un disque offrant un temps d'accès plus rapide au disque (ex : moins de 9 ms). Servez-vous de l'application de test Win Tune (disponible sur [www.winmag.com](http://www.winmag.com)). Cet outil de diagnostic mesure le taux de transfert hors cache de votre disque dur.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Périphériques externes

---

Il est possible de contrôler SONAR au moyen d'une large gamme de périphériques MIDI externes comme les contrôleurs/surfaces Mackie, la CM Labs MotorMix, la Tascam US-428 ou les contrôleurs Edirol de la gamme PCR. SONAR comprend par ailleurs le Contrôleur ACT-MIDI qui peut jouer le rôle d'interface avec la plupart des contrôleurs/surfaces dans SONAR vous permet par ailleurs de contrôler aussi bien des synthés virtuels que des plug-ins d'effets. Grâce à la technologie ACT (**Active Controller Technology**) il est possible de contrôler un plug-in actif (sélectionné) en utilisant les mêmes mappages de widgets pour toutes les instances du même plug-in (**remarque**

: Seuls les plug-ins les plus récents supportent la technologie ACT). Vous avez également la possibilité de verrouiller votre un contrôleur/surface sur l'une des instances d'un plug-in.

Pour que vous puissiez vous y retrouver dans vos mappages, SONAR accompagne les widgets de SONAR ou des plug-ins de marqueurs de couleurs correspondant aux différentes surfaces qui les contrôlent. Ces marqueurs visuels sont appelés **témoins ACT** lorsqu'il s'agit de plug-ins et **WAI** (Where Am I) quand il s'agit de pistes ou de bus.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Contrôleurs Edirol PCR

SONAR intègre des mappages pour le contrôle de ses pistes, bus et paramètres de plug-ins (effets et synthés) via un contrôleur Edirol PCR. Ces mappages prennent en charge la technologie ACT (Active Controller Technology) et vous permettent donc de régler les paramètres du plug-in sélectionné via votre contrôleur.

Voici comment contrôler SONAR via un contrôleur Edirol PCR :

1. Activez les pilotes MIDI Edirol dans SONAR
2. Sélectionnez le Port d'entrée Edirol approprié dans la boîte de dialogue Contrôleurs/surfaces de SONAR
3. Chargez le preset de mémoire approprié sur votre contrôleur Edirol PCR.

## Activer les pilotes d'entrée MIDI Edirol

1. Utilisez la commande **Options - Périphériques MIDI** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Périphériques MIDI.
2. Dans le panneau Entrées situé à gauche de la boîte de dialogue, veillez à activer (sélectionner) le ou les pilotes d'entrée MIDI utilisés par votre surface.


Si vous avez installé les pilotes de votre contrôleur PCR à partir du CD d'installation fourni, aidez-vous du tableau suivant pour choisir les pilotes d'entrée appropriés :

Modèle de contrôleur Edirol PCR...		Utilisez ces pilotes d'entrée...
PCR-30/50/80, PCR-M30/M50/M80, PCR-M1		EDIROL PCR MIDI In EDIROL PCR1 EDIROL PCR2*
PCR-A30		EDIROL PCR-A MIDI In EDIROL PCR-A 1 EDIROL PCR-A 2*
PCR-1		EDIROL PCR-1 MIDI In EDIROL PCR-1 1 EDIROL PCR-1 2*

\* Voir remarque ci-dessous. Si vous utilisez les pilotes génériques fournis avec le système d'exploitation Windows XP, les noms de pilotes des modèles PCR seront les suivants :

- Périphérique audio USB
  - Périphérique audio USB [2]
  - Périphérique audio USB [3]\*
3. Cliquez sur OK.

## Connecter un contrôleur Edirol PCR à SONAR

1. Suivez les instructions fournies avec votre un contrôleur/surface pour brancher votre contrôleur PCR à votre ordinateur.
2. Dans SONAR, utilisez la commande **Options - Contrôleurs/Surfaces** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Contrôleurs/Surfaces.
3. Cliquez sur le bouton Ajouter un Contrôleur/Surface  pour ouvrir la boîte de dialogue Paramètres des Contrôleurs/Surfaces.
4. Dans le champ Un contrôleur/surface de la boîte de dialogue Paramètres des Contrôleurs/Surfaces, sélectionnez le nom de votre un contrôleur/surface Edirol.


5. Dans les champs Port d'entrée et Port de sortie, sélectionnez les ports d'entrée et de sortie MIDI qu'utilise le contrôleur/surface.

**Remarque :** Vous devrez peut-être consulter la documentation de votre un contrôleur/surface pour savoir quel pilote d'entrée MIDI votre surface utilise pour contrôler vos applications logicielles (voir astérisque plus haut). Si votre surface comporte un clavier MIDI, il se peut qu'elle utilise des pilotes d'entrée MIDI différents pour le contrôleur/surface (pilote à utiliser) et pour transmettre les notes et les messages pitch bend MIDI à l'application (les données du clavier de piano).

6. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Paramètres des Contrôleurs/Surfaces.
7. Dans la boîte de dialogue Contrôleurs/Surfaces, assurez-vous que les cases VEI et Témoins ACT sont bien cochées, puis cliquez sur Fermer.

## Charger le preset de mémoire Edirol PCR approprié

1. Appuyez sur le bouton Memory de votre Edirol PCR.
2. Utilisez les boutons INC et/ou DEC pour saisir la valeur « 1 » qui correspond au preset de SONAR (si vous utilisez les presets d'usine PCR par défaut).
3. Appuyez sur le bouton Enter sur votre Edirol PCR.

Maintenant que votre un contrôleur/surface est connectée, vous pouvez savoir quelles pistes et/ou quels bus sont contrôlés en observant les marqueurs colorés, qu'on appelle les **VEI**, (consultez [Les VEI](#) pour de plus amples informations) sur l'interface de SONAR. Ouvrez la page de propriétés de vos surfaces en double-cliquant sur les VEI, en cliquant sur le bouton Propriétés du contrôleur/surface  dans la barre d'outils Contrôleurs/Surfaces (commande **Vues - Barres d'outils - Contrôleurs/Surfaces**) ou en sélectionnant votre un contrôleur/surface dans le menu Outils.

Une fois que vous avez ouvert la page de propriétés Edirol, appuyez sur la touche F1 de votre clavier d'ordinateur afin d'ouvrir le fichier d'aide.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Connexion et déconnexion des Contrôleurs/Surfaces


---

Si vous utilisez un contrôleur autre qu'une surface Edirol PCR, suivez les instructions ci-dessous pour connecter ou déconnecter votre un contrôleur/surface :

## Activer les pilotes d'entrée et de sortie MIDI

1. Utilisez la commande **Options - Périphériques MIDI** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Périphériques MIDI.
2. Dans le panneau Entrées situé à gauche de la boîte de dialogue, veillez à activer (sélectionner) le ou les pilotes d'entrée MIDI utilisés par votre surface.
3. Si vous possédez une surface bidirectionnelle (capable d'envoyer et de recevoir des données pour le contrôle d'une application logicielle), veillez à activer le ou les pilotes de sortie MIDI utilisés par cette surface dans le panneau Sorties situé du côté droit de la boîte de dialogue.
4. Cliquez sur OK.


## Connecter un contrôleur/surface à SONAR

1. Suivez les instructions fournies avec votre un contrôleur/surface pour savoir comment la relier à votre ordinateur (vous devrez peut-être fermer SONAR au préalable).
2. Dans SONAR, utilisez la commande **Options - Contrôleurs/Surfaces** pour ouvrir la boîte de dialogue Contrôleurs/Surfaces.
3. Cliquez sur le bouton Ajouter un contrôleur/surface  afin d'ouvrir la boîte de dialogue Paramètres des Contrôleurs/Surfaces.
4. Dans le champ Un contrôleur/surface de la boîte de dialogue Paramètres des Contrôleurs/Surfaces, sélectionnez le nom de votre un contrôleur/surface.
5. Si votre un contrôleur/surface ne figure pas dans la liste, sélectionnez Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk (**remarque** : ce plug-in n'est pas bidirectionnel).
6. Dans les champs Port d'entrée et Port de sortie, sélectionnez les ports d'entrée et de sortie MIDI utilisés par le contrôleur/surface.

**Remarque** : Vous devrez peut-être consulter la documentation de votre un contrôleur/surface pour savoir quel pilote d'entrée MIDI votre surface utilise pour contrôler vos applications logicielles. Si votre surface comporte un clavier MIDI, il se peut qu'elle utilise des pilotes d'entrée MIDI différents pour le contrôleur/surface et pour transmettre les notes et les messages pitch bend MIDI (les données du clavier de piano) à l'application.


7. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Paramètres des Contrôleurs/Surfaces.
8. Dans la boîte de dialogue Contrôleurs/Surfaces, assurez-vous que les cases VEI et Témoins ACT sont bien cochées, puis cliquez sur Fermer.

Si votre un contrôleur/surface utilise un mode particulier ou un preset de mémoire spécifique pour le contrôle des applications logicielles, configurez-la de façon appropriée.

Maintenant que votre un contrôleur/surface est connectée, vous pouvez savoir quelles pistes et/ou quels bus sont contrôlés en observant les marqueurs colorés, qu'on appelle les **VEI**, (consultez [Les VEI](#) pour de plus amples informations) sur l'interface de SONAR. Ouvrez la page de propriétés de vos surfaces en double-cliquant sur le VEI ou en cliquant sur le bouton Propriétés du contrôleur/surface  dans la barre d'outils Contrôleurs/Surfaces (utilisez la commande **Vues - Barres d'outils** et cochez Contrôleurs/Surfaces). La page de propriétés du contrôleur/surface vous indique les mappages actuellement configurés sur cette un contrôleur/surface. Vous pouvez actionner les commandes de votre un contrôleur/surface afin de tester ces mappages. Il est possible de déplacer les marqueurs VEI

d'un ensemble de pistes ou de bus à un autre pour contrôler d'autres pistes ou bus (vous pouvez également utiliser les boutons de changement de piste ou de banque si votre un contrôleur/surface en est équipée).

## Déconnecter un contrôleur/surface de SONAR

1. Utilisez la commande **Options - Contrôleurs/Surfaces** pour ouvrir la boîte de dialogue Contrôleurs/Surfaces.
2. Dans la colonne Un contrôleur/surface, cliquez sur le nom du contrôleur/surface que vous désirez déconnecter.
3. Cliquez sur le bouton Supprimer  afin de supprimer le nom du contrôleur/surface sélectionné.
4. Cliquez sur Fermer.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

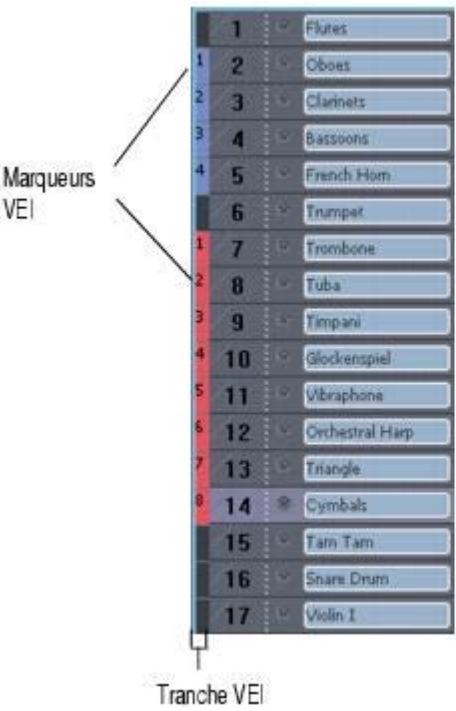
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

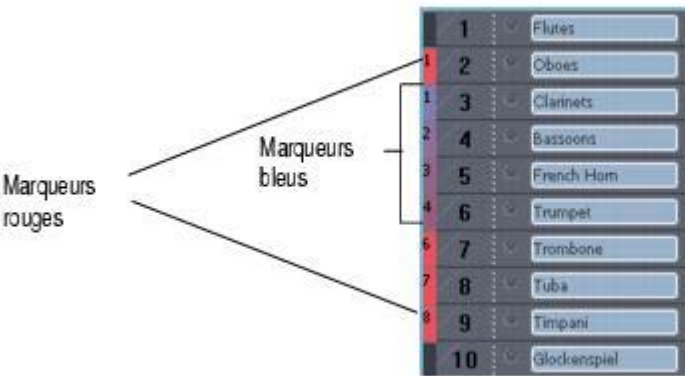


# Les VEI

Les VEI (« Vous Etes Ici ») sont des marqueurs colorés qui vous indiquent quelles pistes et/ou quels bus sont contrôlés et par quelles Contrôleurs/Surfaces ou quels contrôleurs MIDI. Chaque un contrôleur/surface / contrôleur MIDI utilise un groupe de marqueurs de couleur différente. Dans l'illustration ci-dessous, le contrôleur/surface 1 (marqueurs bleus) contrôle les pistes 2 à 5 et le contrôleur/surface 2 (marqueurs rouges) contrôle les pistes 7 à 14. Vous pouvez **déplacer les marqueurs** afin de contrôler un autre groupe de pistes avec votre un contrôleur/surface. Vous pouvez également **double-cliquer sur les marqueurs** d'un contrôleur/surface afin d'ouvrir la page de propriétés de cette surface.



Quand plusieurs surfaces se chevauchent, les marqueurs les moins nombreux se superposent sur les plus nombreux.



Le tableau suivant décrit comment utiliser les marqueurs VEI :

Pour...		Procédure...
Changer le groupe de pistes ou de bus contrôlés par un contrôleur/surface		Déplacez les marqueurs VEI d'un groupe de pistes ou de bus à un autre. Ou

		Faites un clic droit dans la tranche VEI et sélectionnez <b>Déplacer - [nom du contrôleur/surface] - ici</b> dans le menu contextuel.
Ouvrir la page de propriétés d'un contrôleur/surface		Double-cliquez sur les marqueurs VEI de cette un contrôleur/surface.
Afficher ou masquer les marqueurs VEI dans la vue Pistes et/ou la vue Console		Dans la section VEI de la boîte de dialogue Contrôleurs/Surfaces (commande <b>Options - Contrôleurs/Surfaces</b> ), cochez ou décochez la case Vue Pistes et/ou Vue Console.
Afficher ou masquer les marqueurs VEI d'un contrôleur/surface		Dans la boîte de dialogue Contrôleurs/Surfaces (commande <b>Options - Contrôleurs/Surfaces</b> ), cochez ou décochez la case située à droite du nom du contrôleur/surface voulue dans la colonne VEI.
Changer la couleur des marqueurs VEI d'un contrôleur/surface		Dans la boîte de dialogue Contrôleurs/Surfaces (commande <b>Options - Contrôleurs/Surfaces</b> ), sélectionnez la couleur de votre choix dans le menu déroulant qui se trouve à droite du nom du contrôleur/surface en question dans la colonne VEI. Vous pouvez modifier les couleurs par défaut à partir de la boîte de dialogue Couleurs (commande <b>Options - Couleurs</b> ).

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Modification ou création de mappages

---

Après avoir testé les mappages intégrés correspondant à votre surface (si SONAR prend ces mappages en charge), vous pouvez les modifier à partir de la page de propriétés de votre un contrôleur/surface.

Ouvrez la page de propriétés de vos surfaces en double-cliquant sur le VEI ou en cliquant sur le bouton

Propriétés du contrôleur/surface  dans la barre d'outils Contrôleurs/Surfaces (utilisez la commande **Vues - Barres d'outils** et cochez Contrôleurs/Surfaces pour afficher cette barre d'outils). Si votre un contrôleur/surface ne possède pas sa propre page de propriétés (si elle ne figure pas dans la liste de la boîte de dialogue Paramètres des Contrôleurs/Surfaces) ou si sa page de propriétés ne supporte pas la technologie [ACT](#)

, vous pouvez utiliser le Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk.

La technologie ACT (Active Controller Technology) vous permet de modifier les mappages de vos plug-ins (effets *et*

synthés) en toute simplicité.

Consultez :

[ACT](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# ACT

---


Grâce à la technologie ACT (Active Controller Technology), vous pouvez contrôler le plug-in d'effet ou le synthé virtuel actif (sélectionné) si celui-ci est automatisable. Les mappages de un contrôleur/surface fonctionnent de la même manière pour toutes les instances d'un même plug-in, mais uniquement sur l'instance sélectionnée. Pour changer de plug-in actif, il vous suffit de cliquer directement sur son interface ou sur son nom dans le rack d'effets.

SONAR intègre des mappages pour tous les plug-ins SONAR les plus récents. En revanche, certains plug-ins plus anciens, comme le TTS-1, ne prennent pas en charge la technologie ACT.


## Utiliser la technologie ACT

1. Après avoir convenablement connecté votre un contrôleur/surface à SONAR, activez l'ACT en cochant la case Technologie ACT activée dans la page de propriétés de votre un contrôleur/surface ou dans la page de propriétés du Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk. Il est possible d'activer cette option directement à partir de certaines Contrôleurs/Surfaces, notamment à partir du Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk.

Le nom du plug-in apparaît dans le champ Active Controller Technology sur la page de propriétés de votre un contrôleur/surface. Les mappages actifs apparaissent au dessus des potentiomètres et des curseurs dans la page de propriétés du contrôleur/surface ou à côté des boutons radio Commandes ACT dans la page de propriétés du Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk.

2. Réglez les paramètres du plug-in en actionnant les commandes voulues sur votre un contrôleur/surface.
3. Si vous désirez ne contrôler qu'une seule instance du plug-in à partir de votre un contrôleur/surface, cochez la case Verrouiller le contexte dans la page de propriétés de votre un contrôleur/surface ou activez le bouton Verrouillage ACT  dans la barre d'outils Contrôleurs/Surfaces.
4. Si vous choisissez de ne pas verrouiller votre un contrôleur/surface sur l'instance d'un plug-in, vous pourrez sélectionner un autre plug-in et régler ses paramètres.

## Éditer les mappages ACT par défaut

1. Après avoir activé l'ACT pour votre un contrôleur/surface, cliquez sur le bouton Acquérir  de la barre d'outils Contrôleurs/Surfaces.
2. Ouvrez la page de propriétés du plug-in que vous désirez contrôler.
3. Cliquez sur les paramètres que vous désirez contrôler dans la page de propriétés du plug-in.
4. Déplacez les curseurs/potentiomètres de votre un contrôleur/surface avec lesquels vous désirez régler ces paramètres en suivant l'ordre dans lequel vous avez précédemment cliqué sur ces paramètres (les étapes 3 et 4 sont intervertibles).
5. Désactivez le bouton Acquérir de la barre d'outils Contrôleurs/Surfaces.

Vos configurations s'enregistrent automatiquement quand vous désactivez le bouton Acquérir. Les mappages sont globaux et restent identiques quel que soit le projet.

Pour mapper les paramètres d'un plug-in, vous pouvez également sélectionner l'un des boutons radio de la section Commandes ACT dans la page de propriétés du Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk (boutons 1 à 9 et A à G), déplacer l'une des commandes de votre un contrôleur/surface, puis cliquer sur le bouton Acquérir qui se trouve dans la page de propriétés du Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk. Cependant, en procédant ainsi, vous ne pourrez mapper qu'un seul paramètre à la fois. Par ailleurs, les paramètres que vous mapperez ne figureront pas forcément à côté des boutons radio correspondants.



# Le Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk

---

En plus de certaines Contrôleurs/Surfaces spécifiques comme la CM Labs MotorMix, SONAR supporte les autres contrôleurs MIDI génériques ou Contrôleurs/Surfaces (JL Cooper FaderMaster, Peavey PC-1600, Kenton Control Freak, etc.) à l'aide d'un plug-in polyvalent du nom de Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk. Les Contrôleurs/Surfaces sont équipées de 8 à 16 tranches de faders/potentiomètres/boutons, elles ne sont pas motorisées et peuvent transmettre n'importe quel type de messages MIDI (contrôleurs continus, NRPN, SysEx, etc.).

Le Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk supporte la technologie ACT et les marqueurs VEI.

## Remarque

: SONAR considère les Contrôleurs/Surfaces comme des plug-ins. Par conséquent, chaque un contrôleur/surface utilise un plug-in distinct. Il est possible de prendre en charge d'autres Contrôleurs/Surfaces ou de mettre à jour les plug-ins existants indépendamment de SONAR. Pour ce faire adressez-vous à Cakewalk ou aux éditeurs de ces Contrôleurs/Surfaces. Premièrement, activez le Contrôleur ACT-MIDI.


## Activer le Contrôleur ACT-MIDI

1. Assurez-vous que le pilote d'entrée MIDI utilisé par votre un contrôleur/surface pour communiquer avec SONAR est bien activé : sélectionnez la commande **Options - Périphériques MIDI** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Périphériques MIDI, puis vérifiez que les noms des bons pilotes sont sélectionnés dans le panneau Entrées. Si votre surface est bidirectionnelle, vérifiez que les noms des pilotes appropriés sont également sélectionnés dans le panneau Sorties.

**Remarque** : Si votre un contrôleur/surface est dotée d'un clavier de style piano, il se peut qu'elle utilise des pilotes d'entrée MIDI différents pour transmettre les notes MIDI et envoyer des données de contrôleur à SONAR. Consultez la documentation de votre surface pour en savoir plus à ce sujet.

2. Utilisez la commande **Options - Contrôleurs/Surfaces**.

La boîte de dialogue Contrôleurs/Surfaces s'affiche.

3. Cliquez sur le bouton Ajouter un contrôleur/surface  pour ouvrir la boîte de dialogue Paramètres des Contrôleurs/Surfaces.
4. Sélectionnez Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk et spécifiez les ports d'entrée et de sortie MIDI via lesquels le contrôleur/surface échangera les données de contrôleur avec SONAR.
5. Cliquez sur OK -- Le Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk apparaît dans la boîte de dialogue Contrôleurs/Surfaces, sous Contrôleurs/Surfaces connectés.
6. Dans la boîte de dialogue Contrôleurs/Surfaces, assurez-vous que toutes les cases se trouvant au niveau du Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk et celles situées en bas de la boîte de dialogue sont bien cochées, puis cliquez sur Fermer.
7. Cliquez sur Fermer.

Si votre un contrôleur/surface utilise un mode particulier ou un preset de mémoire spécifique pour le contrôle des applications logicielles, configurez-la de façon appropriée.

SONAR se connecte au contrôleur/surface et ajoute l'entrée Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk dans la liste déroulante des Contrôleurs/Surfaces (barre d'outils Contrôleurs/Surfaces). Sélectionnez **Vue - Barres d'outils**

afin d'ouvrir la boîte de dialogue Barres d'outils, puis cochez l'option Contrôleurs/Surfaces.


**Remarque** : À l'exception des boutons se trouvant à droite de la barre d'outils, celle-ci ne sert qu'à des fins d'affichage. Pour activer une autre un contrôleur/surface, sélectionnez **Options - Contrôleurs/Surfaces**. Pour modifier la banque de pistes contrôlées par le contrôleur/surface, servez-vous des boutons situés sur le contrôleur/surface lui-même (ou déplacez les VEI). Dans le menu déroulant de la barre d'outils, sélectionnez le contrôleur/surface dont les informations seront affichées sur

la barre d'outils. Cliquez sur le bouton Propriétés 

qui se trouve à l'extrémité de la barre d'outils pour afficher la page de propriétés (l'interface) du contrôleur/surface actuellement ouverte.

Maintenant que vous avez activé le Contrôleur ACT-MIDI, vous devez ouvrir la page de propriétés du Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk pour commencer à assigner vos potentiomètres à des paramètres.

### Ouvrir la page de propriétés du Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk

1. Assurez-vous que le Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk est activé (si nécessaire consultez [Activer le Contrôleur ACT-MIDI](#)).
2. Dans la barre d'outils Contrôleurs/Surfaces (**Vues - Barres d'outils - Contrôleurs/Surfaces**), assurez-vous que Contrôleur ACT-MIDI Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk figure bien dans le menu déroulant.
3. Cliquez sur le bouton Propriétés  qui se trouve dans la barre d'outils Contrôleurs/Surfaces. Vous pouvez également double-cliquer sur les VEI du Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Chargement de presets

---

SONAR intègre des mappages de presets pour la plupart des Contrôleurs/Surfaces. Avant de vous lancer dans la création de tout un jeu de mappages, chargez plutôt l'un des mappages de presets qui correspond à votre un contrôleur/surface et voyez s'il vous convient. Même si ce preset ne vous satisfait pas entièrement, vous pourrez vous en servir comme base pour créer vos propres presets.

## Charger un preset

1. Pour afficher le menu des presets intégrés, cliquez sur la flèche de déroulement qui se trouve du côté droit de la fenêtre Presets située en haut de la page de propriétés du Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk.
2. Trouvez le nom de votre un contrôleur/surface. Si votre surface bénéficie de plusieurs presets, il se peut que vous trouviez plusieurs versions de presets.
3. Cliquez sur l'une de ces versions. Si vous ne trouvez aucune version correspondant à votre surface, consultez [Assigner des faders et des potentiomètres pour le contrôle des paramètres de SONAR](#).

Essayez les presets proposés pour votre surface. Si vous voulez en éditer un, enregistrez-le d'abord sous un nouveau nom : saisissez un nouveau nom dans la fenêtre Presets, puis cliquez sur le bouton

Enregistrer 

qui se trouve à côté de cette fenêtre.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>




# Assigner des faders et des potentiomètres pour le contrôle des paramètres de SONAR

La page de propriétés du Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk se découpe en plusieurs sections : la section Paramètres de pistes contrôle les paramètres des pistes, la section Commandes ACT contrôle les paramètres des plug-ins et la section Paramètres globaux contrôle les paramètres globaux, comme son nom l'indique.

## Configurer les paramètres des pistes

1. Dans les champs Utiliser ACT ou Paramètres de tranches de la page de propriétés du Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk, assurez-vous que la case ACT activé est décochée ou que la case Les deux est cochée. Quand la case Les deux est cochée, votre un contrôleur/surface commande à la fois les paramètres des pistes et des plug-ins.
2. Dans le champ Configurer le numéro de tranche, servez-vous du menu déroulant pour sélectionner la tranche de piste que vous allez configurer dans la banque des pistes (le nombre de pistes de la banque activée figure dans le champ Nombre de tranches de pistes).
3. Pour modifier le nombre de pistes comprises dans chaque banque, saisissez un chiffre dans le champ Nombre de tranches de pistes.
4. Cliquez sur le bouton radio du Paramètre que vous désirez configurer (les paramètres sont numérotés de 1 à 16).
5. Sélectionnez le paramètre que vous désirez configurer dans le menu déroulant situé à côté du bouton radio sur lequel vous avez cliqué.
6. Sur votre un contrôleur/surface, déplacez la commande que vous désirez utiliser pour contrôler ce paramètre.
7. Cliquez sur le bouton Acquérir dans la boîte de dialogue. Le message MIDI transmis par la commande que vous avez déplacée apparaît dans la section Message MIDI pour le paramètre actuel de SONAR.
8. Si vous le désirez, vous avez la possibilité de modifier l'interprétation de ce message par SONAR [Interprétation des messages MIDI](#).
9. Reprenez les étapes 4 à 8 si vous désirez configurer davantage de paramètres sur cette tranche de piste ou sélectionnez une autre tranche de piste dans le champ Configurer le numéro de tranche, puis reprenez les étapes 4 à 8


Une fois que vous avez terminé, saisissez un nom pour ce groupe de paramètres dans la fenêtre Presets et cliquez sur le bouton Enregistrer .

(recommandé). Vous pouvez également remplacer le preset en cours en cliquant sur le bouton Enregistrer. Vous pourrez par la suite charger cet ensemble de paramètres de pistes à tout moment en sélectionnant le nom du preset que vous avez enregistré dans la fenêtre Presets.

## Configurer les paramètres des plug-ins

1. Dans les champs Utiliser ACT ou Paramètres de tranches de la page de propriétés du Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk, vérifiez que la case ACT activé ou la case Les deux est bien cochée. Quand la case Les deux est cochée, votre un contrôleur/surface commande à la fois les paramètres des pistes et des plug-ins.
2. Sélectionnez le plug-in que vous désirez configurer dans SONAR : cliquez directement sur sa page de propriétés ou sur son nom dans un rack d'effets.

Le nom du plug-in apparaît dans le champ Contexte de la page de propriétés Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk.

3. Activez le bouton Acquérir  sur la barre d'outils Contrôleurs/Surfaces.

4. Dans la page de propriétés du plug-in que vous désirez contrôler, cliquez sur les paramètres voulus.
5. Déplacez les curseurs/potentiomètres de votre un contrôleur/surface avec lesquels vous désirez régler ces paramètres en suivant l'ordre dans lequel vous avez précédemment cliqué sur ces paramètres (les étapes 4 et 5 sont intervertibles).
6. Désactivez le bouton Acquérir sur la barre d'outils Contrôleurs/Surfaces.

Les mappages de plug-ins s'enregistrent dès que vous désactivez le bouton Acquérir et restent les mêmes quel que soit le projet. Vous pouvez enregistrer les mappages des paramètres de pistes dans la fenêtre Presets qui se trouve en haut de la page de propriétés du Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk.

Pour mapper les paramètres d'un plug-in, vous pouvez également sélectionner l'un des boutons radio de la section Commandes ACT dans la page de propriétés du Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk (boutons 1 à 9 et A à G), déplacer l'une des commandes de votre un contrôleur/surface, puis cliquer sur le bouton Acquérir qui se trouve dans la page de propriétés du Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk. Cependant, en procédant ainsi, vous ne pourrez mapper qu'un seul paramètre à la fois. Par ailleurs, les paramètres que vous mapperez ne figureront pas forcément à côté des boutons radio correspondants.

## **Affectation des boutons Avance rapide et Retour rapide**

L'assignation de ces deux boutons représente un cas particulier dans la page de propriétés Surface générique Cakewalk. Lorsque vous sélectionnez l'un de ces paramètres, vous remarquerez que le champ Littérale/Inversée se grise et que les champs Activé/Désactivé vous sont proposés. Ceci est dû au fait que les commandes Avance rapide et Retour rapide nécessitent l'une et l'autre des messages MIDI différents pour fonctionner : un message MIDI pour activer l'opération et un message différent pour la désactiver. Il est préférable d'assigner ce type d'opérations à un bouton qui envoie un message MIDI lorsque vous le maintenez enfoncé ou que vous appuyez dessus et un autre message MIDI lorsque vous relâchez ce bouton. En général, la page de propriétés remplit correctement les champs Activé et Désactivé quand vous appuyez plusieurs fois sur le bouton désiré avant de cliquer sur le bouton Acquérir. Cependant, il est conseillé de savoir exactement quels messages MIDI sont envoyés par le bouton de votre choix. De cette manière, vous pouvez définir des valeurs de déclenchement correctes dans les champs Activé et Désactivé (quand les valeurs affichées sont incorrectes).

## **Conserver les potentiomètres et les boutons**

Si vous ne disposez pas d'un nombre suffisant de boutons ou si votre un contrôleur/surface ne possède que quelques boutons sur chaque tranche, alors que vous désirez contrôler plusieurs paramètres sur chaque piste, vous pouvez avoir recours à quelques astuces :

- Assignez un potentiomètre bidirectionnel ou un bouton à deux paramètres différents -- Si un potentiomètre envoie un message MIDI lorsqu'on le tourne vers la droite et un autre message MIDI lorsqu'on le tourne vers la gauche, vous pouvez l'utiliser pour contrôler deux paramètres à alternance, tels que solo et armer. Par exemple, si un potentiomètre envoie un message de type NRPN # 5000 avec une valeur de 1 quand vous le faites tourner vers la droite et une valeur de 16383 lorsque vous le tournez vers la gauche, vous pouvez utiliser une Valeur de déclenchement de 1 pour activer/désactiver le bouton Armer et une Valeur de déclenchement de 16383 pour activer/désactiver le bouton Solo. De cette manière, chaque fois que vous tournez le potentiomètre vers la droite, le bouton Armer s'active ou se désactive. Chaque fois que vous tournez le potentiomètre vers la gauche, le bouton Solo s'active ou se désactive.
- Assignez un potentiomètre bidirectionnel à un paramètre continu -- Si votre fader est assigné à la commande de Volume, vous pouvez utiliser un potentiomètre bidirectionnel pour contrôler le Panoramique ou un autre paramètre continu, comme le Niveau de départ 1. Par exemple, si un potentiomètre envoie un message de type NRPN # 5000 avec une valeur de 1 quand vous le faites tourner vers la droite et une valeur de 16383 lorsque vous le tournez vers la gauche, vous pouvez définir une valeur de 1 dans le champ Incrément/Décrément Plus + et une valeur de

16383 dans le champ Incrément/Décrément Moins -. De cette manière, chaque fois que vous tournez le potentiomètre vers la droite, le paramètre Panoramique (ou autre) augmente de 1. Chaque fois que vous tournez le potentiomètre vers la gauche, le paramètre diminue de 1. La valeur du paramètre continue d'augmenter si vous continuez à tourner le potentiomètre vers la droite et continue de diminuer si vous continuez de tourner le potentiomètre vers la gauche.

- Utilisez plusieurs tranches pour contrôler une piste à la fois -- Assignez autant de potentiomètres et faders que vous le souhaitez pour contrôler un grand nombre de paramètres sur une piste unique (laissez le champ Configurer le numéro de tranche sur 1 quand vous assignez vos faders et potentiomètres). Assignez ensuite des boutons à Revenir à la piste précédente et Passer sur la piste suivante, afin de pouvoir décaler le contrôleur/surface d'une piste à la fois.

Consultez également :

[Didacticiel et exemple de un contrôleur/surface](#)

[Assigner des faders et des potentiomètres pour le contrôle des paramètres de SONAR](#)

[Affectation des boutons Avance rapide et Retour rapide](#)

[Contrôle de pistes ou groupes de pistes différents](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Contrôle de pistes ou groupes de pistes différents

---

Le contrôleur act-midi Cakewalk peut contrôler simultanément n'importe quel numéro de piste compris entre 1 et 32 en se référant au nombre que vous avez spécifié dans le champ Nombre de tranches de pistes à partir de la page de propriétés Surface générique Cakewalk. Il y a toujours au moins une piste de contrôlée. On l'appelle la Piste de base. La valeur du Nombre de tranches de pistes indique le nombre de pistes contrôlables sans compter la piste de base. La barre d'outils se met automatiquement à jour et affiche la plage de pistes (1-8, 2-9, 9-16, etc.) contrôlées par votre surface de contrôle.

Si plusieurs contrôleurs/surfaces sont activées, la barre d'outils Contrôleurs/surfaces vous permet de sélectionner le contrôleur/surface auquel correspondront les informations affichées.

Les pistes actuellement contrôlées sont affichées sur la barre d'outils Contrôleurs/surfaces. Utilisez la commande **Vues - Barres d'outils**

et sélectionnez Contrôleurs/surfaces si la barre d'outils n'est pas déjà affichée. Il est important de comprendre que cette barre d'outils n'est destinée qu'à l'affichage ; elle fournit des informations en provenance du contrôleur act-midi Cakewalk (ou de tout autre plug-in de un contrôleur/surface actif), mais elle ne peut pas mettre à jour ou envoyer des informations au contrôleur act-midi Cakewalk. Pour changer les pistes à contrôler, vous devez utiliser les paramètres Revenir à la piste précédente, Passer sur la piste suivante, Revenir à la banque précédente, Passer à la banque suivante, ou bien cliquer sur les boutons Piste de base situés dans la partie supérieure de la page de propriétés de la Surface générique Cakewalk.

## Remarque

: S'il ne vous reste aucun bouton auquel assigner les paramètres de changement de piste ou de banque, vous pouvez cliquer sur les boutons de droite ou de gauche dans la section Piste de base de la page de propriétés de la Surface générique Cakewalk afin de déplacer la Piste de base vers la droite ou vers la gauche. Ces boutons sont positionnés de sorte que vous puissiez redimensionner la page de propriétés pour n'afficher que ces boutons et le champ Presets.

## Contrôler la piste ou banque de pistes suivante

1. Dans la page de propriétés de la Surface générique Cakewalk, sous Paramètres globaux, sélectionnez Passer sur la piste suivante pour contrôler la piste supérieure, ou bien Passer sur la banque suivante pour contrôler la banque de pistes supérieure.
2. Tournez deux fois le potentiomètre que vous désirez utiliser pour décaler le contrôleur/surface vers la piste ou la banque supérieure (par exemple, de la piste 1 vers la piste 2, ou des pistes 1-8 vers les pistes 9-16).
3. Cliquez ensuite sur le bouton Acquérir.

La page de propriétés indique le type de message MIDI et affiche les caractéristiques dans les champs appropriés.

4. Appuyez sur la touche Tab pour accepter les données.
5. Tournez à nouveau le potentiomètre et observez l'affichage de la barre d'outils Contrôleurs/surfaces afin de déterminer si les pistes actuelles se décalent de la valeur appropriée.

Répétez cette procédure, mais en utilisant un autre potentiomètre et choisissez Revenir sur la piste précédente ou Revenir sur la banque précédente pour sélectionner la piste ou la banque précédente.

Consultez également :

[Didacticiel et exemple de un contrôleur/surface](#)

[La page de propriétés de la Surface générique Cakewalk \(Le Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk\)](#)

[Un dernier mot](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# La page de propriétés de la Surface générique Cakewalk (Le Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk)

---

Pour ouvrir la page de propriétés de la Surface générique Cakewalk , cliquez sur le bouton Propriétés



de la barre d'outil Contrôleurs/surfaces (commande **Vues - Barres d'outils - Contrôleurs/surfaces** ). L'entrée Surface générique Cakewalk apparaît alors dans le menu déroulant de la barre d'outils.

Cependant, vous devez activer le plug-in de Un contrôleur/surface générique Cakewalk au préalable (au besoin, consultez [Activer le Contrôleur ACT-MIDI](#) ).

La page de propriétés comporte plusieurs sections décrites ci-dessous :

## Piste de base

Cette section comprend 2 boutons de part et d'autre d'un champ numérique. Vous pouvez cliquer sur ces boutons pour déplacer la Piste de base d'un numéro supérieur (bouton de droite) ou d'un numéro inférieur (bouton de gauche). La Piste de base est la première piste de la banque de pistes contrôlée par votre un contrôleur/surface. Pour définir le nombre de pistes dans une banque, saisissez un chiffre dans le champ Nombre de tranches de pistes. Ce nombre peut aller de 1 à 32 inclus. Pour plus de commodité, vous pouvez réduire la page de propriétés (en déplaçant ses bordures) afin de n'afficher que les boutons Piste de base et la fenêtre Preset. Ces boutons offrent un autre moyen pour changer de Piste de base si vous n'avez pas affecté de boutons à cet effet sur votre un contrôleur/surface. Les champs Revenir à la piste précédente et Passer sur la piste suivante vous permettent d'assigner ces fonctions.

## Paramètres de pistes

Cette section vous indique la tranche spécifique à laquelle vous assignez des commandes, le nombre de tranches de la banque de pistes, ainsi que les différents paramètres de pistes que vous pouvez contrôler à l'aide des faders et potentiomètres de votre un contrôleur/surface. Voici les paramètres de pistes que vous pouvez assigner (ils figurent dans le menu déroulant situé à côté des champ Paramètre « n ») :

- Volume
- Panoramique
- Muter
- Solo
- Armer pour l'enregistrement
- Activer l'écriture
- Phase
- Niveau Départ « n » (« n »=1-16, selon le nombre de bus actifs ; Niveau départ 1 = Reverb pour les pistes MIDI, Niveau départ 2 = Chorus pour les pistes MIDI)
- Panoramique Départ « n » (« n »=1-16)
- Départ « n » activé (« n »=1-16)
- Pré/Post Départ « n » (« n »=1-6)

## Utiliser ACT ou Paramètres de tranches

Cette section vous permet de choisir si votre un contrôleur/surface va contrôler les paramètres des pistes, des plug-ins ou des deux.

### Remarque

: Si vous le désirez, vous pouvez utiliser la même commande pour contrôler un paramètre de piste et un paramètre de plug-in à partir de votre un contrôleur/surface. Néanmoins, c'est généralement déconseillé.

Cette section comprend les commandes suivantes :

- Bouton radio ACT activé -- vous permet d'assigner l'activation ou la désactivation de la case ACT activé à une commande de votre un contrôleur/surface. Les boutons radio s'utilisent en mode Acquisition.
- Case ACT activé -- quand cette case est activée (quand elle n'est pas ombrée), votre un contrôleur/surface commande uniquement les paramètres des plug-ins.
- Case Les deux -- quand cette case est cochée, votre un contrôleur/surface commande à la fois les paramètres des pistes et des plug-ins. Quand aucune des cases Les deux et ACT activé n'est cochée, votre un contrôleur/surface commande uniquement les paramètres des pistes. Dans ce cas, on assigne généralement certaines commandes physiques à des paramètres de pistes et d'autres à des paramètres de plug-ins.

## Commandes ACT

Cette section vous permet d'affecter des boutons et potentiomètres aux plug-ins. Cette section comprend les commandes suivantes :

- Bouton radio Verrouiller le contexte -- vous permet d'assigner l'activation ou la désactivation de la case Verrouiller le contexte à une commande de votre un contrôleur/surface.
- Case Verrouiller le contexte -- quand cette case est cochée, votre un contrôleur/surface commande uniquement l'instance du plug-in qui est active (sélectionnée) au moment où vous cochez cette case.
- Champ Contexte -- indique le nom du plug-in actif (sélectionné) à condition que la case Verrouiller le contexte n'ait pas été cochée.
- Type de commande physique -- ce champ vous permet d'indiquer à SONAR quel type de commande vous utilisez pour le paramètre sélectionné. Par exemple, si le paramètre que vous contrôlez est de type Activé/Désactivé (un bouton on/off, par exemple), il sera plus judicieux d'utiliser un bouton ou un commutateur plutôt qu'un curseur.
- Boutons radio 1-9 et A-G -- chacun de ces 16 boutons radio vous permet de relier jusqu'à 16 paramètres de plug-ins aux commandes de votre surface. Les noms des 16 paramètres de plug-ins qui sont contrôlés apparaissent dans l'ordre à côté de chaque bouton radio.

## Message MIDI pour le paramètre actuel de SONAR

Cette section vous permet de définir le type de message MIDI qui contrôlera le paramètre sélectionné dans les sections Paramètres de pistes, Commandes ACT (notamment la case ACT activé) ou Paramètres globaux. Le plupart du temps, il n'est pas nécessaire d'effectuer la sélection car le bouton Acquérir remplit automatiquement ces champs.

Choisissez une des options suivantes :

- Aucun -- Cliquez sur ce bouton pour désactiver le contrôle du paramètre sélectionné.
- Acquérir -- Si vous ne connaissez pas exactement le type de messages MIDI transmis par un fader/potentiomètre/bouton, il suffit de bouger plusieurs fois ce fader/potentiomètre/bouton, puis de cliquer sur Acquérir pour obtenir automatiquement le message MIDI correspondant.
- Contrôleur -- Quand ce bouton est activé et qu'un numéro de contrôleur est saisi dans le champ correspondant, SONAR modifie le paramètre sélectionné quand il reçoit un message de ce contrôleur en provenance de votre un contrôleur/surface sur le canal spécifié.
- Canal -- Le canal MIDI utilisé par la surface pour transmettre le message MIDI qui contrôle le paramètre actuel.
- NRPN -- Quand ce bouton est activé et qu'un numéro NRPN est saisi dans le champ correspondant, SONAR modifie le paramètre sélectionné quand il reçoit ce message NRPN spécifique en provenance de votre un contrôleur/surface sur le canal spécifié.
- Valeur de déclenchement -- Spécifie la valeur de Contrôleur, de NRPN ou de RPN qui déclenchera le paramètre actuel pour les actions déclenchées (mute, solo, lecture, arrêt, etc.).

- RPN -- Quand ce bouton est activé et qu'un numéro RPN est saisi dans le champ correspondant, SONAR modifie le paramètre sélectionné dès qu'il reçoit ce message NRPN spécifique en provenance de votre un contrôleur/surface sur le canal spécifié.
- Note -- Vous pouvez utiliser le message Note On pour déclencher un paramètre ou une action. Le champ numérique situé à côté du bouton radio indique le numéro de note et le champ Valeur de déclenchement indique la vitesse nécessaire au déclenchement du paramètre souhaité. Si vous utilisez un clavier MIDI pour ce champ, vous pouvez saisir zéro dans le champ de Valeur de déclenchement. La page de propriétés utilisera ensuite le signal Note Off comme déclencheur, au lieu du signal Note On.
- Molette -- Vous pouvez utiliser la molette de hauteur pour déclencher un paramètre. Dans ce cas, le champ Valeur de déclenchement utilise une plage de numéros située entre 0 et 16 383. Les paramètres continus comme le Panoramique ou le Volume représentent les meilleurs choix pour une molette de hauteur (bien que la molette revienne généralement à sa position d'origine quand vous la relâchez), mais vous pouvez également utiliser une molette pour contrôler les paramètres alternés en saisissant 0 ou 16 383 dans le champ Valeur de déclenchement. Ainsi, vous déclencherez le paramètre souhaité quand la molette atteindra sa position maximum ou minimum.
- Octet unique SysEx -- Lorsqu'elle est sélectionnée, cette option informe SONAR que les données importantes (variable ou valeur de paramètre) du message SysEx entrant se présentent sous la forme d'un octet unique. L'option Octet unique SysEx est ainsi structuré : F0 ? VV ? F7. La pré-chaîne doit être F0 ? et vous devez inclure l'octet F0, tandis que la post-chaîne doit être de ? F7 et vous devez inclure l'octet F7.
- Octet supérieur SysEx en premier -- Lorsqu'elle est sélectionnée, cette option indique à SONAR que les données importantes du message SysEx entrant se présentent sous la forme de deux octets dont le premier est supérieur. L'option Octet supérieur SysEx en premier a la structure suivante : F0 ? HI LO ? F7.
- Octet inférieur SysEx en premier -- Lorsqu'elle est sélectionnée, cette option indique à SONAR que les données importantes du message SysEx entrant se présentent sous la forme de deux octets dont le premier est inférieur. L'option Octet inférieur SysEx en premier a la structure suivante : F0 ? LO HI ? F7.
- Commence par -- Saisissez la chaîne que votre un contrôleur/surface envoie dans les messages SysEx qui précède les données importantes.
- Finit par -- Saisissez la chaîne que votre un contrôleur/surface envoie dans les messages SysEx et qui suit les données importantes.
- Déclenchement SysEx -- Les cibles déclenchées (lecture, mute, solo, etc.) sont activées à l'aide d'un déclenchement SysEx. L'utilisateur n'a qu'à taper tout le message SysEx F0 ?? F7 qui déclenchera l'action.
- Message de déclenchement -- Le message SysEx exact, sous la forme F0 ? ? F7, pour l'option Déclenchement SysEx.

### Remarque

: les options Octet unique SysEx, Octet supérieur SysEx en premier et Octet inférieur SysEx en premier considèrent que le message sera interprété comme une valeur de contrôle des paramètres continus, tels que le Volume, extraite du milieu du message. Voilà pourquoi ces trois options ne sont pas disponibles pour les cibles « déclenchées » telles que lecture, enregistrement, mute, solo, revenir sur la piste précédente, passer à la piste suivante, etc.

## Interprétation des messages MIDI

Une interprétation spéciale d'un message MIDI est généralement utilisée dans les deux cas suivants :

- Littérale/Inversée -- La page de propriétés interprète presque tous les messages MIDI soit comme des valeurs littérales, soit comme des valeurs inversées. Ce bouton est donc coché la



plupart du temps. Un fader envoie généralement un flux de messages différents correspondant à chacune de ses positions. Les valeurs de ces messages sont utilisées « littéralement » pour effectuer des changements au temps opportun dans un paramètre continu, tel que le Volume. Mais les messages MIDI peuvent également servir à activer/désactiver une commande telle que le bouton Mute. La page de propriétés interprète presque tous les messages MIDI comme des messages de ces deux types.

- Incrémenter/Décrémenter -- Cette option s'avèrera utile si vous désirez utiliser un bouton ou un potentiomètre ne pouvant envoyer que deux valeurs différentes pour contrôler un paramètre continu, tel que le Volume ou le Panoramique (consultez [Conserver les potentiomètres et les boutons](#)).
  - Plus+ -- Valeur augmentant le paramètre souhaité d'1 unité.
  - Moins- -- Valeur réduisant le paramètre souhaité d'1 unité.
- Activé/Désactivé -- Actuellement, cette option n'est utilisée que pour l'Avance rapide >> et le Retour rapide <<. Vous ne pouvez affecter des boutons à ces actions que si chaque bouton envoie un message MIDI différent quand on l'enfoncé. Le champ Activé affiche la valeur envoyée par le bouton quand il est enfoncé et le champ Désactivé la valeur envoyée quand on le relâche.

## Paramètres globaux

Cette section vous permet d'affecter des boutons et potentiomètres aux commandes de transport de SONAR. Les paramètres pouvant être contrôlés sont les suivants :

- Lecture
- Stop
- Avance rapide>>>
- Retour rapide<<<
- Enregistrement
- Écrire l'automation
- Jog <- (mesure précédente)
- Jog -> (mesure suivante)
- Revenir sur la piste précédente -- Ce paramètre ramène la piste contrôlée à la piste inférieure.
- Revenir sur la banque précédente -- Ce paramètre ramène la banque de pistes contrôlée à la banque de pistes inférieure.
- Passer à la piste suivante -- Ce paramètre déplace la piste contrôlée vers la piste supérieure.
- Passer sur la banque suivante -- Ce paramètre déplace la banque de pistes contrôlée vers la banque de pistes supérieure.

## Presets

Après avoir soigneusement configuré la page de propriétés de la Surface générique Cakewalk pour une utilisation avec votre surface de contrôle, vous pouvez enregistrer votre configuration sous forme de preset.

## Enregistrer un preset

- Tapez un nom dans la boîte Preset et cliquez sur le bouton Enregistrer (disquette).

Les presets de surface de contrôle sont enregistrés dans le répertoire suivant :

C:\Program Files\Cakewalk\Shared Presets\{404C9315-693D-4715-A326-143A992FA784}  
(ou à l'emplacement d'installation de SONAR, s'il est différent).

De plus, chaque preset est référencé à l'emplacement suivant dans le registre de Windows :

[HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Cakewalk Music  
Software\SONAR\2.0\Presets\{404C9315-693D-4715-A326-143A992FA784}]

Si vous voulez sauvegarder un preset ou nous l'envoyer pour que nous l'intégrons à SONAR 2, procédez comme suit :

1. Sauvegardez le fichier de preset dans le répertoire C:\Program Files\Cakewalk\Shared Presets\{404C9315-693D-4715-A326-143A992FA784}.
2. Lancez le registre Windows en cliquant sur le bouton Démarrer, en sélectionnant Exécuter, puis en saisissant « regedit » (sans les guillemets). **Attention** : n'effectuez cette opération que si vous êtes familier avec les modifications du registre Windows !
3. Naviguez jusqu'à [HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Cakewalk Music Software\ControlSurfaces\Presets\{404C9315-693D-4715-A326-143A992FA784}] et sélectionnez le preset que vous voulez sauvegarder.
4. Lancez la commande Fichier - Exporter.
5. Assurez-vous que « Branche sélectionnée » est bien sélectionné.
6. Saisissez un nom de fichier et cliquez sur Enregistrer.

Consultez également :

[Un dernier mot](#)

[La page de propriétés de la Surface générique Cakewalk \(Le Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk\)](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrement et création des presets

---

Vous pouvez créer un preset de surface de contrôle générique dans la page de propriétés de la Surface générique Cakewalk en procédant comme pour les presets d'autres plug-ins : configurez le plug-in à votre convenance, tapez un nom dans la fenêtre Presets et cliquez sur l'icône en forme de disquette pour enregistrer vos paramètres. Vous pouvez ensuite sélectionner un preset quand vous voulez utiliser une surface de contrôle d'une certaine manière. Il est possible de créer des presets afin d'utiliser la même surface de contrôle de façons différentes. Par exemple, vous pouvez utiliser un preset pour configurer votre surface de contrôle afin de contrôler les mêmes paramètres sur chaque piste dans une banque de 8 pistes ou plus. Un autre preset peut configurer votre surface de contrôle pour le contrôle d'une longue liste de paramètres sur une seule piste à la fois. Vous pouvez utiliser simultanément autant de surfaces de contrôle que vous le désirez, chacune d'entre elles étant configurée pour contrôler différents paramètres de SONARHome Studio.

Avant de créer un preset, la première chose à connaître est le nombre de tranches/canaux/modules physiques de votre surface de contrôle. Par exemple, un JL Cooper FaderMaster comporte 8 tranches, un Kenton Control Freak Studio Edition en a 16. Le plug-in de Surface de contrôle générique Cakewalk peut contrôler de 1 à 32 tranches (tranche = piste) à la fois. Le nombre de tranches détermine le nombre de pistes de SONAR contrôlables par la surface de contrôle. Bien qu'une surface de contrôle comporte plusieurs tranches physiques, vous pouvez assigner tous les faders/boutons/potentiomètres à une seule piste SONAR (fader 1 = volume, fader 2 = panoramique, etc.). Le plug-in de Surface générique Cakewalk est entièrement configurable à volonté.

Une fois que vous avez décidé du nombre de pistes SONAR que la surface de contrôle devra contrôler, dressez une liste des paramètres de pistes que contrôleront les différents faders ou boutons.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Didacticiel et exemple de un contrôleur/surface

---

Cette section décrit comment configurer le contrôleur act-midi Cakewalk pour contrôler un contrôleur/surface fictive composée de :

- Deux tranches, chaque tranche comportant 1 fader et 1 potentiomètre
- Deux boutons (séparés des tranches)

Il s'agit d'un contrôleur/surface très simple. Pour cet exemple, convenons que les faders doivent contrôler le Volume, les potentiomètres le Panoramique et que les deux boutons doivent décaler la banque de piste vers la gauche et vers la droite.

Pour commencer, suivez les instructions fournies plus haut concernant l'activation du Contrôleur ACT-MICI Cakewalk et l'affichage de sa page de propriétés ([Activer le Contrôleur ACT-MIDI](#)

). Une fois que la page de propriétés est ouverte :

1. Définissez le paramètre 1 pour le Volume et le paramètre 2 pour le Panoramique. Dans la mesure où le contrôleur/surface ne possède que deux commandes matérielles par tranche, nous n'avons besoin d'utiliser que deux paramètres de pistes (il n'est pas nécessaire de configurer Param 3-16 ; le message MIDI de ces paramètres doit être configuré sur Aucun).
2. Nous voulons que notre un contrôleur/surface puisse contrôler simultanément deux pistes, c'est pourquoi vous devez configurer Nombre de tranches de pistes sur 2.
3. Commençons par configurer les paramètres de la première piste : définissez la valeur 1 pour Configurer le numéro de tranche.
4. Sélectionnez Paramètre 1 (Volume) en cliquant sur le bouton radio situé à gauche du champ Paramètre 1.
5. Déplacez le premier fader sur votre un contrôleur/surface (déplacez-le plusieurs fois).
6. Cliquez sur Acquérir. Ainsi, le message MIDI du Paramètre 1 sur la tranche 1 est automatiquement défini (c'est-à-dire le Volume de la Piste de base). Vous pouvez également saisir manuellement le message MIDI désiré.
7. Sélectionnez le Paramètre 2 (Panoramique).
8. Déplacez deux fois le premier potentiomètre de la tranche 1.
9. Cliquez sur Acquérir. Ainsi, le message MIDI du Paramètre 2 sur la tranche 1 est automatiquement défini (c'est-à-dire le Panoramique de la Piste de base).
10. Ensuite, configurons les paramètres de la piste 2 (Piste de base + 1) : définissez la valeur 2 pour Configurer le numéro de tranche.
11. Le Paramètre 2 (Pan) étant déjà sélectionné, déplacez le potentiomètre dans la tranche 2 (le même potentiomètre que vous avez déplacé pour définir le Panoramique de la tranche 1, n'utilisez ce potentiomètre que dans la tranche 2).
12. Cliquez sur Acquérir. Ainsi, le message MIDI du Paramètre 2 sur la tranche 2 est automatiquement défini (c'est-à-dire le Panoramique de la Piste de base +1).
13. Sélectionnez Paramètre 1 (Volume).
14. Déplacez le deuxième fader.
15. Cliquez sur Acquérir. Ainsi, le message MIDI du Paramètre 1 sur la tranche 2 est automatiquement défini (c'est-à-dire le Volume pour la Piste de base+1).
16. Tous les paramètres de la piste sont maintenant définis. Appuyez sur la touche Tab pour accepter la dernière valeur définie.
17. Configurons les deux derniers boutons pour qu'ils permettent le changement de la banque de pistes contrôlée par le contrôleur/surface : sélectionnez Revenir à la banque précédente.
18. Appuyez sur le bouton prévu à cet effet sur votre un contrôleur/surface.
19. Cliquez sur Acquérir. Ainsi, le message MIDI devant déplacer la banque de pistes vers la gauche

- (de deux pistes) est automatiquement défini.
20. Sélectionnez Passez sur la banque suivante.
  21. Appuyez sur le bouton prévu à cet effet sur votre un contrôleur/surface.
  22. Cliquez sur Acquérir. Ainsi, le message MIDI devant déplacer la banque de pistes vers la droite (de deux pistes) est automatiquement défini.
  23. Enregistrez enfin la configuration en tant que preset en tapant un nom dans le champ Preset, puis en cliquant sur l'icône de disque située juste à côté.

### **Remarque**

: dans les étapes 17 et 20, vous pouvez sélectionner Revenir à la piste précédente et Passer sur la piste suivante si vous préférez déplacer le groupe de pistes d'une piste à la fois au lieu d'une banque de pistes. Consultez également :

[Assigner des faders et des potentiomètres pour le contrôle des paramètres de SONAR](#)

[La page de propriétés de la Surface générique Cakewalk \(Le Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk\)](#)

[Conserver les potentiomètres et les boutons](#)

[Contrôle de pistes ou groupes de pistes différents](#)

[Affectation des boutons Avance rapide et Retour rapide](#)

Consultez également :

[Un dernier mot](#)

[Didacticiel et exemple de un contrôleur/surface](#)

[La page de propriétés de la Surface générique Cakewalk \(Le Contrôleur ACT-MIDI Cakewalk\)](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Un dernier mot

---

Soyez créatifs et créez des presets de contrôleurs/surfaces qui correspondent à vos besoins. Par exemple, même si votre un contrôleur/surface possède 8 tranches physiques, vous pouvez :

- Configurer le Contrôleur ACT-MIDI pour qu'il ne contrôle qu'une seule piste (chaque fader contrôle un paramètre de piste différent sur la même piste)
  - Diviser les tranches physiques. Configurer la surface pour qu'elle contrôle 4 pistes, les faders 1-4 étant assignés au volume et les faders 5-8 au panoramique, etc.
  - Créer de nombreux presets différents, chacun étant adapté à une tâche différente
  - Si le contrôleur/surface contient des presets d'usine et/ou utilisateur, exploitez leur possibilités afin de modifier rapidement le type de messages MIDI envoyé par chaque fader/potentiomètre/bouton. Par exemple, utilisez le preset 1 pour commander le volume, le preset 2 pour commander le panoramique, etc.
- 

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Interfaces OPT

---

OPT signifie « Open plug-in technology », c'est-à-dire technologie de plug-in ouvert. Si vous possédez un module de son Yamaha utilisant les interfaces OPT, vous pouvez ouvrir ces dernières directement à partir de SONAR, modifier vos sons et les enregistrer en tant que presets.

## Ouvrir une interface OPT

1. Assurez-vous que le module Yamaha est connecté à votre ordinateur et que vous l'avez mis sous tension.
2. Utilisez la commande **Vue - Interface OPT** afin d'afficher le sous-menu des interfaces OPT installées, puis cliquez sur le nom de l'interface OPT que vous désirez afficher.

Cette interface OPT apparaît.

3. Si vous désirez modifier un preset créé auparavant, sélectionnez ce preset dans la fenêtre Presets. Vous pouvez également saisir le nom d'un nouveau preset dans cette même fenêtre.
4. Modifiez votre son (chaque interface OPT possède son propre fichier d'aide).
5. Cliquez sur l'icône représentant une disquette située à côté de la fenêtre Presets pour enregistrer le son modifié.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation de StudioWare

---

Les interfaces StudioWare sont des interfaces logicielles avec des périphériques MIDI externes tels que des échantillonneurs, des claviers, des tables de mixage automatisables et des modules d'effets. Ces interfaces vous permettent de manipuler les commandes d'un périphérique MIDI externe à partir des commandes graphiques à l'écran. Les modifications que vous apportez à ces commandes peuvent être enregistrées et lues dans le cadre de votre projet.

SONAR comprend une large gamme d'interfaces StudioWare compatibles avec les périphériques MIDI les plus répandus. Aidé par des fabricants et par les utilisateurs de SONAR, Cakewalk développe constamment de nouvelles interfaces. Visitez le site web de Cakewalk ([www.cakewalk.com](http://www.cakewalk.com)) de temps à autre pour télécharger de nouvelles interfaces StudioWare ou leurs mises à jour.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Interfaces StudioWare

SONAR est fourni avec une large gamme d'interfaces StudioWare. Certaines ont été conçues pour contrôler un périphérique MIDI externe spécifique, alors que d'autres peuvent s'adapter à toutes sortes de périphériques. Voici une liste de certaines des interfaces fournies avec SONAR :

Nom de l'interface...		Fonction...
Line 6 POD		Assure le contrôle du simulateur d'amplificateur Line 6 POD 2.0/Pro.
Line 6 POD		Assure le contrôle du simulateur d'amplificateur Line 6 Bass POD.
Fender Cyber Twin		Assure le contrôle du simulateur d'amplificateur Fender Cyber Twin.
ART SQX20		Assure le contrôle du processeur/préamplificateur de guitare ART SGX 2000 Express
AWE		Contrôle le synthétiseur à table d'onde sur les cartes son SoundBlaster AWE
EMU Orbit		Contrôle le principaux paramètres du synthétiseur EMU d'Orbit
General MIDI		Contient les paramètres et les commandes de tous les synthétiseurs compatibles General MIDI
Mackie OTTO1604		Contrôle des faders et du Mute dédié à la table de mixage Mackie 1604
MMC		Interface de contrôle pour les machines MIDI intégrant l'armement des pistes et le contrôle du transport pour tous les périphériques répondant aux commandes MMC
Novation Bass Station BS1		Interface de contrôle des paramètres du Novation BassStation
Rack Novation Bass Station BSR1		Interface de contrôle des paramètres du Novation BassStation en version rack

Novation DrumStationRack DRM-1		Interface de contrôle des paramètres du Novation DrumStation
Rack Novation Super Bass Station		Interface de contrôle des paramètres du Novation SuperBassStation en version rack
Roland GS		Interface de contrôle des paramètres de tous les synthétiseurs compatibles GS
Roland VS-880		Assure le contrôle des paramètres et du transport de la station de travail audio numérique Roland VS-880
Tascam RC-808		Interface de contrôle réalisée d'après la télécommande Tascam RC-808, utilisable avec les enregistreurs multipistes DA-38, DA-88 et DA-98
Yamaha ProMix 01		Assure le contrôle des paramètres de la table de mixage numérique Yamaha ProMix
Yamaha 03D		Assure le contrôle des paramètres de la table de mixage numérique Yamaha 03D
Roland UA-100		Assure le contrôle des paramètres du Roland UA-100 Audio Canvas

## Ouvrir une interface StudioWare

1. Choisissez **Fichier - Ouvrir** pour afficher la boîte de dialogue Ouvrir fichier.
2. Sélectionnez StudioWare dans la liste Fichiers de type.
3. Sélectionnez un fichier StudioWare et cliquez sur Ouvrir.

SONAR ouvre et affiche l'interface StudioWare.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

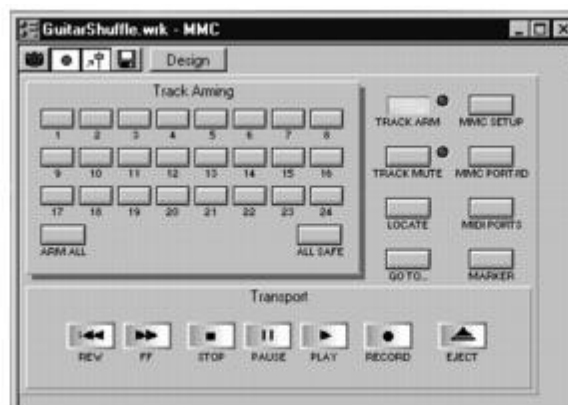
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation des interfaces

Chaque interface StudioWare se compose d'un ensemble de commandes et d'indications. Les commandes sont des représentations logicielles des potentiomètres, boutons et curseurs d'un périphérique MIDI externe. Quand vous déplacez les commandes à l'écran, ces réglages sont reproduits sur le périphérique MIDI externe. Si vous le désirez, vous pouvez aussi configurer l'interface StudioWare de sorte que les réglages que vous effectuez sur le périphérique externe soient reproduits sur l'écran de votre ordinateur. Certaines interfaces StudioWare intègrent des commandes qui remplissent d'autres fonctions au sein de SONAR, comme par exemple la modification des paramètres d'une piste ou l'exécution de programmes CAL.

Comme les interfaces StudioWare peuvent servir à contrôler de nombreux types de périphériques et que chacune d'entre elles est configurable pour une application et un environnement spécifiques, il est impossible de détailler ici toutes les possibilités d'utilisation d'une interface en particulier. Par contre, cette section vous explique comment utiliser les différents types de commandes et comment enregistrer les modifications que vous apportez à chacune des commandes dans le cadre de votre projet.

Il existe trois types de commandes sur la plupart des interfaces StudioWare : des boutons, des potentiomètres et des curseurs. En parallèle, les interfaces peuvent comporter des diodes, des indicateurs de niveau, du texte et des images bitmap. L'aspect des commandes et autres affichages est très variable d'une interface à l'autre. Ils peuvent être de taille très diverses et leurs interfaces ont des couleurs, bitmaps et styles qui leur sont propres. De plus, les curseurs et indicateurs peuvent être disposés verticalement comme horizontalement.



Il existe plusieurs moyens de régler les valeurs des boutons, curseurs et potentiomètres :

Pour modifier...		Procédure...
L'état d'un bouton		Cliquez sur le bouton
La valeur d'un curseur		Pour régler un curseur, vous pouvez directement cliquer sur la position désirée ou bien le faire glisser
La valeur d'un potentiomètre		Pour régler un potentiomètre, vous pouvez directement cliquer à l'endroit voulu sur son contour ou bien le faire tourner jusqu'à la position désirée

Pour modifier la valeur d'un potentiomètre ou d'un curseur à l'aide de votre clavier, vous devez d'abord sélectionner la commande :

- Pour sélectionner une commande à valeur numérique, cliquez sur sa valeur ou sur son indicateur numérique.
- Pour sélectionner une commande ne possédant pas de valeur numérique affichée, cliquez sur la commande en à sa position actuelle. Si vous ne cliquez pas sur cette position, la commande changera de valeur.

Pour régler un potentiomètre ou un curseur à l'aide du clavier :

- Appuyez sur les touches - et + pour diminuer ou augmenter la valeur de la commande sélectionnée par petits pas
- Appuyez sur les touches [ et ] pour diminuer ou augmenter la valeur de la commande sélectionnée par incréments de 10

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Groupement de commandes

SONAR vous permet de créer des groupes de commandes StudioWare. Lorsque plusieurs commandes se trouvent dans un groupe unique, vous pouvez déplacer une seule commande et toutes les commandes du groupe s'ajusteront automatiquement. Cette fonction peut s'avérer utile pour des applications de mixage et de crossfade différentes.

Lorsque vous créez un groupe de commandes, chaque commande du groupe possède une valeur de début et une valeur de fin. Voici comment ces valeurs sont utilisées :

- Lorsque vous déplacez une commande du groupe sur sa valeur de début, toutes les commandes du groupe sont définies sur leur valeur de début
- Lorsque vous déplacez une commande du groupe sur sa valeur de fin, toutes les commandes du groupe sont définies sur leur valeur de fin
- Lorsque vous positionnez une commande du groupe quelque part entre la valeur de fin et la valeur de début, toutes les commandes du groupe sont définies sur la même position relative entre leur valeur de début et leur valeur de fin

La plage initiale de chaque commande est définie d'après la position des commandes au moment où vous les groupez.

Vous pouvez régler individuellement la plage d'une commande, même si elle fait partie d'un groupe, en appuyant simplement sur la touche Maj en déplaçant cette commande. Lorsque vous réglez individuellement une commande en maintenant la touche Maj enfoncée, son maximum ou son minimum sont réglés en fonction de la position du groupe par rapport à sa valeur maximum ou minimum.

## Créer un groupe de commandes

1. Sélectionnez l'une des commandes en cliquant dessus avec la souris.
2. Maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur une ou plusieurs commandes supplémentaires.

SONAR crée un groupe à partir des commandes sélectionnées.

## Supprimer des commandes dans un groupe

1. Maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur l'une des commandes du groupe.

SONAR supprime la commande du groupe.

## Régler une seule commande dans un groupe

1. Maintenez la touche Maj enfoncée et faites glisser la commande sur la valeur désirée.

La plage de cette commande se règle de sorte que sa position actuelle corresponde à la position actuelle des autres commandes du groupe.

## Exemple : Assigner deux faders pour un crossfade

1. Placez les deux faders sur leur valeur centrale.
2. Cliquez sur le premier fader puis faites un Ctrl-clic sur le second pour créer un groupe.
3. Déplacez les deux faders sur leur valeur maximale.
4. Appuyez sur la touche Maj tout en faisant glisser le deuxième fader sur sa valeur minimale.
5. Faites glisser le premier fader sur sa valeur minimale.
6. Appuyez sur la touche Maj tout en faisant glisser le deuxième fader sur sa valeur maximale.

Ces deux commandes sont maintenant groupées et se déplaceront dans des directions opposées.

Les valeurs minimale et maximale des faders se présentent ainsi :

Fader...		Valeur de début...		Valeur de fin...
#1		0		127

#2		127		0
----	--	-----	--	---

Pour contrôler des faders qui seront toujours séparés de la même distance, définissez leurs plages ainsi :

Fader...		Valeur de début...		Valeur de fin...
#1		0		63
#2		64		127

Pour que des faders se déplacent sur différents plages de valeurs, configurez-les ainsi :

Fader...		Valeur de début...		Valeur de fin...
#1		0		127
#2		0		100

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrer des mouvements de commandes

Vous pouvez déplacer les commandes d'une interface StudioWare tout en lisant un projet afin de régler les niveaux ou tout autre paramètre MIDI contrôlable par l'interface. De plus, il est possible d'enregistrer des modifications que vous réalisez à partir de l'interface dans le cadre de votre projet. L'enregistrement des modifications en vue de les reproduire automatiquement s'appelle **automation**.

Il existe principalement deux façons d'enregistrer des mouvements de commandes. Elles sont décrites dans le tableau suivant :


Approche...		Principe de fonctionnement...
Instantané		Vous pouvez régler les commandes sur les valeurs désirées, puis prendre un instantané de ces réglages à la Position de lecture. Lorsque vous écoutez ce projet par la suite, toutes les commandes reviennent à ces réglages quand vous atteignez la Position de lecture en question.
Enregistrement en temps réel		Déplacez les commandes comme vous le désirez en enregistrant les séries de modifications que vous effectuez pour les intégrer à votre projet. Lorsque vous lisez le projet par la suite, les commandes suivent les modifications que vous avez enregistrées.



La première approche est utile, par exemple quand votre projet comporte plusieurs parties distinctes et que certains paramètres doivent basculer brutalement au passage d'une partie à l'autre.

L'autre approche est plus utile lorsque vous désirez créer des transitions douces entre les sections. Par exemple, vous pouvez faire monter lentement la modulation sur un piano MIDI ou déplacer progressivement les faders sur une table de mixage numérique. Une fois que ces modifications ont été enregistrées, elles sont rejouées automatiquement avec votre projet.

StudioWare vous permet d'enregistrer et de ré-enregistrer les données d'automation autant de fois que nécessaire. Lorsque vous enregistrez de nouvelles modifications sur une commande, tous les anciens événements de cette commande sont remplacés par les nouveaux. Les déplacements des autres commandes ne sont pas affectés. Vous pouvez ré-enregistrer continuellement les mouvements jusqu'à arriver exactement au résultat voulu. Vous pouvez également modifier des données d'automation à l'aide du panneau Notes de la vue Piano Roll.

La barre d'outils StudioWare comporte trois outils servant à contrôler l'enregistrement et l'automation :

Icône...		Outil...		Fonction...
		Actualiser		Assure la mise à jour automatique des commandes de l'interface pendant

				la lecture ou lorsque les données MIDI sont reçues par l'interface
		Instantané		Enregistre un instantané de la position actuelle de toutes les commandes
		Enregistrement		Active l'enregistrement en temps réel de toutes les modifications de commandes

La majorité des interfaces StudioWare sont conçues pour envoyer et recevoir des données MIDI. Cela signifie deux choses :

- Si vous déplacez les commandes à partir de votre périphérique MIDI, l'interface StudioWare sera informée de ces modifications
- Lorsque vous lisez un projet contenant des données d'automation, l'interface StudioWare sera informée des modifications d'automation

Le bouton Actualiser de la barre d'outils StudioWare vous indique visuellement sur l'interface StudioWare si ces modifications sont lues. Appuyez sur ce bouton pour vous assurer que les paramètres d'automation et les modifications effectuées sur le périphérique MIDI externe sont bien reproduites sur l'interface StudioWare. Désactivez cette option si vous ne désirez pas voir ces modifications.

Si vous enregistrez un instantané en cours de lecture, il est préférable de désactiver la fonction Actualiser. Faute de quoi, certaines des commandes risquent de se déplacer à cause d'événements d'automation enregistrés auparavant, même si vous êtes en train de les positionner correctement.

Au moment d'enregistrer des mouvements de commandes en temps réel, vous voudrez peut-être activer la fonction Actualiser, afin de visualiser les événements déjà été enregistrés.


Si vous enregistrez des données d'automation sur une piste qui contient des clips liés, SONAR les délie automatiquement pour que les données d'automation ne s'appliquent pas à d'autres instances du clip lié. À titre d'exemple, supposons que vous ayez quatre répétitions d'un riff particulier stockées dans quatre clips liés qui sont lus en séquence. Lorsque vous enregistrez un fondu de sortie sur ces quatre clips, SONAR divise automatiquement les clips en quatre clips indépendants, chacun possédant des données d'automation relatives à une certaine partie du fondu.

Si vous enregistrez un instantané des positions des commandes sur une piste qui contient des clips liés, les clips restent liés et l'instantané s'applique à toutes les copies du clip lié.

Si vous n'êtes pas satisfait des données d'automation que vous avez enregistrées, vous pouvez toujours utiliser la commande **Edition - Annuler** pour le supprimer.

Les données d'automation que vous enregistrez à l'aide de l'interface StudioWare peuvent être affichées et modifiées via le panneau Notes de la vue Piano Roll ou la vue Liste des événements.

## Enregistrer un instantané lorsque la lecture est arrêtée


1. Placez la Position de lecture à l'emplacement où vous désirez que les paramètres prennent effet dans le projet.
2. Réglez les commandes à votre convenance.
3. Cliquez sur .

SONAR enregistre un instantané des paramètres actuels.









Si la Position de lecture se trouve au tout début d'un projet, l'instantané modifiera alors les paramètres de la piste pour qu'ils correspondent aux commandes de l'interface plutôt qu'aux événements d'automatisation.

### Enregistrer un instantané en cours de lecture

1. Assurez-vous que le bouton  de la barre d'outils StudioWare n'est pas activé, de sorte que la fonction Actualiser reste désactivée.
2. Placez la Position de lecture quelques barres ou secondes avant le moment auquel vous désirez prendre l'instantané.
3. Lancez la lecture
4. Lorsque vous avez atteint le moment approprié, cliquez sur le bouton Instantané.

SONAR enregistre un instantané des paramètres actuels.

### Enregistrer des modifications de commandes en temps réel

1. Assurez-vous que le bouton  de la barre d'outils StudioWare est activé, de sorte que la mise à jour s'effectue.
2. Assurez-vous que le bouton  de la barre d'outils StudioWare est activé, afin d'activer l'enregistrement.
3. Placez la Position de lecture quelques barres ou secondes avant le moment auquel vous désirez enregistrer les mouvements des commandes.
4. Cliquez sur  ou appuyez sur la barre d'espace pour lancer la lecture. (Remarque : n'appuyez pas sur le bouton Enregistrer de la barre de transport !)
5. Réglez les commandes à votre convenance pendant le déroulement de la lecture. Chaque fois que vous réglez une commande, l'outil Enregistrement  s'active.
6. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur  ou appuyez sur la barre d'espace pour arrêter la lecture.
7. Cliquez sur le bouton  de la barre d'outils StudioWare pour désactiver l'enregistrement en temps réel.

SONAR enregistre les modifications de commandes que vous avez effectuées en cours de lecture.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Paramètres de commande

---

Les commandes de l'interface StudioWare sont conçues pour envoyer et recevoir différents types d'informations MIDI. Ces informations peuvent être transmises à deux destinations possibles :

- Une piste spécifique de votre projet
- Une sortie MIDI

Si vous désirez enregistrer les déplacements des commandes à l'intérieur d'une interface, vous devez faire en sorte que les données MIDI provenant de la commande sont dirigées vers une piste MIDI.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vitesse d'affichage de l'interface StudioWare

---

Certaines interfaces StudioWare utilisent des images bitmap. Ces images peuvent ralentir la vitesse d'affichage de l'interface sur certains PC lents. Vous pouvez désactiver ces images bitmap en ajoutant la ligne suivante à la section [WinCake] du fichier cakewalk.ini. Pour ce faire, procédez ainsi.

PanelsShowWidgetBitmaps=0

Pour réactiver les images bitmap, changez l'entrée en :

PanelsShowWidgetBitmaps=1

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation du langage Cal

---

Cakewalk Application Language (ou CAL) est un langage de traitement des événements qui vous servira à élargir la fonctionnalité de SONAR™ en créant des commandes d'édition personnalisées.

Consultez :

[Exécution de programmes CAL](#)

[Exemples de fichiers CAL](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Exécution de programmes CAL

---

Pour interrompre un programme CAL en cours d'exécution, appuyez sur la touche Echap. Cliquez sur OK pour confirmer l'interruption du programme CAL. En règle générale, il est déconseillé d'interrompre un programme CAL de cette façon, à moins vous n'estimiez qu'il soit coincé dans une boucle infinie.

## Ouvrir un programme CAL

1. Sélectionnez les données MIDI à modifier.
2. Sélectionnez **Traitements-Exécuter CAL**.

La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.

3. Naviguez jusqu'au dossier qui contient le programme CAL à exécuter.
4. Sélectionnez le fichier que vous voulez ouvrir et cliquez sur OK.

Le programme CAL que vous avez choisi s'exécute et modifie les données MIDI sélectionnées.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Exemples de fichiers CAL

---

Voici une description des modèles de programmes CAL fournis avec SONAR. Vous pouvez utiliser ces programmes tels quels ou les modifier en fonction de vos besoins.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# SPLIT NOTE TO TRACKS.CAL

---

Ce programme répartit les notes individuelles sur des pistes séparées. Cette fonctionnalité pourra vous servir à répartir les différents éléments d'une partie de batterie sur des piste séparée (afin de vous simplifier l'édition).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# SPLIT CHANNEL TO TRACKS.CAL

---

Ce programme divise les pistes de chaque canal en 16 nouvelles pistes. Cette fonctionnalité pourra vous servir pour les fichiers MIDI de type 0 qui peuvent comporter des données enregistrées sur plusieurs canaux mais sur une seule piste

## **Pour utiliser ce programme**

1. Ne sélectionnez qu'une seule piste.
2. Placez les marqueurs Début de sélection et Fin de sélection sur une partie de la piste (il n'est pas obligatoire de diviser toute la piste).
3. Exécutez le programme split channel to tracks.cal .

SONAR affiche une boîte de dialogue.

4. Sélectionnez la première piste pour les 16 pistes de division du canal (de préférence, la première des 16 pistes vierges).
5. Cliquez sur OK.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# RANDOM TIME.CAL

---

Ce programme randomise les positions de début des événements. Un nombre de tics vous est demandé. Le programme change ensuite chaque position d'événement d'une durée aléatoire de plus ou moins la moitié du nombre de tics spécifié.

Par exemple, si vous saisissez le chiffre 4, les valeurs -2, -1, 0, 1 ou 2 seront ajoutées à chaque position d'événement.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# THIN CONTROLLER DATA.CAL

---

Cette fonctionnalité réduit les données de contrôleur continu. Deux numéros vous sont demandés :

- Le numéro du contrôleur que vous voulez réduire. Par exemple, la norme MIDI attribue le numéro 7 au contrôleur de Volume.
- Un facteur de réduction. Par exemple, si vous spécifiez le chiffre 3, le programme supprimera un événement de contrôleur du type spécifié sur trois.

Ce programme ne supprime jamais les contrôleurs comportant les valeurs de 0, 64 ou 127 car l'objectif est de réduire les données sans en détruire l'aspect fondamental.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# THIN CHANNEL AFTERTOUCH.CAL

---

Ce programme fonctionne exactement comme le précédent, sauf qu'il réduit les événements d'Aftertouch de canal (AftCan). Le facteur de réduction vous est demandé.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# THIN PITCH WHEEL.CAL

---

Ce programme fonctionne pratiquement comme les deux précédents, sauf qu'il réduit les événements de la molette de hauteur. Le facteur de réduction vous est demandé.

Ce programme ne supprime jamais les événements comportant les valeurs suivantes :  
-8 192, 0 et 8 191.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# MAJOR CHORD.CAL, MINOR CHORD.CAL

---

Ces deux programmes CAL et les trois autres programmes CAL de composition d'accords fournis avec SONAR construisent des accords en utilisant les événements présents sur la ou les pistes en tant que fondamentales.

Par exemple, si vous sélectionnez une seule note en tant que région et que vous exécutez major\_chord.cal, deux notes seront ajoutées au-dessus de la note d'origine. L'accord produit est une triade majeure.

Normalement, vous êtes censés n'utiliser ces programmes que sur une région contenant une seule note. Vous pouvez cependant les appliquer à des pistes contenant plusieurs notes. Chaque note d'origine devient la fondamentale d'un accord.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Dépannage

---

Si vous rencontrez un problème au cours de l'utilisation SONAR, pas de panique ! Cette annexe recense les problèmes les plus fréquents et propose des solutions.

Si vous ne trouvez pas de réponse à vos questions dans cette annexe, vous pouvez :

- Consulter le fichier LisezMoi (ReadME) fourni avec le logiciel. Il contient des informations supplémentaires qui n'étaient pas encore disponibles au moment de l'impression de ce Guide d'utilisation. Pour cela, sélectionnez **Aide-Afficher le fichier LISEZ-MOI.RTF**.
- Vous rendre sur notre site Internet à l'adresse [www.cakewalk.com](http://www.cakewalk.com). Vous y trouverez des réponses aux questions fréquemment posées, des documents d'assistance technique, des correctifs ou des mises à jour de programmes, entre autres.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Décrochages audio ou blocage de l'ordinateur lors de la lecture de gros fichiers avec une latence au maximum

---

Symptôme : après plusieurs secondes de lecture, le son produit par les données audio est haché, même si la barre de transport continue à défiler normalement. Si plusieurs plug-ins sont chargés dans le projet, un blocage de l'ordinateur peut survenir.

## **Solution**

: si vous réglez le champ Taille des tampons (onglet Général de la boîte de dialogue Options audio) de telle sorte que la taille du tampon dépasse la taille du tampon du disque, les données audio ne seront pas lues correctement. Si vous souhaitez augmenter la latence, vous devez également augmenter la taille du tampon du disque : dans la boîte de dialogue Options audio, à l'onglet Avancé, essayez d'augmenter la valeur du champ Taille des tampons E/S (ko) par incréments de 128 Ko.

## **Questions fréquemment posées**

[Absence de son lors de la lecture d'un fichier](#)

[Impossible d'enregistrer à partir de mon instrument MIDI](#)

[Quand je lis un fichier contenant des données audio, les parties audio ne sont pas lues](#)

[Impossible d'enregistrer des données audio](#)

[Les sons sont bien lus, mais pas avec le bon instrument](#)

[Mon clavier joue toutes les notes en double](#)

[Je ne vois pas le panneau Clips dans la vue Pistes](#)

[Pourquoi SONAR ne trouve-t-il pas mes fichiers audio?](#)

[Pourquoi l'Analyseur Wave affiche-t-il des messages d'erreur?](#)

[Distorsion de l'audio lorsque la résolution est supérieure à 16 bits](#)

[Mon synthétiseur virtuel n'émet aucun son](#)

[Mes fichiers Pro Audio 9 sont lus avec un volume plus fort/faible lorsque je les ouvre dans SONAR](#)

[SONAR ne trouve pas le synthé à table d'ondes ou la MPU401](#)

[J'obtiens un message d'erreur lorsque je convertis un projet en audio 24 bits](#)

[La conversion sur piste prend beaucoup de temps](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Absence de son lors de la lecture d'un fichier

Ouvrez un projet (.cwp) et cliquez sur le bouton Lecture. Si vous n'entendez rien, essayez les solutions proposées ci-dessous :

Problème possible ...		Solution...
Vos haut-parleurs ne sont pas bien branchés, ou leur volume est au minimum.		Vérifiez que vos haut-parleurs sont branchés et que le volume n'est pas à zéro.
Votre carte son n'est pas correctement connectée.		Vérifiez si vos haut-parleurs émettent bien du son avec d'autres programmes. Essayez donc avec Media Player ( <b>Démarrer-Programmes-Accesoires-Divertissement-Lecteur Windows Media</b> ). Si le test échoue avec les autres programmes, consultez la documentation de votre carte son et vérifiez si elle est correctement connectée et configurée.
Vous n'avez défini aucun réglage de banque et de patch sur votre piste MIDI		Vérifiez les paramètres de banque et de patch pour chaque piste. Vérifiez que toutes pistes MIDI sont bien affectées à une banque et à un patch.
Vous n'avez pas configuré de sortie		Vérifiez les paramètres de sortie de chaque piste. Vérifiez que pour chaque piste MIDI, une sortie MIDI reliée à un périphérique MIDI capable de lire des données a été sélectionnée. Vérifiez, pour chaque piste audio, qu'une sortie reliée à vos enceintes a bien été sélectionnée.
Aucun périphérique de sortie MIDI n'est sélectionné.		Sélectionnez <b>Options-Périphériques MIDI</b> et examinez la liste des sorties. Vérifiez que la carte son de votre ordinateur est sélectionnée et qu'elle figure en tête de liste. Si le problème persiste, sélectionnez un à un les autres périphériques de sortie pour contrôler s'ils produisent du son.



Votre carte son ou votre interface MIDI n'est pas correctement configurée		Vérifiez que vous avez bien installé et testé chaque carte, conformément aux consignes du fabricant.
Vous avez peut-être installé un trop grand nombre de pilotes MIDI.		Vérifiez que vous avez installé uniquement les pilotes requis, et désinstallez tout pilote non utilisé. Pour accéder à la liste des pilotes, sélectionnez <b>Démarrer-Paramètres-Panneau de configuration</b> , puis double-cliquez sur Multimédia et cliquez sur l'onglet Propriétés avancées.
Votre pilote MIDI est incompatible ou trop ancien		Vérifiez que le pilote installé correspond bien à votre matériel. Téléchargez et installez le dernier pilote fourni par votre fabricant.
Votre pilote MIDI n'est pas configuré correctement.		Vérifiez que les réglages d'adresse du port et de l'IRQ du pilote correspondent bien aux paramètres physiques de la carte.

Si aucune de ces suggestions ne s'avère concluante, visitez notre site Internet pour d'autres suggestions ou contactez l'assistance technique.

Autres [Questions fréquemment posées](#)

[Cakewalk](#)


<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Impossible d'enregistrer à partir de mon instrument MIDI

Si vous ne parvenez pas à enregistrer à partir de votre clavier ou de votre instrument MIDI, vérifiez tout d'abord que vous pouvez lire un projet par l'intermédiaire de ce clavier. Essayez ensuite les solutions suivantes :

Problème possible ...		Solution...
Aucun périphérique d'entrée MIDI n'est sélectionné.		Sélectionnez Options-Périphériques MIDI et contrôlez la liste des entrées. Vérifiez que l'entrée MIDI de la carte son de l'ordinateur est sélectionnée.
Vos câbles MIDI sont inversés.		Vérifiez que vous avez bien relié la sortie MIDI Out à l'entrée MIDI In de votre clavier et l'entrée MIDI In à la sortie MIDI Out de votre clavier.
SONAR™ ne reçoit aucune donnée MIDI.		Examinez le témoin d'activité d'entrée/sortie MIDI  de la barre d'état Windows. Regardez si la LED gauche clignote en rouge. Si ce n'est pas le cas, c'est que SONAR ne reçoit pas de données MIDI. Vérifiez à nouveau vos branchements et réessayez.
Vous n'avez pas configuré SONAR™ pour l'enregistrement.		Vérifiez que vous avez : 1) affecté une entrée à la piste ; 2) armé la piste pour l'enregistrement et 3) cliqué sur le bouton Enregistrer (pas le bouton Lecture).

Si aucune de ces suggestions ne s'avère concluante, visitez notre site Internet pour d'autres suggestions ou contactez l'assistance technique.

Autres [Questions fréquemment posées](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Quand je lis un fichier contenant des données audio, les parties audio ne sont pas lues

Ouvrez un fichier bundle (.cwb) et cliquez sur le bouton Lecture. Entendez-vous les pistes audio du projet ? (pensez à muter les pistes MIDI du fichier bundle, le cas échéant) Si ça n'est pas le cas, essayez ceci :

Problème possible ...		Solution...
Vos haut-parleurs ne sont pas branchés correctement, ou le volume est très bas.		Vérifiez que vos haut-parleurs sont correctement branchés et que le volume n'est pas à zéro.
Votre carte son n'est pas correctement connectée.		Lancez le Magnétophone Microsoft ( <b>Démarrer-Programmes-Acces soires-Divertissement-Magnétophone</b> ). Ouvrez un fichier audio et contrôlez si les données sont correctement lues sur vos haut-parleurs. Sinon, consultez la documentation relative à votre carte son et vérifiez qu'elle est correctement connectée et configurée.
Le volume est baissé au minimum sur votre logiciel de mixage.		Double-cliquez sur l'icône jaune du haut-parleur dans la barre des tâches Windows pour afficher les réglages de volume du mixeur et vérifiez que tous sont montés et qu'aucun n'est muté.
La sortie affectée à vos pistes audio est incorrecte.		Vérifiez les sorties affectées à vos pistes audio dans le panneau Pistes.
SONAR ne reconnaît pas votre carte son.		Sélectionnez <b>Options-Audio</b> , cliquez sur l'onglet Général, puis cliquez sur le bouton Analyseur Wave pour tester votre matériel audio. Ouvrez de nouveau le fichier bundle et réessayez.

Si aucune de ces suggestions ne s'avère concluante, allez sur notre site Internet pour d'autres suggestions ou contactez l'assistance technique.

Autres [Questions fréquemment posées](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Impossible d'enregistrer des données audio

Si vous ne parvenez à enregistrer des données audio avec votre carte son, consultez ces suggestions :

Problème possible ...		Solution...
La piste n'est pas configurée pour recevoir des données audio.		Avant d'enregistrer, vérifiez, dans la vue Pistes, que vous avez affecté une entrée audio à la piste que vous enregistrez.
Votre logiciel de mixage est mal configuré.		Double-cliquez sur l'icône du haut-parleur dans la barre des tâches Windows pour afficher la console de mixage. Sélectionnez <b>Options-Propriétés</b> , puis Ajuster le volume pour Enregistrement, et cliquez sur OK. Vérifiez que les bonnes cases sont cochées et que le volume d'entrée n'est pas à zéro.
Votre carte son n'est pas correctement connectée.		Essayez d'enregistrer des données audio à l'aide du Magnétophone Microsoft ( <b>Démarrer-Programmes-Acces soires-Divertissement-Magnétophone</b> ). Si l'enregistrement échoue, consultez la documentation de votre carte son et vérifiez si elle est correctement connectée et configurée.
Vous n'avez pas configuré SONAR pour l'enregistrement.		Vérifiez que vous avez : 1) affecté une entrée à la piste ; 2) armé la piste pour l'enregistrement et 3) cliqué sur le bouton Enregistrer (pas le bouton Lecture).

Si aucune de ces suggestions ne s'avère concluante, allez sur notre site Internet pour d'autres suggestions ou contactez l'assistance technique.

Autres [Questions fréquemment posées](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Le fader de ma piste ou de mon bus est au maximum, mais il n'y a ni pas de son ou de niveau

---

SONAR dispose de deux modes déterminant le fonctionnement des faders : le mode Enveloppe et le mode Offset. En mode Enveloppe, toutes les enveloppes de piste ou de bus contrôlent le niveau, et les mouvements apportés aux faders sont ignorés. En mode Offset, toutes les enveloppes de piste ou de bus ajoutent

leur niveau à celui déterminé par le fader. Ainsi, lors de la lecture, le niveau visible dans le champ Vol des propriétés d'une piste se combine avec les niveaux des enveloppes de volume de la piste. Si vous revenez en mode Enveloppe, le niveau que le champ Vol affiche en mode Offset continue à se combiner avec les enveloppes de la piste, mais il ne s'affiche pas dans le champ Vol en mode Enveloppe. Ainsi, si vous avez une valeur négative telle que -INF dans le champ Vol, même si l'enveloppe de volume est à son maximum, la somme des deux valeurs donne un résultat inaudible car la valeur négative est beaucoup trop importante.

Lorsque les niveaux de vos pistes ou de vos bus se comportent de manière étrange, cliquez sur le bouton Mode Enveloppe/Offset 

situé dans la barre d'outils de la vue Pistes, afin de changer de mode. Examinez ensuite les valeurs indiquées dans les propriétés de la piste ou du bus. Saisissez des valeurs neutres pour éviter que ces paramètres influent sur vos niveaux.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Les sons sont bien lus, mais pas avec le bon instrument

---

Si la même sortie et le même canal MIDI sont affectés à plusieurs pistes de votre projet, le même son sera utilisé pour toutes ces pistes. Pour résoudre ce problème, il suffit d'affecter un canal différent à chaque piste (à l'aide du paramètre Canal de la vue Pistes), puis de sélectionner le son (ou patch) que vous souhaitez affecter à chaque piste. Si vous jouez des morceaux par le biais de votre clavier MIDI ou de votre synthétiseur, vous devez : 1) vérifier que votre instrument peut recevoir des données MIDI sur plusieurs canaux ; 2) configurer votre instrument de manière à ce qu'il utilise un patch différent sur chaque canal (sur de nombreux instruments, on appelle cela « Mode multi »). Consultez la documentation de votre instrument pour obtenir de plus amples informations.

Autre possibilité : vous lisez un fichier GM (General MIDI) sur un périphérique non compatible GM.

Autres [Questions fréquemment posées](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Comment configurer SONAR pour pouvoir accéder à tous les sons de mon instrument MIDI?

---

SONAR est normalement configuré pour accéder aux 128 sons de la norme General MIDI. SONAR intègre également des définitions d'instruments personnalisées correspondant aux sons de nombreux instruments courants. Voici comment utiliser une définition d'instrument personnalisée :

1. Sélectionnez **Options-Instruments**. La boîte de dialogue Affectation des instruments s'affiche.
2. Cliquez sur le bouton Définir. La boîte de dialogue Définir instruments et noms s'affiche.
3. Cliquez sur Importer et choisissez le fichier correspondant au fabricant de votre instrument.
4. Sélectionnez votre instrument dans la liste et cliquez sur OK.
5. Cliquez sur Fermer pour revenir à la boîte de dialogue Affectation des instruments.
6. Dans la liste Sortie/Canal, sélectionnez tous les canaux et sorties transmis à votre instrument.
7. Cliquez sur votre instrument dans la liste Instruments à utiliser.
8. Cliquez sur OK.

Si le nom de votre fabricant ou de votre instrument ne figure pas dans la liste, rendez-vous sur notre site Internet pour vérifier si une définition d'instrument mise à jour est disponible. Vous pouvez également créer votre propre définition d'instrument [Définitions d'instruments](#)

Autres [Questions fréquemment posées](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Mon clavier joue toutes les notes en double

---

Lorsque votre clavier double les notes, chaque note paraît plus forte ou plus dense que la normale, comme si deux notes de même hauteur étaient jouées lorsque vous appuyez sur la touche. De plus, vous vous apercevez que vous ne pouvez pas jouer beaucoup de notes à la fois et que certaines d'entre elles sont jouées avec un décalage.

Ce phénomène survient lorsque la fonction Écho MIDI est activée. Le clavier produit la note correspondant à la touche jouée. La note est transmise simultanément à l'interface MIDI, puis retransmise au clavier, qui la joue une seconde fois.

La meilleure solution consiste à désactiver le paramètre Local Control sur le clavier, en suivant les instructions figurant dans le mode d'emploi du clavier. Cela empêche le clavier de jouer en tant que synthétiseur autonome. Les touches sur lesquelles vous appuyez continuent à produire du son sur le clavier parce qu'elles sont retransmises par l'interface MIDI. Dans la plupart des cas, SONAR désactive automatiquement le paramètre Local Control à son ouverture, mais cela n'est pas toujours possible.

Il est également possible que votre clavier transmette les informations sur deux canaux en même temps.

Pour vérifier si c'est le cas, créez un nouveau projet et enregistrez deux notes que vous jouez sur le clavier. Regardez ensuite le résultat de l'enregistrement dans la vue Liste des événements. Si vous voyez quatre notes affichées au lieu de deux, c'est que votre clavier transmet les informations sur deux canaux. Consultez le mode d'emploi de votre clavier pour trouver une solution.

Autres [Questions fréquemment posées](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Je ne vois pas le panneau Clips dans la vue Pistes

---

Si la barre de séparation a été tirée à l'extrême droite, il se peut que le panneau Pistes occupe la totalité de la vue Pistes. Pour résoudre ce problème, suivez ces instructions :

1. Placez le curseur sur la barre de séparation. Cette dernière se trouve sur la droite de la vue Pistes, juste à gauche de la barre de défilement verticale. Le curseur prend alors la forme d'une double flèche.
2. Faites alors glisser la barre de séparation vers la gauche. Vous devriez maintenant voir le panneau Clips.

Autres [Questions fréquemment posées](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Pourquoi SONAR ne trouve-t-il pas mes fichiers audio?

---

SONAR recherche toutes les données audio dans le Dossier des données audio, qui se trouve dans le répertoire Projets Cakewalk (ou dans le Dossier Wave pour les anciennes versions des produits Cakewalk). Si vous avez renommé ou déplacé le logiciel SONAR ou le Dossier des données audio, il se peut que SONAR ne retrouve pas vos fichiers audio. Si vous savez où les fichiers audio sont sauvegardés, sélectionnez **Options-Audio**, cliquez sur Avancées et saisissez le chemin d'accès complet du dossier dans le champ Dossier des données audio. Dans le cas contraire, sélectionnez **Démarrer-Rechercher-Fichiers ou dossiers** et cherchez les fichiers portant l'extension \*.wav.

Autres [Questions fréquemment posées](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# J'obtiens un message d'erreur lorsque je convertis un projet en audio 24 bits

---

Certains périphériques audio, en particulier les périphériques USB qui utilisent des pilotes WDM, ne peuvent pas fonctionner en 24 bits, à moins qu'une variable particulière du fichier aud.ini de SONAR soit réglée sur 1. Cette variable, Use24BitExtensible=<0 ou 1>, est placée dans la section [*nom de votre périphérique audio (enf in, enfout)*] du fichier.

Pour plus d'informations, consultez [AUD.INI](#)

Autres [Questions fréquemment posées](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# La conversion sur piste prend beaucoup de temps

---

Par défaut, SONAR utilise pour la conversion sur piste une mémoire tampon (buffer) dont la taille est la même que celle choisie comme Latence de mixage, dans la boîte de dialogue Options audio. Avec certains projets, en particulier ceux qui utilisent des synthétiseurs virtuels particuliers, la mémoire tampon de conversion doit toutefois avoir une valeur spécifique. Vous pouvez la paramétrer dans le fichier aud.ini, dans la section Wave, à la ligne BounceBufSizeMsec=0. Avec une valeur de 0, le buffer de conversion a la même taille que la Latence de mixage réglée dans la boîte de dialogue Options audio. Vous pouvez régler la valeur de conversion sur 100, ou sur une valeur comprise entre 0 et 350 afin d'optimiser la taille du buffer pour la conversion, qui s'accommode parfois mal d'une valeur de latence réglée pour la lecture.

Pour plus d'informations, consultez [AUD.INI](#)

Autres [Questions fréquemment posées](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Pourquoi l'Analyseur Wave affiche-t-il des messages d'erreur?

---

Les périphériques audio tels que les modems à fonction vocale ou les ensembles micro/casque peuvent générer un message d'erreur lorsque vous ouvrez l'Analyseur Wave. Si parfois, ces erreurs sont insignifiantes, vous devrez toutefois, dans certains cas, désactiver ces périphériques avant d'exécuter l'Analyseur Wave. Pour ce faire :

1. Sélectionnez **Options-Audio** et cliquez sur l'onglet Pilotes.
  2. Vérifiez que le modem à fonction vocale ou que l'ensemble micro/casque n'est pas sélectionné dans les listes de périphériques d'entrée et de sortie.
  3. Cliquez sur OK.
  4. Sélectionnez **Options-Audio**, cliquez sur l'onglet Général et ouvrez à nouveau l'Analyseur Wave.
- 

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# J'entends un écho lorsque j'enregistre


---

Vous avez activé le monitoring d'entrée, et quand vous jouez d'un instrument branché sur votre carte son, vous entendez le signal direct passant par votre carte son, puis, un instant plus tard, le son traité par SONAR, incluant les effets utilisés. Seul le son traité est enregistré.

Vous pouvez éliminer l'écho de deux manières :

- Mutez le signal direct pour entendre uniquement le son enregistré par SONAR. Si vous choisissez cette méthode, il peut y avoir un décalage trop important entre le moment où vous jouez de votre instrument et celui où vous vous entendez. Ce décalage dépend de la latence de votre système (l'utilisation de pilotes audio WDM permet de réduire cette latence de manière significative).
- Désactivez le monitoring d'entrée afin d'entendre uniquement le signal brut provenant de la carte son. Si vous choisissez cette méthode, vous n'entendrez plus les effets de plug-in utilisés.

Pour désactiver le monitoring d'entrée :

- Désactivez l'Écho d'entrée de la piste pour laquelle vous souhaitez désactiver le monitoring d'entrée, à l'aide du bouton correspondant. 

Pour muter le son direct de votre carte son :

1. Ouvrez l'utilitaire de mixage qui permet de contrôler votre carte son. Si votre carte son utilise la console de mixage Windows, ouvrez-la avec la commande **Démarrer-Programmes-Accessoires-Divertissement-Contrôle du volume**, ou en double-cliquant sur l'icône de haut-parleur dans la barre des tâches Windows.
2. Dans la fenêtre Contrôle du volume de l'utilitaire de mixage, cochez la case Muet de la colonne Entrée ligne ou des colonnes correspondant aux entrées auxquelles sont branchés vos instruments. Fermez alors cette fenêtre.

Autres [Questions fréquemment posées](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Distorsion de l'audio lorsque la résolution est supérieure à 16 bits

---

La boîte de dialogue Options audio (commande **Options-Audio**) comprend plusieurs paramètres à ajuster avant d'utiliser des formats audio supérieurs à 16 bits.

Autres [Questions fréquemment posées](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)



<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Mon synthétiseur virtuel n'émet aucun son

Consultez le tableau suivant pour résoudre les problèmes liés aux synthétiseurs virtuels insérés dans SONAR :

Problème possible ...		Solution...
Le synthé n'émet aucun son lorsqu'une piste MIDI enregistrée lui est transmise.		<ul style="list-style-type: none"><li>• Vérifiez que vous avez sélectionné un canal MIDI dans le champ Sortie de la piste MIDI. Par ailleurs, il peut être nécessaire de sélectionner un patch et une banque.</li><li>• Vérifiez que ni la piste MIDI, ni la piste audio du synthé ne sont mutées.</li><li>• Vérifiez que les notes MIDI sont jouées dans la tessiture du patch du synthé.</li></ul>
Le synthé inséré sur une sortie principale ou sur un bus n'émet aucun son.		<ul style="list-style-type: none"><li>• Vérifiez qu'au moins une piste audio est configurée pour transmettre des données à ce bus.</li><li>• Vérifiez que le bouton Moteur audio  de la barre de transport est activé.</li></ul>
Vous utilisez un contrôleur MIDI et le synthé virtuel n'émet aucun son.		<ul style="list-style-type: none"><li>• Vérifiez que le bouton Moteur audio  de la barre de transport est activé.</li><li>• Vérifiez que la piste MIDI sélectionnée est bien reliée en sortie au synthétiseur virtuel.</li><li>• Si le synthé est inséré sur une piste audio, vérifiez que celle-ci n'est pas mutée.</li><li>• Si le synthé est inséré sur un bus, vérifiez qu'au moins une piste audio est routée vers ce bus.</li><li>• Vérifiez que vous jouez bien dans la tessiture autorisée du patch du synthé virtuel.</li></ul>
J'entends plusieurs sons lorsque je joue sur le synthé virtuel.		<ul style="list-style-type: none"><li>• Vérifiez que votre contrôleur MIDI est réglé sur Local Off.</li></ul>

Autres [Questions fréquemment posées](#)



[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Mes fichiers Pro Audio 9 sont lus avec un volume plus fort/faible lorsque je les ouvre dans SONAR

---

Pro Audio 9 dispose d'un réglage appelé MIDI Volume Mapping, situé dans la boîte de dialogue Options audio. Ce réglage détermine le nombre de dB représentés par le mouvement d'un fader de volume. Ce réglage n'étant pas sauvegardé dans le fichier de projet, SONAR ne sait pas quelle échelle de dB a été utilisée pour produire le fichier que vous ouvrez. Si le volume est incorrect :

1. Ouvrez le fichier aud.ini de SONAR (repérez-le dans votre dossier SONAR et double-cliquez dessus).
2. Modifiez la ligne VolMethod= « N ». Si N=1, remplacez 1 par 0 ; si N=0, remplacez 0 par 1.
3. Sauvegardez le fichier et fermez-le.
4. Ouvrez de nouveau le fichier Pro Audio dans SONAR. Si le volume est correct, enregistrez le fichier dans Sonar.

Si vous disposez de fichiers Pro Audio 9 qui jusque-là s'ouvraient correctement dans SONAR, réaffectez à N sa valeur d'origine dans la ligne VolMethod=N du fichier aud.ini de SONAR, et enregistrez à nouveau le fichier. Autres [Questions fréquemment posées](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer un effet dans SONAR entraîne une interruption du son

---

Vous avez peut-être tout simplement atteint le nombre maximal de pistes et d'effets que peut traiter votre processeur. Toutefois, si votre indicateur CPU ne semble pas saturer, ou si d'autres plug-ins fonctionnent, vous pouvez essayer d'éditer une ligne dans le fichier AUD.INI.

Avec le bloc-notes, ouvrez le fichier AUD.INI, situé dans le répertoire d'installation de SONAR. La valeur de la variable ExtraStreamBufs est par défaut 0. Mettez cette valeur à 1, enregistrez le fichier AUD.INI et insérez à nouveau l'effet qui pose problème. Si le problème persiste, modifiez la valeur ExtraStreamBufs en la réglant à 2. Continuez à doubler la valeur de cette variable jusqu'à 32 (4, 8, 16, 32). Si la valeur 32 ne résout pas le problème, il faut envisager autre chose. Consultez [Décrochages et autres problèmes audio](#)

pour plus d'informations sur les causes de ce problème.

Autres [Questions fréquemment posées](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Impossible d'ouvrir mon projet

---

Il peut arriver que votre projet ait été altéré, ou que SONAR essaye d'utiliser un plug-in qui n'est plus dans votre système. Vous pouvez essayer d'ouvrir le projet à l'aide du mode Récupération.

## Utilisation du Mode Récupération

- Si vous ouvrez un fichier à partir de la liste Derniers fichiers utilisés du menu Fichier, maintenez la touche Maj enfoncée lors de la sélection du fichier.
- Si vous ouvrez le fichier à partir la boîte de dialogue Ouvrir, sélectionnez le fichier et maintenez la touche Maj enfoncée en cliquant sur le bouton OK.

Voici les particularités du mode Récupération :

- Il n'ouvre que la vue Pistes.
- SONAR vous demande si vous désirez ouvrir les plug-ins sauvegardés avec votre projet. Ce choix est proposé pour chaque plug-in, et vous pouvez donc en ouvrir certains et pas d'autres.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# SONAR ne trouve pas le synthé à table d'ondes ou la MPU401

---

Suivez cette procédure :

1. Ouvrez la boîte de dialogue Options audio (Commande **Options-Audio**), et dans l'onglet Avancées, cochez l'option Toujours utiliser l'interface MME même s'il existe des pilotes WDM.
2. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue.
3. Fermez SONAR et rouvrez-le.
4. Utilisez la commande **Options-Périphériques MIDI** pour ouvrir la boîte de dialogue Périphériques MIDI.
5. Sélectionnez le synthé à table d'ondes et/ou la MPU401 (ou le synthé intégré à votre carte son).
6. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue.

À présent, le synthé de votre carte son et/ou la MPU401 devraient apparaître dans les menus déroulants des champs Sortie de vos pistes MIDI.

Autres [Questions fréquemment posées](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Configuration matérielle

---

Cette annexe vous fournit des détails complémentaires qui vous permettront de configurer votre équipement de manière à l'utiliser au mieux avec SONAR.

Consultez :

[Connectez vos équipements MIDI](#)

[Configuration pour l'enregistrement audio numérique](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Connectez vos équipements MIDI

Si vous utilisez une interface MIDI (comme un MPU-401 ou un Sound Blaster MIDI) avec un clavier MIDI externe, vous devez connecter l'appareil à l'aide de câbles MIDI.

Il arrive parfois que les configurations soient plutôt complexes et sources de problèmes. Si vous appelez l'assistance technique à cause d'un problème de configuration, nous vous suggérerons probablement de revoir la connexion de votre système tels qu'indiqué plus bas avant de chercher plus loin l'origine du problème.

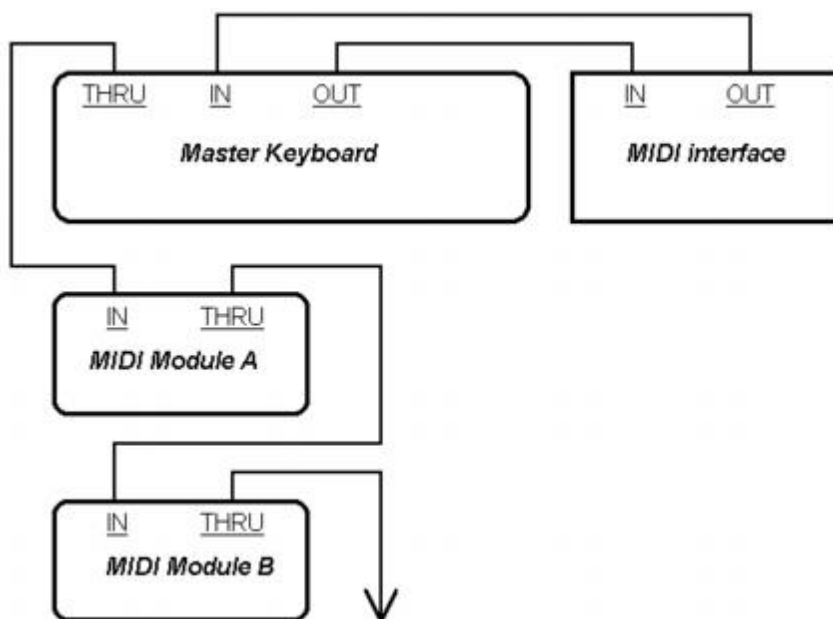
Dans de nombreux cas, vous pourrez recourir à deux méthodes. Le choix de la méthode à adopter dépend de la configuration de votre clavier :

- Il est équipé des trois types de ports MIDI : In, Out et Thru
- Il n'est équipé que de deux types de ports MIDI : In et Out

Si vous ne disposez que d'un clavier, passez directement à la section « Si votre clavier ne dispose pas de port MIDI Thru » (que vous disposiez ou non d'un port MIDI Thru).

## Si votre clavier dispose d'un port MIDI Thru

Si votre clavier est doté de trois ports MIDI--In, Out et Thru--basez-vous sur le schéma suivant.



Si vous utilisez un câble adaptateur MIDI 15 broches pour port joystick qui se divise en deux câbles MIDI :

- Reliez le connecteur 15 broches au port joystick de votre ordinateur.
- Connectez le câble MIDI In au port MIDI Out de votre instrument.
- Connectez le câble MIDI Out au port MIDI In de votre instrument.

Voici une liste de points à vérifier :

Connectez le port...		au port...
MIDI Out du clavier maître		MIDI In de l'interface MIDI
MIDI Out de l'interface MIDI		MIDI In du clavier maître
MIDI Thru du clavier maître		MIDI In d'un autre module MIDI
MIDI Thru du module MIDI		MIDI In d'un autre module MIDI

Continuez en reproduisant la dernière connexion pour ajouter d'autres modules de sons.

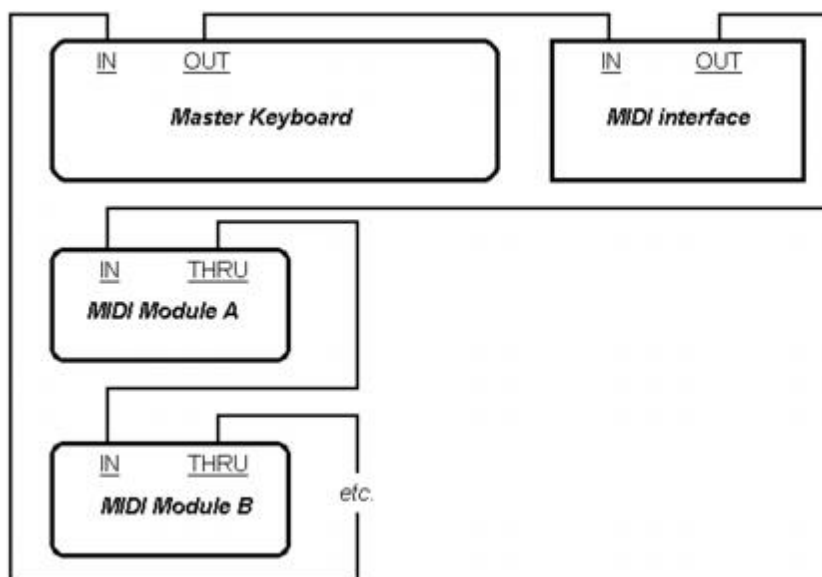
Chaque appareil MIDI doit être réglé sur un seul canal MIDI ou un seul ensemble de canaux pour éviter le doublage des notes. Reportez-vous aux manuels des appareils MIDI pour de plus amples informations sur la configuration des canaux MIDI.

Votre interface MIDI dispose peut-être de ports MIDI In, Out et Thru. Si votre clavier maître n'est pas équipé de port MIDI Thru, vous pouvez ajouter des modules MIDI à votre configuration en connectant le port MIDI Thru de votre interface à l'entrée du premier module. Il vous suffira ensuite de relier d'autres modules au premier module, comme décrit précédemment.

Si votre clavier maître semble doubler les notes (le son est plus dense) ou si vous ne pouvez jouer que la moitié des notes à la fois, assurez-vous d'abord qu'aucun canal MIDI n'est utilisé par plusieurs appareils MIDI. Si aucun canal MIDI n'est affecté à deux appareils à la fois et que vous entendez deux fois plus ou deux fois moins de notes, consultez [Mon clavier joue toutes les notes en double](#)

### Si votre clavier ne dispose pas de port MIDI Thru

Si votre clavier ne dispose que de deux ports MIDI--In et Out--ou si vous n'avez qu'un clavier, basez-vous plutôt sur le schéma suivant :



Chaque appareil MIDI doit être réglé sur un seul canal MIDI ou un seul ensemble de canaux pour éviter le doublage des notes. Reportez-vous aux manuels des appareils MIDI pour de plus amples informations sur la configuration des canaux MIDI.

Si votre clavier maître semble doubler les notes (le son est plus dense) ou si vous ne pouvez jouer que la moitié des notes à la fois, assurez-vous d'abord qu'aucun canal MIDI n'est utilisé par plusieurs périphériques MIDI. Si aucun canal MIDI n'est affecté à deux appareils à la fois et que vous entendez deux fois plus ou deux fois moins de notes, consultez [Mon clavier joue toutes les notes en double](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



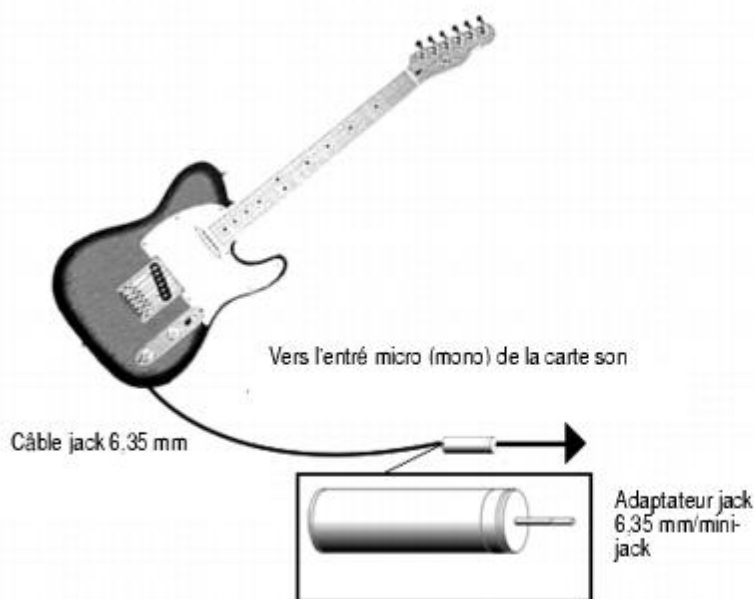
# Configuration pour l'enregistrement audio numérique

En général, les cartes son possèdent des entrées mini-jack stéréo de 3,5 mm. Les cartes son sont généralement dotées de deux entrées : l'une pour les entrées au niveau ligne, l'autre pour les microphones (au niveau micro). L'entrée niveau ligne est stéréo et l'entrée micro est soit stéréo, soit mono. Si la sortie finale ne se fait pas en mini-jack stéréo 3,5 mm (et c'est probablement le cas), vous devrez utiliser un adaptateur pour connecter votre carte son.

Le volume général d'entrée et de sortie de la plupart des cartes son et le contrôle des entrées d'enregistrement actives s'effectuent généralement via le Contrôle du volume de Windows. Si vous n'entendez aucune piste audio ou si vous avez du mal à régler le volume audio dans SONAR, sélectionnez **Démarrer-Accessoires-Contrôle du volume** et vérifiez les paramètres définis. Pour plus d'informations, consultez la documentation fournie avec votre carte son.

## Entrée directe pour guitare électrique

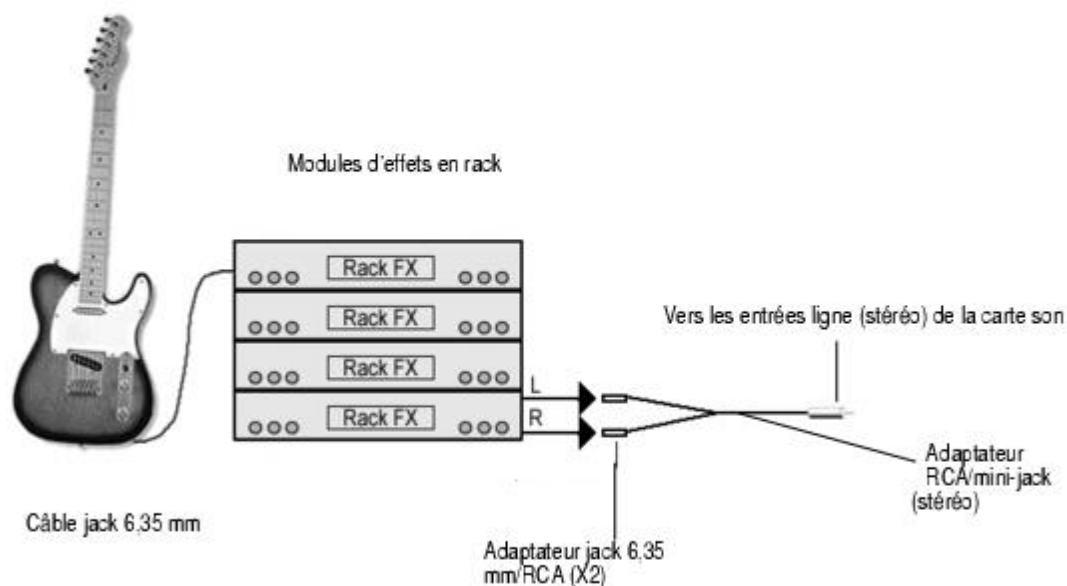
Vous pouvez connecter une guitare électrique directement à votre carte son à l'aide d'un adaptateur jack mono 6,35 mm/mini-jack stéréo 3,5 mm. Le schéma suivant illustre cette configuration :



Le mini jack stéréo 3,5 mm doit être connecté à l'entrée micro de la carte son, bien que vous puissiez obtenir des sons en le branchant sur l'entrée ligne.

## Guitare électrique via un rack d'effets

Vous pouvez également connecter une guitare électrique à un rack d'effets, puis relier la sortie du rack à l'entrée de votre carte son, tel qu'indiqué sur le schéma suivant :

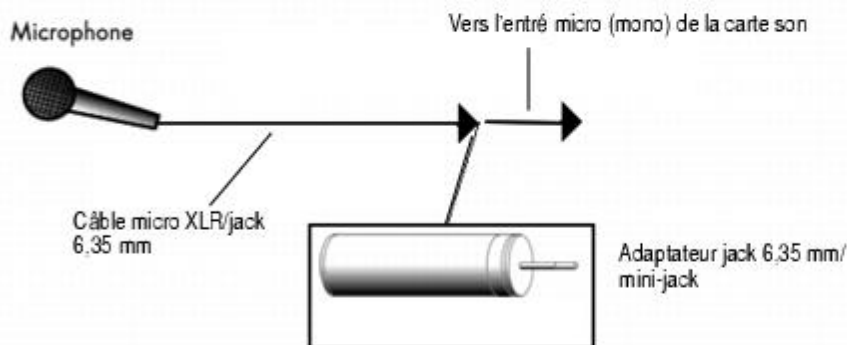


Dans ce schéma, la sortie du rack est au niveau ligne. Toutefois, si la sortie du rack est au niveau professionnel (+4 dB) et que votre carte son ne peut recevoir une entrée de niveau +4 dB, vous devrez atténuer le signal du rack d'effets. Pour ce faire, utilisez une table de mixage entre la sortie du rack et l'adaptateur en Y. Si le rack ne dispose que d'une sortie mono, utilisez un adaptateur jack mono 6,35 mm/mini-jack stéréo 3,5 mm plutôt qu'un adaptateur en Y.

Si vous souhaitez relier la sortie directe d'un ampli guitare à la carte son, basez-vous sur l'exemple suivant.

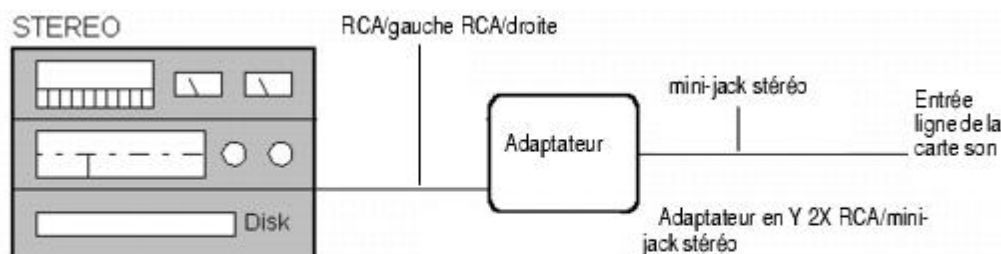
### Entrée micro directe

Vous pouvez relier des micros à l'entrée micro de la carte son. Certains microphones d'entrée de gamme équipés de prises mini-jack de 3,5 mm sont spécifiquement conçus pour être utilisés avec des cartes son. Toutefois, les microphones de gamme supérieure sont dotés de câbles de meilleure qualité qui ne se terminent pas par des mini-jacks. :



### Chaîne stéréo, lecteur CD, radio, sortie préamplificateur

Il est possible de connecter la sortie d'un équipement stéréo à l'entrée ligne de la carte son via un mini-adaptateur en Y double RCA/mini-jack stéréo 3,5 mm. De nombreux lecteurs de cassettes portables sont fournis avec ce type d'adaptateurs ou bien avec un seul câble ayant toutes les fiches nécessaires. Dans le schéma suivant, un équipement stéréo a été connecté à un adaptateur en Y via des câbles RCA standard :

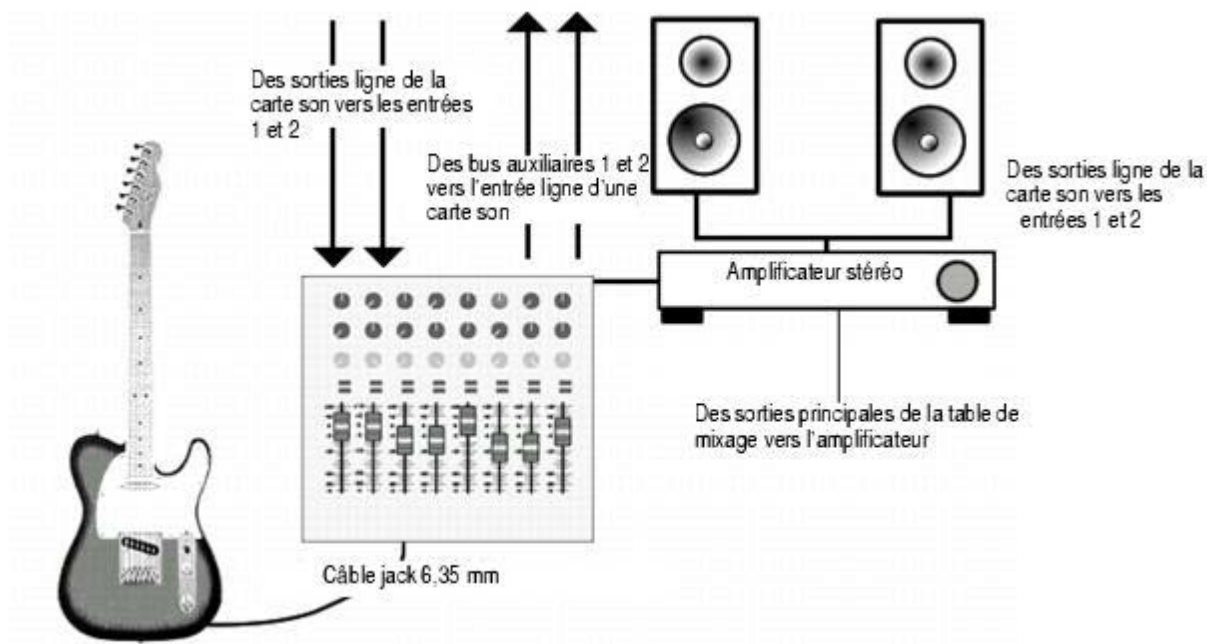


### Lecteur CD interne

Si vous utilisez le lecteur CD interne de votre ordinateur et que ses sorties audio ne sont pas reliées à votre carte son, branchez un câble entre la sortie casque du lecteur CD et l'entrée ligne de la carte son. S'il n'y a pas de sortie casque, vous devrez utiliser un lecteur CD externe.

### Table de mixage

Vous pouvez connecter une table de mixage à la carte son en suivant une configuration du type suivant :



### Remarque :

si votre table de mixage dispose de bus, utilisez-les ! Cela vous permettra d'éviter les effets Larsen.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichiers MIDI

---

Le format MIDI standard est un format d'échange de fichiers qui a été conçu par la MMA (MIDI Manufacturers Association). L'objectif de ce format est de permettre l'échange de données MIDI entre différents programmes. Tous les programmes pouvant lire et écrire des fichiers MIDI possèdent un langage commun qui leur permet de communiquer avec d'autres logiciels MIDI. Leur petite taille fait que les fichiers musicaux MIDI sont particulièrement adaptés à la transmission de musique en ligne.

SONAR™

est à même d'ouvrir les fichiers MIDI standard et d'enregistrer vos projets dans ce format. Veuillez noter que seule la partie MIDI de vos projets sera enregistrée dans un fichier MIDI standard. Si vos projets contiennent des données audio numériques, ces dernières seront perdues si vous enregistrez votre projet au format MIDI standard.

**Remarque :** Si vous chargez un fichier MIDI standard dans SONAR, celui-ci élimine les réglages de volume et de panoramique d'origine de toutes les pistes. Les réglages de volume et de panoramique d'origine dans un fichier MIDI standard correspondent à ceux de la première mesure. Toutes les commandes de volume et de panoramique affectées afficheront les valeurs du fichier MIDI standard chargé dans SONAR. Toutes les commandes de volume et de panoramique qui ne sont pas affectées, c'est-à-dire celles ne comprenant pas de valeurs d'origine stockées dans le fichier, afficheront leurs valeurs actuelles entre parenthèses. Ces commandes restent désactivées jusqu'à ce que vous déplaciez l'une d'entre elles pour lui attribuer une valeur, suite à quoi, cette commande s'active et les parenthèses disparaissent. Si vous enregistrez un fichier au format MIDI standard, SONAR enregistre les valeurs de toutes les commandes activées en tant que valeurs d'origine. Néanmoins, pendant la lecture du projet, les commandes de SONAR n'affichent pas les valeurs modifiées tout au long de la piste par un contrôleur MIDI. Les commandes de SONAR n'affichent que les valeurs d'automation, c'est-à-dire les courbes. Si vous désirez que les commandes de SONAR affichent les valeurs du contrôleur MIDI tout au long du projet, sélectionnez **Edition-Convertir MIDI en courbes**.

SONAR prend en charge deux formats de fichiers MIDI différents : le format MIDI 0 et le format MIDI 1. Les fichiers au format MIDI 0 ne contiennent qu'une seule piste et comportent tous les événements stockés sur cette piste. Les fichiers au format MIDI 1 peuvent stocker jusqu'à 7 256 pistes, tout comme les fichiers projet SONAR. Lorsque vous chargez un fichier au format MIDI 0, SONAR divise celui-ci en 16 pistes séparées en se basant sur les canaux MIDI assignés à chaque événement. Lorsque vous enregistrez un projet sur un fichier au format MIDI 0, SONAR réunit toutes les informations MIDI provenant de toutes ses pistes dans une piste unique.

SONAR vous permet également d'enregistrer et de charger des fichiers au format RIFF MIDI. Ce format répond à une norme standard d'échange de fichiers (Resource Interchange File Format ou RIFF) et comprend un fichier MIDI standard au format 0 ou 1. Ce type de fichiers possède l'extension .rmi.

Inconvénient des fichiers MIDI, ils sont lus différemment selon le matériel de reproduction sonore que vous utilisez. Un même projet peut varier considérablement d'une carte son ou d'un synthétiseur à l'autre. Autre problème, avec la norme MIDI standard, certains détails sont susceptibles d'être interprétés différemment par les concepteurs de logiciels et de matériel.

## Enregistrer un projet au format MIDI standard ou RIFF MIDI

1. Sélectionnez **Fichier-Enregistrer sous**. La boîte de dialogue Enregistrer sous s'affiche.
2. Choisissez le format désiré dans la liste Type de cette boîte de dialogue.
3. Saisissez un nom de fichier et cliquez sur Enregistrer.

Consultez :

[Bases temporelles](#)

[Méta-événements des fichiers MIDI pris en charge](#)  
[Fonctions non compatibles avec les fichiers MIDI](#)  
[Autres remarques concernant l'utilisation des fichiers MIDI](#)  
[Traitement spécifique des fichiers MIDI GM, GS et XG](#)  
[En cas de problèmes lors de la lecture de fichiers MIDI](#)  
[Si vous avez l'intention de publier vos morceaux](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Bases temporelles

---

Les fichiers MIDI peuvent se traduire sous plusieurs bases temporelles (résolutions ppq). La plupart des fichiers MIDI que vous rencontrerez utiliseront probablement une base temporelle commune (96 ou 120, par exemple). Néanmoins, bien que SONAR prenne en charge de nombreuses bases temporelles, il est possible qu'un fichier MIDI utilise une base temporelle non compatible avec SONAR. Le cas échéant, les durées seront converties dans la base temporelle par défaut, quelle qu'elle soit.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Méta-événements des fichiers MIDI pris en charge

Les fichiers MIDI peuvent contenir des méta-événements. Les types de méta-événements pris en charge par SONAR sont les suivants :

Méta-événements des fichiers MIDI...		Représentation dans SONAR...
Signature rythmique et tonalité		Affectation de signature rythmique et de tonalité
Tempo		Changement de tempo
Texte libre		Nom de la piste
Texte libre dans la piste conductrice d'un fichier au format 1		Marqueurs de la vue Marqueurs
Nom de la piste		Nom de la piste
Numéro de port (format 1)		L'attribution des ports est maintenue. Uniquement disponible quand l'option Écrire méta-événement dans fichiers MIDI (sélection du port de sortie) est activée.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Fonctions non compatibles avec les fichiers MIDI

---

Bien que le format MIDI soit très souple et extensible, il est impossible d'y stocker certains des paramètres compris dans les fichiers projet standard : décalage de touche, décalage de vitesse, décalage de position et canal forcé.

Lorsque vous enregistrez un projet au format MIDI, la plupart de ces paramètres sont appliqués aux événements individuels. Par exemple, si vous avez assigné la piste 1 au canal 10 dans la vue Pistes, dans le fichier MIDI écrit par SONAR tous les événements de la piste 1 posséderont le numéro de canal 10.

Si vous chargez ce fichier MIDI par la suite, tous les paramètres de la vue Pistes auront disparus.

Néanmoins, votre morceau restera la même parce que SONAR aura procédé à ces modifications sur les événements eux-mêmes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Autres remarques concernant l'utilisation des fichiers MIDI

---

Voici quelques spécificités sur le traitement des fichiers MIDI par SONAR :

- SONAR place les événements de paroles des fichiers MIDI au format 0 sur la piste 4, conformément aux conventions utilisées par les lecteurs de karaoké.
- À moins que les événements de texte ou de paroles ne soient précédés d'un événement de note, SONAR insère le texte ou les paroles se trouvant à la position 0 sur une piste dans le champ Commentaires de la boîte de dialogue Infos fichier.
- SONAR active automatiquement l'option Réinitialiser les contrôleurs à l'arrêt de la lecture (accessible via la commande **Options-Projet**, dans l'onglet Sortie MIDI) quand un fichier MIDI est chargé.
- Si un fichier général MIDI contient un avis de droits d'auteurs, la fenêtre Infos fichier s'affiche automatiquement affichée quand vous ouvrez le fichier.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitement spécifique des fichiers MIDI GM, GS et XG

---

Quand un fichier de morceau est compatible General MIDI, cette prise en charge est indiquée par un message SysEx au début du morceau. Lorsque SONAR trouve un message de réinitialisation GM, GS ou XG, il considère que vous désirez travailler avec les directives de production de partitions GM. Ces directives imposent à SONAR d'utiliser une synchronisation spécifique pour les changements de programme au moment de l'écriture des fichiers MIDI et lui permettent de rechercher plus en profondeur les paramètres des pistes lors de la lecture de fichiers MIDI. La création et l'utilisation des fichiers de morceaux General MIDI dans SONAR s'en trouve considérablement simplifiée.

SONAR n'applique ni ne vérifie la conformité de vos données musicales aux directives GM. Cependant, SONAR respecte ces directives quand il génère des événements qui représentent les paramètres des pistes. Au besoin, SONAR insérera des intervalles vides au début du morceau. Ceci offre de l'espace pour l'insertion de certains événements aux positions adéquates du début de chaque piste : changements de banques, de patches, volume et panoramique. Par conséquent, vous pouvez utiliser les paramètres de piste de SONAR pour ces paramètres lors de la composition d'un morceau : lorsque vous enregistrez votre fichier au format MIDI, SONAR place ces événements sur la piste aux tics d'horloge recommandés par les directives.

Vous pouvez indiquer à SONAR de suivre les directives GM en chargeant la banque SysEx « Activer système GM » dans la vue SysEx ( gmsystem.syx dans le répertoire Cakewalk), puis en insérant un événement SysEx à la position 1:1:0 ou en utilisant le paramètre Auto pour cette banque.

Lors du chargement d'un fichier GM, les paramètres de banque, patch, volume et panoramique des pistes sont éliminés du débit de données et placés dans la vue Pistes de SONAR afin que vous puissiez les visualiser et les modifier à l'écran. Le mode GM assure le bon positionnement de tous les patches, banques et contrôleurs dans une mesure de réglage à l'enregistrement d'un fichier MIDI. De ce fait, toutes les informations de configuration pourront être traitées par votre synthétiseur avant qu'il ne commence la lecture. Si votre projet n'est pas doté de mesure de réglage, SONAR en insère une pour vous.

Si aucun message SysEx de réinitialisation GM, GS ou XG n'est présent au démarrage de votre projet, SONAR ne fonctionnera pas en mode GM.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# En cas de problèmes lors de la lecture de fichiers MIDI

---

Il arrive qu'un fichier MIDI provoque des problèmes de lecture dans les cas suivants :

- Le fichier MIDI est un fichier standard au format 1 compatible GM
- Tous les patches, banques et/ou contrôleurs sont stockés sur une seule piste
- Tous les événements de note associés sont stockés sur une piste différente

Lorsque SONAR charge un tel fichier, il se peut qu'il tente d'optimiser les changements de programme, ce qui provoque alors une mauvaise sélection des voix du synthétiseur pendant la lecture (en réponse à ce problème, toutes les normes GM, GS et XG recommandent l'utilisation du format MIDI standard 0 pour la distribution des données musicales). Si vous rencontrez ce problème, sélectionnez à nouveau vos instruments et enregistrez à nouveau le fichier.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Si vous avez l'intention de publier vos morceaux

---

Si vous avez décidé de publier vos morceaux, nous vous encourageons à suivre les directives General MIDI de création artistique. Ces directives vous fournissent une description très détaillée de la façon exacte de disposer de nombreux types de données de morceaux. Vous pourrez également consulter une discussion détaillée à ce sujet sur [www.midi.org](http://www.midi.org). Qui plus est, SONAR peut vous aider à respecter les directives GM en suivant ces pratiques :

- Enregistrez toujours l'original d'un travail en cours au format des fichiers projet SONAR (.cwp). Lorsque vous êtes prêt à publier votre travail, utilisez la commande **Fichier-Enregistrer sous** pour créer un fichier MIDI standard au format 0.
- Les principales directives de publication vous recommandent d'utiliser la norme MIDI standard au format 0 plutôt qu'au format 1. Certains séquenceurs, en particulier ceux inclus dans certains appareils tels que les lecteurs de karaoké, s'avèrent incapables de lire des fichiers plus complexes que ceux au format 1.
- Chargez la banque SysEx « Activer système GM » (gmsystem.syx dans le répertoire Cakewalk) dans la vue SysEx et paramétrez la banque sur Envoi automatique. Non seulement ce message réinitialisera les modules de son compatibles GM, mais il indiquera également à SONAR de générer des mesures de réglage GM pour vos changements de programmes quand vous enregistrez vos projets au format MIDI standard. Consultez [Variables de la section \[Options\]](#) pour obtenir des informations sur la désactivation des mesures de réglage.
- Pour de meilleurs résultats, vous devez toujours positionner les changements de programmes et les autres messages MIDI sur les mêmes pistes que les notes qu'ils affectent. Ainsi, les données de chaque piste resteront dans une seule unité et vous éviterez les problèmes qui surviennent quand SONAR a des difficultés à faire la corrélation entre les changements de programmes et les événements de notes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichiers d'initialisation

---

De nombreuses applications Windows, ainsi que Windows lui-même, utilisent des fichiers pour stocker des informations sur vos préférences et votre configuration. Souvent, les applications stockent des valeurs dans ces fichiers lorsque vous effectuez des choix dans le programme à l'aide de menus ou de boîtes de dialogue. Cependant, vous pouvez aussi modifier ces fichiers directement. Dans certains cas, il est impossible de modifier les paramètres dans l'application et la modification directe du fichier constitue la seule solution.

Consultez :

[Fichiers d'initialisation](#)

[Format du fichier d'initialisation](#)

[Variables de la section \[Options\]](#)

[Variables dans la section \[Périphériques d'entrée MIDI\]](#)

[Variables dans la section \[Périphériques de sortie MIDI\]](#)

[Variables in AUD.INI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichiers d'initialisation

---

Cette annexe documente trois fichiers d'initialisation, qui sont stockés dans le dossier de programmes SONAR™

(par défaut, C:\Program Files\Cakewalk\Cakewalk SONAR) :

- cakewalk.ini
- ttsseq.ini
- aud.ini

Pour afficher et modifier le fichier cakewalk.ini, sélectionnez **Options-Fichier d'initialisation**. Utiliser Notepad de Windows pour ouvrir et modifier ces trois fichiers. Le dossier de SONAR contient plusieurs autres fichiers .

ini ; il est cependant conseillé de ne pas tenter de les modifier de quelque façon que ce soit. Des modifications à ces fichiers pourraient causer des dysfonctionnements de SONAR.

Avant de réaliser toute modification à un des fichiers .ini, faites-en une copie de sauvegarde dans l'éventualité d'une erreur. Quand vous avez terminé vos modifications, enregistrez le fichier et fermez Notepad. SONAR ne lira les paramètres de ces fichiers qu'au démarrage. Par conséquent, si vous modifiez les paramètres alors que SONAR est en cours d'exécution, quittez le programme et redémarrez SONAR pour que les modifications prennent effet.

Consultez :

[Format du fichier d'initialisation](#)

[Variables de la section \[Options\]](#)

[Variables dans la section \[Périphériques d'entrée MIDI\]](#)

[Variables dans la section \[Périphériques de sortie MIDI\]](#)

[Variables in AUD.INI](#)

[CAKEWALK.INI](#)

[TTSSEQ.INI](#)

[AUD.INI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Format du fichier d'initialisation

---

Les fichiers d'initialisation possèdent tous un format commun. Ils sont divisés en section dont les noms apparaissent dans le fichier entre crochets, de la manière suivante : [Nom de section]

À l'intérieur de chaque section, les variables sont de la forme : <nom de variable>=<valeur>

Par exemple, la variable DrawPlayingAudio appartient à la section [Wincake] dans cakewalk.ini et déterminer si la forme d'ondes de l'audio est redessinée ou non lorsque l'affichage défile pendant la lecture. Si la valeur est égale à 0 (FAUX), les formes d'onde sont pas redessinées. Si la valeur est égale à 1 (VRAI), les formes d'onde sont redessinées. Pour redessiner les formes d'onde lors d'un défilement pendant la lecture, l'entrée dans le fichier ressemble à ceci : [WinCake]

DrawPlayingAudio=1

Les noms de variable ne contiennent aucun espace. Ils ne sont pas sensibles à la casse.

Consultez :

[CAKEWALK.INI](#)

[Réorganisation des boutons sur la barre d'outils de la vue Pistes](#)

[Réorganisation des éléments dans la vue Pistes](#)

[TTSSEQ.INI](#)

[AUD.INI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# CAKEWALK.INI

Un grand nombre parmi les éléments de cakewalk.ini sont définis en utilisant les menus et les boîtes de dialogue de SONAR. Néanmoins, certains éléments ne peuvent être modifiés qu'en utilisant la commande **Options-Fichier d'initialisation**

ou en modifiant directement ce fichier à l'aide de Notepad de Windows.

cakewalk.ini est divisé en différentes sections. Sauf indications contraires explicitées ci-dessous, toutes les entrées doivent apparaître dans la section qui commence par la ligne : [WinCake]

Par exemple, si vous désirez ajouter la ligne PanicStrength=1 dans

cakewalk.ini, vous devez introduire sous la ligne [Wincake], de la manière suivante : [WinCake]

PanicStrength=1

La section suivante répertorie les différentes variables que vous pouvez modifier dans cakewalk.ini

Variable...		Type...		Valeur par défaut...		Description...
JogPosTimer =<millisecondes> (par défaut=120) PauseOnJog=<0 ou 1> (par défaut=0 ; désactivé)						Il existe deux variables permettant de contrôler le comportement des molettes jog des surfaces de contrôle lorsque celles-ci servent à déplacer la Position de lecture dans SONAR : JogPosTimer correspond à la période à laquelle se trouve la Position de lecture. Quand un message de jog est émis, SONAR détermine immédiatement la position de transport correspondante. En

					<p>revanche, il ne la définira plus ensuite pour toute cette durée.</p> <p>Pendant cette période, SONAR garde uniquement en mémoire la dernière position de jog reçue.</p> <p>PauseOnJog correspond au commutateur principal. La valeur 1 marque une pause et place la Position à la valeur du compteur. La valeur 0 ne fait que transmettre la Position de lecture, sans pause, ni compteur. Sur 0, JogPauseTime r n'affecte rien du tout.</p> <p>Par exemple : [Wincake] JogPosTimer =120 PauseOnJog= 0</p>
WavePreview SampleFrequency=<1-10>		Entier		1	<p>Par défaut, les aperçus de formes d'ondes définissent un échantillon pour chaque cadre de</p>

					<p>mesure. L'intervalle par défaut entre les cadres de mesure est de 40 millisecondes. La variable « WavePreview SampleFrequency » du fichier CAKEWALK.INI vous permet de spécifier la fréquence à laquelle sont définis les échantillons. Les valeurs sont comprises entre 1 et 10 et représentent le nombre de cadres à échantillonner. Cette variable s'ajoute à la section [Wincake] du fichier CAKEWALK.INI.</p> <p>Exemple : WavePreview SampleFrequency=1</p> <p>À la valeur par défaut (1), chaque cadre de mesure s'inscrit dans le fichier historique. À des valeurs plus élevées</p>
--	--	--	--	--	---

						(2-10), il y a moins de cadres à s'inscrire dans le fichier historique, certains d'entre eux étant ignorés. Il est recommandé d'utiliser des valeurs plus élevées si les aperçus de formes d'ondes affectent vos performances de lecture.
DrawPlaying Audio=< 0 ou 1>		Booléen		0 (désactivé)		C'est cette ligne qui détermine si la forme d'onde doit être redessinée ou non pendant le défilement graphique. Si la valeur définie est 1, la vue Pistes rafraîchit en permanence l'affichage des données audio, même en cours de lecture. Ce paramétrage n'est recommandé que si vous disposez d'une machine très puissante.
ForegroundF orSMPTE=< 0 ou 1>		Boolean		1 (activé)		Cette ligne spécifie si SONAR doit

						ou non sauter vers le premier plan (sélection) une fois qu'il est verrouillé sur SMPTE.
HyphenDir=<lecteur:nom de chemin d'accès>		Chemin d'accès		<répertoire d'installation>\ttshyph.dll		Ceci détermine l'emplacement de la DLL d'extension Hyphenator utilisée par SONAR dont l'écriture s'effectue pendant l'installation. Celle-ci ne doit jamais être modifiée.
PanelsShow WidgetBitmaps= <0 ou 1>		Boolean		1 (activé)		Cette ligne contrôle si SONAR masque (n=0) ou affiche (n=1) tous les bitmaps des objets fenêtre en mode Utilisation (à l'exception de ceux dans les objets fenêtre Image).
PanicStrength =<0 ou 1>		Boolean		0 (contrôleur 123 seulement)		Le bouton Panique/Réinitialisation arrête la lecture et met hors service toutes les notes bloquées. Il existe deux moyens de mettre hors

						service une note MIDI : Par message (n=1) ou par un numéro de contrôleur 123 (toutes les notes désactivées). Par défaut, Panic utilise uniquement le contrôleur 123 (n=0).
VelocitySolid Width=<1..4 >		Entier		1		Par défaut, les rubans de vitesse apparaissent sous forme de lignes verticales d'1 pixel de largeur dans la vue Piano Roll. Si vous désirez les élargir (2-4 pixels de largeur), ajoutez la ligne suivante dans la section WinCake du fichier cakewalk.ini : VelocitySolid Width=<taille de pixel ; 1-4> Exemple : VelocitySolid Width=2
VelocityAutoshrinkWidth=<0 ou 1>		Booléen		0		La valeur 1 réduit les rubans de vitesse d'un pixel en largeur, à

						<p>condition que les notes fassent moins de 5 pixels de hauteur (tout dépend du zoom vertical). Par exemple, avec :</p> <pre>[WinCake] VelocitySolid Width=2 VelocityAutoshrinkWidth=1</pre> <p>les rubans de vitesse grossissent (comme dans SONAR 4) quand les notes sont suffisamment grande pour être éditées. En revanche, si les notes sont trop petites pour être éditées, ils deviennent très fins.</p>
VelocityBarGraphFullWidth =< 0 ou 1>		Booléen		0		<p>Quand les rubans de vitesse se présentent sous la forme de barres (voir plus haut), vous pouvez leur définir une largeur de 3 pixels (par défaut) ou les configurer pour qu'ils occupent toute la</p>

						longueur des événements de notes. Si vous désirez que les rubans de vitesse s'affichent sur toute la longueur des événements de notes, ajoutez la ligne suivante à la section WinCake : VelocityBargraphFullWidth=1
VelocityAsBargraph=< 0 ou 1>		Booléen		0		Par défaut, les rubans de vitesse des notes s'affichent sous forme de fines lignes verticales dans la vue Piano Roll et prennent la même couleur que les événements de notes. Si vous n'êtes pas en mode d'édition « Notes / Vitesse », la couleur sera légèrement plus ténue. Si vous préférez que les rubans de vitesse s'affichent sous forme de barres, ajoutez la



						ligne suivante à la section WinCake : VelocityAsBa rgraph=1
PRVUSeFore groundColor= < 0 ou 1>		Booléen		1		Les couleurs des événements de notes correspondent à celles des pistes dans les vues Piano Roll et Piano Roll Piste. Par défaut, les événements de notes prennent la couleur de premier plan des pistes (celle des données), plutôt que celle d'arrière plan (celle des clips). Si vous préférez utiliser les couleurs d'arrière plan, ajoutez la ligne suivante à la section WinCake : PRVUSeFore groundColor= 0
PauseDuringS ave=<0 ou 1> f		Booléen		0		Par défaut, lorsque vous enregistrez un fichier projet en cours de lecture, SONAR fonctionne en mode

						<p>asynchrone et n'interrompt la lecture. Bien que cela ne pose aucun problème pour la plupart des projets, il se peut que les projets complexes qui sollicitent lourdement votre processeur (notamment lorsque la latence est faible) mettent plus longtemps à s'enregistrer en cours de lecture. Si vous désirez modifier ce comportement par défaut et faire que la lecture s'interrompe brièvement le temps de l'enregistrement, il vous suffit d'attribuer la valeur 1 à <code>PauseDuringSave</code> dans la section <code>[Wincake]</code>. La lecture s'interrompt alors le temps de l'enregistrement, lequel se</p>
--	--	--	--	--	--	--

						déroule dans les meilleurs délais.
ShowClipShadow=< 0 ou 1>		Booléen		0		Par défaut, l'ombre portée n'apparaît pas sur les clips dans la vue Pistes. Si vous désirez que l'ombre portée s'affiche sur les clips, ajoutez la ligne suivante à la section [Wincake] : ShowClipShadow=1
StaffViewChanSeparateVoices=<0 ou 1>		Boolean		1 (activé)		Cette ligne spécifie si SONAR doit ou non traiter les canaux attribués à chaque note selon des voies séparées. Ceci est utile si vous désirez forcer la note vers le haut ou le bas pour différentes voix.
StaffViewPreScanMeasurements = <num>		Integer		16 (mesures)		Cette ligne spécifie sur quelle distance (en mesures) SONAR doit effectuer une recherche en arrière d'éléments

						longs afin de les présenter dans l'affichage Partition. Si un élément long ne démarre pas pendant la période de temps spécifiée, il ne sera a présenté dans l'affichage Partition (mais il s'imprimera).
ToolTempFile Dir= <lecteur.nom de chemin d'accès>		Chemin d'accès		Répertoire< TEMP de Windows >		Cette ligne spécifie l'emplacement de stockage temporaire des fichiers .WAV lors du lancement d'un éditeur wave tiers à partir du menu Outils.

## Réorganisation des boutons sur la barre d'outils de la vue Pistes

Vous pouvez modifier la disposition des boutons sur la barre d'outils de la vue Pistes. Pour ce faire, il vous suffit d'insérer les lignes suivantes dans la section [Wincake] du fichier cakewalk.ini :

[TV Header Tools]

Chaque bouton de la barre d'outils de la vue Pistes est ainsi défini :

TFn=nom,

n représentant l'ordre de tri du bouton et nom, son nom. Le nom n'est pas sensible à la casse.

/

Nom du bouton	Descriptif
NewTrackBus	Insérer de nouvelles Pistes ou de nouveaux Bus
sélectionner	Outil Sélection
enveloppe	Outils Enveloppe et Dessiner enveloppe
magnétisme	Magnétisme
crossfade	Activer/Désactiver Crossfades automatiques

vumètre	Afficher/Masquer tous les vumètres
diviser	Outil diviser
mute	Outil Mute
zoom	Outil Zoom
scrub	Outil Scrub
inspecteur	Afficher/Masquer inspecteur
navigateur	Afficher/Masquer navigateur
vidéo	Afficher/Masquer vidéo
séparateur	Crée une barre de séparation verticale entre deux boutons. Il est possible d'utiliser plusieurs séparateurs.

Voici la disposition par défaut :

[TV Header Tools]

TF0=NewTrackBus (NouvellePisteNouveauBus)

TF1=separator (séparateur)

TF2=select (sélection)

TF3=envelope (enveloppe)

TF4=separator (séparateur)

TF5=snap (magnétisme)

TF6=crossfade

TF7=meter (vumètre)

TF8=separator (séparateur)

TF9=split (division)

TF10=mute

TF11=zoom

TF12=scrub

TF13=separator (séparateur)

TF14=inspector (inspecteur)

TF15=navigator (navigateur)

TF16=video (vidéo)

Si vous désirez personnaliser la disposition des boutons sur la barre d'outils, vous pouvez copier la section ci-dessus et la coller dans le fichier CAKEWALK.INI. La disposition définie ci-dessus reprend celle d'une configuration matérielle. Si vous désirez par exemple intervertir les outils Sélection et Enveloppe, apportez les modifications suivantes : TF3=select et TF2=envelope.

### Remarque

: la disposition reviendra automatiquement à son état d'origine dans les situations suivantes :

1. Il manque une section
2. Il manque une clé
3. Un nom ou une valeur non valide a été attribué à l'une des clés
4. Il y a duplication de clés

L'ensemble des sections et des clés doit être valide. Faute de quoi, SONAR reviendra à la disposition par défaut.

## Réorganisation des éléments dans la vue Pistes

Pour modifier la disposition par défaut des Commandes (éléments) dans la vue Pistes, il vous suffit

d'éditer le fichier

cakewalk.ini. C'est dans le fichier INI qu'est définie la disposition de toutes les commandes non fixes (celles qui ne figurent pas dans les en-têtes de pistes, comme le Nom, Mute, Solo, Armer en enregistrement, réduire et agrandir). Pour modifier indépendamment l'ordre des pistes Audio, MIDI et des bus, il vous suffit d'insérer les trois sections suivantes dans la section [Wincake] :

[Audio Widgets], [Midi Widgets] et [Bus Widgets]. Il ne vous reste plus ensuite qu'à éditer l'ordre des boutons dans chacune de ces sections.

Chaque type de tranche possède un nombre d'éléments défini.

Type de tranche	Nombre d'éléments
Piste audio	8
Piste MIDI	15
Bus	8

Chaque type de tranche intègre différents types d'éléments, eux-mêmes désignés par des noms qui leurs sont propres. Le tableau suivant regroupe les noms des éléments pour chaque type de tranche :

Piste audio	Piste MIDI	Bus	Contenus des groupes d'éléments
Volume	Volume	Volume	Curseur de volume
Panoramique	Panoramique	Panoramique	Curseur de panoramique
Gain	Gain		Curseur Gain
Entrée	Entrée		Sélecteur d'entrée
Sortie	Sortie	Sortie	Sélecteur de sortie
Effet	Effet	Effet	Rack d'effets
Aux		Aux	Commande Pré-post, Départ, Panoramique, Activer Aux
Entrelacement		Entrelacement	Commandes Phase et Entrelacement
		Gain d'entrée	Curseur de gain d'entrée
		Panoramique d'entrée	Curseur Panoramique d'entrée
	Canal		Sélecteur de canal MIDI
	Banque		Sélecteur de banque de programmes MIDI
	Patch		Sélecteur de Patches MIDI
	Note		Décalage de note MIDI

	Synchronisation		Décalage temporel MIDI
	Chorus		Curseur Chorus MIDI (CC99)
	Reverb		Curseur Reverb MIDI (CC91)
	PRP		Outils Piano Roll Piste
	Contraindre à la gamme		Sélecteur Contraindre à la gamme

Le couple Note-Valeur se définit comme suit :

Wn=name,

n représentant l'ordre de tri et nom, le nom du groupe d'éléments. Le nom n'est pas sensible à la casse.

Ajoutez le nom correspondant au type de tranche sur lequel vous désirez réorganiser les éléments dans la section [Wincake] du fichier

cakewalk.ini . Voici ce que vous pouvez obtenir pour les pistes audio :

[Audio Track]

À présent, ajoutez les 8 entrées définissant l'ordre des éléments sur les pistes audio. Voici un exemple :

W0=Volume

W1=Pan (Panoramique)

W2=Interleave (Entrelacement)

W3=Trim (Gain)

W4=FX (Effet)

W5=Aux

W6=Output (Sortie)

W7=Input (Entrée)

### Remarque

: la disposition reviendra automatiquement à son état d'origine dans les situations suivantes :

1. Il manque une section
2. Il manque une clé
3. Un nom ou une valeur non valide a été attribué à l'une des clés
4. Il y a duplication de clés

L'ensemble des sections et des clés doit être valide. Faute de quoi, SONAR reviendra à la disposition par défaut.

### Exemple d'entrées valides pour la réorganisation des éléments :

Pour personnaliser la disposition des commandes, copiez les sections ci-dessous, puis collez-les dans le fichier

cakewalk.ini. La disposition indiquée reprend celle d'une configuration matérielle. Si vous désirez par exemple intervertir le Volume et le Panoramique, il vous suffit d'apporter les modifications suivantes : W0=Pan et W1=Volume. Ces paramètres ne seront chargés qu'UNE FOIS, au moment de la création de la tranche. Vous pouvez donc créer une nouvelle tranche MIDI conforme à la disposition définie après avoir modifié la section [MIDI Widgets], sans qu'il vous faille redémarrer l'application. Néanmoins, toutes les tranches MIDI s'aligneront sur cette disposition la prochaine fois que vous ouvrirez le projet.

[Audio Widgets]

W0=Volume

W1=Pan (Panoramique)

W2=Interleave (Entrelacement)

W3=Trim (Gain)

W4=FX (Effet)

W5=Aux  
W6=Output (Sortie)  
W7=Input (Entrée)  
[Midi Widgets]  
W0=PRV (PRP)  
W1=Volume  
W2=Pan (Panoramique)  
W3=Trim (Gain)  
W4=FX (Effet)  
W5=Reverb  
W6=Chorus  
W7=Channel (Canal)  
W8=Bank (Banque)  
W9=Patch  
W10=Output (Sortie)  
W11=Input (Entrée)  
W12=Key (Note)  
W13=Time (Durée)  
W14=SnapToScale (Contraindre à la gamme)  
[Bus Widgets]  
W0=InputGain (Gain d'entrée)  
W1=InputPan (Panoramique d'entrée)  
W2=Volume  
W3=Pan (Panoramique)  
W4=Output (Sortie)  
W5=Aux  
W6=FX (Effet)  
W7=Interleave (Entrelacement)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# TTSSEQ.INI

Le fichier ttsesseq.ini ne peut être modifié qu'en utilisant Notepad de Windows.

## Variables de la section [Options]

Variable...		Type...		Valeur par défaut...		Description...
ChaseDelay= <num>		Integer		20 (2 secondes)		Cette ligne spécifie le retard de synchronisation continue en 10e de secondes. Pendant la synchronisation SMPTE/MT C, lorsque la position est déterminée, la lecture commence ultérieurement afin de permettre une configuration. Cette ligne spécifie la valeur du retard. Si cette valeur est trop importante, vous devez attendre après le démarrage de la lecture avant le verrouillage de SONAR. Si cette valeur est trop courte, particulièrement sur les ordinateurs

						lents, il essaiera de commencer la lecture avant d'être prêt, ce qui provoquera une accumulation de notes devant être rattrapées lors du démarrage réel, et un tel effort pourrait provoquer l'arrêt de la synchronisation, si le processeur se trouve réellement surchargé.
FlywheelAmount=<num>		Integer		5 (½ seconde)		Cette ligne spécifie la durée du volant SMPTE en 10e de secondes. Il s'agit de la durée maximum de décrochage que SONAR puisse permettre avant d'abandonner la synchronisation.
MfxLookAhead=<tics>				960*4		Définit la quantité de données MIDI supplémentaires qui sera envoyée aux

						<p>plug-in MFX pour la quantification des prochains événements. Si vous définissez des valeur moins élevées, les plug-in MFX auront moins de marge. Exemple : MfxLookAhead=480</p>
<p>SendResetsToSoftSynths= &lt; 0 ou 1&gt;</p>		<p>Booléen</p>		<p>0</p>		<p>C'est cette variable qui détermine (de manière générale) si SONAR doit envoyer des données de réinitialisation de contrôleurs MIDI aux DXi. Elle se définit dans la section [OPTIONS]. Les valeurs conventionnelles sont les suivantes : 0 (par défaut) : les données de réinitialisation ne sont pas envoyées aux DXi. 1: SONAR envoie des données de réinitialisation de contrôleurs MIDI aux DXi, ce qu'il</p>

						faisait déjà pour les synthétiseurs matériels. Exemple : si vous figez des pistes de synthés comportant des messages de contrôleurs MIDI alors que vous avez défini une valeur positive à cette variable (TRUE ou 1), les contrôleurs MIDI des synthés seront réinitialisés avant le figé.
GeneralMidiS MFs=<0 ou 1>		Boolean		1 (activé)		Cette ligne contrôle si SONAR crée ou non une mesure de configuration Général MIDI lors du chargement des fichiers MIDI normalisés.
LyricTrack=<num>		Integer		3 (piste 4)		Cette ligne spécifie la piste contenant les lyriques des fichiers MIDI normalisés de type 0. Zéro signifie la piste 1, 1 signifie la piste 2, etc.
MMCDelay Msecs=<num		Integer		100		Ce réglage spécifie la

>					<p>durée minimum de temps devant s'écouler entre deux commandes MMC. Certains équipements MMC, y compris les MTC-1 Fostex et SY-88 Tascam, peuvent se trouver désorientés si un retard d'un minimum de 10 millisecondes n'est pas appliqué après chaque commande MMC. Ceci peut provoquer des problèmes intermittents sur les machines rapides. SONAR corrige ce problème en utilisant la ligne MMCDelay Msecs=&lt;n&gt;. La valeur par défaut est de 100 millisecondes, c'est pourquoi un nombre minimum d'essais doit</p>
---	--	--	--	--	---

						être réalisé afin de découvrir la valeur convenant à votre système.
MMCPort=<num>		Integer		-1 (tous)		Par défaut, SONAR transmettra des commandes MMC sur toutes les sorties MIDI. Dans certaines circonstances, il est nécessaire de limiter le nombre de sorties sur lesquelles MMC transmet. Cette ligne spécifie la sortie sur laquelle MMC doit être transmis. La valeur repose sur 0, de sorte qu'une valeur de 0 signifie la sortie 1, une valeur de 1 signifie une sortie 2, etc.
MMCPreRoll=<num>		Integer		20 (2 secondes)		Cette ligne spécifie la durée pré-allouée à MMC en 10e de secondes. Par défaut, SONAR attend pendant

						<p>deux secondes après qu'il commence à recevoir du time code avant de commencer une lecture ou un enregistrement . Vous pouvez ajouter cette ligne pour modifier les deux secondes de retard.</p> <p>Si ce réglage n'existe pas, la valeur du ChaseDelay est utilisée. Si le réglage ChaseDelay n'existe pas, le réglage par défaut de MMCPreRoll est égal à 20.</p>
<p>SendLocalOff =&lt;0 ou 1&gt;</p>		Boolean		1 (activé)		<p>Cette ligne détermine si SONAR doit envoyer ou non un message Contrôle local désactivé au cours du démarrage.</p>
<p>SendLocalOn =&lt;0 ou 1&gt;</p>		Boolean		0 (désactivé)		<p>Cette ligne détermine si SONAR doit envoyer ou non un message Contrôle local activé au cours que la</p>

						procédure d'arrêt.
IgnoreMidiIn TimeStamps= <0 ou 1>		Boolean		0 (désactivé)		<p>Cette ligne détermine si SONAR ignore ou non l'horodatage MIDI que le pilote MIDI produit. Si vous constatez un accroissement du retard entre la durée de lecture d'une note MIDI sur un contrôleur et la transmission de l'écho par SONAR, le paramétrage de cette ligne sur 1 peut aider. De plus, si vous trouvez que SONAR enregistrent des données MIDI à des moments différents de ceux auxquels les données ont été lues, le paramétrage de cette ligne sur 1 peut aider. Si le pilote MIDI utilise une horloge différente à partir de SONAR, la variation de temps</p>



						augmente d'autant lorsque le pilote MIDI est ouvert, c'est pourquoi vous devez informer SONAR d'ignorer l'horodatage ajouté par le pilote MIDI aux données (définissez la valeur sur 1).
SyncAllowRateTweak= 0 ou 1>		Boolean		1 (activé)		Lors de la synchronisation vers SMPTE, SONAR essaie normalement de vérifier le taux de signal de synchronisation entrant, afin de mieux surpasser les décrochages lorsque la vitesse de la source SMPTE varie légèrement. Pour surpasser ce problème, mettre ce réglage sur 0. Si vous possédez un ordinateur lent et un grand nombre de lectures à réaliser, surpasser ce

						<p>problème peut être à l'origine d'une petite amélioration et d'une élimination des imprécisions de synchronisation du taux de suivi lorsque l'ordinateur est tellement occupé qu'il est en retard sur le traitement des messages entrants de synchronisation.</p>
<p>SysxDelayAfterF7=&lt;0 ou 1&gt;</p>		<p>Boolean</p>		<p>1 (activé)</p>		<p>Ce réglage impose à retarder la transmission SysEx d'un certain intervalle de temps s'il rencontre un octet F7 dans une banque SysEx. Cela laisse à certains instruments le temps de "répit" nécessaire pour traiter la transmission SysEx. Le retard par défaut est égal à 1/18 de seconde, mais peut être modifié en</p>

						<p>ajoutant la ligne SysxSendDelayMsecs=&lt;num&gt; (voir ci-dessous). Les valeurs possibles sont 0 et 1. Leur signification suit ici :</p> <p>0: pas de retard 1: leur retard entre chaque chaîne SysEx (F0 ... F7)</p>
SysxSendDelayMsecs=<num>		Integer		60		<p>Ce réglage impose à SONAR de retarder d'un nombre spécifié de millisecondes un octet F7 dans une banque SysEx.</p>
SysxSendPacketSize=<num>		Integer		1024		<p>Cette ligne détermine le nombre d'octets entre les retards de transmission SysEx. Les octets SysEx sont transmis par paquets, avec un retard par défaut de 1/18 de seconde entre chaque paquet. Un réglage inférieur de cette valeur permettra aux périphériques</p>

						MIDI les plus lents (synthétiseurs, etc.) d'éviter un débordement de leurs buffers internes.
UseCableMetaEvents=<0 ou 1>		Boolean		1 (activé)		Cette ligne spécifie si SONAR doit utiliser ou non les méta-événements " Cable " non normalisés pour stocker la valeur de sortie de la banque SysEx dans des fichiers MIDI normalisés (par défaut, n=1).

### Variables dans la section [Périphériques d'entrée MIDI]

Variable...		Type...		Valeur par défaut...		Description...
MaxInPort=<num>		Integer		15 (16 sorties)		Cette variable détermine le nombre maximum d'entrées MIDI. La valeur se base sur 0, de sorte qu'une valeur de 15 signifie que la limite est de 16 sorties.

### Variables dans la section [Périphériques de sortie MIDI]

Variable...		Type...		Valeur par		Description...
-------------	--	---------	--	------------	--	----------------

				défaut...		
MaxOutPort<num>		Integer		15 (16 sorties)		<p>Cette variable détermine le nombre maximum de sorties MIDI. La valeur se base sur 0, de sorte qu'une valeur de 15 signifie que la limite est de 16 sorties.</p>

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# AUD.INI

Le fichier audi.ini ne peut être modifié qu'en utilisant Notepad de Windows.

## Variables in AUD.INI

Variable...		Type...		Valeur par défaut...		Description...
PicCacheMB =<taille en Mo>		Integer		20		Cette variable spécifie la taille maximum du cache d'image. Le cache d'image se trouve dans le répertoire spécifié par la variable PictureDir=<path> (dont la valeur par défaut dans le <Dossier Cakewalk>de vient \Picture Cache).
PictureDir=<lecteur:nom de chemin d'accès>		Chemin d'accès		<Répertoire Cakewalk>\Cache d'image		Cette ligne spécifie l'emplacement de stockage du cache d'image.
FlushWriteBeforeRead=<1 ou 0>		Integer		0		Réglage par défaut impose à SONAR de procéder à des lectures de disque (de lecture audio) avant d'essayer d'écrire sur un disque (pour un enregistrement audio). Le

						surpassement de cette valeur en procédant à son réglage sur 1 impose à SONAR d'essayer d'écrire sur un disque en premier lieu. Ceci offre les meilleurs résultats si vous essayez d'enregistrer un grand nombre de pistes à grande latence.
FlushMultiple =<0 ou 1>		integer		1		Cette variable détermine comment SONAR assure l'écriture sur un disque en présence d'un enregistrement simultané d'entrées multiples. Le réglage par défaut impose à SONAR décrire toutes les données de toutes les entrées en une seule fois et d'attendre ensuite que cet ensemble de données soit complètement écrit. Surpassement

						de cette valeur en lui attribuant la valeur 0 impose à SONAR de procéder à l'écriture de chaque entrée séparément, et d'attendre que chaque étape d'écriture se termine avant de passer à la suivante.
ExtraPluginBufs<0 sans limite supérieure>		integer		0		Elle donne l'ordre à SONAR de mettre de côté les buffers de données audio supplémentaires, afin de venir en aide aux plug-ins qui réalisent un important buffering interne et de ce fait " conservent " les buffers de données pour eux-mêmes. Réglage recommandé : 64 ou 128.
Use24BitExtensible=<0 ou 1>		Boolean		0		Cette ligne se place dans la section du fichier Aud.ini sous [ <i>nom de votre carte son</i> (" n " entrée, " n " sortie) ]. Sur le donner un



						<p>message d'erreur lorsque vous essayez de modifier la résolution du pilote audio sur 24, essayez le réglage de cette ligne sur 1. La majorité des périphériques USB audio qui utilisent les pilotes WDM imposent que cette ligne soit définie sur 1.</p>
<p>BounceBufSizeMsec=&lt; 0 à 350&gt;</p>		<p>Integer</p>		<p>0</p>		<p>Il s'agit d'une ligne de la section Wave du fichier aud.ini qui définit la taille du buffer pour les reports de pistes. Avec une valeur 0, la mémoire tampon a la même taille que la valeur de latence établie en boîte de dialogue Options audio. Si vous découvrez que les reports de pistes, particulièrement avec certains synthétiseurs logiciels,</p>

						<p>durent trop longtemps, vous pouvez définir cette valeur sur 100, ou sur une valeur comprise entre 0 et 350 de sorte que le buffer de reports utilise une taille de reports plus efficace, ce qui détermine des impératifs différents par rapport à la latence d'une lecture normale.</p> <p><b>Remarque :</b> pour les projets importants, il se peut que des problèmes de saturation de la mémoire surviennent si vous attribuez une valeur trop grande à cette variable.</p>
MixDezipper Usec=<0-1000>				50		<p>Cette variable est identique à GapDezipper Usec, à ceci près qu'elle contrôle le rendu des brusques transitions de gain imputables aux enveloppes</p>

						<p>d'un projet. Elle s'exprime en microseconde s par dB et détermine la vitesse du fondu d'entrée qui introduit la nouvelle valeur de gain (50 microseconde s par défaut). L'échelle de valeurs conventionnell e de cette variable se situe entre 0 et 1000 microseconde s.</p> <p>Vous pouvez la définir dans la section [Wave]. *</p> <p><b>IMPORTANT</b> : si vous modifiez la valeur de cette variable, le rendu des enveloppes par la table de mixage pourra s'en trouver modifié, ce qui affectera peut-être la sonorité de votre projet.</p> <p>Si vous assignez une valeur trop basse à MixDezipper Usec, il est possible que des bruits</p>
--	--	--	--	--	--	--

						parasites surviennent lors des brusques changements de gain dus aux enveloppes.
GapDezipper Usec=<0-1000>		Entier		500		<p>Le moteur audio applique désormais un court fondu d'entrée chaque fois que la lecture est interrompue et qu'une brusque transition de gain survient. Ainsi, la transition de gain s'opère en douceur quand le signal est discontinu. Par exemple, si vous cliquez sur la règle temporelle pour vous positionner à un autre endroit de votre morceau en cours de lecture, le moteur audio appliquera un fondu d'entrée entre les deux niveaux de gain afin de faire la transition. Ce « lissage » est</p>

						<p>également utilisé en cas de coupure du signal pendant la lecture. La durée de ce fondu d'entrée est paramétrable grâce à la variable GapDezipper Usec, qui s'exprime en microsecondes par dB et détermine la vitesse du fondu d'entrée. (par défaut = 500 microsecondes : le fondu durera 500 microsecondes à chaque changement de niveau au point de transition). Il est possible d'allonger ou de raccourcir cette durée en augmentant ou en diminuant la valeur. L'échelle de valeurs conventionnelle de cette variable se situe entre 0 et 1000 microsecondes.</p> <p>Vous pouvez la définir dans la section [Wave]. Si</p>
--	--	--	--	--	--	--

						vous choisissez une valeur nulle, il n'y aura plus aucune transition entre les coupures.
MeterFrameSizeMS=<10-200>		Entier		40		<p>Les vumètres de SONAR affichent des valeurs de crête (ou RMS) à un instant T donné. La valeur de crête indiquée sur un vumètre correspond à la valeur la plus élevée enregistrée sur une période qu'on appelle « cadre de mesure ». La taille par défaut d'un cadre de mesure est de 40 millisecondes, ce qui représente une précision de 25 FPS (« feet per second » ou pieds/seconde ). La variable « MeterFrameSizeMS » vous permet de modifier la taille de cet intervalle. Elle</p>

						<p>s'ajoute à la section [Wave]. Exemple : [Wave] MeterFrameSizeMS=40 Si vous définissez une valeur inférieure, les vumètres enregistreront leurs données de crête sur des périodes plus restreintes. Cependant, les vumètres nécessiteront alors une plus grande puissance CPU et davantage de mémoire.</p> <p><b>Remarque :</b> bien que SONAR ne soit pas restreint à une plage de valeurs fixe, la valeur recommandée se situe entre 10 et 200 millisecondes.</p>
LinkPFSendMute=< 0 ou 1>		Booléen		0		<p>Lorsque la valeur définie est TRUE, les départs de pré-fader sur les pistes et sur les bus sont automatiquement mutés</p>

						<p>quand la piste ou le bus est muté. Par ailleurs, si une piste est lue en solo, les départs de pré-fader sur les autres pistes seront mutés.</p> <p>Ce mode de fonctionnement est identique à celui de SONAR 4.</p>
<p>DefaultEqPosition=&lt;0 ou 1&gt; (uniquement dans <b>Producer Edition</b>)</p>		Booléen		0		<p>Par défaut, l'égaliseur (EQ) intégré se trouve au niveau du pré-rack d'effets. Néanmoins, vous pouvez modifier l'emplacement des différents égaliseurs en faisant un clic droit sur leurs tracés d'égalisation, puis en sélectionnant la position voulue dans le menu contextuel qui s'affiche.</p> <p>La variable « DefaultEqPosition » du fichier aud.ini vous permet de spécifier la position par défaut de l'égaliseur</p>



						<p>pour les pistes ou bus que vous créez. Cette variable se trouve dans la section [Aud] du fichier aud.ini et les valeurs conventionnelles sont les suivantes : 0 (pré-effets) ou 1 (post-effets).</p>
--	--	--	--	--	--	---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Nouvelles fonctionnalités de SONAR 6

---

SONAR 6 offre de nombreuses fonctionnalités inédites (certaines d'entre elles sont uniquement disponibles dans SONAR Producer). Voici une liste de ces nouvelles fonctionnalités, accompagnée de courtes descriptions.

## [AudioSnap](#)

[Améliorations liées à l'utilisation de contrôleurs MIDI et de contrôleurs/surfaces](#)

[Automation des synthés et rack de synthés améliorés](#)

[Prise en charge de la sortie MIDI des synthés virtuels](#)

[Amélioration ReWire](#)

[Prise en charge des VST 64 bits](#)

[Gestion des presets](#)

[Gestionnaire de plug-ins amélioré](#)

[Organisation des plug-ins](#)

[Menus personnalisables](#)

[Barres d'outils personnalisables](#)

[Vue Console améliorée](#)

[Vue Pistes optimisée et configurable](#)

[Une barre de transport grand format repensée](#)

[Poignées de clips](#)

[Verrouillage des données des clips](#)

[Clips en temps absolu](#)

[Règle temporelle améliorée](#)

[Commandes d'automation](#)

[Fonctions de molette de souris améliorées](#)

[Vue Partition améliorée](#)

[Sauvegarde de différentes versions d'un même fichier](#)

[Importation et lecture de données audio 64 bits](#)

[Noms conviviaux pour les pilotes](#)

[Sélection de clips par simple contact avec le lasso](#)

[Modification des paramètres par défaut](#)

[Nouvelles options d'exportation et de conversion](#)

[Raccourcis clavier V-Vocal](#)

[Nouvelle boîte de dialogue Magnétisme](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# AudioSnap

---

La nouvelle fonction de AudioSnap vous permet notamment de caler un ou plusieurs clips audio sur le tempo du projet, de modifier le tempo d'un clip (ou celui de certains temps au sein d'un clip) quel que soit le tempo du projet, d'extraire le tempo de clips audio et de l'appliquer au tempo du projet, ou encore de caler vos modifications audio et MIDI sur les temps audio.

Pour plus de détails, consultez [AudioSnap](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Améliorations liées à l'utilisation de contrôleurs MIDI et de contrôleurs/surfaces

---

SONAR 6 intègre la technologie ACT (Active Control Technology), qui vous permet de commander le plug-in actif à l'écran à l'aide de votre un contrôleur/surface ou de votre contrôleur MIDI. SONAR dispose aussi d'un afficheur VEI (Vous êtes ici), qui place des marqueurs de couleur sur chacun des groupes de pistes ou de bus contrôlés par un contrôleur/surface ou un contrôleur MIDI.

Les utilisateurs des produits Edirol PCR disposent désormais d'une page de propriétés spécifique, qui associe automatiquement les commandes de leur PCR aux pistes, bus et plug-ins de SONAR, et qui dispose en outre de nombreuses options simples d'utilisation.

Pour plus de détails, consultez [Les VEI](#), [ACT](#), et [Contrôleurs Edirol PCR](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Automation des synthés et rack de synthés améliorés

---

L'apparence du rack de synthés a été entièrement revue, y compris les icônes de synthé. Grâce aux nouvelles fonctions d'automation, il est notamment possible d'acquérir des paramètres et de choisir, dans un menu, la piste sur laquelle doivent apparaître les données d'automation du synthé. Non seulement vous pouvez automatiser les paramètres de vos synthés à partir du rack de synthés, mais vous pouvez également créer et modifier l'automation des synthés dans le panneau Clips. Désormais, lorsque vous insérez un synthé, vous pouvez faire en sorte que les pistes de synthé et la piste MIDI associée apparaissent dans un même dossier de pistes.

Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Vue Rack de synthés](#), [Utilisation de la fonction d'acquisition des paramètres](#), et [Affichage des automatisations du rack de synthé](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Prise en charge de la sortie MIDI des synthés virtuels

---

En plus de leur sortie audio, certains synthés virtuels génèrent une sortie MIDI. Il est désormais possible d'enregistrer les données MIDI émises par ces instruments VST et DirectX.

Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Enregistrer la sortie MIDI d'un synthe virtuel](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Amélioration ReWire

---

SONAR 6 est désormais capable de transmettre des événements MIDI à n'importe quel objet au sein de vos applications ReWire clientes, sur autant de canaux qu'il y en a de disponibles au niveau de l'application cliente.

Pour de plus amples détails, voir [Instruments ReWire](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Prise en charge des VST 64 bits

---

SONAR est compatible avec les plug-ins VST 2.4 sous Windows XP 32 bits et Windows XP x64. Avec la norme VST 2.4, les effets audio VST peuvent traiter les données audio avec une double précision 64 bits. SONAR récolte des données 32 ou 64 bits, selon le type de plug-in, puis les transmet en continu à la résolution adéquate. Dans SONAR, vous pouvez activer le mixage en 64 bits double précision à partir de l'onglet Général de la boîte de dialogue Options audio.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Gestion des presets

---

Les plug-ins de SONAR 6 sont maintenant dotés d'un menu Presets commun : les derniers presets utilisés, les presets VST d'origine, et les presets Cakewalk ou utilisateur sont désormais regroupés au sein d'un unique menu Presets, des séparateurs délimitant les trois sections. Le menu Presets comporte désormais un bouton Précédent/Suivant, permettant de naviguer dans le menu sans avoir à l'afficher. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Presets et pages de propriétés](#)

.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Gestionnaire de plug-ins amélioré

---

Le gestionnaire de plug-ins de Cakewalk vous permet de créer des dispositions de menus de plug-ins personnalisées. Ouvrez le gestionnaire de plug-ins à l'aide de la commande **Outils - Gestionnaire de plug-ins Cakewalk** et ouvrez le fichier d'aide en appuyant sur F1.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Organisation des plug-ins

---

SONAR organise automatiquement tous les plug-ins DX et VST dans une disposition de menu de plug-in par défaut appelée Par défaut - Tous les plug-ins. Si vous sélectionnez l'option **Dispositions de plug-ins - Gérer les dispositions**

à partir du menu d'un plug-in, le gestionnaire de plug-ins s'ouvre et la partie Disposition de plug-in est automatiquement remplie par la disposition par défaut.

Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Organisation des plug-ins](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Menus personnalisables

---

Vous pouvez désormais personnaliser tous les menus de SONAR. Il est ainsi possible de personnaliser chaque menu en masquant les commandes que vous n'utilisez presque jamais, en modifiant l'ordre des commandes ou en renommant celles que vous utilisez le plus, et en regroupant des commandes au sein de sous-menus. Vous pouvez même concevoir des dispositions de menus spécifiques à différents types de tâches et les enregistrer, de manière à passer d'une disposition de menu à une autre à mesure que vous progressez dans les étapes de votre projet.

Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Menus personnalisables](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Barres d'outils personnalisables

---

Vous pouvez désormais personnaliser toutes les barres d'outils de SONAR. Vous pouvez masquer ou réorganiser chacun des éléments d'une barre d'outils à partir du menu contextuel de la barre d'outils et même créer de nouvelles barres d'outils. Il est en outre possible d'afficher ou de masquer toutes les barres d'outils par le biais d'une simple commande, pour laquelle vous pouvez définir un raccourci clavier.

Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Barres d'outils personnalisables](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Console améliorée

---

La vue Console dispose désormais de séparateurs qui s'alignent automatiquement sur les bordures des tranches de bus ou de pistes lorsque vous les faites glisser. La vue Console offre de nouvelles couleurs permettant de mieux faire la différence entre les tranches de pistes et les tranches de bus ou de sorties principales, de nouveaux boutons permettant de masquer ou d'afficher toutes les tranches d'une catégorie spécifique (pistes, bus, sorties principales), des boutons Afficher/Masquer simplifiés pour les commandes de chaque tranche (plus de boutons à 3 fonctions), et de nouvelles commandes de défilement permettant de naviguer rapidement d'une tranche à l'autre. Les commandes des départs auxiliaires sont constamment visibles, mais elles apparaissent grisées lorsque le départ n'est pas utilisé.

Pour plus de détails, consultez [Vue Console](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Pistes optimisée et configurable

---

La vue Pistes a été repensée pour mieux s'adapter aux méthodes de travail les plus courantes et pour une personnalisation toujours plus simple. Les boutons MSR peuvent désormais être réorganisés par simple glisser-déposer, ou masqués grâce au gestionnaire des onglets de widgets. La hauteur des pistes réduites a été légèrement augmentée et un vumètre vertical a été ajouté à chaque piste. Vous pouvez afficher ou masquer rapidement des commandes de pistes ou de bus spécifiques et modifier leur ordre d'affichage. Les tranches de la vue Pistes ne disposent plus d'une section d'en-tête spéciale. Seuls les indicateurs Numéro, Nom, Vumètre et les boutons Taille ont des positions fixes, sur la ligne supérieure de la tranche. Toutes les autres commandes de paramètres se déploient sur l'ensemble de l'espace disponible dans la tranche.

Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Configuration des commandes de la vue Pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Une barre de transport grand format repensée

---

La barre de transport grand format peut être personnalisée facilement, de manière à afficher les fonctions dont vous avez besoin et à masquer les fonctions qui ne s'appliquent pas au projet actuel. Les fonctions liées aux marqueurs, à l'enregistrement, au transport, au bouclage, à la signature rythmique ou au tempo peuvent être personnalisées par un simple clic droit sur la barre de transport grand format. De nouvelles fonctionnalités ont été ajoutées à chacun des composants de la barre de transport grand format.

Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Utilisation de la barre Transport grand format](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Poignées de clips

---

Des poignées de clips apparaissent désormais sur les bords des clips lorsque la souris les survole. Elles mettent en évidence les points permettant l'édition élastique et la création de fondus.

Pour plus de détails, consultez les rubriques [Édition élastique de données audio \(édition non destructive\)](#) et [Fondus et crossfades](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Verrouillage des données des clips

---

Vous pouvez dorénavant verrouiller un clip et empêcher ainsi toute modification accidentelle.

Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Verrouillage des clips](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Clips en temps absolu

---

Vous pouvez désormais caler le point de départ d'un clip sur une position SMPTE absolue, de manière à le synchroniser avec de la vidéo ou des passages vocaux.

Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Définir le point de départ et/ou la durée d'un clip](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Règle temporelle améliorée

---

SONAR 6 bénéficie d'une règle temporelle plus précise et plus versatile : elle peut afficher quatre échelles de temps simultanément. Les différentes règles, affichant les informations temporelles aux formats H:M:S:F, M:B:T, en échantillons ou en millisecondes, peuvent être affichées, masquées et réorganisées. En outre, les différents types de marqueurs ont été redessinés pour une meilleure visibilité et plus de simplicité d'utilisation. C'est notamment le cas des marqueurs de boucle, qui sont désormais liés les uns aux autres et qui peuvent facilement être déplacés le long de la règle temporelle. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [temporelle](#).

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Commandes d'automation

---

De nouvelles commandes d'automation simples d'utilisation sont désormais disponibles sur tous les éléments automatisables de SONAR. Ces commandes sont ainsi accessibles sur les pistes, les bus, les racks d'effets, les clips et les paramètres individuels, y compris sur les synthés virtuels.

SONAR permet désormais d'enregistrer l'automation lors de la lecture. Les données d'automation des pistes MIDI ou audio et des effets peuvent dorénavant être écrites et lues lors de l'enregistrement normal et de la lecture.

Pour de plus amples détails, voir [Boutons Lire l'automation et Écrire l'automation](#), [Enregistrement des mouvements d'un potentiomètre ou d'un fader](#), et [La barre d'outils Automation](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fonctions de molette de souris améliorées

---

Outre le défilement vertical et horizontal au sein du projet, la molette de la souris peut désormais être utilisée pour zoomer et dézoomer sur les clips et les pistes, grâce à la nouvelle fonction de zoom rapide. Grâce à la molette, vous pouvez aussi ajuster l'échelle de la piste dans le panneau Clips de la vue Pistes. Dans les vues Console et Pistes, la molette de la souris peut être utilisée pour commander tous les potentiomètres et curseurs.

Pour de plus amples détails, voir [Zoomer à l'aide de la molette de votre souris](#) et [Préparation au mixage](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Partition améliorée

---

La vue Partition dispose désormais d'un panneau contenant une liste des pistes, à partir de laquelle vous pouvez changer la piste active et muter des pistes, les mettre en solo ou les armer.

Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Affichage des pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Sauvegarde de différentes versions d'un même fichier

---

SONAR 6 dispose d'une fonction permettant de conserver les versions précédemment enregistrées de votre projet dans un fichier temporaire. À tout moment, vous pouvez revenir à l'une de ces versions enregistrées ou utiliser la version par défaut, c'est-à-dire de la dernière version enregistrée. Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Sauvegarde de versions](#).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Importation et lecture de données audio 64 bits

---

SONAR 6 peut importer et lire des fichiers audio 64 bits sans passer par une conversion à une résolution inférieure.

Pour de plus amples détails, référez-vous à la section [Résolution à virgule flottante](#)

## **Remarque**

: SONAR 5 ne pourra pas ouvrir un fichier .CWB enregistré dans SONAR 6 s'il contient des données audio 64 bits.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Noms conviviaux pour les pilotes

---

L'onglet Pilotes de la boîte de dialogue Options audio affiche désormais la liste des pilotes d'entrée et de sortie dans deux colonnes, une case apparaissant en regard de chaque pilote. La case permet d'activer/désactiver un pilote, remplaçant ainsi l'ancienne méthode consistant à cliquer sur le pilote pour le mettre en surbrillance.

La première colonne (appelée « Nom convivial ») peut être modifiée en cliquant sur le nom.

Une nouvelle case est également disponible ; elle permet d'activer l'utilisation des noms de pilotes conviviaux. Si elle est cochée, le nom convivial défini par l'utilisateur sera utilisé dans les menus des entrées et/ou sorties audio.

Les noms de pilotes conviviaux s'appliquent de manière générale et pas uniquement au projet en cours. Ils sont stockés dans le fichier AUD.INI.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Sélection de clips par simple contact avec le lasso

---

Lorsque vous sélectionnez des clips à l'aide du lasso de SONAR, il vous suffit de survoler le clip pour l'inclure dans la sélection : vous n'avez donc plus à l'encadrer totalement pour le sélectionner.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Modification des paramètres par défaut

---

- Le mode de dithering par défaut dans SONAR est maintenant le mode triangulaire.
  - L'option « Utiliser un moteur multitraitements » est activée par défaut s'il apparaît que le système en est capable.
- 

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Nouvelles options d'exportation et de conversion

---

Toutes les boîtes de dialogue d'exportation audio, de conversion et d'exportation vidéo disposent désormais des options suivantes :

## Dithering

- Vous pouvez régler le mode de dithering lors de l'utilisation des commandes de conversion, d'exportation audio ou d'exportation vidéo.
- Le mode de dithering peut également être enregistré dans les presets de conversion.

## Moteur 64 bits

Vous pouvez activer le moteur audio 64 bits lors de l'utilisation des commandes de conversion, d'exportation audio ou d'exportation vidéo. Cela vous permet de désactiver le mode Double précision pour la plupart des opérations afin de limiter la charge imposée à votre ordinateur et de l'activer au coup par coup pour une conversion ou une exportation.

Ce réglage peut être enregistré dans les presets de conversion.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Raccourcis clavier V-Vocal

---

De nouvelles options de raccourcis clavier ont été mises en place pour vous permettre de créer un clip V-Vocal et d'ouvrir l'éditeur V-Vocal.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Nouvelle boîte de dialogue Magnétisme

---

La boîte de dialogue Magnétisme prend désormais en charge plusieurs résolutions simultanées de grille. Vous pouvez par exemple y définir un magnétisme prenant pour référence aussi bien les noires que les clips audio. Lorsque plusieurs résolutions sont activées, SONAR cale les notes et les clips sur les premières données du type sélectionné et dont la valeur est correcte.

La version vue Pistes de cette boîte de dialogue est désormais non modale. Vous pouvez ainsi la laisser ouverte pendant l'édition. Pour plus d'informations, consultez [Définition et utilisation de la grille magnétique](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Cyclone

---

[Présentation](#)

[Utilisation du Cyclone](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Présentation

---

Cliquez sur les liens suivants pour en savoir plus sur Cyclone.

[Barre d'outils du Cyclone](#)

[Groupes pad](#)

[Inspecteur de pad](#)

[Vues Boucle et Tessiture](#)

[Éditeur de pad](#)

[Inspecteur de tranches](#)

---

[Cakewalk](#)

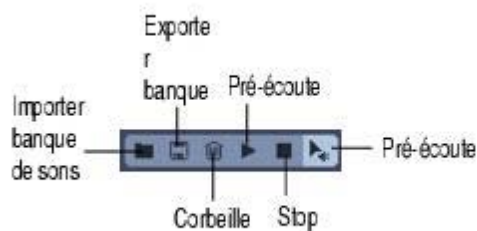
<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Barre d'outils du Cyclone

Le schéma suivant vous montre les boutons de la barre d'outils du Cyclone :



Le tableau suivant décrit chacun des boutons du Cyclone :

Bouton...		Description...
Importer banque de sons		Ouvre la boîte de dialogue Ouvrir pour vous permettre de charger une banque de sons existante.
Exporter banque de sons		Ouvre la boîte de dialogue Enregistrer sous pour que vous puissiez enregistrer vos réglages comme banque de sons (.cyc).
Corbeille		Efface le contenu du projet.
Pré-écoute		Fait jouer les tranches ou pads sélectionnés.
Stop		Arrête la lecture.
Pré-écoute automatique		Quand la Pré-écoute automatique est activée, vous pouvez pré-écouter le son d'une tranche en cliquant dessus dans la vue Boucle ou bien le son d'un événement sur lequel vous cliquez dans l'Éditeur de pad. Vous pouvez également cliquer sur une tranche et la faire glisser sur les événements dans l'Éditeur de pad, puis relâcher le bouton de la souris quand vous entendez l'événement à remplacer.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

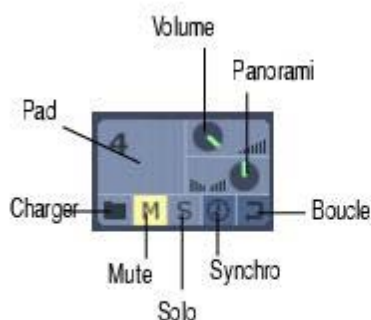
<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Groupe pad

Le schéma suivant vous montre un agrandissement d'un groupe pad du Cyclone :



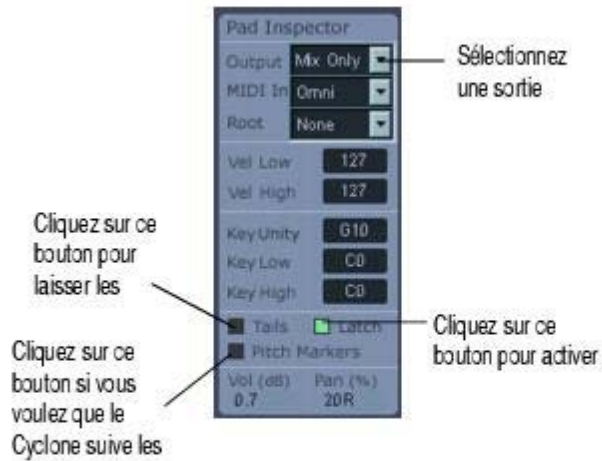
Dans le Cyclone, les groupes pad possèdent les commandes suivantes :

Commande...		Description...
Pad		Déclencheur de lecture d'une boucle.
Potentiomètre de Volume		Permet de régler le volume du groupe pad. La valeur de volume est indiquée dans l'Inspecteur de pad.
Potentiomètre de Panoramique		Permet de régler le panoramique du groupe pad. La valeur de panoramique est indiquée dans l'Inspecteur de pad.
Bouton Charger fichier		Ouvre la boîte de dialogue Ouvrir. Vous pouvez naviguer jusqu'aux dossiers dans lesquels vous conservez vos fichiers à partir de cette boîte.
Bouton Mute		Mute la lecture du groupe pad.
Bouton Solo		Si ce bouton est sélectionné, seul ce groupe pad est lu.
Bouton Synchro		Synchronise la lecture du groupe pad avec SONAR. Si vous cliquez sur ce bouton, le groupe pad suivra le tempo et la hauteur de SONAR.
Bouton Boucle		Si vous cliquez sur ce bouton, la lecture du groupe pad se répètera en continu.



# Inspecteur de pad

L'Inspecteur de pad propose des commandes supplémentaires pour le groupe pad :



L'Inspecteur de pad propose les commandes suivantes :

Commande...		Description...
Sortie		Vous pouvez choisir parmi 16 sorties audio ou vous servir du paramètre Mix Only pour utiliser la sortie générale.
MIDI In		Vous pouvez choisir par quel canal MIDI le groupe pad sera contrôlé. Il est possible de contrôler chaque groupe pad via un canal MIDI distinct.
Référence du pad		Ce paramètre est lu à partir du fichier lors de son importation. La première boucle établit la valeur de Référence du pad pour les suivantes.
Vélocité--Basse		Vélocité minimale sur laquelle sera déclenché le groupe pad.
Vélocité--Haute		Vélocité maximale sur laquelle se déclenchera le groupe pad.
Tessiture--Unité		La valeur de note MIDI sur laquelle la boucle est jouée (à la hauteur de Référence du pad). Cette valeur est assignée à une

		boucle quand celle-ci est importée. Il est possible de modifier la valeur d'Unité à partir de l'Inspecteur de pad ou de la vue Tessiture.
Tessiture--Basse		Note MIDI la plus basse sur laquelle le groupe pad se déclenchera. Les valeurs de notes Haute et Basse transposent la hauteur de la boucle si elles diffèrent de la valeur d'Unité. La transposition se fait par rapport à la note d'Unité. À moins que la note d'Unité et la Référence du pad ne soient les mêmes, la hauteur de la boucle sera différente de celle de la note MIDI qui la déclenche.
Tessiture--Haute		Note MIDI la plus haute sur laquelle le groupe pad se déclenchera.
« Queues »		Cette fonction étend la « queue » ou fin d'une tranche qui pourrait sinon s'interrompre prématurément, chassée par la tranche suivante. La fonction « Queue » s'avère particulièrement utile quand vous substituez une tranche longue par une tranche plus courte, ce qui laisse le temps à la première de se finir.
Verrouillé		L'option Verrouillé vous offre un deuxième mode de déclenchement des pads. En mode Verrouillé, la lecture après déclenchement d'un clip groove se poursuit jusqu'au déclenchement suivant. Si le mode Verrouillé est désactivé, un pad ne se poursuit que si la touche ou le bouton de la souris reste enfoncé. Il s'arrête quand vous relâchez. Pour configurer tous les pads sur un paramètre de mode Verrouillé identique, appuyez sur la touche Maj tout en configurant le mode Verrouillé d'un pad.

Marqueurs de hauteur		Grâce à cette option, le Cyclone suit les marqueurs de hauteur de SONAR. Quand la lecture arrive au niveau d'un marqueur de hauteur, la boucle est transposée du même nombre de demi-tons que dans SONAR.
----------------------	--	---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

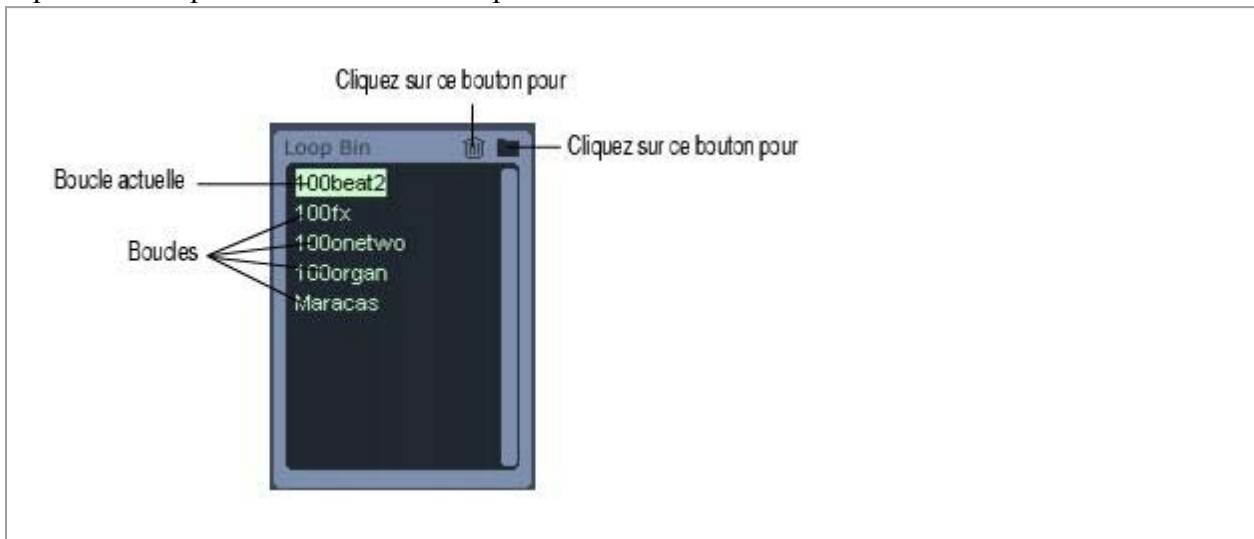
<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Rack de boucles

Situé juste sous la barre d'outils du Cyclone, le Rack de boucles vous permet de déposer les boucles que vous désirez utiliser dans le Cyclone. À partir de ce rack, vous pouvez faire glisser les boucles et les déposer sur un pad ou dans l'Éditeur de pad.



[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

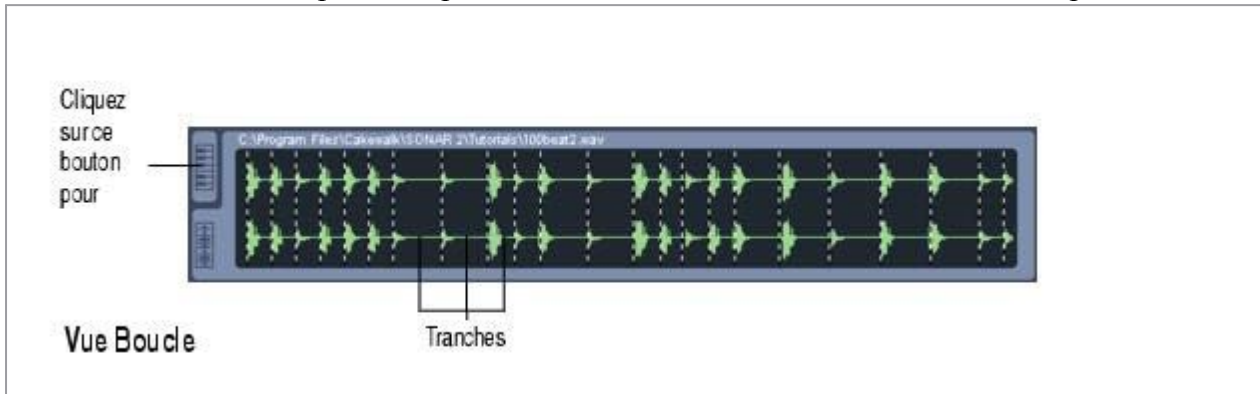
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

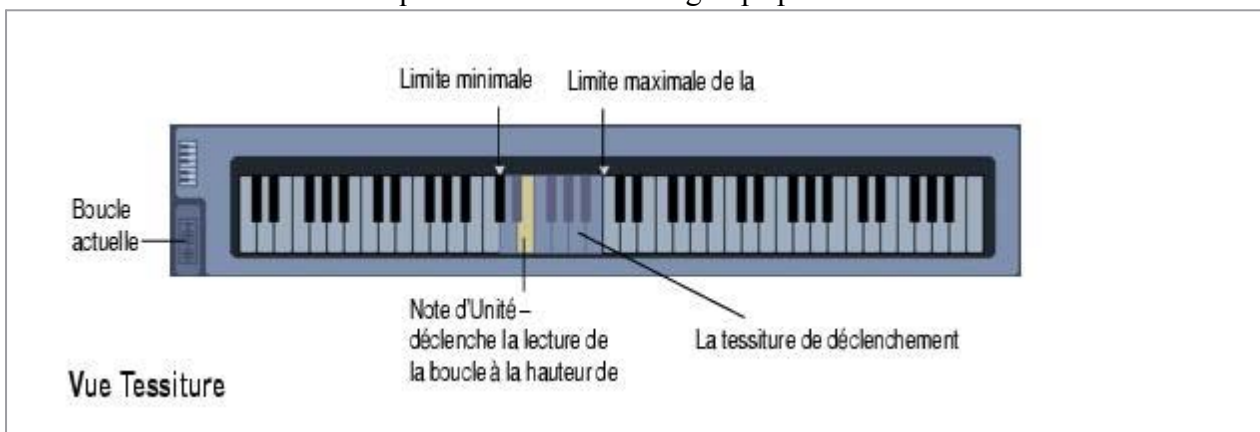


# Vues Boucle et Tessiture

La vue Boucle vous indique le contenu de la boucle que vous avez sélectionnée dans le Rack de boucles. S'il s'agit d'une boucle « ACIDifiée », les marqueurs de transitoire sépareront les tranches du fichier. Dans la vue Boucle, vous pouvez déplacer une tranche sur un événement de l'Éditeur de pad.



La vue Tessiture occupe le même espace que la vue Boucle dans le Cyclone. Vous pouvez alterner entre ces deux vues en cliquant sur l'onglet situé à gauche de la vue actuellement affichée. Le clavier de la vue Tessiture vous indique la note d'Unité (en orange) et la tessiture de déclenchement du groupe pad (en bleu). Faites glisser la note d'Unité pour modifier sa valeur. Faites glisser les triangles blancs pour étendre la tessiture de notes MIDI sur laquelle sera déclenché le groupe pad.



[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Éditeur de pad

---

L'Éditeur de pad affiche jusqu'à 16 « pistes », une pour chaque pad du Cyclone. Chaque piste possède le même numéro que le pad qu'elle représente. Les pistes sont constituées d'événements. Les événements correspondent aux différentes tranches des boucles « ACIDifiée », ou, s'il s'agit de fichiers wave standard, à des fichiers entiers. Les tranches des pistes de l'Éditeur de pad peuvent provenir de plusieurs fichiers différents. Chaque piste de l'Éditeur de pad se termine par une Poignée de piste. Cette poignée sert à marquer le point à partir duquel la piste revient au début. À l'aide de votre souris, vous pouvez déplacer les Poignées de piste dans l'Éditeur de pad en vue de raccourcir ou d'allonger les pistes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Inspecteur de tranches

---

L'inspecteur de tranches vous propose des commandes de hauteur, de gain et d'offset de panoramique. Vous pouvez modifier la hauteur des tranches d'une boucle afin de changer sa mélodie. Pour éditer plusieurs tranches simultanément, sélectionnez-en le nombre voulu en maintenant la touche Maj enfoncée. Il vous suffit ensuite d'ajuster les commandes de votre choix.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Utilisation du Cyclone

---

Le Cyclone est un synthétiseur à sorties multiples que vous pouvez lancer de la même façon que les autres synthétiseurs : en l'insérant dans un projet SONAR. Il existe principalement deux méthodes pour insérer un synthétiseur virtuel dans SONAR :

- Vous pouvez l'insérer à partir de la vue Rack de synthés ou à l'aide de la commande **Insertion-Synthétiseurs virtuels**. Cette méthode vous permet de configurer SONAR pour qu'il crée les pistes audio et MIDI nécessaires, puis qu'il les route correctement. Si vous désirez utiliser plusieurs pistes audio afin de bénéficier des sorties multiples de SONAR, vous devez créer des pistes MIDI supplémentaires et les router manuellement sur de nouvelles pistes audio.
- Vous pouvez insérer les synthétiseurs virtuels dans les racks d'effets de pistes audio individuelles. Si vous utilisez cette méthode, il vous faudra assigner le synthétiseur virtuel inséré au champ Sortie d'une piste MIDI. Vous pourrez ensuite enregistrer des données MIDI sur la piste MIDI afin qu'elle contrôle ce synthétiseur. Cette méthode ne vous permet pas d'utiliser plusieurs sorties.

Pour obtenir des instructions pas à pas, voir:

[Vue Rack de synthés](#)

[Synthétiseurs virtuels multiport](#)

[Utiliser un synthétiseur virtuel](#)

[Conversion de vos pistes de synthétiseurs virtuels en pistes audio](#)

[Mute et écoute en solo des pistes d'un synthétiseur virtuel](#)

[Retirer un synthétiseur virtuel d'une piste ou d'un bus](#)

**Remarque :** Cette documentation prend en compte toutes les données audio que vous pouvez importer dans le Cyclone en tant que **boucles**

, notamment les boucles « ACIDifiées » et les fichiers Wave standard.

## Charger des boucles dans le Cyclone

- Cliquez sur l'icône en forme de dossier située dans le Rack de boucles afin d'afficher la boîte de dialogue Ouvrir. Sélectionnez une boucle et cliquez sur Ouvrir. Le Cyclone charge cette boucle dans le Rack de boucles.

OU

- Cliquez sur l'icône en forme de dossier située sur le pad dans lequel vous désirez charger une boucle. Quand la boîte de dialogue Ouvrir s'affiche, sélectionnez une boucle et cliquez sur Ouvrir. Le Cyclone charge la boucle dans le pad dont l'icône de dossier a été sélectionnée, ainsi que dans le Rack de boucles.

OU

- Tirez une boucle dans le Cyclone à partir du panneau Clips ou de la vue Explorateur de boucles de SONAR.

**Remarque :** les fichiers « ACIDifiés » et les fichiers Riff Wave importés dans le Cyclone ne peuvent pas comporter plus de 64 temps. Les fichiers Wave ordinaires sont limités à 30 secondes. Le Cyclone n'est pas compatible avec les fichiers 8 bits.

## Audition des boucles

- Sélectionnez une boucle dans le Rack de boucles, puis cliquez sur le bouton Lecture du Cyclone.

## Lire les boucles

1. Assignez une boucle à un ou plusieurs pads (consultez la section [Assigner une boucle à un pad](#)).
2. Sélectionnez les pads que vous désirez entendre en cliquant dessus.

3. Cliquez sur le bouton Pré-écoute pour entendre les pads sélectionnés.

Si le bouton Boucle de ce pad est activé, la boucle se répète indéfiniment ; pour l'arrêter, cliquez à nouveau sur le pad. Si le bouton Boucle de ce pad n'est pas activé, la boucle s'arrête au bout de sa longueur d'origine. Vous pouvez l'arrêter prématurément en cliquant sur le pad.

Il est également possible de déclencher des pads à partir d'un contrôleur MIDI, ou à l'aide de données MIDI enregistrées.

### **Lire une boucle en mode Verrouillé**

1. Assignez une boucle à un pad (consultez la section [Assigner une boucle à un pad](#)).
2. Dans l'Éditeur de pad, sélectionnez la piste que vous désirez boucler en mode Verrouillé.
3. Dans l'Inspecteur de pad, cliquez sur la commande Verrouillé afin de l'activer. Une fois ce mode activé, le témoin Verrouillé s'allume en vert.
4. Cliquez avec la souris sur le pad pour lancer la lecture de la boucle.
5. Cliquez à nouveau avec la souris sur le pad pour arrêter la lecture.

La boucle s'arrête dès que vous relâchez le bouton de la souris.

### **Assigner une boucle à un pad**

- Faites glisser une boucle du Rack de boucles sur un pad.

OU

- Cliquez sur l'icône en forme de dossier située sur le pad dans lequel vous désirez charger une boucle. Quand la boîte de dialogue Ouvrir s'affiche, sélectionnez une boucle et cliquez sur Ouvrir. Le Cyclone charge la boucle dans le pad dont l'icône de dossier a été sélectionnée, ainsi que dans le Rack de boucles.

OU

- Tirez une boucle sur un pad à partir du panneau Clips ou de la vue Explorateur de boucles de SONAR.

Vous pouvez assigner une boucle par pad.

### **Synchroniser une boucle sur le tempo de Cakewalk**

- Cliquez sur le bouton Synchro situé sur le pad auquel est assignée la boucle. Le bouton Synchro s'allume quand il est activé.

### **Faire qu'une boucle suive les marqueurs de hauteur de Cakewalk**

1. Dans l'Éditeur de pad, sélectionnez la piste qui doit suivre les marqueurs de hauteur.
2. Dans l'Inspecteur de pad, cliquez sur la commande Marqueurs de hauteur. Elle apparaît en vert quand elle est activée.

### **Assigner des touches MIDI à un pad**

1. Cliquez sur le pad que vous voulez déclencher.
2. Cliquez sur le bouton Clavier situé dans la vue Boucle afin d'ouvrir la vue Tessiture.

Les touches bleutées entre les marqueurs de Tessiture vous indiquent quelles notes MIDI déclenchent le pad. La touche jaune-orangée correspond à la Note de référence, celle qui déclenche la boucle à sa hauteur d'origine.

3. Faites glisser les limites de la Tessiture (les touches bleutées situées entre les marqueurs triangulaires blancs) pour modifier la plage des notes qui déclenchent la boucle. Si la fonction de changement de hauteur est activée pour la boucle, toutes les touches MIDI faisant partie de la tessiture de déclenchement transposent la boucle d'un intervalle égal à celui séparant la note de déclenchement de la Note de référence.
4. Faites glisser la touche jaune-orangée pour modifier la Note de référence. Celle-ci ne doit pas obligatoirement se trouver dans la tessiture de déclenchement.

5. Dans le champ Can MIDI, sélectionnez le canal MIDI qui vous servira à déclencher ce pad. Si vous le désirez, vous pouvez affecter des tessitures identiques à tous les pads. Vous pouvez également assigner des plages de vitesse différentes à chaque pad.

### **Assigner une plage de vitesse à un pad**

1. Cliquez sur le pad auquel vous voulez assigner une plage de vitesse.
2. Cliquez sur le bouton Clavier situé dans la vue Boucle afin d'ouvrir la vue Tessiture.
3. Dans le champ Vitesse basse, saisissez la plus faible vitesse de déclenchement.
4. Dans le champ Vitesse haute, saisissez la plus forte vitesse de déclenchement.

A présent, le pad ne lancera sa boucle que s'il reçoit une note MIDI dont la vitesse est comprise dans cette plage.

### **Déclencher un pad à partir de données MIDI enregistrées**

1. Enregistrez des données MIDI sur une piste MIDI de SONAR.
2. Dans le champ Sortie de la piste MIDI, sélectionnez Cyclone. Le Cyclone doit déjà avoir été inséré dans le projet pour apparaître dans le menu du champ Sortie.
3. Dans le champ Can de la piste MIDI, choisissez le numéro du pad que vous désirez déclencher avec cette piste MIDI.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Contrôler des pads individuels--Volume, Panoramique, Mute, Solo, Synchronisation, Bouclage et Contenu

---

Chaque pad propose les commandes suivantes :

- Potentiomètre de volume--tournez pour régler.
- Potentiomètre de panoramique--tournez pour régler.
- Icône Dossier--cliquez sur cette icône pour importer une boucle dans un pad.
- Bouton Mute--cliquez sur ce bouton pour muter ou démuter la boucle assignée à un pad.
- Bouton Solo--cliquez sur ce bouton pour activer ou désactiver la lecture en solo de la boucle assignée à un pad.
- Bouton Synchro--cliquez sur ce bouton pour synchroniser (ou désynchroniser) la boucle du pad avec la hauteur et le tempo de SONAR.
- Bouton Boucle--cliquez sur ce bouton si vous désirez que la boucle du pad se répète ou non entre les marqueurs de piste de l'Éditeur de pad.

## Exporter une banque de sons

1. Cliquez sur le bouton Exporter banque de sons de la barre d'outils du Cyclone.

La boîte de dialogue Enregistrer sous s'ouvre.

2. Naviguez jusqu'au répertoire où vous désirez enregistrer votre banque de sons.
3. Saisissez un nom pour votre banque de sons.
4. Cliquez sur OK.

Le Cyclone enregistre votre banque de sons. Tous les fichiers Wave assignés aux pads sont enregistrés. Vous pouvez choisir cette banque de sons dans n'importe quel projet Cyclone. SONAR enregistre automatiquement les réglages du Cyclone. Par conséquent, vous n'avez pas besoin d'enregistrer vos banques de sons, à moins, bien sûr, que vous ne vouliez les réutiliser dans un autre projet.

## Importer une banque de sons

1. Cliquez sur le bouton Importer banque de sons de la barre d'outils du Cyclone.

La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.

2. Naviguez jusqu'au répertoire où vous avez enregistré votre banque de sons, sélectionnez-la et cliquez sur OK.

Le Cyclone charge les boucles et les réglages correspondant à la banque de sons que vous avez sélectionnée.

## Effacer le contenu d'un projet

- Cliquez sur l'icône Corbeille dans la barre d'outils du Cyclone.

Le Cyclone supprime toutes les boucles de votre projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Mixage du Cyclone

---

Le mixage final d'une session du Cyclone se déroule de la même manière que pour les autres synthétiseurs.

Pour obtenir des instructions pas à pas, voir [Conversion de vos pistes de synthétiseurs virtuels en pistes audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Edition de boucle

---

Cliquez sur une boucle du Rack de boucles pour l'afficher dans la vue Boucle. La vue Boucle affiche la boucle sélectionnée sous forme d'une série de tranches séparées par des transitoires. Quand le bouton Pré-écoute automatique est activé, vous pouvez cliquer sur chacune de ces tranches pour l'écouter. Si la boucle est assignée à un pad, les tranches s'affichent également dans l'Éditeur de pad sous forme d'une série d'événements

que vous pouvez également entendre en cliquant dessus. Quand vous cliquez sur un événement dans l'Éditeur de pad, la tranche correspondante dans la vue Boucle est également sélectionnée.

Pour ajouter des données à un pad ou remplacer un événement, il vous suffit de faire glisser les tranches de la vue Boucle n'importe où sur l'une des pistes de l'Éditeur de pad. Si vous faites glisser une tranche sur une série d'événements dans l'Éditeur de pad alors que la Pré-écoute automatique est activée, vous entendrez chacun des événements sur lequel vous glissez.

## Ajouter ou remplacer les parties d'une boucle

1. Dans le Rack de boucles, cliquez sur la boucle que vous désirez utiliser.
2. Vérifiez que le bouton Pré-écoute automatique est activé.
3. À partir de la vue Boucle, faites glisser la tranche que vous désirez utiliser jusqu'à la tranche ou l'emplacement de votre choix dans l'Éditeur de pads.
4. Si vous avez déposé votre tranche à droite du marqueur de longueur de piste, déplacez celui-ci jusqu'à ce qu'il se trouve à droite de la nouvelle tranche.

## Modifier la longueur d'une piste

- Faites glisser le marqueur de longueur de piste vers la droite ou vers la gauche pour allonger ou raccourcir la piste. Vous pouvez inclure un espace vide dans votre piste. Si vous appuyez sur le bouton Boucle de ce pad (ou piste), la piste se répète en boucle de son début jusqu'au marqueur de longueur de piste.

## Définir le nombre de divisions d'une tranche

Vous pouvez définir le nombre de divisions de chaque tranche. De cette façon, vous pouvez contrôler la précision de positionnement de vos tranches dans l'Éditeur de pad. Chaque division correspond à un endroit sur lequel la tranche peut venir se caler ou débiter.

1. Dans l'Éditeur de pad, cliquez sur la flèche descendante située à côté du champ Magnétisme.
2. Dans le menu déroulant qui apparaît, sélectionnez l'un des paramètres suivants :
  - Aucun
  - 1/temps
  - 2/temps
  - 3/temps
  - 4/temps
  - 8/temps
  - 12/temps
  - 16/temps

Vous avez ainsi configuré le nombre de divisions par temps dans le Cyclone.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Raccourcis clavier du Cyclone

Le tableau suivant répertorie les raccourcis clavier du Cyclone et décrit leur rôle :

Raccourci clavier...		Description...
Maj+sélection		Maintenez la touche Maj enfoncée pour sélectionner plusieurs tranches dans l'Éditeur de pad.
Maj+glisser		Faites glisser tout en maintenant la touche Maj enfoncée afin de maintenir la durée d'une tranche.
Ctrl+glisser		Faites glisser tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée pour copier une tranche.
Maj+Ctrl+glisser		Maintenez les touches Maj et Ctrl enfoncées tout en glissant pour copier une tranche et maintenir sa durée.
Flèches gauche et droite		Activez la Pré-écoute automatique, sélectionnez une tranche dans la vue Boucle ou dans l'Éditeur de pad, puis utilisez les flèches gauche et droite pour écouter chaque temps séparément.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Annuler et Rétablir

---

Vous pouvez annuler chacune des modifications effectuées dans le Cyclone. Si, après avoir annulé ces modifications, vous changez d'avis, il est possible de les rétablir. Le nombre d'opérations que vous pouvez annuler et rétablir dans le Cyclone est illimité.

## **Annuler une édition**

Appuyez sur les touches Ctrl+Z.

## **Rétablir une édition**

Appuyez sur les touches Maj+Ctrl+Z.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Si vous découvrez les logiciels Cakewalk...

Si vous avez une expérience limitée, voire aucune expérience de la lecture et de l'enregistrement sur des logiciels de musique assistée par ordinateur, ce guide vous est destiné. Il vous fournira une explication des termes et concepts inhérents aux logiciels de musique. Qui plus est, vous pouvez obtenir une aide plus détaillée dans tous les programmes Cakewalk en utilisant le menu d'aide ou en appuyant sur F1 lorsqu'une vue ou une boîte de dialogue est ouverte. L'aide en ligne de tous les programmes Cakewalk intègre des didacticiels sur les principes de base de l'enregistrement et de la lecture. Pour visualiser ces didacticiels, ouvrez le menu Aide, cliquez sur les Rubriques d'aide et recherchez les rubriques intitulées Prise en main ou Didacticiels.

Voici les principes fondamentaux de l'enregistrement et de la lecture sur ordinateur : Votre ordinateur est doté d'une carte de circuit appelée *carte son*

. Celle-ci échantillonne les sons d'un instrument électrique ou d'un microphone et les convertit en une série de données binaires que votre ordinateur stocke et reconvertit en son lorsque vous lui demandez de reproduire l'enregistrement. Presque tous les ordinateurs sont livrés avec une carte son de qualité suffisante pour réaliser de très bons enregistrements, bien qu'on soit loin d'un niveau professionnel. La carte son possède des entrées et des sorties qui se trouvent à l'arrière de votre ordinateur.



Par exemple, pour enregistrer une guitare électrique sur votre ordinateur, branchez le câble de votre guitare sur l'entrée Ligne de la carte son. Cliquez ensuite sur le bouton Enregistrer de Cakewalk, commencez à jouer, et quand vous avez fini, cliquez sur le bouton Stop (ou appuyez sur la barre d'espace). L'icône se trouvant à côté de l'entrée Ligne étant souvent difficile à trouver, il est recommandé de consulter la documentation fournie avec votre carte son ou votre ordinateur pour la repérer. Les câbles de guitare sont dotés de prises jack de 6,35 mm de diamètre, tandis que l'entrée Ligne des cartes son ordinaires est prévue pour des mini-jacks (3,5 mm). Vous devrez intercaler un adaptateur mini-jack pour connecter le câble de votre guitare à la plupart des cartes son. Ces adaptateurs sont peu coûteux et vous pourrez les trouver dans la plupart des magasins d'accessoires électroniques.



Pour enregistrer un instrument acoustique ou une voix, vous devrez utiliser un microphone. Connectez le câble du microphone à un adaptateur et cet adaptateur à l'entrée Mic de votre carte son. Toutefois, pour obtenir un meilleur son, vous pouvez connecter le câble de votre microphone à un préamplificateur ou à une table de mixage équipée d'un préampli, pour ensuite connecter les sorties de la table de mixage ou du

préampli à l'entrée Ligne de votre carte son, plutôt qu'à l'entrée Mic. Vous devrez alors utiliser un adaptateur pour relier les deux sorties (gauche et droite) de la table de mixage ou du préampli à l'entrée Ligne mini-jack. Demandez au magasin dans lequel vous avez acheté votre préampli ou votre table de mixage quel type d'adaptateur il vous faudra pour vous connecter à une carte son équipée d'entrées mini-jack.

Les cartes son de qualité professionnelle n'utilisent pas d'entrées mini-jack, aussi n'avez vous pas besoin de ces adaptateurs avec les cartes son de niveau professionnel.

Pour entendre votre musique, vous devez vous munir d'enceintes amplifiées ou d'un casque stéréo branchés à la sortie de votre carte son (généralement de couleur verte sur les ordinateurs récents).

Cliquez ensuite sur le bouton Retour rapide (ou appuyez sur **w**

) dans votre logiciel Cakewalk, puis sur le bouton Lecture (ou appuyez sur la barre d'espace) afin de lire ce que vous avez enregistré.

Les logiciels de musique utilisent deux formats différents pour la lecture et l'enregistrement : [MIDI](#) et [Audio](#)

. Il est vital de connaître les différences entre ces deux formats pour utiliser la plupart des logiciels de musique. Toutefois, certains programmes Cakewalk (Guitar Tracks Pro, par exemple) n'utilisent pas le format MIDI.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[MIDI](#)

[Audio](#)

[Périphériques audio \(cartes son\) et pilotes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# MIDI

---

Dans cette section, nous vous présenterons la norme MIDI, ainsi que les rubriques suivantes relatives à cette norme :

- [Canaux, interfaces, entrées et sorties MIDI](#)
- [Pilotes MIDI](#)
- [Fichiers, projets, pistes et clips MIDI](#)
- [Choisir les sons](#)

Acronyme de « Musical Instrument Digital Interface » (interface numérique pour instruments de musique), la norme MIDI est un système qui permet aux instruments électroniques et aux ordinateurs de piloter d'autres instruments. Au sens large, la norme MIDI est un ensemble de commandes, appelées messages MIDI, qui ordonnent à un instrument électronique de jouer des sons spécifiques à des moments spécifiques et dans un style défini. Les instruments MIDI fonctionnent un peu comme un piano mécanique, sauf qu'au lieu d'utiliser un rouleau de papier perforé, ils lisent les notes à partir d'un logiciel ou d'un autre instrument MIDI. Quand vous enregistrez du MIDI, vous n'enregistrez pas le son d'un instrument à proprement parler, mais plutôt les commandes qui le font jouer à votre convenance. Par exemple, quand vous appuyez sur la touche d'un clavier MIDI pendant que votre logiciel Cakewalk enregistre, le logiciel enregistre uniquement l'information spécifiant qu'une certaine note a été jouée puis relâchée. Le son de cette note n'est PAS enregistré. Lorsque vous lisez l'enregistrement, le logiciel contrôle simplement votre instrument MIDI et déclenche puis relâche la note à l'instant T où vous l'avez fait pendant l'enregistrement. Les notes MIDI peuvent être lues et affichées à l'aide d'un programme de conversion en solfège. Ce n'est pas le cas de l'audio numérique, format de son des CD, des fichiers Wave et des MP3. Après avoir enregistré vos données MIDI, vous pouvez utiliser Cakewalk pour les convertir en données audio numériques afin de créer vos CD, MP3 ou fichiers Windows Media. Par rapport à l'audio numérique, les données MIDI présentent des avantages et des inconvénients. Les fichiers MIDI sont bien moins volumineux que les fichiers audio puisqu'ils ne sont constitués que de commandes contrôlant les instruments, et non de son à proprement parler. Il est généralement possible de copier un ou plusieurs fichiers MIDI sur disquette. Vous pouvez sans problème envoyer des fichiers MIDI par courrier électronique. Les fichiers MIDI peuvent être enregistrés au format « Standard MIDI File » (SMF) en vue d'être utilisés dans de nombreux programmes différents. Vous pouvez enregistrer de la musique en MIDI à vitesse lente pour ensuite changer le tempo dans votre logiciel et la faire rejouer au tempo de votre choix. Les fichiers audio, eux, doivent être lus approximativement à leur tempo d'enregistrement si vous ne voulez pas que leur qualité sonore soit radicalement modifiée. Comme ils sont de taille réduite et uniquement constitués de commandes, et non de son, les fichiers MIDI sont simples à éditer et à transposer. Vous pouvez les imprimer en solfège standard ou sous forme de partitions. Toutefois, il est parfois difficile de conférer à la musique MIDI autant de naturel qu'à la musique audio. Si vous n'enregistrez pas vos données MIDI en temps réel, le résultat aura peut-être une sonorité mécanique. Certains instruments MIDI manquent cruellement de naturel. C'est particulièrement le cas des synthétiseurs intégrés aux cartes son d'entrée de gamme qui émulent des cuivres, des cordes ou des guitares. Néanmoins, les sons de percussion sont généralement assez bien reproduits et leur enregistrement est bien plus simple que celui d'une véritable batterie. Vous pouvez également reproduire vos données MIDI par le biais d'un grand nombre d'échantillonneurs (samplers) physiques ou logiciels utilisant des enregistrements (samples) de nombreux instruments.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Canaux, interfaces, entrées et sorties MIDI](#)

[Pilotes MIDI](#)

[Fichiers, projets, pistes et clips MIDI](#)

[Choisir les sons](#)

[MIDI](#)

[Audio](#)

[Périphériques audio \(cartes son\) et pilotes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Canaux, interfaces, entrées et sorties MIDI

La plupart des instruments MIDI peuvent produire simultanément au moins 16 sons différents--les instruments capables de jouer plus d'un son à la fois sont dits **multitimbraux**. Afin de déterminer quel son répondra à quelle commande, un numéro de canal situé entre 1 et 16 est attribué à chaque message MIDI. Ainsi, un module de sons MIDI, comme une boîte à rythmes, est à même de déterminer quels messages sont destinés à chacun des sons. Chaque instrument dispose d'un nombre limité de notes pouvant être jouées simultanément ; il correspond au nombre total de notes pouvant être joué par tous les sons produits simultanément. Ce nombre, généralement compris entre 32 et 128, est appelé **polyphonie**.

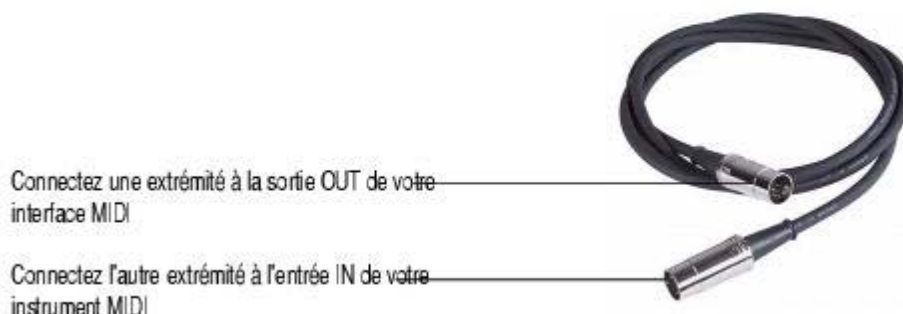
Pour faire entrer les messages MIDI dans votre ordinateur et les en faire sortir, celui-ci doit être équipé d'un appareil appelé **interface MIDI**. Il peut s'agir d'un module autonome connecté au port parallèle, série ou USB de votre ordinateur, mais vous pouvez également utiliser un module interne installé dans une fente de votre ordinateur. Toutefois, ce module est parfois directement intégré à votre carte son (les cartes son fournies avec la plupart des ordinateurs utilisent généralement le port joystick comme entrée et sortie MIDI). Votre ordinateur envoie des messages MIDI à votre interface MIDI qui les envoie ensuite à vos instruments MIDI. C'est ainsi qu'un logiciel MIDI contrôle les instruments MIDI. Les interfaces MIDI comprennent des entrées et sorties appelées **MIDI IN** et **MIDI OUT**, auxquelles vous pouvez connecter vos câbles MIDI en vue d'envoyer des messages MIDI à destination ou en provenance d'instruments MIDI. Les instruments MIDI sont parfois des synthétiseurs autonomes, mais peuvent être aussi intégrés à votre carte son. Les cartes son les moins chères sont équipées de synthétiseurs internes pouvant produire au moins 128 sons différents (si vous utilisez un synthétiseur intégré à votre carte son, il n'est pas nécessaire de le connecter à la carte car les connexions y sont déjà faites en interne).

Câble MIDI de type SoundBlaster—utilisez ce câble si votre interface MIDI est intégrée à votre carte son, auquel cas les branchements s'effectueront à l'arrière de votre PC.





Câble MIDI standard—utilisez ce type de câble si votre interface MIDI possède des ports d'entrée et de sortie standard à 5 broches



Les instruments MIDI sont dotés d'entrées et de sorties appelées MIDI IN et MIDI OUT. Vous devez connecter un câble MIDI entre l'une des sorties MIDI OUT de votre interface MIDI et l'entrée MIDI IN de votre instrument. Vous pouvez également connecter un câble MIDI entre la prise MIDI OUT de l'un de vos instruments MIDI et la prise MIDI IN de votre interface MIDI. L'instrument que vous connectez à la prise MIDI IN de votre interface est appelé **contrôleur**. Il est généralement doté d'un clavier de type piano qui vous sert à envoyer des messages Note On/Off, mais également d'une molette de hauteur et d'une molette de modulation, ainsi que, plus rarement, de curseurs qui vous permettent de transmettre d'autres messages MIDI à l'interface. Vous pouvez également vous procurer des modules de conversion MIDI qui transformeront vos sons de guitare, batterie ou autre en messages de contrôleurs. Un contrôleur peut vous servir à vous enregistrer en temps réel. Quand vous utilisez votre contrôleur, des messages MIDI sont transmis à l'interface, puis à l'ordinateur, avant de revenir sur l'interface et d'être finalement envoyés vers un instrument MIDI spécifique connecté à cette interface. Pour déterminer vers quel instrument les messages seront transmis vous pouvez utiliser le logiciel. Le processus de retransmission des messages MIDI par l'ordinateur est appelé **écho**. En utilisant cet écho, vous pouvez jouer d'un instrument MIDI, mais également en contrôler d'autres. Votre contrôleur dispose généralement d'un réglage appelé **Local On/Off**. Lorsque votre contrôleur est connecté à l'interface, vous devez régler ce paramètre sur Local Off. En effet, si votre logiciel renvoie les messages MIDI qu'il reçoit sur votre contrôleur, toute note jouée sur celui-ci sera envoyée à l'ordinateur, puis renvoyée au contrôleur via la prise MIDI IN. De ce fait, **chaque note jouée sur le contrôleur sera émise deux fois**

. Quand votre contrôleur est réglé sur Local Off, les touches sur lesquelles vous appuyez ne sont pas directement jouées sur le contrôleur. Elles ne sont émises qu'une fois le message Note On renvoyé par l'ordinateur, c'est-à-dire instantanément. Veillez à reconfigurer votre contrôleur en mode Local On si vous devez l'utiliser indépendamment de votre ordinateur.

Les instruments MIDI disposent d'un troisième port appelé **MIDI THRU**

. Ce port transmet les messages MIDI reçus sans les modifier d'aucune façon. Pour brancher vos instruments MIDI en série, reliez le port MIDI THRU de l'un d'eux au port MIDI IN d'un autre instrument, puis enchaînez ainsi plusieurs instruments. Si vous avez une interface MIDI à 8 sorties et que vous avez branché 3 instruments en série à chacune de ces sorties par leurs ports MIDI THRU, vous pourrez piloter 24 instruments à la fois.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Pilotes MIDI](#)

[Fichiers, projets, pistes et clips MIDI](#)

[Choisir les sons](#)

[MIDI](#)

[Audio](#)

[Périphériques audio \(cartes son\) et pilotes](#)

[Canaux, interfaces, entrées et sorties MIDI](#)

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Pilotes MIDI

---

Votre interface MIDI nécessite un pilote, ou « driver », pour fonctionner. Un pilote est un petit programme qui contrôle l'entrée et la sortie d'un appareil périphérique. Pour utiliser une interface MIDI dans Cakewalk, vous devez vous assurer que le pilote de votre interface est bien installé et que vous avez configuré Cakewalk sur ce pilote. Ainsi, Cakewalk saura quel pilote utiliser et fera apparaître toutes les entrées et sorties de votre interface dans les menus correspondants. Si votre interface MIDI est intégrée à la carte son, vous avez probablement installé son pilote lors de l'installation de la carte. Il est possible de le vérifier dans Cakewalk en sélectionnant la commande **Options - Périphériques MIDI** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Périphériques MIDI. Dans la liste Sorties, vérifiez si le nom de votre interface MIDI apparaît. Elle porte probablement un nom ressemblant à quelque chose comme SB Live MIDI Out. Assurez-vous qu'elle est bien sélectionnée. Dans la liste Entrées, un nom du style SB Live MIDI In doit apparaître. Assurez-vous que ce nom est bien sélectionné et cliquez sur OK. Si le nom de votre interface n'apparaît pas, vous devez installer son pilote à partir du CD, de la disquette ou du site Web recommandé dans la documentation de votre interface.

Une fois que vous avez installé le pilote et relancé votre PC, vous devez **configurer Cakewalk pour qu'il utilise ce** pilote spécifique. Utilisez la commande **Options-Périphériques MIDI** afin d'ouvrir la boîte de dialogue Périphériques MIDI. Dans la liste Sorties, assurez-vous que le nom du pilote de votre interface est bien sélectionné. Sinon, cliquez dessus. Si votre interface possède plusieurs sorties, sélectionnez les noms de toutes les sorties. **L'ordre des sorties**

dans la liste servira à déterminer les numéros de sortie attribués par Cakewalk à chaque sortie. Aussi, si l'une des sorties de votre interface est nommée 1 ou A mais qu'elle n'apparaît pas en premier dans la liste de la boîte de dialogue Périphériques MIDI, cette sortie ne sera pas la 1 dans Cakewalk. Vous pouvez changer l'ordre de la liste en désélectionnant provisoirement toutes les sorties à l'exception de celle que vous désirez voir apparaître en premier. Cliquez ensuite sur le bouton Placer périphériques sélectionnés en tête. Après quoi, résélectionnez les autres sorties que vous désirez utiliser.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Fichiers, projets, pistes et clips MIDI](#)

[Choisir les sons](#)

[MIDI](#)

[Audio](#)

[Périphériques audio \(cartes son\) et pilotes](#)

[Canaux, interfaces, entrées et sorties MIDI](#)

[Pilotes MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

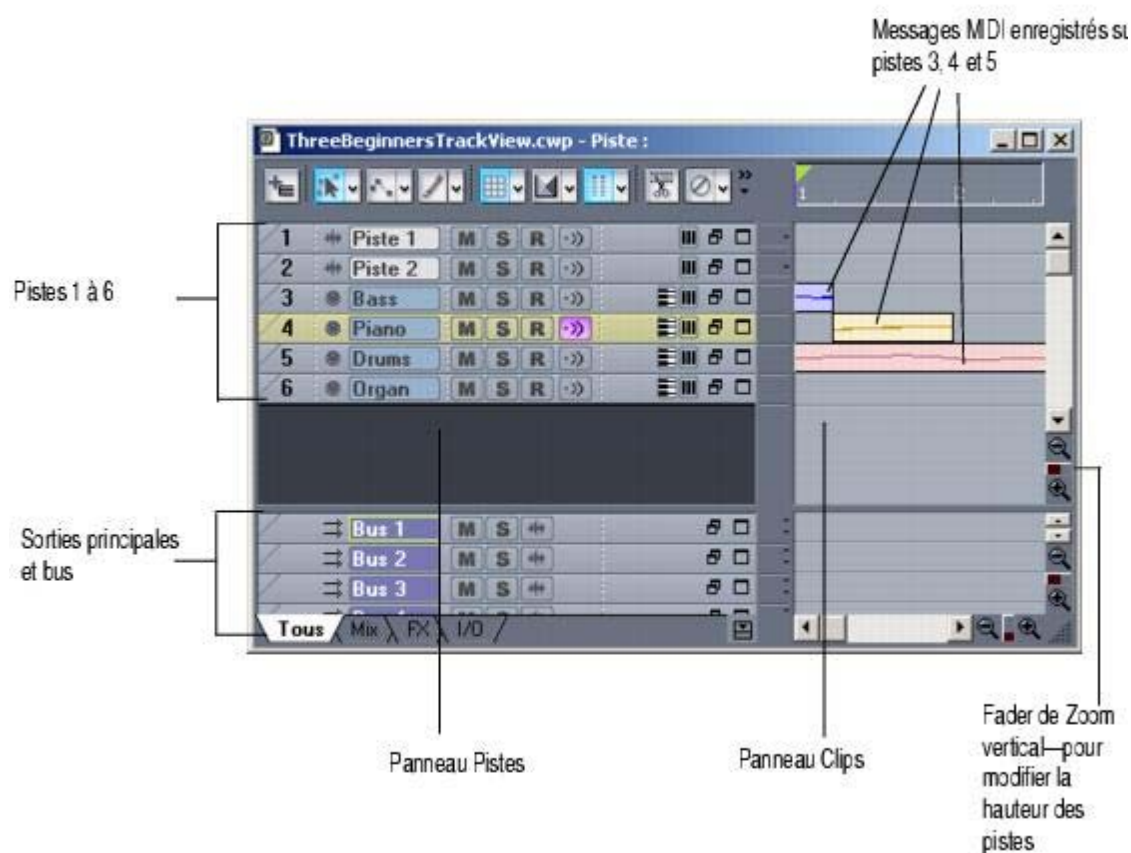
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichiers, projets, pistes et clips MIDI

Dans les programmes Cakewalk, le fichier servant à stocker les données d'un morceau est appelé un **projet**. C'est le fichier que vous utiliserez pour l'enregistrement, la lecture et l'édition de votre morceau. L'extension de fichier des projets est .wrk dans la plupart des programmes Cakewalk et .cwp dans SONAR. Les projets qui n'utilisent que le format MIDI (sans données audio numériques) peuvent être enregistrés sous un format appelé « **Standard MIDI File** », puis lus par tout programme ou machine compatible MIDI. Ces fichiers ont une extension .mid.

Les messages MIDI d'un projet sont généralement séparés en unités plus petites appelées **pistes**, elles-mêmes subdivisées en sections qu'on appelle **clips**. Les pistes servent généralement à séparer les messages MIDI qui contrôlent les différents sons. En général chaque piste possède son propre canal MIDI. Les projets MIDI comportent habituellement des pistes séparées pour la batterie, la basse et le piano. Dans cet exemple, vous pouvez par exemple assigner la piste de basse au canal 2 et la piste de piano au canal 5. Après quoi, vous n'avez plus qu'à configurer votre module de sons MIDI pour que la basse soit contrôlée par le canal 2 et le piano par le canal 5. Plutôt que de configurer manuellement vos modules MIDI pour ces sons, vous pouvez leur envoyer des messages de changement de programme afin qu'ils sachent quels sons jouer sur quel canal (consultez [Choisir les sons](#)). Les pistes de batterie sont généralement assignées au canal 10. Comme vous avez placé les messages MIDI correspondant à chaque son sur des pistes séparées, vous pouvez contrôler et éditer les messages MIDI destinés à un son sans modifier ceux destinés à d'autres sons.

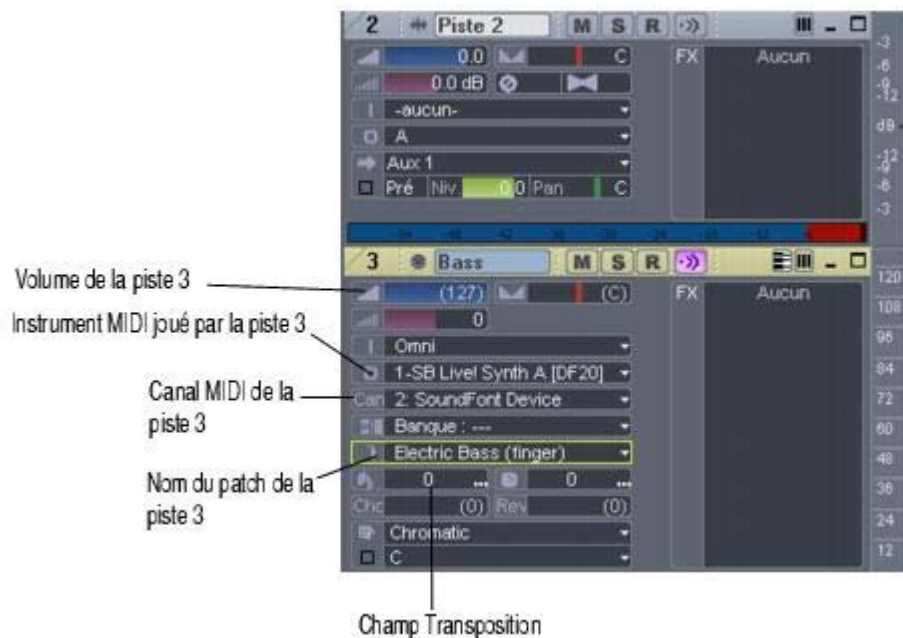
## La vue Pistes dans Cakewalk



Notez que lorsque vous enregistrez des données sur une piste, Cakewalk affiche la représentation visuelle des données de cette piste dans le panneau Clips. Dans l'illustration ci-dessus, les pistes 1, 2 et 6

sont toujours vides, tandis que les pistes 3, 4 et 5 contiennent des données enregistrées. Notez également que la piste 4 est d'une couleur différente des autres pistes. Cela veut dire qu'elle est **sélectionnée** et que c'est le son de piano que vous entendrez quand vous jouerez sur votre clavier MIDI (ou contrôleur). Si vous cliquez sur une autre piste MIDI pour la sélectionner, c'est le son associé à cette piste que vous entendrez quand vous jouerez sur votre contrôleur.

### Propriétés des pistes 2 et 3 (agrandissement)



Dans l'illustration ci-dessus, nous avons zoomé en faisant glisser le fader de Zoom vertical (voir illustration précédente) afin de visualiser les champs de propriétés de chaque piste. Vous pouvez utiliser ces champs pour **déterminer sur quel canal MIDI** chaque piste enverra ses messages, quel son (patch) sera joué, le volume général de la piste, quel instrument MIDI répondra aux données de la piste, ainsi que d'autres propriétés encore. Notez que le numéro d'une piste et son canal MIDI ne sont pas les mêmes. **Les numéros de piste et de canal MIDI n'ont rien à voir entre eux**

. Il est néanmoins conseillé de les faire correspondre dans les petits projets, afin de s'en souvenir plus facilement. Nous pouvons envoyer les messages MIDI de la piste 3 sur n'importe quel canal. Il suffit pour cela de sélectionner un numéro différent dans le champ Can. Observez le logo représentant un câble MIDI située juste devant le nom de la piste. La piste audio du dessus est marquée d'un logo différent qui l'identifie en tant que piste audio. Les champs de propriétés des pistes audio sont différents de ceux des pistes MIDI (notez entre autres qu'il n'y a pas de champ Can).

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Choisir les sons](#)

[MIDI](#)

[Audio](#)

[Périphériques audio \(cartes son\) et pilotes](#)

[Canaux, interfaces, entrées et sorties MIDI](#)

[Pilotes MIDI](#)

[Fichiers, projets, pistes et clips MIDI](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

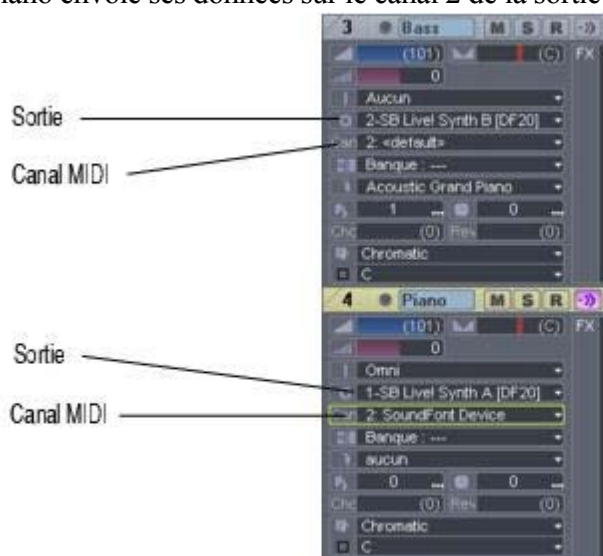
# Choisir les sons

Comme chaque instrument MIDI peut généralement produire de nombreux sons différents en même temps, vous devez être capable de déterminer quel son est associé à quelle piste. Pour ce faire, assignez un canal MIDI puis un son spécifique (également appelé **patch** ou **programme**) à chacune des pistes.

Comme il n'y a que 16 canaux MIDI et que chaque instrument peut souvent jouer 16 sons différents en même temps, vous devez **créer davantage de canaux MIDI** afin de garantir que chaque instrument jouera uniquement les notes qui lui sont spécifiquement destinées. Pour contourner cette limitation, le programme MIDI **assigne un numéro de sortie**

à chaque groupe de 16 canaux MIDI. Par exemple, si votre interface MIDI possède 8 sorties, vous pouvez configurer vos 16 premières pistes sur la sortie 1, les 16 suivantes sur la sortie 2 et ainsi de suite. Les messages MIDI des 16 premières pistes transiteront uniquement par le câble connecté au premier port de sortie, les messages des 16 pistes suivantes par le second port et ainsi de suite. Ainsi, si votre interface MIDI possède 8 sorties, vous disposez en réalité de 128 canaux MIDI. Vous devrez vous baser sur les connexions de vos différents instruments aux différents ports pour déterminer sur quelle sortie envoyer les données des pistes. Aussi, même si vous n'avez qu'une piste de clavier et une piste de batterie dans votre projet et que votre clavier préféré est connecté à la sortie 1 de votre interface MIDI, tandis que votre boîte à rythmes occupe la sortie 2, vous configurerez la piste du clavier sur la sortie 1 et la piste de batterie sur la sortie 2.

Dans l'illustration ci-dessous, les deux pistes utilisent le canal 2. Pourtant, le canal n'est pas le même ! Les pistes sont assignées à des sorties différentes, aussi les messages MIDI des deux pistes seront-ils envoyés à des instruments différents. La piste de basse envoie ses données sur le canal 2 de la sortie 2, la piste de piano envoie ses données sur le canal 2 de la sortie 1.



Si votre interface n'a qu'une sortie et que vous connectez plusieurs instruments à cette sortie en passant par les ports MIDI THRU de vos instruments, vous pouvez utiliser indépendamment les panneaux de contrôle des différents instruments et choisir les canaux MIDI auxquels ils répondront. Ainsi, **un instrument peut ignorer** les notes et autres messages destinés à un autre instrument de la série. Cette configuration est communément connue sous le nom de **Réception MIDI**

et elle est souvent désignée par l'abréviation MIDI RX sur le panneau de contrôle des instruments.

Comme la plupart des projets comportent plusieurs pistes et que chaque piste est généralement assignée à un son différent, comment **savoir le son qui sera émis quand vous appuierez sur une touche** de votre contrôleur MIDI ? Dans les programmes Cakewalk, l'une de vos pistes est toujours dorée : il s'agit de la piste sélectionnée. Quelle que soit la piste ainsi sélectionnée, c'est de celle-ci que proviendra

le son quand vous jouerez sur votre clavier.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Audio](#)

[Périphériques audio \(cartes son\) et pilotes](#)

[Canaux, interfaces, entrées et sorties MIDI](#)

[Pilotes MIDI](#)

[Fichiers, projets, pistes et clips MIDI](#)

[Choisir les sons](#)

[MIDI](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Audio

---

Le format audio convertit les sons enregistrés en une longue série de nombres qui sont stockés, puis généralement édités avant d'être reconvertis en son.

Quand vous enregistrez un son à ce format, le microphone employé fait rapidement changer la tension de son câble en réponse aux vibrations de la membrane du microphone. Ces changements rapides de tension sont mesurés et enregistrés par un **convertisseur analogique/numérique**. Ce sont ces mesures qui constituent ce qu'on appelle le signal audio numérique. Pour reconvertir l'audio numérique en son, on utilise un **convertisseur numérique/analogique**.

Son rôle est d'interpréter les nombres mémorisés afin de faire changer rapidement la tension du câble et de faire bouger la membrane d'un haut-parleur, tout comme celle du microphone à l'origine (si ce n'est qu'entre temps, les nombres ont été traités en vue d'améliorer le son produit). Ces convertisseurs, communément appelés analogique/numérique et numérique/analogique, sont intégrés à la carte son de l'ordinateur. Dans les meilleures cartes son, les convertisseurs se trouvent généralement dans un boîtier séparé de l'ordinateur ; en effet, les ventilateurs et lecteurs de disques occasionnent un bruit dans le signal de la carte son.

L'audio numérique fonctionne comme un dessin animé. Dans un dessin animé, une série de photographies fixes sont affichées rapidement l'une à la suite de l'autre pour créer une impression de mouvement.

Lorsque l'audio numérique est reconverti en son, la tension change à intervalles réguliers afin de simuler un son continu. Pour obtenir un son de haute qualité en enregistrement, la tension d'origine doit être mesurée (ou « échantillonnée ») à intervalles suffisamment courts pour tromper vos oreilles et vous donner l'impression d'entendre un son continu. Les CD audio utilisent une fréquence d'échantillonnage de 44 100 prises de mesure par seconde. La mémorisation et l'édition d'un volume de chiffres si important représente une charge importante pour la plupart des PC, bien plus importante que le traitement des données MIDI.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Lecture audio dans Cakewalk](#)

[Pistes](#)

[Clips](#)

[Lecture piste par piste](#)

[Connecter un instrument, une chaîne stéréo ou un microphone à votre carte son](#)

[Choisir les entrées](#)

[Enregistrement audio](#)

[Périphériques audio \(cartes son\) et pilotes](#)

[Audio](#)

[MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Lecture audio dans Cakewalk


Pour utiliser l'audio numérique dans Cakewalk, vous devez d'abord vous assurer que votre carte son et son pilote sont correctement installés. Pour obtenir des informations sur l'installation de la carte son et de son pilote, consultez la documentation de votre carte son ainsi que [Périphériques audio \(cartes son\) et pilotes](#)

Après avoir testé avec succès votre carte son et son pilote, vous pouvez lire l'un des fichiers exemples fourni avec le logiciel Cakewalk.

Pour lire l'un de ces fichiers, utilisez la commande **Fichier-Ouvrir**, naviguez jusqu'à un dossier contenant des fichiers bundle (extension .bun ou .cwb), sélectionnez-en un, puis cliquez sur Ouvrir. Une fois le fichier chargé, assurez-vous que vos haut-parleurs sont branchés et appuyez sur la barre d'espace afin de lire le fichier. Vous pouvez également interrompre la lecture de ce fichier en appuyant à nouveau la barre d'espace. Vous devez normalement entendre quelque chose. Pour revenir en arrière dans le fichier, appuyez sur **w** ou cliquez sur le bouton Retour rapide  de la barre de transport

Si vous n'entendez rien, voici quelques étapes à suivre :

## Tableau de résolution des problèmes de lecture

Problème possible ...		Solution...
Le réglage du volume est faible sur votre table de mixage virtuelle ou bien la lecture d'ondes est mutée.		<p>Si votre carte son ne possède qu'une sortie stéréo, elle répond probablement à la table de mixage de Windows. Si votre carte son est dotée de plusieurs sorties stéréo, il est possible qu'elle ne réponde pas à la table de mixage Windows - lancez le logiciel de mixage de votre carte son si elle en possède un, puis assurez-vous que tous les paramètres de volume sont montés et que rien n'est muté. Pour ouvrir le table de mixage Windows, double-cliquez sur l'icône de haut-parleur située dans la barre des tâches Windows  pour ouvrir la boîte de dialogue Commande de lecture. Si l'icône Haut-parleur ne figure pas dans votre barre des tâches, vous pouvez ouvrir la table de mixage Windows à l'aide de la commande <b>Démarrer-Programmes-Accesoires-Divertissement-Contrôle du volume</b>. Assurez-vous que</p>

		le réglage des curseurs Wave Direct Sound et Commande de lecture sont montés et qu'aucune des cases Muet ou Tous muets (au bas de la boîte de dialogue) n'est cochée.
Vos haut-parleurs ne sont pas correctement connectés ou le volume est baissé.		Assurez-vous que vos haut-parleurs sont sous tension et que le volume est monté.
Votre carte son n'est pas correctement connectée.		Lancez le Magnétophone Microsoft ( <b>Démarrer-Programmes-Accesoires-Divertissement-Magnétophone</b> ). Ouvrez un fichier audio et vérifiez si les données sont correctement lues sur vos haut-parleurs. Sinon, consultez la documentation de votre carte son pour vous assurer qu'elle est correctement installée et configurée.
Les réglages du volume initial de vos pistes sont trop bas ou les pistes sont mutées.		Consultez <a href="#">Lecture piste par piste</a> .
Vos pistes audio sont assignées au mauvais périphérique de lecture.		Pour vérifier l'assignation du périphérique de lecture pour une piste audio, cliquez sur le bouton ou le champ Sortie de cette piste. Si le nom de votre carte son (celle connectée à un ampli et à des enceintes) n'est pas sélectionné dans le menu contextuel, sélectionnez-le. S'il ne figure pas dans la liste, ouvrez la boîte de dialogue Options audio en sélectionnant <b>Options-Audio</b> . Dans la boîte de dialogue Options audio, assurez-vous que le nom de votre carte son est sélectionné dans l'onglet Pilotes, sous Pilotes de sortie, ainsi que dans l'onglet Général sous Horloge de référence en lecture. Si vous ne voyez rien ressemblant au nom de votre carte son où que ce soit, passez à l'étape suivante.
Cakewalk ne reconnaît pas votre		Sélectionnez Options-Audio,

carte son.		cliquez sur l'onglet Général, puis sur le bouton Analyseur Wave afin de tester votre matériel audio. Essayez ensuite de lire le fichier à nouveau.
------------	--	--

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Pistes](#)

[Clips](#)

[Lecture piste par piste](#)

[Connecter un instrument, une chaîne stéréo ou un microphone à votre carte son](#)

[Choisir les entrées](#)

[Enregistrement audio](#)

[Périphériques audio \(cartes son\) et pilotes](#)

[MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

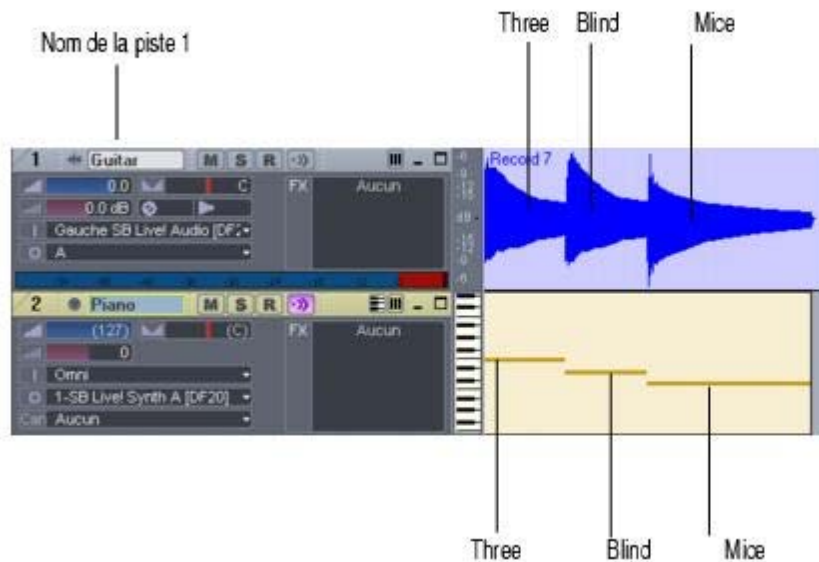
[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Pistes

Dans la vue Pistes, les pistes sont représentées par des bandes horizontales portant un nom et un numéro à leur gauche (chaque piste est également représentée par un module vertical dans la vue Console). Une piste contient généralement le son d'un seul instrument à la fois - habituellement chaque piste est assignée à un instrument différent.

Dans l'illustration ci-dessous, vous pouvez observer la représentation graphique de l'enregistrement des trois premières notes de « Three Blind Mice » en audio sur la piste 1 et en MIDI sur la piste 2.



Notez que la représentation graphique (ou *image*, Cakewalk conserve ces fichiers images dans le dossier Cache d'image, lui-même situé dans le dossier Projets Cakewalk) des données audio suit la chute naturelle de volume d'un son après le déclenchement de chaque note. Ceci est normal puisque ce graphique représente le son tel qu'il a été enregistré. La représentation graphique d'une piste MIDI est bien plus simple puisqu'elle prend uniquement en compte les commandes activant une certaine note durant une certaine période, puis celles activant une autre note, etc. Nous avons zoomé sur ces deux pistes de façon à visualiser tous leurs champs de propriétés, comme le Volume, le Panoramique, l'Entrée, la Sortie, etc. Vous remarquerez que les pistes comportent différents logos à gauche de leurs noms. Ils servent à distinguer les pistes audio des pistes MIDI. Observez les données du champ Sortie de la piste audio : A (SB Live! Wave Out [E400]). Ces données correspondent au nom du pilote de sortie utilisé par une carte SoundBlaster Live. Si votre carte son ne possède qu'une paire de sorties (c'est-à-dire une sortie stéréo), ne changez rien au champ Sortie. Cakewalk le remplit automatiquement après avoir exécuté l'Analyseur Wave. Si votre carte son possède plusieurs paires de sorties ou si plusieurs cartes son sont installées et activées sur votre ordinateur, vous pouvez utiliser ce champ pour choisir la paire de sorties à utiliser pour écouter une piste spécifique. Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Clips](#)

[Lecture piste par piste](#)

[Connecter un instrument, une chaîne stéréo ou un microphone à votre carte son](#)

[Choisir les entrées](#)

[Enregistrement audio](#)

[Périphériques audio \(cartes son\) et pilotes](#)

[MIDI](#)

<http://www.cakewalk.com>  
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)  
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Clips


Un clip est un segment de données audio ou MIDI sur une piste. Il est délimité par une ligne verticale à chacune de ses extrémités. Pour sélectionner un clip, il vous suffit de cliquer dessus - une fois sélectionné, il apparaît en surbrillance. Après avoir sélectionné un clip, vous pouvez le copier, le faire glisser vers un autre emplacement, le supprimer ou utiliser l'une des commandes du menu Edition pour le modifier. Les clips peuvent être de tailles diverses. Lorsqu'un clip est constitué d'un nombre exact de temps ou de mesures, comme un pattern rythmique par exemple, vous pouvez le faire se répéter. On l'appelle alors une *boucle*. Les clips sont aussi parfois appelés *événements*.

. Les pistes peuvent ne comporter aucun clip (pas de donnée du tout), en comporter un seul (toutes les données de la piste tiennent dans un clip) ou plusieurs. Plus une piste contient de clips, plus la charge de traitement imposée à votre ordinateur augmente.

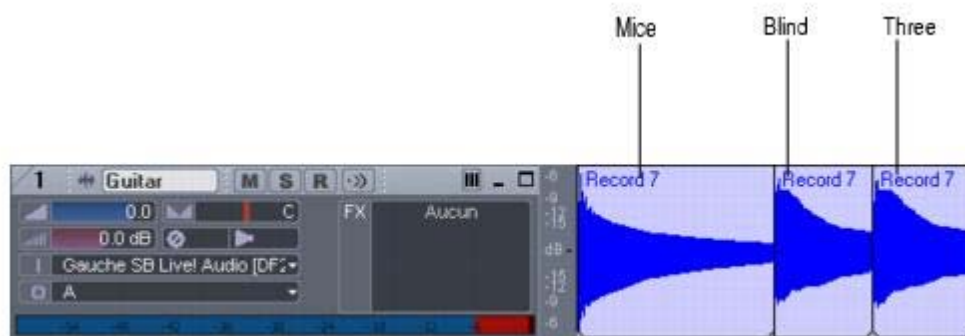
Dans l'illustration ci-dessous, l'outil Ciseaux situé dans la barre d'outils de la vue Pistes a servi à diviser les données audio de la piste 1 en trois clips. Pour activer l'outil Ciseaux, appuyez sur la touche **c** de votre clavier. Votre curseur prend la forme d'une petite icône représentant des ciseaux. Pour désactiver cet outil, appuyez à nouveau sur la touche **c** ou sur la touche **t** pour activer l'outil Sélection, l'outil par défaut de la vue Pistes. Après avoir activé l'outil Ciseaux, vous pouvez cliquer sur les données d'une piste aux endroits où vous désirez le diviser en clips. Si votre version de Cakewalk ne dispose pas de l'outil Ciseaux, vous pouvez utiliser la commande **Edition-Diviser**, ou faire un clic droit sur un clip et sélectionner **Diviser**

dans le menu contextuel du panneau Clips.



Vous pouvez réarranger les données sonores des pistes audio et MIDI en déplaçant et/ou en copiant les clips. La précision des déplacements des clips est régie par le bouton Aligner sur la grille 

. Pour configurer la grille magnétique, faites un clic droit sur le bouton Aligner sur la grille ou cliquez sur la flèche descendante située à côté. Dans l'illustration suivante, les clips de la piste 1 ont été déplacés et leur ordre a été inversé, aussi au lieu des trois premières notes de Three Blind Mice, nous avons maintenant Mice Blind Three.



Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Lecture piste par piste](#)

[Connecter un instrument, une chaîne stéréo ou un microphone à votre carte son](#)

[Choisir les entrées](#)

[Enregistrement audio](#)

[Périphériques audio \(cartes son\) et pilotes](#)

[MIDI](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

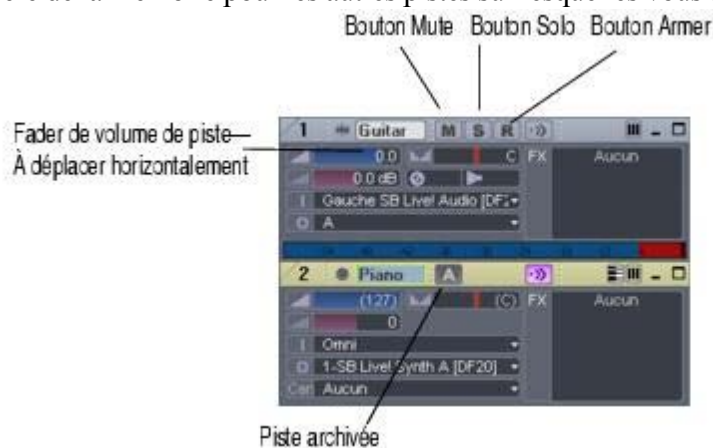
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Lecture piste par piste

Vous pouvez changer le volume d'une piste en faisant glisser son fader de volume (voir illustration ci-dessous). Pour réduire une piste au silence, cliquez sur son bouton Mute (tous les boutons sur lesquels vous cliquez s'allument quand il sont activés). Vous pouvez également réduire au silence toutes les pistes exceptées celles pour lesquelles vous avez cliqué sur le bouton Solo. Il est possible de cliquer sur l'un ou l'autre de ces boutons au cours de la lecture d'un projet et ainsi muter ou écouter en solo autant de pistes que vous le désirez. Pour réduire une piste au silence, vous pouvez également l'*archiver*, mais pour ce faire, vous devez interrompre la lecture, que ce soit pour archiver ou désarchiver une piste. Cliquez sur le numéro de la piste à archiver ou désarchiver afin de la sélectionner, puis utilisez la commande

## Piste-Archiver

. Archiver une piste revient à retirer ses données de la mémoire vive (RAM) de votre ordinateur, ce qui libère de la mémoire pour les autres pistes sur lesquelles vous travaillez.



Le tableau suivant résume le mute, l'écoute en solo et l'archivage :

Statut de piste...		Signification...
Normal		La piste est lue, à moins qu'une ou plusieurs autres pistes soient mises en solo.
Mutée		La piste n'est pas lue, mais vous pouvez l'activer en cours de lecture.
Archivée		La piste n'est pas lue et vous devez interrompre la lecture pour la réactiver. Les pistes archivées ne sollicitant pas votre processeur pendant la lecture, elles peuvent servir à stocker des prises provisoires.
Solo		Seules les pistes dont la fonction Solo est activée sont lues. Les autres sont mutées.

Si vous avez activé à la fois les fonctions Mute et Solo sur une piste, celle-ci ne sera pas lue. La fonction Mute a priorité.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :



[Enregistrement audio](#)

[Connecter un instrument, une chaîne stéréo ou un microphone à votre carte son](#)

[Choisir les entrées](#)

[Périphériques audio \(cartes son\) et pilotes](#)

[MIDI](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrement audio

---

Si votre carte son et son pilote sont correctement installés, l'enregistrement de données audio se résume principalement à deux tâches :

- Connecter un instrument, une chaîne stéréo ou un microphone à l'entrée de votre carte son
- Sélectionner la même entrée dans Cakewalk, le logiciel de votre carte son et/ou Windows.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Connecter un instrument, une chaîne stéréo ou un microphone à votre carte son](#)

[Choisir les entrées](#)

[Enregistrement audio](#)

[Périphériques audio \(cartes son\) et pilotes](#)

[MIDI](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Connecter un instrument, une chaîne stéréo ou un microphone à votre carte son

Pour connecter un instrument ou un micro à votre carte son, vous avez besoin d'un câble muni de la fiche adaptée. Les cartes son à bas prix sont généralement munies d'entrées mini-jack analogiques signalées par les symboles Mic et Ligne. Certaines cartes son sont également équipées d'une entrée numérique portant le symbole S/PDIF. L'entrée Ligne est celle à utiliser pour enregistrer la plupart des instruments électroniques, comme les guitares électriques. L'entrée micro (Mic) est calibrée pour recevoir les signaux provenant d'un microphone (toutefois, vos enregistrements bénéficieront sans doute d'un son de meilleure qualité si vous branchez votre micro sur un préampli ou une table de mixage munie d'un préampli que vous relierez à l'entrée Ligne de votre carte son). L'entrée S/PDIF sert au raccordement des sources audio numériques, telles que les échantillonneurs ou certains lecteurs de CD. Les câbles de guitare étant généralement munis de fiches jack de 6,35 mm, vous aurez besoin d'un adaptateur jack/mini-jack pour connecter votre guitare électrique à l'entrée mini-jack de votre carte. Ces adaptateurs sont disponibles dans la plupart des boutiques d'accessoires électroniques. Si vous n'êtes pas sûr du type d'entrée dont est équipée votre carte son, vous pouvez mesurer le diamètre de la prise.

Si vous disposez d'une carte son de niveau professionnel, les entrées se feront probablement en jack 6,35 mm, voire en XLR (microphones à basse impédance), en S/PDIF ou en AES/EBU (entrée et sortie numérique). Si le câble de votre microphone est muni d'une fiche XLR (les fiches XLR comportent 3 broches mâles) et que votre carte son possède uniquement des prises d'entrée jack 6,35 mm, vous devrez utiliser un adaptateur XLR/jack pour relier le câble de votre microphone à la carte son.

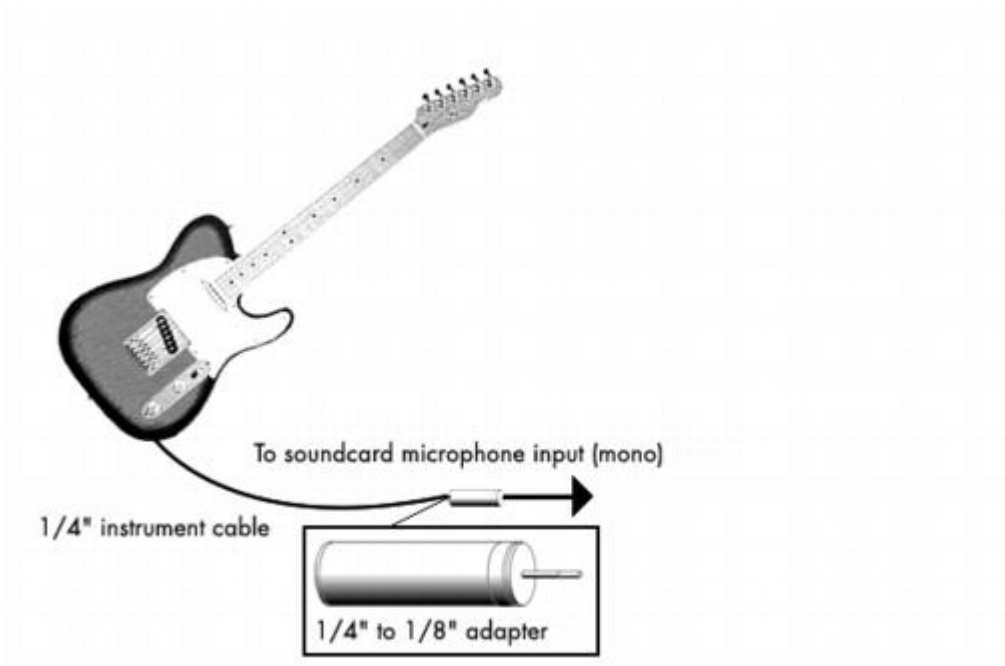
Le tableau suivant décrit les différentes entrées qu'on peut trouver sur les cartes son, les types de câbles nécessaires et les entrées à choisir :


Type d'entrée de carte son ...		Câbles et adaptateurs nécessaires ...		Entrées à choisir ...
Mic et Ligne mini-jack		Pour la plupart des instruments électriques : câble symétrique jack de 6,35 mm connecté à un adaptateur jack/mini-jack. Pour les micros dont le câble est équipé d'une fiche XLR : adaptateur XLR/jack connecté à un adaptateur jack/mini-jack.		Branchez vos instruments sur l'entrée Ligne ; branchez vos micros sur l'entrée Mic. Sinon, branchez les micros sur des préamplis, puis reliez ces préamplis à l'entrée Ligne.
Jack 6,35 mm gauche et droite		Aucun adaptateur n'est nécessaire pour les câbles classiques des instruments électriques. Pour les		Branchez instruments et micros dans les entrées gauche et droite de la paire d'entrées. Si votre

		micros dont le câble est équipé d'une fiche XLR : adaptateur XLR/jack.		instrument est muni de capteurs stéréo et d'un câble stéréo, vous pouvez brancher le câble sur les entrées gauche et droite.
Jack 6,35 mm gauche et droite, XLR gauche et droite		Aucun adaptateur requis		Branchez votre instrument sur l'entrée jack de gauche, celle de droite ou sur les deux. Branchez votre micro sur l'entrée XLR de gauche ou celle de droite.
S/PDIF (Sony/Philips Digital Interface)		Aucun adaptateur requis. Utilisez un câble vidéo coaxial de 75 ohms ou un câble S/PDIF spécial. N'utilisez pas de câbles stéréo standard.		Connectez votre source numérique (généralement un échantillonneur ou un lecteur CD muni de sorties numériques) à l'entrée S/PDIF de votre carte son via un câble vidéo coaxial 75 ohms ou un câble S/PDIF. Consultez <a href="#">Enregistrer via l'entrée S/PDIF</a> .

## Entrée directe de guitare électrique

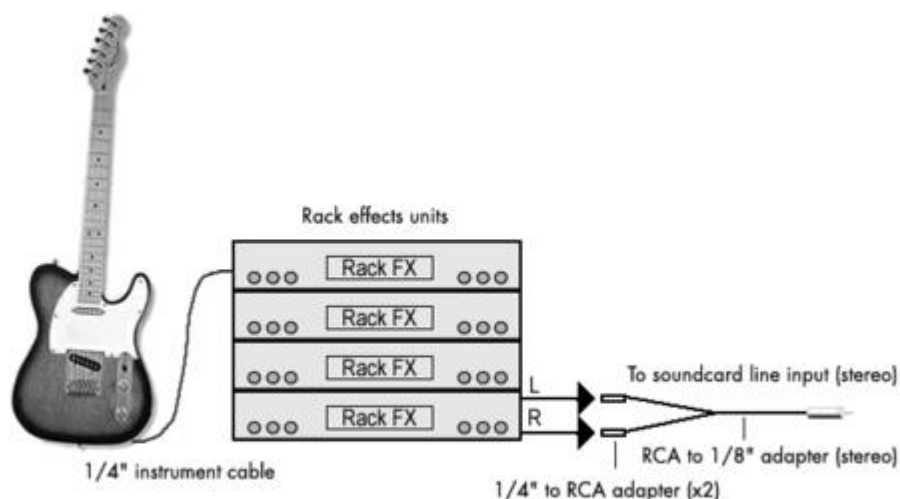
Vous pouvez connecter une guitare électrique directement sur votre carte son via un adaptateur jack mono 6,35 mm/mini-jack stéréo 3,5 mm. L'illustration suivante décrit cette configuration :



Le mini-jack 3,5 mm se branche sur l'entrée Ligne de votre carte son, bien qu'un branchement sur l'entrée Mic fonctionne également. Si vous utilisez l'entrée Ligne, assurez-vous que vous avez bien sélectionné Entrée ligne dans la table de mixage Windows (boîte de dialogue Magnétophone Windows). Si vous utilisez l'entrée Mic, sélectionnez Microphone. Pour ouvrir le table de mixage Windows, double-cliquez sur l'icône Haut-parleur située dans la barre des tâches Windows  pour ouvrir la boîte de dialogue Contrôle de lecture. Dans cette boîte de dialogue, utilisez la commande **Options-Propriétés**, sélectionnez Enregistrement (dans Régler le volume pour), assurez-vous que les cases Entrée Ligne et Microphone sont cochées, puis cliquez sur OK. Dans la boîte de dialogue Contrôle d'enregistrement, cliquez sur la case Sélectionner dans la colonne Entrée Ligne ou la colonne Microphone, assurez-vous que les curseurs sont bien dans la moitié supérieure de leur course et cliquez sur OK. Si l'icône Haut-parleur ne figure pas dans votre barre des tâches, vous pouvez ouvrir la table de mixage Windows à l'aide de la commande **Démarrer-Programmes-Accessoires-Divertissement-Contrôle du volume**.

## Guitare électrique via un rack d'effets

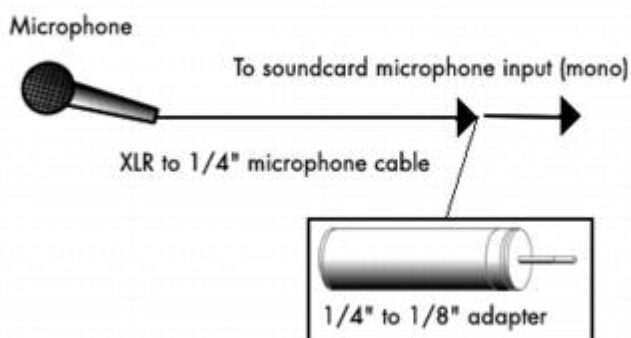
Vous pouvez également connecter une guitare électrique à un rack d'effets, puis relier la sortie de ce rack à l'entrée de votre carte son, tel qu'indiqué sur l'illustration suivante :



Dans cette illustration, la sortie du rack se fait à un niveau ligne (consultez la documentation de votre rack). Si la sortie est au niveau pro (+4 dB) et que votre carte son n'accepte pas d'entrée +4 dB, vous devrez atténuer (baisser) le signal du rack d'effets. Pour ce faire, connectez une table de mixage entre la sortie du rack et un adaptateur en Y. Si le rack ne dispose que d'une sortie mono, utilisez un adaptateur jack mono 6,35 mm/mini-jack stéréo 3,5 mm plutôt qu'un adaptateur en Y. Si vous souhaitez relier la sortie directe d'un ampli de guitare à votre carte son, suivez également cet exemple.

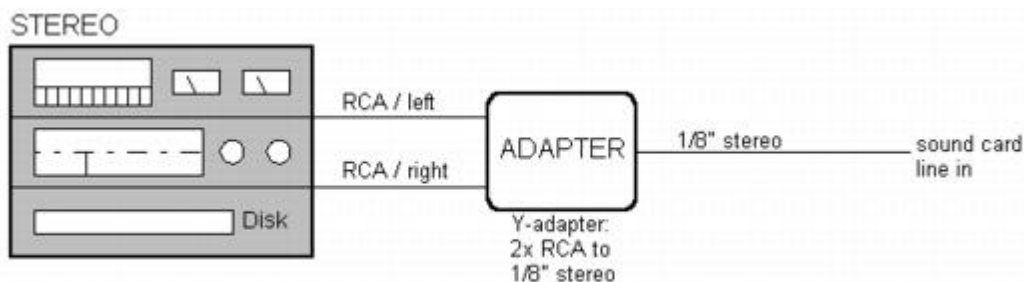
## Entrée micro directe

Les microphones se branchent à l'entrée Mic de votre carte son. Certains microphones d'entrée de gamme sont spécifiquement conçus pour les cartes son et sont équipés de fiches mini-jack. Toutefois, les microphones de meilleure qualité sont munis des câbles de meilleure qualité qui ne se terminent pas par des fiches mini-jack. L'illustration ci-dessous vous indique comment connecter un microphone muni d'une fiche jack 6,35 mm à une entrée mini-jack :



## Chaîne stéréo, lecteur CD, radio, sortie préamplificateur

La sortie d'un appareil stéréo se connecte sur l'entrée Ligne de votre carte son via un mini-adaptateur en Y double RCA/mini-jack stéréo. De nombreux lecteurs de cassettes portables sont fournis avec ce type d'adaptateurs, voire avec un câble muni de toutes les fiches nécessaires. Dans le schéma suivant, un appareil stéréo a été connecté à un adaptateur en Y via des câbles RCA standard :

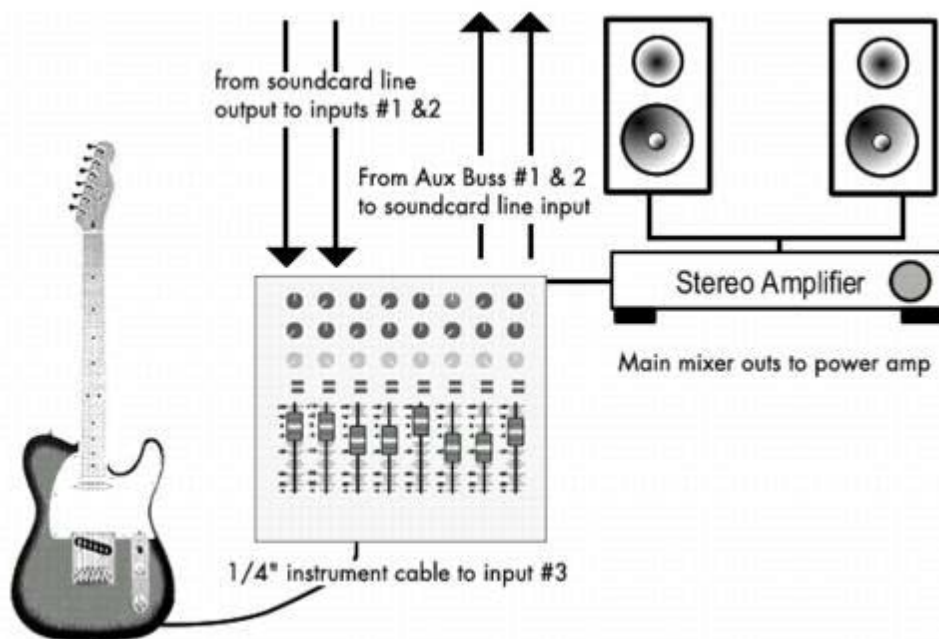


## Lecteur CD interne

Si vous utilisez le lecteur CD interne de votre ordinateur et que vous n'avez pas connecté son câble de sortie audio à votre carte son en interne, reliez le câble de la prise casque du lecteur CD à l'entrée Ligne de votre carte son. S'il n'y a pas de sortie casque, vous devrez utiliser un lecteur CD externe.

## Table de mixage

Vous pouvez connecter une table de mixage à la carte son en suivant une configuration correspondant à



la suivante :

Suivons le chemin emprunté par le signal dans le schéma ci-dessus :

1. Vos pistes préenregistrées empruntent les sorties de votre carte son pour être acheminées vers les entrées 1 et 2 de la table de mixage.
2. Les pistes préenregistrées et le son provenant directement de la guitare sont routés vers les sorties principales de votre table de mixage. Vous pouvez les écouter (et les contrôler) via votre amplificateur stéréo et vos enceintes.
3. Si vous augmentez le niveau de départ auxiliaire 1 de l'entrée guitare (entrée 3 sur la table de mixage), le son de la guitare sort du bus 1 pour être envoyé vers l'entrée ligne de la carte son. Vous pouvez monter la commande du départ auxiliaire 2 sur l'entrée guitare si vous préférez l'utiliser, puisque les bus 1 et 2 sont tous deux routés sur l'entrée Ligne de la carte son. Vous pouvez également utiliser les deux départs auxiliaires simultanément pour doubler le signal mono de la guitare si vous le désirez (ce n'est pas la façon habituelle d'enregistrer).
4. Comme vous entendez déjà la guitare par les sorties principales, vous n'aurez sans doute pas besoin d'entendre en plus le signal émis par les sorties de votre carte son, aussi, vous pouvez

muter l'entrée Ligne de la carte son à partir de la page Contrôle du volume du logiciel de mixage (et non à partir de la page Magnétophone - vous voulez enregistrer l'entrée ligne, mais pas l'entendre).

5. Si vous branchez d'autres instruments sur d'autres entrées, vous pouvez les envoyer à l'entrée ligne de votre carte son en montant leurs départs auxiliaires 1 et/ou 2 sur chacun des canaux de la table de mixage.
6. Si la guitare figurant dans le schéma ci-dessus disposait d'un capteur stéréo et d'un câble stéréo, vous pourriez brancher la prise gauche du câble sur l'entrée 3 et augmenter le niveau du départ auxiliaire 1, puis brancher la prise droite dans l'entrée 4 et augmenter le niveau du départ auxiliaire 2 sur cette entrée. Le signal provenant de la guitare serait alors transmis en stéréo à l'entrée Ligne de la carte son, via les bus auxiliaires 1 et 2.
7. Dans la configuration indiquée ci-dessus, ne montez pas les départs auxiliaires des entrées 1 ou 2 (par lesquelles les sorties ligne de la carte son alimentent la table de mixage). Cela donnerait lieu à une boucle de réinjection (effet Larsen) car les entrées de la carte son recevraient leurs propres signaux via les bus.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Choisir les entrées](#)

[Enregistrement audio](#)

[Périphériques audio \(cartes son\) et pilotes](#)

[MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>




# Choisir les entrées

Après avoir connecté votre instrument ou votre source sonore à votre carte son, vous devez signaler quelle entrée vous allez utiliser au logiciel de votre carte son, à Cakewalk et éventuellement à la table de mixage Windows. Si vous enregistrez via l'entrée S/PDIF, la procédure est un peu différente (consultez [Enregistrer via l'entrée S/PDIF](#) ).

Si votre carte son ne possède qu'une paire d'entrées (en général une entrée Ligne stéréo ou des entrées Ligne et Mic ne pouvant pas être utilisées simultanément), votre carte son répondra probablement à la table de mixage Windows.

Procédez tel qu'indiqué pour enregistrer une piste à l'aide de la table de mixage Windows.

## Enregistrer avec Cakewalk et la table de mixage Windows

1. Ouvrez la table de mixage Windows : double-cliquez sur l'icône Haut-parleur qui se trouve dans votre barre des tâches de Windows  pour ouvrir la boîte de dialogue Contrôle de lecture. Si l'icône Haut-parleur ne figure pas dans la barre des tâches, vous pouvez ouvrir la table de mixage Windows à l'aide de la commande **Démarrer-Programmes-Accessoires-Divertissement-Contrôle du volume**.
2. Dans cette boîte de dialogue, sélectionnez **Options-Propriétés** puis Enregistrement (sous Ajuster le volume pour).
3. Sous Ajuster le volume pour, assurez-vous que les cases Ligne et Microphone sont bien cochées, puis cliquez sur OK.

La boîte de dialogue Contrôle d'enregistrement s'affiche.

4. Si vous enregistrez via l'entrée Ligne, cliquez sur la case Sélectionner située au bas de la colonne Entrée Ligne et assurez-vous que le curseur de volume de cette colonne est bien dans la moitié supérieure de sa course (si vous enregistrez via l'entrée Mic, faites la même chose dans la colonne Microphone). Réduisez la fenêtre de la table de mixage Windows.
5. Dans la vue Pistes de Cakewalk, sélectionnez l'entrée à utiliser dans le champ Entrée de la piste sur laquelle vous souhaitez enregistrer. Sélectionnez l'entrée gauche de votre carte son si vous désirez enregistrer en mono et l'entrée stéréo pour enregistrer en stéréo.
6. Armez la piste pour l'enregistrement (cliquez sur le bouton R qui s'allumera en rouge) et jouez sur votre instrument. Vous devez voir s'animer le Vumètre d'enregistrement situé au bas des champs de propriétés de la piste. Si ce vumètre ne bouge pas, consultez le tableau qui suit ces instructions.
7. Réglez le volume de votre instrument et/ou le curseur de volume dans la boîte de dialogue Contrôle d'enregistrement de sorte que le Vumètre d'enregistrement atteigne quasiment la zone rouge quand vous jouez vos notes les plus fortes.
8. Pour enregistrer des sons, appuyez sur **r** pour lancer l'enregistrement et sur la barre d'espace quand vous avez fini. Vous pouvez revenir en arrière en appuyant sur la touche **w**.

Après l'arrêt de l'enregistrement, une représentation graphique de vos données audio apparaîtra dans le panneau Clips de la piste sur laquelle vous avez enregistré. N'oubliez pas de désarmer la piste et d'enregistrer votre projet si vous désirez conserver ce qui a été enregistré.

Si vous ne constatez aucun mouvement dans le Vumètre d'enregistrement de la piste quand vous jouez sur votre instrument, essayez l'une des solutions suivantes :

Problème possible ...		Solution...
Vous avez choisi l'entrée droite de votre carte son comme entrée,		Cliquez sur le bouton Entrée de la piste armée et choisissez la bonne

alors que votre instrument est branché dans l'entrée gauche.		entrée. Si cela ne résout pas le problème, sélectionnez l'entrée stéréo.
Votre instrument est branché dans une entrée d'un numéro différent de celle sélectionnée comme entrée.		Essayez les entrées munies d'autres numéros jusqu'à ce que le vumètre s'anime.
Votre instrument n'a pas un volume suffisant ou son câble est endommagé.		Montez le volume de l'instrument et essayez avec un autre câble.
Vous utilisez un adaptateur qui ne correspond pas exactement à l'entrée de votre carte son.		Branchez et débranchez l'adaptateur, puis vérifiez que la fiche est correctement enfoncée.

Si votre carte son possède plusieurs entrées et qu'elle est dotée d'un logiciel de mixage, vous n'aurez probablement pas besoin de sélectionner les entrées dans la table de mixage Windows. Pour effectuer un enregistrement via les entrées analogiques de votre carte son, il vous suffira sans doute de régler l'horloge de la carte sur Interne et de choisir le numéro de l'entrée à laquelle vous êtes connecté à partir du champ Entrée de la piste correspondante dans la vue Pistes.

Pour enregistrer via l'entrée numérique (S/PDIF), procédez comme suit.

## Enregistrer via l'entrée S/PDIF

1. Connectez l'instrument ou le lecteur CD à partir duquel vous désirez enregistrer à l'entrée S/PDIF de votre carte son. Pour ce faire, utilisez un câble vidéo coaxial 75 ohms ou bien un câble S/PDIF. Il est possible qu'il vous faille éteindre d'abord votre ordinateur et la source sonore. Reportez-vous à la documentation de votre carte son.
2. Utilisez le logiciel de mixage de votre carte son pour régler l'horloge sur Externe ou S/PDIF.
3. Laissez le réglage d'horloge de Cakewalk sur sa valeur par défaut (Audio). Pour définir les paramètres de l'horloge, utilisez la commande **Options-Projet**, puis cliquez sur l'onglet Horloge.
4. Armez une piste, testez le niveau d'entrée et ajustez le volume d'entrée, puis enregistrez votre piste.
5. Quand vous avez fini l'enregistrement, reconfigurez l'horloge de votre carte son en Interne et écoutez l'enregistrement.

Il existe un autre type de connexion audio appelé AES/EBU, ce qui signifie Audio Engineering Society/European Broadcasting Union. Il s'agit de la connexion audio numérique qui bénéficie de la plus grande bande passante. La connexion AES/EBU peut utiliser des câbles de plus de 10 mètres, ce qui est la limite pour les câbles S/PDIF. Si votre source sonore est dotée d'une connexion AES/EBU, vous pourrez utiliser les prises S/PDIF de votre carte son pour échanger des données en AES/EBU. Il vous faudra pour cela vous munir d'un convertisseur peu coûteux, tel que le CDL-313 Hosa (www.hosatech.com).

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Périphériques audio \(cartes son\) et pilotes](#)

[Audio](#)

[MIDI](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Périphériques audio (cartes son) et pilotes

---

On trouve aujourd'hui de nombreuses marques de cartes son sur le marché. Cette section vous aidera à tirer le meilleur parti de votre interface.

Consultez :

[Grand public et professionnel](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Grand public et professionnel

---

Il existe un grand choix de cartes son. Presque tous les PC en possèdent une. Certaines cartes son sont fabriquées par des marques de renommée internationale, d'autres sont conçues exclusivement pour un seul fabricant. Ces cartes son sont appelées cartes « grand public ». Elles sont conçues pour traiter les tâches multimédia dont la plupart des utilisateurs de PC ont besoin (lecture de CD ou de MP3, utilisation du PC en tant que téléphone, jeux sur ordinateur). La plupart des cartes son grand public suffisent largement pour l'utilisateur de PC moyen. Bien qu'elles soient capables de reproduire et d'enregistrer des données audio et MIDI, les utilisateurs de Cakewalk se verront confrontés à quelques limitations. La liste suivante regroupe les caractéristiques de la plupart des cartes son grand public. Cette liste est très générale et ne prend pas forcément en compte toutes les cartes son fournies avec des PC.

## **Caractéristiques des cartes son grand public :**

- Nombre d'entrées et de sorties--Les cartes grand public sont pratiquement toujours équipées d'une sortie et de deux entrées : une entrée Mic et une entrée Ligne. Habituellement, ces entrées/sorties sont stéréo, ce qui signifie qu'elles intègrent un canal gauche et un canal droit.
- Type d'entrées et sorties - Les cartes grand public sont quasiment toutes équipées de prises mini-jack et nécessitent un adaptateur pour le branchement de fiches jack 6,35 mm (câbles de guitare, câbles de patch, etc.).
- Enregistrement et lecture simultanées--Certaines cartes son de modèle assez ancien ne vous permettent pas d'enregistrer et de lire en simultanée. Ces cartes sont dites half-duplex. Les cartes capables d'enregistrer et de lire simultanément sont appelées full-duplex.
- Résolution 16 bits, 44 100 Hz - Les cartes grand public ne peuvent gérer l'audio qu'en 16 bits et à une fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz. Bien que ces paramètres correspondent à une qualité CD, le logiciel Cakewalk vous permet de gérer de l'audio 24 bits à une fréquence d'échantillonnage atteignant 96 kHz.
- Interne - Les cartes son grand public s'installent dans les fentes PCI (ou ISA pour les cartes son plus anciennes) de la carte mère de votre PC. De nombreuses cartes son professionnelles s'installent également dans des fentes PCI, bien que certaines disposent d'un boîtier abritant les convertisseurs analogiques/numériques (A/N) et numériques/analogiques (N/A) dans le but d'éviter les parasites internes générés par les PC (ventilateurs, disques dur, etc.).

## **Caractéristiques des cartes son professionnelles :**

- Entrées et sorties multiples - De nombreuses cartes son professionnelles possèdent plusieurs entrées et/ou sorties. Certaines sont munies d'entrées ou de sorties analogiques et numériques pour permettre l'utilisation d'appareils ADAT ou de tables de mixage numériques.
- Types d'entrées et sorties - Les cartes son professionnelles utilisent des entrées jack 6,35 mm (mono ou stéréo), XLR ou RCA plutôt que les mini-jacks des cartes son grand public. Certaines cartes disposent également d'entrées et/ou de sorties numériques de type S/PDIF et ADAT.
- Résolutions et fréquences d'échantillonnages plus élevées - Les cartes son professionnelles les plus récentes vous permettent d'enregistrer en 20, 22 ou 24 bits et à une fréquence d'échantillonnage pouvant atteindre 96 kHz.
- DSP embarqué--Certaines cartes son disposent de processeurs d'effets intégrés, notamment pour la Reverb et le Delay. Ces effets sollicitent parfois lourdement votre ordinateur.
- Convertisseurs A/N et N/A (Analogique-Numérique et Numérique-Analogique) de haute qualité -- La qualité de vos enregistrements dépendra avant tout de la qualité du son enregistré. Les cartes son professionnelles sont munies de composants de meilleure qualité pour la conversion sonore du format analogique au format numérique et vice versa.

Consultez :

[Comment savoir si je suis en présence d'un conflit matériel ?](#)

<http://www.cakewalk.com>  
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)  
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Comment savoir si je suis en présence d'un conflit matériel ?

---

En cas de conflit matériel, vous pouvez constater que :

- un ou plusieurs périphériques ne fonctionnent pas correctement
- un ou plusieurs périphériques n'apparaissent pas dans le Gestionnaire de périphériques
- votre système se bloque chaque fois que vous utilisez le ou les périphériques concernés

Consultez :

[Installation et pilotes](#)

[WDM et MME](#)

[IRQ](#)

[Cakewalk et périphériques audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Installation et pilotes

---

Quand vous installez une carte son, vous installez à la fois la carte et un logiciel appelé pilote. Le pilote de la carte son est le logiciel qui permet la communication entre votre système d'exploitation et votre carte son. Cette section est destinée à empêcher les problèmes qui pourraient survenir lors de l'installation de votre carte son et de son pilote.

## Installer une carte son

Suivez la documentation de votre carte son pour installer celle-ci dans votre PC. Lorsque vous installez une carte PCI ou un autre périphérique nécessitant l'ouverture du boîtier de votre PC, veillez à vous décharger de votre électricité statique en touchant le boîtier métallique de votre PC avant de saisir votre carte son. L'électricité statique peut endommager les circuits de votre carte son.

## Installation d'un pilote sous Windows 98 et sous Windows Me

Votre carte son vous a probablement été livrée avec un logiciel. Certains fabricants fournissent un programme d'installation des pilotes qui vous guide tout au long de l'installation du pilote. Si un programme d'installation vous a été fourni, utilisez uniquement ce logiciel. Si ce n'est pas le cas, procédez comme suit :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer et sélectionnez **Paramètres-Panneau de configuration**.
2. Dans le Panneau de configuration, double-cliquez sur Ajout/suppression de matériel.
3. Dans l'Assistant Ajout de nouveau matériel, cliquez sur le bouton Suivant.
4. Sélectionnez Non lorsque l'Assistant Ajout de nouveau matériel vous demande « Voulez-vous que Windows recherche les nouveaux périphériques ? ».
5. Dans la liste des types de périphériques, sélectionnez Contrôleurs audio, vidéo et jeu, puis cliquez sur Suivant.
6. Sélectionnez Disquette fournie.
7. Si le pilote se trouve sur un CD-ROM ou sur une disquette, placez le support correspondant dans le lecteur approprié.
8. Dans la boîte de dialogue Ouvrir, utilisez le bouton Parcourir pour accéder au dossier où se trouve le pilote et sélectionnez-le.
9. Cliquez sur OK.
10. Cliquez sur Terminé.
11. Dans la boîte de dialogue Configuration du pilote, sélectionnez les paramètres matériels qui correspondent aux caractéristiques physiques du périphérique multimédia, puis cliquez sur OK.
12. Cliquez sur Oui pour redémarrer votre ordinateur.

## Installer un pilote sous Windows 2000 et sous Windows XP

Votre carte son vous a probablement été livrée avec un logiciel. Certains fabricants fournissent un programme d'installation des pilotes qui vous guide tout au long de l'installation du pilote. Si un programme d'installation vous a été fourni, utilisez uniquement ce logiciel. Si ce n'est pas le cas, procédez comme suit :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer et choisissez **Paramètres-Panneau de configuration**.
2. Dans le Panneau de configuration, double-cliquez sur Ajout/suppression de matériel.

L'Assistant Ajout/Suppression de matériel apparaît.

3. Cliquez sur Suivant.
4. Sélectionnez Ajouter/Dépanner un périphérique et cliquez sur Suivant.

Le système effectue une recherche puis vous demande de sélectionner une entrée dans une liste de périphériques.

5. Sélectionnez Ajouter un périphérique et cliquez sur Suivant.

6. Sélectionnez « Non, je veux choisir le périphérique à partir d'une liste », puis cliquez sur Suivant.
7. Dans la liste des types de périphériques, sélectionnez Contrôleurs audio, vidéo et jeu, puis cliquez sur Suivant.
8. Cliquez sur Disque fourni.

La boîte de dialogue « Installer à partir du disque » s'affiche.

9. À l'aide du bouton Parcourir, naviguez jusqu'au répertoire où se trouve le pilote de la carte son (CD-ROM, disquette, disque dur, etc.), puis cliquez sur OK.

La boîte de dialogue Rechercher le fichier s'affiche.

10. Sélectionnez le pilote voulu pour votre carte son et cliquez sur Ouvrir.

La boîte de dialogue « Installer à partir du disque » s'affiche à nouveau.

11. Cliquez sur OK.

L'Assistant Ajout/suppression de matériel s'ouvre à nouveau.

12. Sélectionnez le modèle de votre périphérique dans le champ Modèles et cliquez sur Suivant.
13. Cliquez sur Suivant pour commencer l'installation.
14. Cliquez sur Terminé.

## WDM et MME

En général, les nouveaux pilotes de cartes son WDM (Windows Driver Model) conçus par la plupart des fabricants de cartes son sont bien supérieurs aux anciens pilotes MME (Multimedia Extensions). Si le fabricant de votre carte son propose un pilote WDM, il est préférable de l'utiliser. Le tableau suivant compare les caractéristiques des deux types de pilotes :

WDM...		MME...
Latence plus faible		Latence généralement plus élevée
Fonctionne sous Windows 2000, ME, 98 SE mais pas 98 Gold		Fonctionne sous Windows 98 et ME. Certains pilotes MME peuvent fonctionner sous Windows 2000.
Tous les fabricants de cartes son n'ont pas conçu de pilote WDM.		Les pilotes MME sont disponibles pratiquement partout. <b>Remarque :</b> si vous utilisez plusieurs cartes son en même tant sans qu'elles soient toutes munies de pilotes WDM, vous devrez forcer les pilotes WDM à fonctionner comme des pilotes MME. Pour ce faire, cochez l'option Toujours utiliser l'interface MME même s'il existe des pilotes WDM sous l'onglet Avancé de la boîte de dialogue Options Audio (sauf pour GT Pro). Dans GT Pro, consultez le document README (lisez-moi) fourni avec votre logiciel.

## IRQ

Les requêtes d'interruption (IRQ) sont des emplacements assignés auxquels le processeur s'attend à être interrompu par une périphérique qui a terminé une tâche. Les PC contiennent 16 IRQ. Généralement,



trois ou quatre d'entre elles sont utilisées par le système, ce qui en laisse 12 ou 13 pour les autres périphériques : imprimantes, périphériques USB, disques durs, lecteurs des disquettes, clavier et carte son. Certains de ces périphériques peuvent partager une IRQ avec d'autres périphériques, mais ce partage est déconseillé dans la plupart des cas. Comme les cartes son demandent une grande puissance de traitement, si vous partagez leur IRQ, vous risquez de rencontrer de réels problèmes. Les conflits d'IRQ peuvent occasionner un blocage du système ou des difficultés à démarrer correctement. Il se peut également que le système ne soit pas en mesure de reconnaître votre carte son. Dans certains cas, le problème ne se présente que lorsque vous tentez d'utiliser le périphérique qui partage la même IRQ que votre carte son.

## Vérification des paramètres de requête d'interruption sous Windows 98 et Windows Me

Si votre ordinateur fonctionne sous Windows 98 ou Windows ME, procédez comme suit :

1. Faites un clic droit sur l'icône Poste de travail sur votre bureau et sélectionnez Propriétés dans le menu contextuel qui s'affiche.

La boîte de dialogue Propriétés système s'affiche.

2. Cliquez sur l'onglet Gestionnaire de périphériques.
3. Dans le Gestionnaire de périphériques, cliquez sur l'entrée Ordinateur, tout en haut, et cliquez sur le bouton Propriétés.

La boîte de dialogue Propriétés de Ordinateur s'affiche.

4. Si nécessaire, cliquez sur le bouton radio Requête d'interruption (IRQ).

Les paramètres IRQ apparaissent.

Recherchez votre carte son dans la colonne Matériel utilisant la configuration. Vérifiez tous les autres périphériques afin de déterminer si l'un d'entre eux partage une IRQ avec votre carte son (**Remarque :** IRQ Holder pour PCI Steering n'est pas un périphérique et n'occasionne donc pas de conflits). Si votre carte son partage une IRQ avec un autre périphérique et que cela occasionne des problèmes, consultez [Conflits d'IRQ](#).

## Vérification des paramètres de requête d'interruption sous Windows 2000 et Windows XP

Si votre ordinateur fonctionne sous Windows 2000, procédez comme suit :

1. Faites un clic droit sur l'icône Poste de travail sur votre bureau et sélectionnez Propriétés dans le menu contextuel qui s'affiche.

La boîte de dialogue Propriétés système s'affiche.

2. Cliquez sur l'onglet Matériel.
3. Dans la section Matériel, cliquez sur le bouton Gestionnaire de périphériques.

La boîte de dialogue Gestionnaire de périphériques s'affiche.

4. Dans la boîte de dialogue Gestionnaire de périphériques, cliquez sur le bouton Affichage et choisissez Ressources par type.
5. Développez la ligne Requête d'interruption (IRQ).

Les paramètres IRQ apparaissent.

Recherchez votre carte son dans la colonne Matériel utilisant la configuration. Vérifiez tous les autres périphériques afin de déterminer si l'un d'entre eux partage une IRQ avec votre carte son (**Remarque :** IRQ Holder pour PCI Steering n'est pas un périphérique et n'occasionne donc pas de conflits). Si votre carte son partage une IRQ avec un autre périphérique et que cela occasionne des problèmes, consultez [Conflits d'IRQ](#).

## Conflits d'IRQ

Les cartes mères les plus récentes utilisent souvent ce qu'on appelle l'ACPI (Advanced Configuration and Power Interface) qui gère les paramètres IRQ en supplantant si nécessaire les paramètres IRQ de la carte mère. L'ACPI, comme le Plug-and-Play, peut parfois entraîner un partage d'IRQ et aboutir à des problèmes de carte son.

Vérification de l'ACPI de votre système :

1. Consultez vos paramètres IRQ. Si vous ne savez pas comment vous y prendre, consultez [Vérification des paramètres de requête d'interruption sous Windows 98 et Windows Me](#) ou [Vérification des paramètres de requête d'interruption sous Windows 2000 et Windows XP](#).
2. Recherchez l'entrée « ACPI ».

## Résolution des conflits d'IRQ dans un système autre que ACPI

La manière la plus facile de résoudre un conflit est souvent de démonter le périphérique qui entre en conflit avec votre carte son. Ceci n'est pas toujours possible, mais si vous possédez un modem, une carte réseau ou un autre périphérique que vous n'utilisez pas, démontez-le et supprimez ses pilotes afin de libérer une IRQ pour votre carte son.

Parfois, il vous suffit de déplacer physiquement votre carte son ou certains périphériques matériels dans une autre fente PCI/ISA pour en modifier les paramètres IRQ. Pour ce faire, désinstallez le matériel que vous désirez déplacer, ainsi que son pilote, placez les périphériques dans leurs nouvelles fentes, puis réinstallez leurs pilotes. Une fois que vous avez terminé, vérifiez à nouveau les paramètres IRQ.

Si le problème n'a pas été résolu alors que vous avez déplacé ou retiré un ou plusieurs périphériques, peut-être pourrez-vous modifier vos paramètres IRQ en utilisant le BIOS du système. Pour savoir si le BIOS vous permet d'apporter des changements à vos paramètres IRQ, consultez la documentation de votre carte mère.

## Résolution des conflits d'IRQ dans un système ACPI

En cas de conflit d'IRQ dans un système ACPI, il est conseillé de désactiver l'ACPI. Cela varie selon votre système d'exploitation, votre BIOS et votre carte mère. Consultez la documentation du fabricant de votre PC ou votre support technique pour obtenir des instructions sur les moyens de procéder.

## Cakewalk et périphériques audio

Les conseils suivants vous aideront à tirer le meilleur parti de votre carte son et de votre logiciel Cakewalk :

- **Utilisez l'analyseur Wave de Cakewalk chaque fois que vous installez une nouvelle carte son**--l'Analyseur Wave trouve les paramètres adaptés à votre carte son.
- **Lisez la documentation qui accompagne votre carte son**--Vous gagnerez peut-être beaucoup de temps en vous informant sur votre matériel avant de l'utiliser. De nombreuses cartes son disposent de leur propre panneau de configuration et vous permettent ainsi de personnaliser les paramètres de votre carte.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Audio](#)

[MIDI](#)

[Périphériques audio \(cartes son\) et pilotes](#)

[Lecture audio dans Cakewalk](#)

[Pistes](#)

[Clips](#)

[Lecture piste par piste](#)

[Connecter un instrument, une chaîne stéréo ou un microphone à votre carte son](#)

[Choisir les entrées](#)

[Enregistrement audio](#)

<http://www.cakewalk.com>  
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)  
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Descriptif des menus

---

Utiliser les onglets Table des matières ou Recherche pour trouver le sujet de la commande de menu désiré.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichier-Nouveau

---

La commande **Fichier-Nouveau** ouvre la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Nouveau fichier de projet](#) dans laquelle vous pourrez choisir un modèle de nouveau fichier. Pour plus de détails, consultez la rubrique [Boîte de dialogue Nouveau fichier de projet](#).

Consultez également :

[Créer un nouveau fichier de projet](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichier-Ouvrir

---

La commande **Fichier-Ouvrir** ouvre la boîte de dialogue Ouvrir. Utilisez la boîte de dialogue Ouvrir pour ouvrir un projet existant. Pour plus de détails, consultez la rubrique [Boîte de dialogue Ouvrir](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichier-Fermer

---

La commande **Fichier-Fermer**

permet de fermer le projet en cours. Si plusieurs projets sont ouverts, seul le projet actif est fermé.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichier-Enregistrer

---

La commande **Fichier-Enregistrer**

permet d'enregistrer le projet en cours. Si plusieurs projets sont ouverts, seul le projet actif est enregistré.

Pour plus de détails, consultez [Enregistrement de votre travail](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Fichier-Enregistrer sous

---

## La commande **File-Enregistrer sous**

ouvre la boîte de dialogue Enregistrer dans laquelle vous pouvez enregistrer un projet sous un nouveau nom, dans le répertoire et le format spécifiés. Les formats disponibles sont les suivants :

- Normal -- Connu aussi comme un fichier de projet (extension .cwp)
- Bundle -- Contient toutes les données audio et MIDI (extension .cwb)
- Modèle -- Enregistre les paramètres du projet pour vous permettre de les réutiliser dans de nouveaux projets (extension .cwt)
- Format 0 MIDI -- Fichier MIDI standard avec tous les canaux fusionnés sur une seule piste.
- Format 1 MIDI -- Fichier MIDI standard avec chaque canal sur une piste séparée.
- Format 0 MIDI Riff -- Fichier MIDI Riff de format 0.
- Format 1 MIDI Riff -- Fichier MIDI Riff de format 1.

Consultez également :

[Enregistrement de votre travail](#)

[Identifier vos projets](#)

[Afficher et modifier les informations sur le projet](#)

[Statistiques du fichier](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichier-Info

---

La commande **Fichier-Info** ouvre la boîte de dialogue Infos fichier dans laquelle vous pouvez entrer diverses informations sur votre projet, y compris l'auteur, le titre et le copyright. Pour plus de détails, consultez [Boîte de dialogue Informations sur le fichier](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichier-Fichiers Projet Audio

---

La commande **Fichier-Fichiers audio projet** ouvre la boîte de dialogue Fichiers du projet. Pour plus de détails, consultez la rubrique [Boîte de dialogue Fichiers du projet](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichier-Importer-Audio

---

La commande **Fichier-Importer-Audio** vous permet d'importer sur une piste quelconque (ou une paire de pistes pour la stéréo) d'un projet, des données [audio numérique](#) stockées en format Wave.

Sélectionnez **Fichier-Importer-Audio**

pour importer des fichiers audio numériques enregistrés dans les formats suivants :

- Wave (extension .wav)
- MPEG (extensions .mpeg, .mpg, .mp2 et .mp3)
- Fichiers Windows Media (extension .wma)
- Apple AIFF (extensions .aif et .aiff)
- Format MS Streaming (extension .asf)
- Fichiers Audio (extensions .au et .snd)

La fréquence d'échantillonnage d'un projet est la fréquence d'échantillonnage par défaut. Si la fréquence d'échantillonnage du fichier Wave importé ne correspond pas à celle du projet, elle est convertie à la fréquence d'échantillonnage fixée pour le projet courant.

Consultez :

[Importer un fichier audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichier-Importer-Fichier vidéo

---

La commande deSONAR **Fichier-Importer-Fichier vidéo**

vous permet d'inclure un clip vidéo AVI, MPEG ou QuickTime dans votre projet. La vidéo est reproduite en temps réel pendant la lecture du projet. La vue Vidéo présente l'heure actuelle (comme dans le Compteur à gros chiffres) et la vidéo elle-même. L'affichage de la vue Vidéo est synchronisé avec la position de lecture, ce qui permet de choisir un point quelconque de la vidéo. Par exemple, pour faciliter la synchro de la musique et des sons numériques avec la vidéo.

Consultez :

[Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichier-Importer-MIDI

---

La commande **Fichier-Importer-MIDI**

ouvre la boîte de dialogue Importer MIDI. Vous devez avoir sélectionné une piste MIDI avant de pouvoir utiliser cette commande. La boîte de dialogue vous permet d'importer des fichiers MIDI et des patterns Project5.

Pour plus de détails, consultez [Exportation et importation de clips Groove MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichier-Exporter-Audio

---

La commande **Fichier-Exporter-Audio**

vous permet d'enregistrer et d'exporter vos projets sous forme de fichiers MP3 et autres types de formats.

Pour plus de détails sur la commande **Fichier-Exporter-Audio**, consultez [Préparation des données audio à la distribution](#)

Consultez également :

[Routage et mixage des signaux audio numériques](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# File-Exporter-Vidéo

---

La commande **Fichier-Exporter-Vidéo**

permet de combiner les données audio et vidéo (éventuelles) d'un projet SONAR en un fichier .avi, Windows Media Video ou QuickTime. Les données audio du projet sont alors automatiquement mixées et enregistrées avec la vidéo dans un nouveau fichier.

Pour plus de détails sur les fichiers vidéo, consultez les rubriques [Lecture, importation et exportation de vidéo](#) et [Préparation des données audio à la distribution](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Fichier-Exporter-Clip Groove MIDI

---

La commande **Fichier-Exporter-Clip GrooveMIDI**

ouvre la boîte de dialogue Exporter Clip Groove MIDI. Vous devez avoir sélectionné un clip Groove MIDI avant de pouvoir utiliser cette commande.

Pour plus de détails, consultez [Exportation et importation de clips Groove MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichier-Exporter-OMF

---

La commande SONAR **Fichier-Exporter-OMF**  
ouvre la boîte de dialogue Exporter OMF.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichier-Exporter-Preset de piste

---

Cette commande ouvre la boîte de dialogue Exportation de presets de piste. Elle vous permet de conserver comme modèle les paramètres actuellement sélectionnés pour une piste. Pour plus de détails sur les presets de piste, consultez [Modèles de pistes](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichier-Imprimer

---

La commande **Fichier-Imprimer** ouvre la boîte de dialogue standard [Boîte de dialogue Impression](#) de votre ordinateur.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichier-Aperçu avant Impression

---

La commande **Fichier-Aperçu avant impression**

ouvre la fenêtre d'impression de SONAR qui permet de voir votre document avant de l'imprimer.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichier-Configuration de l'imprimante

---

La commande **Fichier-Configuration de l'imprimante**

ouvre la boîte de dialogue standard qui permet de configurer l'imprimante de votre système.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichier--Envoyer

---

La commande **Fichier-Envoyer**

crée un message électronique vide avec le projet en cours attaché pour être envoyé.

**Remarque** : Si vous envoyez un fichier de projet (extension .cwp) qui contient des données audio, celles-ci ne sont pas incluses. Si vous voulez envoyer un projet contenant à la fois des données MIDI et audio, choisissez le format Bundle (extension .cwb). Pour plus de détails, consultez [Enregistrement de votre travail](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fichier-Fichiers récents

---

La liste des fichiers récents au bas du menu Fichier vous permet de choisir tout fichier ouvert récemment. Il suffit de sélectionner un fichier dans la liste pour l'ouvrir immédiatement.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Fichier-Quitter

---

La commande **Fichier-Quitter**

ferme l'application SONAR. Si vous avez fait des modifications depuis le dernier enregistrement de l'un quelconques des projets ouverts, SONAR vous rappelle de les enregistrer avant de quitter.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Annuler

---

La commande **Edition-Annuler** vous permet d'annuler la dernière action. En faisant **Annuler** plusieurs fois de suite, vous pouvez revenir aux états antérieurs successifs de votre projet. Pour rétablir l'action annulée, consultez [Edition-Rétablir](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Rétablir

---

La commande **Edition-Rétablir** vous permet d'annuler la commande **Annuler** précédente.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Historique

---

La commande **Edition-Historique** ouvre la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Historique des annulations](#)

qui affiche un historique des annulations. Vous pouvez décider du nombre de modifications que vous souhaitez voir conservées dans l'historique en changeant le nombre qui figure dans le champ Nombre maxi de niveaux d'annulation. La valeur par défaut est de 128.

Consultez :

[Annuler, Rétablir et Historique des annulations](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Sélectionner-Tout

---

La commande **Edition-Sélectionner-Tout**

vous permet de sélectionner tous les éléments figurant dans toutes les vues ouvertes. Toute action ultérieure portera donc sur tous les objets sélectionnés.

Consultez :

[Edition de contrôleurs](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Sélectionner-Aucun

---

La commande **Edition-Sélectionner-Aucun**

annule toutes les sélections actuelles et, par conséquent, rien n'est sélectionné.

Consultez :

[Edition de contrôleurs](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Sélectionner-Sélection par filtre

---

La commande **Edition-Sélectionner-Sélection par filtre**

modifie les sélections en ne conservant que les événements qui correspondent à certains critères spécifiés.

Pour plus de détails, consultez [Recherche d'événements](#)

.

Consultez également :

[Edition de contrôleurs](#)

[Boîte de dialogue Filtre d'événements - Sélectionner certains/Rechercher/Remplacer](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Sélectionner-Sélection temporelle

---

La commande **Edition-Sélectionner-Sélection temporelle**

vous permet de spécifier les positions temporelles pour et entre lesquelles SONAR sélectionne les événements.

Pour sélectionner des clips partiels par position temporelle, consultez [Sélectionner des portions de clips par plages temporelles et par pistes](#)

.

Consultez également :

[Boîte de dialogue Sélection temporelle](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Edition-Sélectionner-De = Position de lecture

---

La commande **Edition-Sélectionner-De = Position de lecture** vous permet de spécifier une sélection commençant à la [Position de lecture](#)

Les positions « De » et « À » que vous avez choisies s'affichent dans les champs correspondants de la barre d'outils Sélection. Si vous sélectionnez une mesure entière, la position « À » sera le début de la mesure suivante.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Sélectionner-À = Position de lecture

---

La commande **Edition-Sélectionner-À = position de lecture**

vous permet de spécifier la position de lecture comme la position par le biais de laquelle se joue une sélection.

Les positions « De » et « À » que vous avez choisies s'affichent dans les champs correspondants de la barre d'outils Sélection. Si vous sélectionnez une mesure entière, la position « À » sera le début de la mesure suivante.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Sélectionner-De = Début

---

La commande **Edition-Sélectionner-Du début jusqu'à la position de lecture** vous permet de spécifier le départ d'un morceau comme la position à partir de laquelle commence une sélection.

Les positions « De » et « À » que vous avez choisies s'affichent dans les champs correspondants de la barre d'outils Sélection. Si vous sélectionnez une mesure entière, la position « À » sera le début de la mesure suivante.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Sélectionner-À = Fin

---

La commande **Edition-Sélectionner-À = Fin**

vous permet de spécifier la fin d'un morceau comme fin de la sélection.

Les positions « De » et « À » que vous avez choisies s'affichent dans les champs correspondants de la barre d'outils Sélection. Si vous sélectionnez une mesure entière, la position « À » sera le début de la mesure suivante.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Sélectionner-Sélectionner enveloppes de piste avec clips sélectionnés

---

Cliquez sur la flèche de déroulement à droite du bouton de sélection de la barre d'outils de la vue Pistes pour faire apparaître le menu de sélection des enveloppes de piste. Lorsque vous activez cette fonction, l'option de menu est cochée. Ainsi, si vous sélectionnez un clip dans le panneau des clips, toute enveloppe associée à la piste est également sélectionnée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Couper

---

La commande **Edition-Couper** permet d'extraire un objet sélectionné du projet et de le charger dans le presse-papier. Vous pouvez spécifier le type d'objet à couper dans la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Couper](#)

.  
Vous pouvez ensuite coller ailleurs le contenu du presse-papiers.  
Consultez [Edition--Coller](#)

.  
Consultez également :  
[Déplacement et copie des clips](#)  
[Suppression de pistes](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)  
<http://www.cakewalk.com>  
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)  
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Copier

---

La commande **Edition-Copier** permet de copier dans le presse-papier tout objet sélectionné. Vous pouvez spécifier le type d'objet à copier dans la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Copier](#)

Vous pouvez ensuite coller ailleurs le contenu du presse-papiers. Consultez [Edition--Coller](#)

Pour retirer des objets au lieu de les copier, consultez [Edition-Couper](#)

Pour faire des copies de clips liés, consultez [Division et combinaison de clips](#)

Consultez également :

[Déplacement et copie des clips](#)

[Travailler sur des portions de clips](#)

[Importer des fichiers MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition--Coller

---

La commande **Edition-Coller** vous permet d'appliquer le contenu du presse-papier n'importe où dans votre projet. Vous pouvez spécifier le type d'objet à coller, l'endroit où le coller ainsi que la méthode à utiliser dans la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Coller](#)

Pour charger des données dans le presse-papier, consultez [Edition-Couper](#) ou [Edition-Copier](#)

Consultez également :

[Déplacement et copie des clips](#)

[Importer des données à partir d'un autre projet SONAR](#)

[Importer des fichiers MIDI](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Edition-Supprimer

---

La commande **Edition-Supprimer** retire des objets sélectionnés du projet. Ils ne sont pas chargés dans le presse-papiers, et ils ne peuvent donc pas être collés plus tard. Vous pouvez spécifier le type d'objet à supprimer dans la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Supprimer](#)

.

Pour plus de détails, consultez [Supprimer des clips](#)

.

Consultez également :

[Déplacement et copie des clips](#)

[Travailler sur des portions de clips](#)

[Supprimer des mesures/temps d'une ou plusieurs pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Convertir en clips

---

La commande **Edition-Convertir en clips**

permet de combiner plusieurs clips audio sélectionnés en un seul clip.

**Remarque** : Comme tous les autres clips, les clips édités élastiquement peuvent être combinés avec d'autres par la commande **Convertir en clips**

. Lorsqu'un clip édité élastiquement est combiné à un autre, les événements audio ou MIDI rendus invisibles par rognage sont écrasés.

Pour plus de détails, consultez les rubriques [Division et combinaison de clips](#) et [Convertir en clips](#)

Consultez également :

[Division et combinaison de clips](#)

[Division et combinaison de clips](#)

[Convertir en clips](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Convertir sur piste(s)

---

La commande **Edition-Convertir sur pistes**

permet de combiner deux ou plusieurs pistes audio en un sous-mixage stéréo.

Pour plus de détails sur la commande **Edition-Convertir sur pistes**, consultez [Routage et mixage des signaux audio numériques](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Bouclage de clip Groove

---

## La commande **Edition-Bouclage de clip**

active les fonctions de bouclage d'un clip audio sélectionné. Quand ces fonctions sont activées, vous pouvez faire des copies illimitées du clip en tirant son début ou sa fin respectivement vers la gauche ou vers la droite . Pour indiquer que le bouclage de clip est activé, les coins de l'image du clip sont biseautés au lieu d'être à angle droit. La même commande permet de désactiver les fonctions de bouclage de clip. Pour plus de détails, consultez [Utilisation des boucles](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Créer clip V-Vocal

---

Cette commande crée un clip V-Vocal par dessus les données audio sélectionnées.

Pour plus de détails sur les clips V-Vocal, consultez [Clips V-Vocal](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Muter/démuter des clips

---

Cette commande active ou désactive le mute sur tous les clips sélectionnés.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Isoler le(s) clips(s) dans la couche

---

La commande **Edition-Isoler clip(s) se chevauchant** lit en solo les clips sélectionnés sur toutes les pistes contenant des superpositions (commande **Piste-Afficher couches** ). Le fait d'isoler (lecture en solo) mute tout clip de la piste qui chevauche les clips en solo, sans affecter les clips des autres pistes. Pour désactiver la lecture en solo, réactivez les clips mutés à l'aide de l'outil de Mute.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Diviser

---

La commande **Edition-Diviser** ouvre la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Diviser les clips](#), à partir de laquelle vous pourrez diviser un clip sélectionné en clips plus petits. La commande, qui est également accessible par un clic droit dans le panneau des clips, est grisée si aucun clip n'est sélectionné.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Edition-Appliquer raccourcissement

---

La commande **Edition-Appliquer raccourcissement**

supprime définitivement les données du clip sélectionné qui ont été cachées par une édition élastique.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Edition-Convertir MIDI en courbes

---

La commande **Edition-Convertir MIDI en courbes** ouvre la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Convertir les données MIDI en courbes](#). Cette commande permet de convertir une enveloppe de contrôleur créée dans la vue Piano Roll en une enveloppe ou *courbe* de la vue Pistes.

## Remarque

: Si deux clips se chevauchent, la commande convertit les enveloppes de contrôleurs des deux clips, sur les parties des clips qui sont dans la plage temporelle sélectionnée.

Pour des instructions étape par étape, consultez [Convertir des enveloppes MIDI en courbes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Audio-Supprimer silence

---

La commande **Traitements-Audio-Supprimer silence**

permet de détecter les sections audio dont le volume est inférieur à un seuil sonore donné et de les remplacer par un silence absolu.

Consultez également :

[Suppression des silences](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Audio-Gain

---

La commande **Traitements-Audio-Gain**

permet d'ajuster indépendamment le niveau des canaux stéréo, d'échanger des canaux, d'inverser la phase d'un canal ou des deux, et d'imposer des valeurs quelconques de gain ou d'atténuation.

Pour plus de détails, consultez la rubrique [Utilisation des commandes Normaliser et Gain](#)

Consultez également :

[Traitement audio de base](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Audio-Normaliser

---

La commande **Traitements-Audio-Normaliser**

permet de renforcer le volume des clips ou des pistes sélectionnés au plus haut niveau possible avant l'écrtage.

Pour plus de détails, consultez [Normaliser des données audio](#)

Consultez également :

[Traitement audio de base](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements--Audio-Supprimer DC Offset

---

La commande **Traitements-Audio-Supprimer DC Offset**

permet d'éliminer les effets indésirables causés par les décalages du niveau continu dans les fichiers audio.

Pour plus de détails, consultez [Suppression DC Offset](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements--Audio-Fondu/Enveloppe

---

La commande **Traitements-Audio-Fondu/Enveloppe** permet de spécifier avec précision la courbe d'un fondu d'une sélection, d'un clip ou d'une piste. Vous pouvez spécifier l'une des courbes affichées dans la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Fondu/Enveloppe](#)

:

- Fondu d'entrée lent
- Fondu de sortie lent
- Fondu d'entrée rapide
- Fondu de sortie rapide
- Fondu d'entrée linéaire
- Fondu de sortie linéaire

Vous pouvez également manipuler n'importe quelle courbe dans la boîte de dialogue pour lui donner la forme désirée.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Audio-Crossfade

---

La commande **Traitements-Audio-Crossfade** vous permet de spécifier avec précision la forme d'un [crossfade](#) pour deux clips audio qui se chevauchent. Vous pouvez spécifier l'une des courbes affichées dans la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Crossfade](#)

:

- Crossfade lent
- Crossfade rapide
- Crossfade linéaire

Vous pouvez également manipuler n'importe quelle courbe dans la boîte de dialogue pour lui donner la forme désirée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Traitements-Audio-Inverser

---

La commande **Traitements-Audio-Inverser**

inverse les données audio et les lit à l'envers. Cette fonction crée des sons inhabituels et peut servir à produire des effets spéciaux.

Consultez également :

[Inverser les données audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Appliquer effets audio

---

La commande **Traitements-Appliquer effets audio**

(grisée si vous n'êtes pas en train d'utiliser des effets audio) ouvre la boîte de dialogue Appliquer effets audio. L'application d'un effet audio modifie de manière permanente les données audio pour donner un son semblable à celui d'un système de traitement d'effets en temps réel. L'application d'un effet à l'avance permet de conserver la puissance de votre CPU pour les traitements qui doivent être véritablement effectués en temps réel.

Cliquez sur OK dans cette boîte de dialogue pour appliquer les effets d'insert des pistes, mais pas ceux des bus. En cochant la case **Supprimer les effets d'insert de pistes**

, vous pouvez annuler les effets MIDI en temps réel des inserts de pistes ainsi appliqués, pour éviter que les données audio ne reçoivent une double dose des mêmes effets.

Consultez :

[Appliquer des effets audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Appliquer effets MIDI

---

La commande **Traitements-Appliquer effets MIDI** ouvre la boîte de dialogue Appliquer effets MIDI à partir de laquelle vous pourrez appliquer tout effet MIDI inséré sur une piste à toutes les données **sélectionnées** de cette piste. L'application d'un effet MIDI modifie de manière permanente les données MIDI sélectionnées pour produire un son comparable à celui émanant d'un système de traitement d'effets en temps réel. Vous pouvez laisser la case **Supprimer les effets d'insert de pistes** cochée de façon à annuler les effets MIDI en temps réel des inserts de pistes ainsi appliqués, pour éviter que les données audio ne reçoivent une double dose des mêmes effets.

Consultez :

[Application d'effets MIDI](#)

[Effets MIDI \(plug-in MIDI\)](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Effets audio

---

Les commandes **Traitements-Effets audio-(nom du fournisseur d'effets)** permettent d'afficher les sous-menus de tous les effets audio disponibles.

Consultez également :

[Appliquer des effets audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Appliquer effets MIDI

---

Les commandes **Traitements-Effets MIDI-(nom du fournisseur d'effets)** permettent d'afficher les sous-menus de tous les effets MIDI disponibles.

Consultez :

[Ajouter un arpège](#)

[Analyser des accords](#)

[Ajouter un écho/retard](#)

[Filtrer des événements](#)

[Quantisation](#)

[Utilisation de Session Drummer en temps réel](#)

[Transposition des notes MIDI à l'aide de l'effet MIDI transposition](#)

[Modifier la vitesse à l'aide de l'effet vitesse](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Deglitch

---

La commande **Traitements-Deglitch** ouvre la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Deglitch](#)

Consultez également :

[Utiliser le filtre Deglitch](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Glisser

---

La commande **Traitements-Glisser** ouvre la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Déplacer](#)

. Vous pouvez déplacer par glissement une piste sélectionnée et/ou ses marqueurs d'un nombre déterminé de mesures, de tics, de secondes ou d'images. Les nombres positifs font avancer la piste (vers la droite) et les nombres négatifs la retardent (vers la gauche).

Consultez également :

[Décalage d'événements dans le temps](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Décaler-Gauche 1

---

La commande **Traitements-Décaler-Gauche 1**

déplace un clip sélectionné vers la gauche de l'un des trois incréments définis dans le champ Décalage 1 de l'onglet Décalage de la boîte de dialogue Options Globales. Vous pouvez attribuer un raccourci clavier à cette commande.

Pour plus de détails, consultez [Décaler](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Traitements-Décaler-Droite 1

---

La commande **Traitements-Décaler-Droite 1**

déplace un clip sélectionné vers la droite de l'un des trois incréments définis dans le champ Décalage 1 de l'onglet Décalage de la boîte de dialogue Options Globales. Vous pouvez attribuer un raccourci clavier à cette commande.

Pour plus de détails, consultez [Décaler](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Décaler-Gauche 2

---

La commande **Traitements-Décaler-Gauche 2**

déplace un clip sélectionné vers la gauche de l'un des trois incréments définis dans le champ Déplacement 2 de l'onglet Déplacement de la boîte de dialogue Options Globales. Vous pouvez attribuer un raccourci clavier à cette commande.

Pour plus de détails, consultez [Décaler](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Décaler-Droite 2

---

La commande **Traitements-Décaler-Droite 2**

déplace un clip sélectionné vers la droite de l'un des trois incréments définis dans le champ Décalage 2 de l'onglet Décalage de la boîte de dialogue Options Globales. Vous pouvez attribuer un raccourci clavier à cette commande.

Pour plus de détails, consultez [Décaler](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Décaler-Gauche 3

---

La commande **Traitements-Décaler-Gauche 3**

déplace un clip sélectionné vers la gauche de l'un des trois incréments définis dans le champ Décalage 3 de l'onglet Décalage de la boîte de dialogue Options Globales. Vous pouvez attribuer un raccourci clavier à cette commande.

Pour plus de détails, consultez [Décaler](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Décaler-Droite 3

---

La commande **Traitements-Décaler-Droite 3**

déplace un clip sélectionné vers la droite de l'un des trois incréments définis dans le champ Décalage 3 de l'onglet Décalage de la boîte de dialogue Options Globales. Vous pouvez attribuer un raccourci clavier à cette commande.

Pour plus de détails, consultez [Décaler](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Décaler-Haut

---

La commande **Traitements-Décaler-Haut**

déplace vers le haut le clip sélectionné, d'une piste à la fois dans la vue Pistes, ou la note sélectionnée, d'un incrément de hauteur à la fois, dans la vue Piano Roll.

Pour plus de détails, consultez [Décaler](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Décaler-Bas

---

La commande **Traitements-Décalage-Bas**

déplace vers le bas le clip sélectionné, d'une piste à la fois, dans la vue Pistes, ou la note sélectionnée, d'un incrément de hauteur à la fois, dans la vue Piano Roll.

Pour plus de détails, consultez [Décaler](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Décaler-Incréments

---

Cette commande ouvre l'onglet Décalage de la boîte de dialogue Options globales, dans lequel vous pouvez changer les trois incréments de décalage.

Pour plus de détails, consultez [Décaler](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Traitements-Quantiser

---

La commande **Traitements-Quantiser** ouvre la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Quantiser](#)

Cette commande règle la position de début et la durée des notes sélectionnées de manière à les aligner sur une grille de maille fixe. Dans la boîte de dialogue Quantiser, vous pouvez régler la résolution (maille) de la grille et spécifier les propriétés de piste que la commande pourra modifier.

Pour des instructions étape par étape, consultez :

[Utiliser la commande Quantiser](#)

[Utiliser la commande Quantiser Groove](#)

[Définir un nouveau groove](#)

[Enregistrer un pattern groove](#)

[Copier un groove existant](#)

[Supprimer un groove](#)

[Conseils relatifs à la quantisation groove](#)

Consultez également :

[Ajustement temporel d'un enregistrement](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Quantiser Groove

---

La commande **Traitements-Quantiser Groove** ouvre la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Quantisation groove](#)

Cette commande règle la position de début et la durée des notes sélectionnées à partir d'un morceau de musique utilisé comme modèle. Dans la boîte de dialogue Quantiser, vous pouvez affecter le modèle de groove que vous souhaitez utiliser (extension .grv), régler la résolution de la grille (valeur des notes) et spécifier les propriétés de piste que la commande pourra modifier.

Consultez également :

[Conseils relatifs à la quantisation groove](#)

[Ajustement temporel d'un enregistrement](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Interpoler

---

La commande **Traitements-Interpoler**

offre une grande souplesse dans les manipulations des paramètres de données des événements. Elle fonctionne comme la fonction rechercher et remplacer d'un traitement de texte, mais avec en plus une capacité de transition dans l'échelle temporelle.

Consultez :

[Recherche d'événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Longueur

---

La commande **Traitements-Longueur** permet d'étirer ou de réduire une portion de projet.

## **Traitements-Longueur**

permet d'étirer ou de rétrécir la sélection d'un pourcentage fixe et d'effectuer l'ajustement en modifiant les événements individuels. Par exemple, une valeur de 200 % étire la sélection de deux fois sa durée d'origine, alors qu'une valeur de 50 % la comprime de moitié.

Cette commande offre la possibilité d'étirer les clips audio en même temps que les données MIDI.

Parfois, il est préférable de ne pas ajuster la vitesse des données audio. Les données audio peuvent être étirées ou comprimées d'un facteur maximum de 4 (c.-à-d. qu'elles peuvent être réduites à 25 % ou allongées à 400 % de leur durée d'origine).

Consultez également :

[Étirer et rétrécir des événements](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Exécuter CAL

---

La commande **Traitements-Exécuter CAL**

vous permet d'exécuter les programmes CAL. Cakewalk Application Language (CAL) est un langage de traitement des événements que vous utilisez pour élargir SONAR avec des commandes d'édition personnalisées.

Vous pouvez écrire votre propre programme CAL et aussi utiliser ou modifier des programmes CAL écrits par d'autres. Vous pouvez aussi créer des programmes CAL en enregistrant une série de commandes, de frappes de touche et de manipulations de la souris. SONAR traduit et enregistre ces actions sous la forme de programmes CAL que vous pouvez utiliser tels quels ou modifier. Les fichiers CAL sont enregistrés sur disque avec l'extension .cal.

Consultez également :

[Exécution de programmes CAL](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Rétrograder

---

La commande **Traitements-Rétrograder** inverse l'ordre des événements dans une sélection. Si un ou plusieurs clips sont sélectionnés, l'ordre des événements à l'intérieur de chaque clip est inversé. Si plusieurs clips sont sélectionnés dans la même piste, l'ordre des clips est également inversé. Vous pouvez utiliser cette commande, par exemple, pour prendre une gamme ou une autre longue série de notes et inverser l'ordre dans lequel ces notes sont jouées. La commande **Traitements-Rétrograder** n'inverse pas le contenu des clips audio. Elle change seulement leurs positions de début. Pour inverser les clips audio, vous pouvez utiliser la commande **Traitements-Audio-Inverser**.

Consultez également :

[Inversion des notes d'un clip](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Transposer

---

## La commande **Traitements-Transposer**

vous permet de transposer les événements Note vers le haut ou vers le bas d'un nombre fixe de demi-tons. Pour cela, la commande modifie les numéros de note MIDI des événements Note et change la hauteur des clips audio. Entrez simplement le nombre de demi-tons du champ Valeur de la boîte de dialogue Transposition - un nombre négatif transpose vers le bas et un nombre positif transpose vers le haut.

SONAR peut également effectuer une transposition diatonique, qui déplace toutes les notes vers le haut et le bas de la gamme majeure de la signature rythmique du nombre désigné de tons. Par exemple, si vous spécifiez la valeur de transposition +1 et si la tonalité est C majeur, le C devient un D (un ton complet), un E devient un F, et ainsi de suite. La transposition diatonique vous assure que les notes transposées correspondent à la tonalité d'origine.

À titre d'option, vous pouvez choisir de transposer des clips audio sélectionnés conjointement avec n'importe quel clip MIDI retenu. SONAR effectue la transposition en se basant sur le déplacement de la hauteur. La transposition de l'audio est limitée à une octave dans chaque sens (-12 à +12) et vous ne pouvez pas transposer l'audio si vous utilisez la transposition diatonique.

Consultez également :

[Transposition des notes MIDI à l'aide de l'effet MIDI transposition](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Transition de vitesse

---

## La commande **Traitements-Transition de vitesse**

vous permet de cr  er des crescendos (augmentation progressive de l'intensit   sonore) et des decrescendos sur les instruments qui r  pondent    la vitesse MIDI. La plupart des instruments de ce type appliquent les changements de vitesse aux changements de l'intensit   sonore des notes. De nombreux patches de synth  tiseur alt  rent aussi le timbre du son, des vitesses plus   lev  es produisant des sons plus brillants et plus forts. La vitesse affecte   galement la lecture des clips audio.

Cette commande d  finit une vitesse de d  but et une vitesse de fin pour effectuer la transition sur la dur  e de la s  lection. SONAR recalcule la vitesse de chaque   v  nement pour cr  er une transition lin  aire progressive. Vous pouvez aussi entrer des pourcentages de d  but et de fin de sorte que les vitesses existantes sont recalcul  es par application du pourcentage en question.

La vitesse des notes peut   tre modifi  e dans le panneau Notes de la vue Piano Roll, qui vous permet aussi de dessiner des courbes non lin  aires. Pour plus de d  tails, consultez [Cr  er et   diter des contr  leurs dans la vue Piano Roll](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Traitements-Fondu sur les clips sélectionnés

---

La commande **Traitements-Gestion des fondus**

ouvre la boîte de dialogue Gestion des fondus pour les clips dans laquelle vous pourrez créer ou modifier les fades du ou des clips sélectionnés.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Ajustement temporel

---

## La commande **Traitements-Ajustement temporel**

permet d'étirer ou de réduire la sélection de manière à ce qu'elle se termine à une position spécifique, exprimée en format mesure : temps ; tic (MBT) ou en format heures : minutes : secondes : images (SMPTE). Cette commande donne le choix de modifier soit les événements, soit le tempo sous-jacent. Elle est très pratique lorsque vous voulez ajuster une partie d'un projet à une longueur exacte. Le début de la sélection ne change pas, mais la fin est modifiée pour s'ajuster à l'intervalle voulu.

Les données audio peuvent être étirées ou comprimées d'un facteur maximum de 4 (c.-à-d. qu'elles peuvent être réduites à 25 % ou allongées à 400 % de leur durée d'origine).

Pour plus de détails, consultez [Étirer ou rétrécir pour obtenir une longueur spécifique](#)

·  
[Étirer et rétrécir des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Traitements-Tempo improvisation

---

SONAR vous permet d'enregistrer de la musique à partir d'un contrôleur MIDI sans avoir à respecter un tempo rigoureusement fixe. Cependant, si vous enregistrez sans métronome, le résultat ne coïncidera très probablement pas avec une grille de tempo fixe.

La commande **Traitements-Tempo improvisation**

vous permet de prendre un enregistrement et de créer une grille de tempo (avec limites de mesures et de temps) qui suit ce que vous avez joué. Votre exécution reste inchangée, même si les débuts et les durées des notes sont ajustés pour correspondre à la nouvelle grille de tempo.

Pour utiliser cette commande, vous devez enregistrer une « piste de référence » contenant un seul clip qui correspond à vos pistes d'origine, mais avec une seule note sur chaque limite de temps. Vous devez vous assurer que la piste de référence contient un seul événement par temps, sans temps supplémentaires ou manquants. Le premier temps de la piste de référence doit être à 1:01:000. Vous pouvez utiliser toute commande d'édition pour régler la piste de référence.

Consultez également :

[Adapter un tempo à une improvisation](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Piano Roll

---

Ouvrez la vue Piano Roll en choisissant **Affichage-Piano Roll**

ou en cliquant sur le bouton Piano Roll de la barre d'outils Affichage. La vue Piano Roll présente tous les événements et toutes les notes MIDI d'une ou plusieurs pistes en format grille ressemblant à la bande perforée d'un piano automatique. Les notes sont affichées sous forme de barres horizontales et les notes de percussion sous forme de losanges. L'axe vertical représente la hauteur tonale figurée dans la marge gauche par des touches de piano ou des noms de notes. Le temps est représenté sur l'axe horizontal avec des traits verticaux indiquant les limites des mesures et des temps. La vue Piano Roll vous permet d'ajouter, d'éditer et de supprimer facilement des notes et des données de contrôleurs sur une piste.

Consultez également :

[Vue Piano Roll](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Liste des événements

---

Ouvrez la vue Liste des événements en choisissant **Affichage-Liste des événements** ou en cliquant sur le bouton Liste des événements de la barre d'outils Affichage. La vue Liste des événements affiche les événements sous forme de liste. Vous pouvez insérer, supprimer ou modifier tout type d'événement, y compris les notes, les données de Pitch Bend, la vélocité, les contrôleurs MIDI, les changements de patch, les fichiers wave, les paroles, les chaînes de texte, les commandes MCI, les méta-événements exclusifs au système et bien plus.

Consultez :

[Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Partition

---

Ouvrez la vue Partition en choisissant **Affichage-Partition**

ou en cliquant sur le bouton Partition dans la barre d'outils Affichage. La vue Partition contient le panneau Partition et le manche de guitare. Le panneau Partition affiche les événements Note MIDI en notation musicale et le manche de guitare affiche les notes MIDI comme des marqueurs sur le manche d'une guitare. La vue Partition offre de nombreuses fonctions vous permettant de composer, d'éditer et d'imprimer de la musique.

Pour plus de détails, consultez [La vue Partition](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Construction de boucles

---

Ouvrez la vue Construction de boucles en choisissant **Affichage-Construction de boucles** dans le menu. La vue Construction des boucles vous permet de créer des clips Groove et d'activer le bouclage de clips.

Consultez la rubrique [Vue Construction des boucles](#) pour plus de détails.

Consultez également :

[Utilisation des clips Groove](#)

[Création et édition des clips Groove](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Paroles

---

Ouvrez la vue Paroles en choisissant **Affichage-Paroles** ou en cliquant sur le bouton de la vue Paroles dans la barre d'outils Affichage. La vue Paroles vous permet d'éditer les paroles d'une piste. Vous pouvez l'utiliser pour vous repérer, vous ou votre groupe, au niveau des paroles pendant la lecture et l'enregistrement. Pour de plus amples détails sur la vue Paroles, voir [Vue Paroles](#)

Consultez également :  
[Utilisation des paroles](#)

---

[Cakewalk](#)  
<http://www.cakewalk.com>  
[Cakewalk Support](#)  
<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Affichage-Explorateur de boucles

---

Sélectionnez **Affichage-Explorateur de boucles**  
pour ouvrir l'Explorateur.

Vous pouvez écouter et importer des fichiers à l'aide de l'Explorateur sans quitter votre environnement de travail. Pour plus de détails, consultez [Vue Explorateur de boucles](#)

Consultez également :

[Vue Explorateur de boucles](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Éditeur V-Vocal

---

Sélectionnez **Vues-Éditeur V-Vocal**

pour ouvrir l'interface de V-Vocal .

V-Vocal est un processeur vocal permettant de corriger la hauteur et le timing, et aussi d'ajouter un vibrato.

Consultez également :

[Utilisation du V-Vocal](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Console

---

Pour ouvrir la vue Console, cliquez sur le bouton Console dans la barre d'outils Affichage ou sélectionnez **Affichage-Console**

La vue Console contient toutes les commandes nécessaires au mixage de votre projet. Pour plus de détails sur la vue Console, consultez [Vue Console](#)

Consultez également :  
[Préparation au mixage](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Rack de synthés

---

Utilisez la commande **Affichage-Rack de synthés** pour ouvrir le Rack de synthés. Pour plus de détails, consultez [Vue Rack de synthés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Vidéo

---

Ouvrez la vue Vidéo en choisissant **Affichage-Vidéo** ou en cliquant sur le bouton Vidéo de la barre d'outils Affichage. La vue Vidéo vous permet de charger des fichiers vidéos numérisés et de les lire avec votre projet. Pour plus de détails sur la Console, consultez [Vue Vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Compteur

---

Ouvrez le compteur à gros chiffres en choisissant **Affichage-Compteur** ou en cliquant sur le bouton Compteur de la barre d'outils Affichage. La vue Compteur vous permet de surveiller à distance la [Position de lecture](#) pendant l'enregistrement. Pour plus de détails sur l'affichage du compteur, consultez [Vue Compteur](#).

Consultez également :

[Affichage du compteur grand format](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Marqueurs

---

Ouvrez la vue Marqueurs en choisissant **Affichage-Marqueurs** ou en cliquant sur le bouton Marqueurs de la barre d'outils Affichage. La vue Marqueurs vous permet d'ajouter, de déplacer, de renommer ou de supprimer des [marqueur](#) (repères) identifiant des points particuliers dans votre chanson. Les marqueurs facilitent le déplacement d'un point à un autre. Pour plus de détails sur la vue Marqueurs, consultez [Vue Marqueurs](#)

Consultez [Création et utilisation des marqueurs](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Tempo

---

Ouvrez la vue Tempo en choisissant **Affichage-Tempo** ou en cliquant sur le bouton Tempo de la barre d'outils Affichage. La vue Tempo fournit une représentation graphique du tempo. Vous pouvez utiliser la souris pour dessiner directement des changements de tempo dans le graphique. Pour plus de détails sur la vue Tempo, consultez [Vue Tempo](#)

Consultez [Utilisation de la barre d'outils Tempo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Affichage-Signature rythmique/Tonalité

---

Ouvrez la vue Signature rythmique/Tonalité en choisissant **Affichage-Signature rythmique/Tonalité** ou en cliquant sur le bouton de la vue Signature rythmique/Tonalité dans la barre d'outils Affichage. La vue Signature rythmique/Tonalité vous permet de changer la tonalité et la signature rythmique pour l'ensemble des pistes d'un projet ou d'une partie de projet. Pour plus de détails sur la vue Signature rythmique/Tonalité, consultez [Vue Signature rythmique/Tonalité](#)

Consultez [Vue Signature rythmique/Tonalité](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-SysEx

---

Ouvrez la vue SysEx en utilisant la commande **Affichage-SysEx** ou en cliquant sur le bouton SysEx de la barre d'outils Affichage. L'affichage [SysEx](#) offre 256 [banques](#) pour conserver les messages MIDI exclusifs au système. Pour plus de détails sur la vue SYSEX, consultez [Vue SysEx](#)

Consultez [Utilisation de la vue SysEx](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Navigateur

---

Ouvrez le Navigateur en choisissant **Affichage-Navigateur**

. La vue Navigateur vous donne un aperçu de l'ensemble de votre projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Panoramique Surround

---

Sélectionnez Affichage-Panoramique Surround pour voir le panoramique de Surround. Le panoramique Surround permet de régler individuellement le niveau de chacune de vos sorties. Pour plus de détails, consultez [Réglage des panoramiques surround](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Dispositions d'écran

---

## La commande **Affichage-Dispositions d'écran**

vous permet d'enregistrer et de rappeler des dispositions d'écran. SONAR conserve la disposition d'écran de toutes les vues dans le fichier du projet, au moment où le projet est enregistré. Par défaut, SONAR rétablit la disposition d'écran de toutes les vues à l'ouverture du fichier.

De plus, vous pouvez enregistrer la disposition actuelle sur une liste séparée, la liste des dispositions globales. Après avoir enregistré la disposition dans cette liste, vous pouvez l'appliquer à n'importe quel autre projet ouvert. La liste des dispositions globales peut contenir autant de dispositions que vous le voulez. Les dispositions figurant dans la liste peuvent être mises à jour, renommées et supprimées.

Consultez :

Consultez également :

[Mettre à jour une disposition d'écran](#)

[Charger une disposition d'écran](#)

[Supprimer une disposition d'écran](#)

[Renommer une disposition d'écran](#)

[Définir les options de disposition d'écran](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Barres d'outils

---

La commande **Affichage-Barres d'outils**

vous permet de sélectionner les barres d'outils à afficher, ainsi que leur style d'affichage.

Pour afficher une barre d'outils, cochez la case à côté de son nom.

Pour afficher les barres d'outils avec une apparence en relief similaire à un bouton non enfoncé, assurez-vous que la case Style plat n'est pas cochée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vues-Onglets pour vues ouvertes

---

Cette commande à bascule détermine si les vues autres que Pistes et Console doivent être affichées en mode flottant ou en mode arrimé dans le panneau Bus de la vue Pistes. Chaque vue ouverte en mode arrimé dans le panneau Bus est accessible par un onglet à son nom.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer-Changement de Banque/Patch

---

Utilisez la commande **Insérer-Banque/Patch**  
pour insérer un changement de banque ou de patch.

Consultez :

[Insérer un changement de banque/patch](#)

[Choix du son d'instrument \(banque et patch\)](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Insérer-Changer de signature rythmique/tonalité

---

La commande **Insérer-Changer signature rythmique/tonalité** permet d'insérer un changement de signature rythmique ou de tonalité.

Consultez [Ajouter et éditer des changements de signature rythmique/tonalité](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer-Changement de tempo

---

La commande **Insérer-Changement de tempo** ouvre la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Tempo](#)

.

Pour plus de détails, consultez [Changement de tempo](#)

.

Consultez :

[Insérer un changement de tempo](#)

.

Consultez également :

[Changement de tempo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer-Position/Mesures

---

Utilisez la commande **Insérer-Position/Mesures**

pour insérer des mesures vides à un point précis.

Consultez [Insertion de temps ou de mesures dans un projet](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer-Marqueur

---

Utilisez la commande **Insérer-Marqueur** pour insérer un marqueur à un point précis.  
Consultez [Ajouter un marqueur](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer-Série de contrôleurs

---

Sélectionnez la commande **Insérer-Série de contrôleurs** dans le menu pour ouvrir la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Insérer une série de contrôleurs](#)

Cette commande permet de modifier progressivement les valeurs d'événements de contrôleurs sur une période donnée.

Consultez [Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer-Piste audio

---

La commande **Insérer-Piste audio**

, que vous pouvez aussi trouver en faisant un clic droit sur une barre titre de piste dans la vue Pistes, permet d'insérer une piste audio au-dessus de la piste sur laquelle vous faites un clic droit.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer- Poste MIDI

---

La commande **Insérer-Piste MIDI**

, à laquelle vous pouvez également accéder par un clic droit sur une barre de titre piste dans la vue Pistes, permet d'insérer une piste MIDI au-dessus de la piste sur laquelle vous avez fait le clic droit.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer-Pistes multiples

---

La commande **Insérer-Pistes multiples**

vous permet d'ajouter plusieurs pistes audio ou MIDI et de définir certaines de leurs propriétés.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Insérer-Dossier de piste

---

La commande **Insérer-Dossier de piste**

, à laquelle vous pouvez également accéder par un clic droit sur une barre de titre de piste dans la vue Pistes, permet d'insérer un dossier de piste au-dessus de la piste sur laquelle vous avez fait le clic droit. Pour plus de détails, consultez [Dossiers de pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer à partir d'un modèle de piste-Plus de modèles de piste

---

La commande Insérer à partir d'un modèle de piste-Plus de modèles de piste ouvre la boîte de dialogue Importer modèles de piste. Pour plus de détails sur les modèles de piste, consultez [Error! Reference source not found.](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer à partir du & modèle de piste-Importer filtre

---

La commande Insérer à partir d'un modèle de piste-Importer filtre ouvre la boîte de dialogue Options importer modèles de piste. Pour plus de détails sur les modèles de piste, consultez [Error! Reference source not found.](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer-Bus stéréo

---

La commande **Insérer-Bus stéréo**

, qui est également accessible par un clic droit sur une zone vide du panneau des bus de la vue Pistes ou de la vue Console, insère un bus stéréo dans l'espace vide du panneau des bus.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer-Bus Surround

---

La commande **Insérer-Bus Surround**

, également accessible par un clic droit sur une zone vide du panneau des bus de la vue Pistes ou Console, insère un bus Surround à l'endroit du clic dans le panneau des bus.

Pour plus de détails, consultez [Bus surround](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer-Série de tempos

---

La commande **Insérer-Série de tempos** vous permet de changer progressivement le [tempo](#) sur une durée de temps précise par une série de changements de tempos.

Consultez [Insérer une série de tempos](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer-Synthé virtuel

---

La commande **Insérer-Synthé virtuel**

permet d'accéder au sous-menu de tous les synthétiseurs virtuels installés. Cliquez sur le nom de l'un des synthétiseurs pour afficher la boîte de dialogue Insertion options synthé ou insérer un synthétiseur virtuel dans votre projet si vous avez désélectionné l'option Poser la question à chaque fois de la boîte de dialogue.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer-Périphérique Rewire

---

La commande **Insérer-Périphérique Rewire**

permet d'afficher un sous-menu de tous les synthétiseurs logiciels Rewire installés. Cliquez sur le nom de l'un des synthétiseurs pour afficher la boîte de dialogue Entrer options synthé ou insérer un synthétiseur logiciel dans votre projet si vous avez désélectionné l'option Poser la question chaque fois de la boîte de dialogue.

Consultez [Instruments ReWire](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Transport-Lecture

---

La commande **Transport-Lecture**

permet de lancer la lecture.

Consultez [Contrôle de la lecture](#)

.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transport-Écoute sélective

---

Sélectionnez **Transport-Écoute sélective**

pour lire uniquement certains clips ou certaines plages temporelles sélectionnés.

Pour utiliser cette commande, enfoncez la touche Maj avant d'appuyer sur la barre d'espacement. Seules les données sélectionnées seront lues.

Si vous voulez inverser la sélection et lire uniquement les données non sélectionnées, enfoncez simultanément les touches Ctrl et Maj, avant d'appuyer sur la barre d'espacement.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transport-Enregistrement

---

La commande **Transport-Enregistrement**

permet de lancer l'enregistrement musical.

Consultez également :

[Préparer l'enregistrement](#)

[Enregistrement de musique à partir d'un instrument MIDI](#)

[Enregistrement de données audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transport-Enregistrer l'automation

---

La commande **Transport-Automation**

demande à SONAR de commencer l'enregistrement des mouvements de toutes les commandes armées.

Pour plus de détails, consultez [Automation](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transport-Retour rapide

---

La commande **Transport-Retour rapide**  
vous permet de revenir au début du projet.  
Consultez [Contrôle de la lecture](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transport-Stop

---

La commande **Transport-Stop**  
sert à arrêter la lecture ou l'enregistrement.  
Consultez [Contrôle de la lecture](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transport-Stop audio / Transport-Marche audio

---

La commande **Transport-Stop audio** permet d'arrêter le moteur audio de SONAR, ce qui désactive temporairement le monitoring des signaux d'entrée. Une fois que vous avez utilisé la commande, elle se transforme en commande **Transport-Marche audio**

.  
Pour plus de détails, consultez [Monitoring d'entrée](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transport-Réinitialisation

---

La commande **Transport-Réinitialisation**

permet d'interrompre la lecture de toutes les notes MIDI et d'effacer les notes bloquées.

Consultez [Gestion des notes bloquées](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Transport-Enregistrement pas à pas

---

La commande **Transport-Enregistrement pas à pas**

ouvre la boîte de dialogue Enregistrement pas à pas. L'enregistrement pas à pas vous permet de spécifier le degré et la durée de la note pour pouvoir enregistrer des morceaux difficiles à jouer enchaînés.

Consultez [Enregistrement pas à pas](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transport-Activer enregistrement pas à pas

---

La commande **Transport-Activer enregistrement pas à pas**

ouvre et ferme la boîte de dialogue Enregistrement pas à pas pour vous permettre d'utiliser les raccourcis clavier comme commandes d'enregistrement continu.

Consultez [Enregistrement pas à pas](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transport-Lecture en boucle et répétition auto

---

La commande **Transport-Lecture en boucle et répétition auto** vous permet de spécifier les positions de début et de fin de boucle et d'indiquer si la boucle doit être automatiquement répétée.

Consultez [Bouclage](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transport-Options d'enregistrement

---

La commande **Transport-Options d'enregistrement** spécifie la manière dont SONAR enregistre les [clips](#) sur des pistes contenant déjà d'autres clips. Cette commande permet également de spécifier si vous voulez effectuer des enregistrements en [prise](#) s séquentielles ou en prises superposées sur une même piste.

## Remarque

: SONAR enregistre les options d'enregistrement que vous choisissez avec chaque projet, vous pouvez donc assigner un mode d'enregistrement différent à chacun de vos projets.

Consultez [Sélectionner un mode d'enregistrement](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transport-Rejeter la prise en boucle

---

La commande **Transport-Rejeter la prise en boucle** permet d'effacer la [prise](#) la plus récente lors de l'enregistrement en boucle.

## Remarque

: Cette commande n'est applicable qu'à l'enregistrement MIDI.

[Utiliser l'enregistrement en boucle](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transport-Actualiser la cache patch

---

La commande **Transport-Actualiser la cache patch** n'est activée que si vous travaillez avec une ou plusieurs cartes son exigeant le « patch caching ». Après avoir modifié votre morceau en ajoutant, en modifiant ou en supprimant des événements de changement de patch, il se peut que vous ayez à utiliser la commande **Transport-Actualiser la cache patch** pour forcer la carte son à charger les sons nécessaires à partir du disque.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transport-Facteur tempo 1

---

La commande **Transport-Facteur tempo 1**

vous permet de changer la vitesse de lecture.

Consultez [Utilisation de la barre d'outils Tempo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transport-Facteur tempo 2

---

La commande **Transport-Facteur tempo 2**

vous permet de changer la vitesse de lecture.

Consultez [Utilisation de la barre d'outils Tempo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Transport-Facteur tempo 3

---

La commande **Transport-Facteur tempo 3**

vous permet de changer la vitesse de lecture.

Consultez [Utilisation de la barre d'outils Tempo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Transport-Calculer timecode à la position de lecture

---

La commande **Transport-Calculer timecode à la position de lecture**

ouvre la boîte de dialogue Calculer timecode à la position de lecture dans laquelle vous pouvez amener la position SMPTE à 00:00:00:00, qui est la position de lecture. Si vous spécifiez une valeur dans le champ, la position SMPTE est prise comme position de lecture.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aller à-Position

---

La commande **Aller à-Point**

définit une nouvelle position de lecture.

Consultez [Modifier la position de lecture](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aller à-Début de sélection

---

La commande **Aller à-Début de la sélection**  
fixe la position de lecture au début de la sélection.  
Consultez [Utilisation de la position de lecture](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)  
<http://www.cakewalk.com>  
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)  
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aller à-Fin de la sélection

---

La commande **Aller à-Fin de la sélection**

fixe la position de lecture à la fin de la sélection.

Consultez [Utilisation de la position de lecture](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aller à-Début de projet

---

La commande **Aller à-Début de projet**  
fixe la position de lecture au début du projet.  
Consultez [Utilisation de la position de lecture](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aller à-Fin de projet

---

La commande **Aller à-Fin de projet**

fixe la position de lecture à la fin du projet.

Consultez [Utilisation de la position de lecture](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aller à-Mesure précédente

---

La commande **Aller à-Mesure précédente**

fixe la position de lecture au début de la mesure précédente.

Consultez [Utilisation de la position de lecture](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Aller à-Mesure suivante

---

La commande **Aller à-Mesure suivante**  
fixe la position de lecture au début de la mesure suivante.  
Consultez [Utilisation de la position de lecture](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aller à-Marqueur précédent

---

La commande **Aller à-Marqueur précédent**

fixe la position de lecture au marqueur précédent.

Consultez [Utilisation de la position de lecture](#) et [Création et utilisation des marqueurs](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aller à-Marqueur suivant

---

La commande **Aller à-Marqueur suivant**

fixe la position de lecture au marqueur suivant.

Consultez [Utilisation de la position de lecture](#) et [Création et utilisation des marqueurs](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aller à-Recherche

---

La commande **Aller à-Recherche** permet de trouver l'[événement](#) suivant (à partir de la position de lecture) qui correspond aux critères spécifiés dans la boîte de dialogue Filtre d'événements-Rechercher (consultez [Boîte de dialogue Filtre d'événements - Sélectionner certains/Rechercher/Remplacer](#)).

Pour plus de détails sur la commande **Aller à-Recherche**, consultez [Recherche d'événements](#).

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aller à-Recherche événement suivant

---

Cette commande permet de trouver l'[événement](#)

suivant selon les critères utilisés pour la précédente commande de recherche.

Pour plus de détails sur la commande **Aller à-Rechercher commande suivante** , consultez [Recherche d'événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aller à-Aller à crête

---

Un marqueur de crête peut se trouver hors de la fenêtre et la commande **Aller à-Aller à crête** permet de le retrouver directement. Avec cette fonction, la crête recherchée et la position de lecture sont présentées au centre du panneau Clips

Pour plus de détails, consultez [Marqueurs de crête](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Propriétés-Nom

---

La commande **Piste-Propriétés-Nom**

permet de donner un nom à une piste pour s'y référer plus facilement.

Pour plus de détails sur la commande **Piste-Propriétés-Nom** , consultez [Boîte de dialogue Nom de la piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Propriétés-Sorties

---

La commande **Piste-Propriétés-Sorties**

permet de désigner une sortie, MIDI ou audio, pour la lecture de la piste.

Pour plus de détails sur la commande **Piste-Propriétés-Sorties**, consultez [Configuration des périphériques de sortie](#) et [Routage des pistes vers des sorties](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Piste-Propriétés-Entrées

---

La commande **Piste-Propriété-Entrées**

permet de spécifier les sources d'entrées de toutes les pistes de votre projet pour l'enregistrement.

Pour plus de détails sur la commande **Piste-Propriétés-Entrées** , consultez [Choix de l'entrée](#) et [Modification des paramètres d'une piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Propriétés-Canal

---

La commande **Piste-Propriétés-Canal**

spécifie le canal MIDI par lequel la piste lit ses données.

Pour plus de détails sur la commande **Piste-Propriétés-Canal**, consultez [Affectation d'un canal MIDI \(Canal\)](#) et [Modification des paramètres d'une piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Propriétés--Note+

---

La commande **Piste-Propriétés-Note+**

permet de spécifier de combien de demi-tons les notes d'une piste MIDI doivent être transposées à la lecture. 12 demi-tons représentent une octave. La commande Note+ ne change pas les données de la piste, mais la lecture se fait dans une tonalité différente.

Pour plus de détails sur la commande **Piste-Propriétés-Note+**, consultez [Réglage de la tonalité et de la transposition d'une piste \(Note+\)](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Propriétés-Vél+

---

La commande **Piste-Propriétés-Vél.+**

permet de spécifier le changement de vitesse (volume) à appliquer aux notes de cette piste à la lecture, entre -127 et +127. La commande Vél.+ ne change pas les données de la piste, mais la lecture se fera à des vitesses différentes.

Pour plus de détails sur la commande **Piste-Propriétés-Vél+**, consultez [Réglage de la vitesse des notes \(Vél+\)](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Propriétés-Temps+

---

La commande **Piste-Propriétés-Temps+**

permet d'appliquer un offset au point de départ des événements de la piste La commande Position+ ne modifie pas les données sur une piste, mais effectue la lecture à une position antérieure ou postérieure.

Pour plus de détails sur la commande **Piste-Propriétés-Position+**, consultez [Réglage de l'alignement temporel d'une piste MIDI \(Position+\)](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Propriétés-Banque

---

La commande **Piste-Propriétés-Banque**

vous permet de choisir la banque ou l'ensemble de noms de patches disponibles pour cette piste.

Pour plus de détails sur la commande **Piste-Propriétés-Banque** , consultez [Choix du son d'instrument \(banque et patch\)](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Propriétés-Patch

---

La commande **Piste-Propriétés-Patch**

vous permet de choisir le patch ou le son de l'instrument MIDI à utiliser pour la lecture.

Pour plus de détails sur la commande **Piste-Propriétés-Patch**, consultez [Choix du son d'instrument \(banque et patch\)](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Propriétés-Volume

---

La commande **Piste-Propriétés-Volume**

vous permet de spécifier le volume de départ de la piste, compris entre -INF (silence) et 6 dB (volume maximum).

Le réglage du Volume contrôle le volume initial d'une piste pendant la lecture. Chaque fois que vous commencez une lecture, SONAR définit le volume à son niveau initial.

Certains projets impliquent que le réglage du volume évolue pendant le déroulement de la lecture. Vous pouvez y parvenir à l'aide des affichages Piste, Console, Piano Roll, Liste des événements ou StudioWare. Pour plus de détails, consultez [Automation](#)

Remarque : Tous les claviers et synthétiseurs ne répondent pas aux messages de changement de volume. Consultez le manuel accompagnant votre clavier ou votre synthétiseur pour de plus amples informations. Pour plus de détails sur la commande **Piste-Propriétés-Volume**, consultez [Réglage du volume et du panoramique](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Piste-Propriétés-Panoramique

---

La commande **Piste-Propriétés-Panoramique**

vous permet de spécifier la distribution stéréo de la sortie, entre 100 % G (tout à gauche) et 100 % D (tout à droite), avec une valeur de C indiquant que le son est centré entre la gauche et la droite.

Le réglage panoramique contrôle la répartition stéréo initiale d'une piste pendant la lecture. Chaque fois que vous commencez la lecture, SONAR règle la répartition à ce niveau initial.

Pour plus de détails sur la commande **Piste-Propriétés-Panoramique**, consultez [Réglage du volume et du panoramique](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Propriétés-Icône-Charger icône

---

La commande **Piste-Propriétés-Icône-Charger icône**

vous permet d'accéder à la boîte de dialogue Ouvrir et de visualiser les dossiers contenant des icônes de pistes. Il vous suffit ensuite de sélectionner une icône dans cette boîte de dialogue et de la charger dans la piste sélectionnée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Propriétés-Icône-Réinitialiser icône

---

La commande **Piste-Propriétés-Icône-Réinitialiser icône**  
vous permet de restaurer l'icône précédente sur la piste sélectionnée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Mute

---

La commande **Piste-Mute**

réduit au silence la piste spécifiée pendant la lecture.

Pour plus de détails sur la commande **Piste-Mute**, consultez [Lecture piste par piste](#) et [Désactivation des pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Archives

---

La commande **Piste-Archives**

réduit au silence la piste spécifiée pendant la lecture et retire les données de la RAM. Vous devez interrompre la lecture pour changer le statut des archives de la piste.

Pour plus de détails sur la commande **Piste-Archives** , consultez [Lecture piste par piste](#) et [Désactivation des pistes](#)

---

[Cakewalk](#)


<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Afficher l'automation des mutes

---

Sélectionnez **Piste-Afficher l'automation des mutes** afin que le bouton Mute de la piste sélectionnée vous indique l'état de l'enveloppe d'automation des mutes pour cette piste si celle-ci comporte une telle enveloppe (*état muté/démuté*). Lorsque la commande est désactivée, le bouton Mute de la piste indique si vous avez appuyé manuellement ou non sur le bouton Mute (le *état mute manuel*). Lorsque la commande est activée, le bouton Mute affiche une icône d'enveloppe, sur le M: 

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Solo

---

La commande **Piste-Solo**

provoque la lecture en solo de la piste spécifiée, c'est-à-dire que la piste joue tandis que les autres pistes ne jouent pas. Chaque piste paramétrée en solo est lue.

Pour plus de détails sur la commande **Piste-Solo**, consultez [Lecture piste par piste](#) et [Pistes en mode Solo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Armer automation

---

La commande **Piste-Armer en automation** arme toutes les commandes automatisables de la piste actuelle et de toute piste supplémentaire sélectionnée. Vous pouvez armer ou désarmer les commandes individuelles en faisant un clic droit dessus et en choisissant l'option **Armer en automation** dans le menu contextuel. Vous pouvez désarmer toutes les commandes armées en cliquant sur le bouton Désarmer toutes les commandes d'automation dans la barre d'outils Automation. Consultez également [Automation](#).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Piste-Armer enregistrement

---

La commande **Piste-Armer pour enregistrement**

vous permet d'armer ou de désarmer toutes les pistes sélectionnées pour enregistrement.

Pour plus de détails sur la commande **Piste-Armer enregistrement**, consultez [Armer les pistes pour l'enregistrement](#) et [Armement automatique](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Écoute/Écho des entrées

---

Active ou désactive l'écoute d'enregistrement ou l'écho MIDI de la piste sélectionnée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Figer-Figer piste

---

Cette commande permet de figer toutes les pistes sélectionnées. Pour plus de détails sur la fonction Figer, consultez [Figer les pistes et les synthés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Figer-Figer immédiatement piste

---

Cette commande n'est disponible que si vous avez déjà sélectionné **Figer-Piste** pour la piste, puis sélectionné par la suite **Défiger immédiatement**. Cette commande revient au même état figé que la commande **Figer piste** initiale. Pour plus de détails sur la fonction Figer, consultez [Figer les pistes et les synthés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Figer-Défiger piste

---

Cette commande permet de défiger toutes les pistes sélectionnées. Pour plus de détails sur la fonction Figer, consultez [Figer les pistes et les synthés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Figer-Défiger immédiatement piste

---

Cette commande permet de ramener la piste en mode actif et conserve les données de figé, lesquelles peuvent être rappelées par la commande Figer immédiatement. Pour plus de détails sur la fonction Figer, consultez [Figer les pistes et les synthés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Figer-Figer synthé

---

Cette commande fige toutes les pistes de synthé sélectionnées (la piste MIDI qui commande le synthé et la piste de sortie audio). Pour plus de détails sur la fonction Figer, consultez [Figer les pistes et les synthés](#).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Figer-Figer immédiatement synthé

---

Cette commande n'est disponible que si vous avez déjà sélectionné **Figer-synthé** pour la piste, puis sélectionné par la suite **Défiger immédiatement**. Cette commande revient au même état figé que la commande **Figer synthé** initiale. Pour plus de détails sur la fonction Figer, consultez [Figer les pistes et les synthés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Piste-Figer-Défiger immédiatement synthé

---

Cette commande réactive toutes les pistes de synthé sélectionnées (la piste MIDI qui commande le synthé et la piste de sortie audio). Pour plus de détails sur la fonction Figer, consultez [Figer les pistes et les synthés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Figer-Défiger immédiatement synthé

---

Cette commande permet de ramener les pistes de synthé en mode activé et conserve les données de figé, lesquelles peuvent être réactivées à l'aide de la commande Figer rapidement. Pour plus de détails sur la fonction Figer, consultez [Figer les pistes et les synthés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Figer-Options figer

---

Cette commande ouvre la boîte de dialogue Options figer.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Cloner

---

La commande **Piste-Cloner**

permet d'afficher une ou plusieurs pistes. Vous pouvez choisir d'inclure les événements, les sends et les effets dans la ou les pistes copiées. Vous pouvez spécifier une destination.

Pour plus de détails sur la commande **Piste-Cloner**, consultez [Copie de pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Supprimer

---

La commande **Piste-Supprimer**

vous permet de supprimer complètement une ou plusieurs pistes y compris leurs propriétés, clips et événements. SONAR ne conserve pas la sélection supprimée dans le presse-papiers pour réutilisation ultérieure.

Pour plus de détails sur la commande **Piste-Supprimer**, consultez [Suppression de pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Nettoyer

---

La commande **Piste-Nettoyer**

vous permet de supprimer le contenu d'une piste en gardant intactes ses propriétés. SONAR ne transfère pas la sélection supprimée dans le presse-papier pour réutilisation ultérieure.

Pour plus de détails sur la commande **Piste-Nettoyer**, consultez [Suppression de pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Masquer

---

La commande **Piste-Masquer**

, également disponible à partir du menu contextuel du panneau des clips, permet de masquer toutes les pistes sélectionnées. Pour les afficher à nouveau, appuyez sur la touche M du clavier pour ouvrir le dialogue Gestionnaire de pistes, qui se trouve sur la barre d'outils de visualisation des pistes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Afficher VU-mètre d'enregistrement

---

La commande **Piste-Afficher VU-mètre d'enregistrement**

vous permet d'afficher les VU-mètres d'enregistrement dans toutes les pistes audio armées. La commande est grisée si une piste affiche actuellement les VU-mètres d'enregistrement. Vous pouvez masquer ou afficher les VU-mètres sur les pistes individuelles en faisant un clic droit et en choisissant des options dans le menu contextuel.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Piste-Afficher VU-mètre de lecture

---

La commande **Piste-Afficher VU-mètre de lecture**

vous permet d'afficher les VU-mètres de lecture dans toutes les pistes audio. La commande est grisée si une piste affiche actuellement les VU-mètres de lecture. Vous pouvez masquer ou afficher les VU-mètres sur les pistes individuelles en faisant un clic droit et en choisissant des options dans le menu contextuel.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Couches-Afficher couches

---

Sélectionnez **Piste-Couches-Afficher couches**

pour afficher tous les clips qui se chevauchent dans des lignes séparées de la piste.

Pour plus de détails, consultez [Gestion et comping des prises](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Couches-Compacter couches

---

La commande **Piste-Couches-Compacter couches**

permet d'éliminer les couches vides d'une piste.

Pour plus de détails, consultez [Gestion et comping des prises](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Couches-Reconstituer couches

---

La commande **Piste-Couches-Reconstituer couches**

permet de déplacer les clips qui se chevauchent dans des couches séparées sur les pistes sélectionnées.

Pour plus de détails, consultez [Gestion et comping des prises](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Trier

---

La commande **Piste-Trier**

vous permet de modifier l'ordre des pistes selon n'importe quel critère.

Pour plus de détails sur la manière de réarranger les pistes, consultez [Trier les pistes](#), [Déplacer une piste](#) et [Insérer une piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Mode affichage PRP

---

La commande **Piste-Piano Roll Piste-Mode PRP**

fait alterner toutes les pistes MIDI entre le mode d'affichage PRP (Piano Roll Piste) et l'affichage normal.

Pour plus de détails sur le mode PRP, Piano Roll Piste, consultez [La vue Piano Roll Piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Piano Roll Piste-Outils PRP-Sélection/Dessin/Effacement auto

---

La commande **Piste-Piano Roll Piste-Outils PRP-Sélection/Dessin/Effacement auto** permet d'activer l'outil de sélection, l'outil de dessin et l'outil d'effacement automatique dans la barre d'outils de la vue Piano Roll Piste.

Pour plus de détails sur l'utilisation de la vue Piano Roll Piste, consultez [La vue Piano Roll Piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Piano Roll Piste-Ajuster contenu

---

La commande **Piste-Piano Roll Piste-Ajuster contenu**

permet d'ajuster le contenu de chacune des pistes MIDI affichées dans la vue Piano Roll Piste à la dimension de la partie visible de la piste.

Pour plus de détails sur l'utilisation de la vue Piano Roll Piste, consultez [La vue Piano Roll Piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Piste-Piano Roll Piste-Afficher les vélocités

---

La commande **Piste-Piano Roll Piste-Afficher les vélocités**

permet de faire apparaître ou disparaître les rubans de vélocité qui accompagnent les notes MIDI en mode Piano Roll Piste et qui utilisent les drum maps.

Pour plus de détails sur l'utilisation de la vue Piano Roll Piste, consultez [La vue Piano Roll Piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Piano Roll Piste-Afficher/Masquer événements continus

---

La commande **Piste-Piano Roll Piste-Afficher/Masquer événements continus**

permet de faire apparaître ou disparaître les événements continus (CC, NRPN, RPN, molette MIDI) sur toutes les pistes en mode PRP (Piano Roll Piste).

Pour plus de détails sur l'utilisation de la vue Piano Roll Piste, consultez [La vue Piano Roll Piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Piano Roll Piste-Afficher/Masquer les notes

---

La commande **Piste-Piano Roll Piste-Afficher/Masquer événements continus**

permet de faire apparaître ou de cacher les notes de toutes les pistes qui sont en mode PRP (Piano Roll Piste).

Pour plus de détails sur l'utilisation de la vue Piano Roll Piste, consultez [La vue Piano Roll Piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Piano Roll Piste-Afficher/Masquer tous les événements continus

---

La commande **Piste-Piano Roll Piste-Afficher/Masquer tous les événements continus** permet de faire apparaître ou de cacher les événements continus de toutes les pistes qui sont en mode PRP (Piano Roll Piste), indépendamment des sélections d'affichage faites précédemment. Pour plus de détails sur l'utilisation de la vue Piano Roll Piste, consultez [La vue Piano Roll Piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Contraindre à la gamme-Activer/désactiver contrainte à la gamme

---

La commande **Piste-Contraindre à la gamme-Activer/désactiver contrainte à la gamme** applique ou supprime la contrainte à la gamme pour les pistes sélectionnées.

Pour plus de détails, consultez [Contraindre à la gamme](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Contraindre à la gamme-Note tonique-[nom de la tonique]

---

La commande **Piste-Contraindre à la gamme-Note tonique**

-[nom de tonique] permet de fixer la note tonique de la gamme choisie pour les piste sélectionnées.

Pour plus de détails, consultez [Contraindre à la gamme](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Contraindre à la gamme-Gammes-[nom de gamme]

---

La commande **Piste-Contraindre à la gamme-Note tonique**

-[nom de gamme] fixe la gamme choisie pour la fonction Contraindre appliquée aux piste sélectionnées.

Pour plus de détails, consultez [Contraindre à la gamme](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Piste-Contraindre à la gamme-Gammes-Gestionnaire de gammes

---

La commande **Piste-Contraindre à la gamme-Gammes-Gestionnaire de gammes** ouvre la boîte de dialogue Gestionnaire de gammes.

Pour plus de détails, consultez [Contraindre à la gamme](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Piste-Contraindre à la gamme-Gammes-Règles d'harmonisation

---

La commande **Piste-Contraindre à la gamme-Gammes-Règles d'harmonisation** ouvre la boîte de dialogue Règles d'harmonisation.

Pour plus de détails, consultez [Contraindre à la gamme](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Outils-Consolider audio du projet

---

La commande **Outils-Consolider audio du projet**

vous permet de copier tout l'audio utilisé par le projet actuel dans un sous-dossier du dossier audio du projet. Utilisez cette commande pour créer une copie de sauvegarde de l'audio de votre projet.

Pour de plus amples détails :

[Enregistrement de projets avec leurs données audio numériques](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Outils-Nettoyer dossier audio

---

Utilisez la commande **Outils-Nettoyer dossier audio**

pour supprimer les fichiers audio numériques d'un répertoire de données audio qui ne sont utilisés par aucun de vos projets. Lancez cette commande de temps à autre pour libérer de l'espace disque.

**Important** : Avant d'utiliser cette commande, vérifiez que tous vos fichiers de projets importants (.cwp et

.wrk) sont enregistrés sur votre disque local. Si vos fichiers de projets sont ailleurs, comme sur une disquette, un disque amovible ou un disque réseau, vous risquez de supprimer accidentellement des fichiers audio importants associés à vos projets.

## Remarque

: Cakewalk Audio Finder (outil CWAF) est un utilitaire évolué pour la recherche et la suppression de projets et fichiers audio inutilisés. Cet utilitaire peut être installé à partir du menu d'exécution automatique du CD SONAR. Si vous avez une version plus ancienne de SONAR vous pouvez télécharger l'Audio Finder SONAR sur le site Web SONAR à [www.cakewalk.com](http://www.cakewalk.com).

Pour plus de détails sur la commande **Outils-Nettoyer dossier audio**, consultez [Supprimer des fichiers audio inutilisés](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Outils-Modifier format audio

---

Utilisez la commande **Outils-Modifier format audio**

si vous voulez réécrire l'audio d'un projet avec une résolution différente. Votre carte son doit pouvoir lire le projet à la nouvelle résolution.

Pour plus de détails sur la commande **Outils-Modifier format audio** , consultez [Boîte de dialogue Modifier le format audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Périphériques MIDI

---

Le champ Sortie d'une piste détermine le périphérique utilisé pour produire le son sauvegardé dans votre projet. La commande **Options-Périphériques MIDI**

ouvre la boîte de dialogue qui vous permet de choisir les sorties MIDI à utiliser.

Pour plus de détail sur la configuration des périphériques MIDI, consultez [Sélectionner des périphériques MIDI](#) et [Configuration des périphériques de sortie](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Instruments

---

Cette commande permet de choisir une ou plusieurs configurations de port ou de canal pour y affecter un instrument.

SONAR vous permet d'affecter une définition d'instrument MIDI à chaque port et à chaque canal MIDI disponible. Ces affectations déterminent les noms de banques, de patches, de notes et de contrôleurs MIDI que vous voyez pendant votre session SONAR .

Imaginons que vous utilisez un synthétiseur compatible Roland GS connecté au port 1 MIDI. En affectant les 16 canaux du port 1 MIDI à la définition d'instrument Roland GS, vous vous assurez que les listes de noms de banques, patches, notes et contrôleurs affichées dans SONAR sont bien celles qui correspondent à votre synthétiseur.

Il est fréquent de vouloir affecter un instrument différent au canal 10, généralement réservé aux percussions. Par exemple, il se peut que vous affectiez une définition d'instrument Roland GS aux canaux 1 à 9 et 11 à 16, mais vous allez sans doute vouloir affecter la définition d'instrument batterie Roland GS au canal 10. Si vous avez plusieurs ports MIDI, avec un instrument différent connecté à chacun d'entre eux, vous allez normalement affecter un instrument différent à chaque port MIDI.

Pour vous simplifier la vie, il est possible d'affecter un bloc de canaux à un instrument, puis de changer l'affectation d'un ou plusieurs de ces canaux sans toucher aux autres. Par exemple, vous pouvez sélectionner les 16 canaux du premier port MIDI et les affecter globalement à la définition d'instrument Roland GS. Puis, vous pouvez sélectionner le canal 10 du premier port MIDI pour l'affecter à la définition d'instrument batterie Roland GS. Les canaux 1 à 9 et 11 à 16 du premier port MIDI restent affectés à Roland GS.

Vous pouvez aussi vouloir partager les canaux entre différents instruments si vous avez plusieurs instruments connectés à un même port MIDI. Par exemple, vous pouvez avoir un synthé Roland recevant sur les canaux MIDI 1 à 9, une batterie Roland recevant sur le canal 10 et un synthé de base compatible GM recevant sur les canaux 11 à 16. Dans ce cas, vous utilisez trois définitions d'instrument différentes pour le seul port MIDI dont vous disposez.

[Boîte de dialogue Affectation d'instruments](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Audio

---

La commande **Options-Audio**

vous permet d'ouvrir la boîte de dialogue Options audio (voir ci-dessous), qui contient toutes les commandes nécessaires à la configuration complète de votre audio. SONAR configure automatiquement toutes ces options, mais vous permet de les personnaliser jusqu'à un degré très poussé.

Pour plus de détails sur la configuration de votre système audio, voir [Configuration du système](#)

.

Pour plus de détails sur les divers onglets ou pages dans la boîte de dialogue Options audio, consultez :

[Boîte de dialogue Options audio - Général](#)

[Boîte de dialogue Options audio - Avancé](#)

[Boîte de dialogue Options audio - Pilotes](#)

[Boîte de dialogue Options audio - Profils des pilotes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Configuration des vumètres audio

---

La commande **Options-Paramètres des vumètres** ouvre la boîte de dialogue

Dynamique des vumètres audio permet de régler les temps de montée et de descente pour les vumètres RMS et les crête-mètres. Ces paramètres déterminent le comportement dynamique général de tous les types de vumètres utilisés dans SONAR. Ce dialogue vous permet de choisir des vumètres segmentés ou non segmentés.

Pour plus de détails, consultez les rubriques [Pour plus de détails, consultez Boîte de dialogue Configurer les couleurs.](#) et [Vumètres segmentés et non segmentés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Options-Projet

---

La commande **Options-Projet**

vous donne accès aux options à configurer pour un projet particulier.

Pour plus de détails sur la commande **Options-Projet**, consultez [Réglage de la résolution des données MIDI](#), [Paramétrage du métronome et du tempo](#) et [Synchronisation de votre matériel](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Options globales

---

La commande **Options-Options globales**

vous permet d'accéder à de nombreuses options que vous pouvez choisir pour vos projets, notamment les paramètres déterminant l'aspect de l'affichage, les fonctions MIDI et audio, et l'enregistrement automatique.

Pour plus de détails sur la commande **Options-Globales**, consultez les rubriques suivantes : [Boîte de dialogue Options globales - Général](#), [Boîte de dialogue Options globales - Timecode](#), [Boîte de dialogue Options globales - MIDI](#), [Boîte de dialogue Options globales - Dossiers](#), [Boîte de dialogue Options globales - Edition](#), [Boîte de dialogue Options globales - Décaler](#) et [Boîte de dialogue Options globales - Données audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Couleurs

---

La commande **Options-Couleurs**

permet de choisir et de modifier les couleurs de la plupart des éléments d'interface de SONAR.

Pour plus de détails sur la commande **Options-Couleurs** , consultez [Couleurs et fonds d'écran](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Icônes-Afficher icônes

---

Cette commande globale vous permet d'afficher et de masquer les icônes dans toutes les vues applicables.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Icônes-Vue Pistes-Afficher icônes

---

Cette commande vous permet d'afficher et de masquer les icônes dans la vue Pistes, si vous n'avez pas déjà activé la commande globale d'affichage des icônes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Icônes-Vue Pistes-Grandes icônes

---

Cette commande vous permet d'afficher les icônes grand format dans la vue Pistes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Icônes-Vue Pistes-Petites icônes

---

Cette commande vous permet d'afficher les icônes petit format dans la vue Pistes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Icônes-Vue Pistes-Afficher dans en-tête

---

Cette commande vous permet d'afficher et de masquer les icônes dans les en-têtes de piste de la vue Pistes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Options-Icônes-Vue Pistes-Afficher spécial dans en-tête

---

Cette commande vous permet d'afficher et de masquer dans la vue Pistes des icônes spéciales (personnalisées) plutôt que les icônes standard.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Icônes-Vue Pistes-Afficher dans tranche

---

Cette commande vous permet d'afficher et de masquer les icônes dans les tranches de piste de la vue Pistes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Icônes-Inspecteur pistes-Afficher icônes

---

Cette commande vous permet d'afficher et de masquer les icônes dans l'inspecteur de pistes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Icônes-Inspecteur pistes-Grandes icônes

---

Cette commande vous permet d'afficher dans l'inspecteur de pistes les icônes grand format.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Icônes-Inspecteur pistes-Petites icônes

---

Cette commande vous permet d'afficher dans l'inspecteur de pistes les icônes petit format.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Icônes-Console-Afficher icônes

---

Cette commande vous permet d'afficher et de masquer les icônes dans la vue Console

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Icônes-Console-Grandes icônes

---

Cette commande vous permet d'afficher les icônes grand format dans la vue Console.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Icônes-Console-Petites icônes

---

Cette commande vous permet d'afficher les icônes petit format dans la vue Console.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Options-SoundFonts

---

La commande **Options-SoundFonts**

permet d'importer des banques SoundFont.

Les fichiers SoundFont contiennent des données pour les patches. Ils sont vendus par divers éditeurs, mais vous pouvez aussi en créer à l'aide de l'éditeur Vienna de Creative. Pour utiliser des SoundFonts, vous devez avoir une carte son Creative Labs SoundBlaster Live, AWE 32 ou AWE 64 et le système SoundFont Management System (fourni avec SoundBlaster Live). Lorsque SONAR ouvre un fichier .wrk ou .mid, il recherche un fichier .sf2 dans le même dossier avec le même nom de base. Si un tel fichier existe, SONAR l'utilise. Utilisez le bouton Chemin pour spécifier le dossier (ou les dossiers, séparés par des points virgules) où SONAR doit effectuer sa recherche. Utilisez le bouton Attacher dans la boîte de dialogue Banques SoundFont pour annuler ce comportement et spécifier un fichier SoundFont différent à utiliser avec le morceau. Banque 0 est réservée au son Standard GM, mais des banques d'utilisateurs peuvent être attachées aux banques 1 à 255. SONAR enregistre les noms de fichiers SoundFont dans des fichiers (WRK), mais pas dans des fichiers Standard MIDI (MID). Pour utiliser un SoundFont attaché, vous devez avoir désigné votre périphérique SoundFont comme une sortie et affecté une piste MIDI à cette sortie. Vous devez également forcer un canal de sortie pour la piste et choisir une banque et un patch SoundFont pour la piste MIDI.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Raccourcis clavier

---

Les raccourcis clavier vous permettent d'associer les commandes SONAR à des touches de votre clavier MIDI ou du clavier de votre ordinateur. Cela vous permet d'accéder facilement et rapidement aux fonctions que vous utilisez le plus.

La commande **Options-Raccourcis clavier**

permet d'ouvrir la boîte de dialogue Raccourcis clavier, à partir de laquelle vous pourrez spécifier les touches et les combinaisons de touches à associer à des commandes et à des fichiers SONAR.

Pour plus de détails sur la commande **Options-Raccourcis clavier**, consultez [Raccourcis clavier](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Fichier d'initialisation

---

## La commande **Options-Fichier d'initialisation**

vous permet d'éditer les fichiers d'initialisation SONAR. De nombreuses applications Windows, de même que Windows lui-même, utilisent des fichiers « .ini » pour conserver vos préférences et votre configuration. Souvent, les applications stockent des valeurs dans ces fichiers lorsque vous faites des choix dans des menus ou des boîtes de dialogue du programme. Cependant, vous pouvez aussi modifier ces fichiers directement. Dans certains cas, l'application en cours ne vous permet pas de modifier ces paramètres, mais rien ne vous empêche d'aller dans le fichier pour les changer.

Pour plus de détails sur la commande **Options-Fichier d'initialisation** , consultez [Fichiers d'initialisation](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Edition MIDI réversible

---

Cette commande, qui n'est pas activée par défaut, rend réversible toute édition de fichiers MIDI. Lorsqu'elle est activée, cette commande conserve les données supprimées, même si elles ne sont plus visibles.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Format temporel-M:B:T

---

La commande **Options-Format temporel-M:B:T**, également disponible à partir du menu contextuel du panneau des clips, vous permet de changer l'unité de la règle temporelle en unités [MBT](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Format temporel-H:M:S:F

---

La commande **Options-Format temporel-H:M:S:F**, également disponible à partir du menu contextuel du panneau des clips, vous permet de changer l'unité de la règle temporelle en unités [H:M:S:I](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Format temporel-Échantillons

---

La commande **Options-Format temporel-Échantillons**

, également disponible à partir du menu contextuel du panneau des clips, vous permet de changer l'unité de la règle temporelle en échantillons.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options-Gestionnaire de drum maps

---

La commande Options-Gestionnaire de Drum Maps ouvre la boîte de dialogue Gestionnaire de Drum Maps qui permet de créer et d'éditer des drum maps. Pour plus de détails, consultez [Boîte de dialogue Gestionnaire de drum maps](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Options-Surfaces de commande

---

La commande **Options-Surfaces de commande**

ouvre la boîte de dialogue Surfaces de commande, qui permet d'activer ou de désactiver des surfaces de commande spécifiques et de choisir leurs entrées et sorties MIDI.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Périphériques externes](#)

[Boîte de dialogue Contrôleurs/Surfaces](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Cascade

---

La commande **Affichage-Cascade**

permet de disposer les vues ouvertes de façon qu'elles se recouvrent partiellement.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Organiser horizontalement

---

La commande **Affichage-Organiser horizontalement**  
agence les vues ouvertes de haut en bas sur l'écran.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Organiser verticalement

---

La commande **Affichage-Organiser verticalement**  
agence les vues ouvertes côte à côte sur l'écran.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage-Arranger icônes

---

La commande **Affichage-Arranger icônes**

dispose les icônes des vues minimisées au bas de la vue principale.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aide-Rubriques d'aide

---

Utilisez la commande **Aide-Rubrique d'aide**

pour ouvrir l'ensemble du système d'aide. Vous pouvez trouver ces rubriques dans la table des matières, dans l'index et par recherche.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aide-Afficher README.RTF

---

La commande **Aide-Afficher README.RTF**  
permet d'obtenir des informations sur la version actuelle de SONAR.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aide-Prise en main

---

La commande **Aide-Prise en main**

propose plusieurs manières de lancer le programme.

Pour plus de détails sur la commande **Aide-Prise en main**, consultez [Boîte de dialogue Démarrage rapide de SONAR](#).

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Aide-Conseil du jour

---

La commande **Aide-Conseil du jour**

propose une série d'astuces et de raccourcis facilitant diverses opérations dans SONAR.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aide-Raccourcis clavier

---

## Remarque : Un **signe plus**

indique que vous devez appuyer sur les deux touches en même temps. Par exemple, Ctrl+F6.

Commandes de menu	
Commande	Raccourci
Fichier-Ouvrir	Ctrl+O
Fichier-Enregistrer	Ctrl+S
Edition-Annuler	Ctrl+Z
Edition-Rétablir	Ctrl+MAJ+Z
Edition-Sélectionner-Tout	Ctrl+A
Edition-Sélectionner-Aucun	Ctrl+MAJ+A
Edition-Couper	Ctrl+X
Edition-Copier	Ctrl+C
Edition-Coller	Ctrl+V
Edition-Supprimer	Touche Suppr
Insérer-Marqueur	F11
Transport-Lecture	Barre d'espace
Transport-Enregistrement	R
Transport-Retour rapide	W
Transport-Stop	Barre d'espace
Transport-Facteur tempo 1	Ctrl+1
Transport-Facteur tempo 2	Ctrl+2
Transport-Facteur tempo 3	Ctrl+3
Aller à-Point	F5
Aller à-Début de sélection	F7
Aller à-Fin de sélection	F8
Aller à-Début de projet	Ctrl+Début
Aller à-Fin de projet	Ctrl+Fin
Aller à-Mesure précédente	Ctrl+Page précédente
Aller à-Mesure suivante	Ctrl+Page suivante
Aller à-Marqueur précédent	Ctrl+Maj+Page précédente

Aller à-Marqueur suivant	Ctrl+Maj+Page suivante
Aller à-Recherche événement suivant	F3
Outils-Lancer CAL	Ctrl+F1
Vue Pistes	
Commande	Raccourci
Activer/désactiver le solo sur la piste actuelle	/
Aide	F1
Fermer fenêtre	Ctrl+F4
Insérer piste (même type que la piste actuelle ; s'il n'y a aucune piste, la boîte de dialogue Choix du type de piste s'ouvre)	Insérer
Ouvrir le gestionnaire de pistes	M
Afficher/masquer le panneau Bus	Maj+B
Alternance mode Enveloppe/Offset	O
Sélectionner piste actuelle	, (touche virgule)
Afficher et ajuster sélection	Maj + S
Ajuster les pistes à la vue	F
Ajuster le projet à la fenêtre	Maj + F
Afficher uniquement les pistes sélectionnées	H
Masquer pistes sélectionnées	Maj + H
Afficher toutes les pistes	A
Annuler modification de la vue	U
Rétablir modification de la vue	Maj + U
Activer/désactiver Magnétisme	N
Ouvrir la boîte de dialogue Magnétisme	Maj+N
Outil d'activation du zoom	Z
Diminuer hauteur de la piste	Ctrl + flèche haut
Augmenter hauteur de la piste	Ctrl + flèche bas
Zoom avant horizontal	Ctrl + flèche droite
Zoom arrière horizontal	Ctrl + flèche gauche
Zoom avant vertical sur toutes les pistes	Ctrl + flèche bas
Effectuer un zoom arrière vertical sur toutes les pistes	Ctrl + flèche haut

Effectuer un zoom arrière sur toutes les formes d'ondes audio	Alt+flèche bas
Effectuer un zoom avant sur les formes d'onde de la piste sélectionnée	Alt+Ctrl+flèche haut
Zoom arrière sur les formes d'onde audio de la piste actuelle	Alt+Ctrl+flèche bas
Effectuer un zoom avant vertical sur la piste sélectionnée	Ctrl+Maj+flèche bas
Effectuer un zoom arrière vertical sur la piste sélectionnée	Ctrl+MAJ+flèche haut
Effectuer un zoom avant sur toutes les formes d'ondes audio	Alt+flèche haut
Augmenter hauteur de la piste actuelle	Ctrl+Maj+flèche bas
Diminuer hauteur de la piste actuelle	Ctrl+MAJ+flèche haut
Moduler forme d'onde audio sur toutes les pistes audio	Alt+flèche haut/bas
Moduler forme d'onde audio sur piste audio actuelle	Ctrl+Alt+flèche haut/bas
Modulation d'un clip audio/forme d'onde à l'aide du zoom lasso	Maj+Z (en sélectionnant un clip)
Outil Ciseaux	C
Centrer l'affichage sur la position de lecture	G
Focus sur le panneau Pistes	Maj+flèche haut
Focus sur le panneau Bus	Maj+flèche bas
Faire défiler vue Pistes vers le haut ou le bas	Page précédente ou Page suivante
Basculer entre des commandes identiques sur plusieurs pistes	Flèche haut ou Flèche bas
Passer d'une commande à une autre sur une même piste	Flèche gauche ou Flèche droite
Aller à l'onglet précédent ou suivant dans le panneau Pistes (Tout, Mix, FX et E/S), ou passer d'onglet de vue à un autre	Maj+Flèche gauche ou Maj+Flèche droite
Augmenter ou diminuer la hauteur d'un clip avec bouclage activé	Alt+ ou Alt- (utiliser la touche + ou - du pavé numérique)
Activer outil Sélection	T
Activer outil Scrub	B
Activer outil Edition enveloppe	E

Activer/désactiver le bouclage du clip sélectionné	Ctrl+L
Diviser les clips sélectionnés à la position de lecture	S
Crossfade automatique	X
Active/désactive Marqueur de position de lecture (La position de lecture revient au marqueur lorsqu'on fait Stop)	Ctrl + Barre d'espace
Bascule l'affichage de l'inspecteur de pistes	I
Ouvrir/fermer dossier de pistes courant	Ctrl+F
Activer/Désactiver outil Mute	K
Mutee/D.muter les clips sélectionnés	Q
Afficher/masquer le panneau Navigateur	D
Afficher/Masquer panneau des miniatures vidéo	L
Décaler-Gauche 1	Pavé num 1
Décaler-Droite 1	Pavé num 3
Décaler-Gauche 2	Pavé num 4
Décaler-Droite 2	Pavé num 6
Décaler-Gauche 3	Pavé num 7
Décaler-Droite 3	Pavé num 9
Décaler-Haut	Pavé num 8
Décaler-Bas	Pavé num 2
Vue Piano Roll	
Commande	Raccourci
Outil Sélection	S
Outil Crayon <b>Remarque</b> : Pour dessiner une ligne rigoureusement droite, tenez la touche Shift enfoncée pendant que vous dessinez.	D
Outil Pinceau à patterns	Q
Outil Scrub	B
Entrer une ronde	1
Entrer une blanche	2
Entrer une noire	4
Entrer une croche	8

Entrer une double croche	6
Entrer une triple croche	3
Note pointée	.
Triolet	P
Activer/désactiver Magnétisme	N
Ouvrir la boîte de dialogue Magnétisme	Maj+N
Sélectionner piste	T
Afficher/masquer le panneau Pistes	H
Afficher/masquer le panneau Contrôleurs	C
Toutes les pistes	A
Aucune piste	K
Inverser les pistes	V
Afficher/masquer les ombres de vitesse dans le panneau Grille de batterie	Y
Afficher/Masquer lignes de grille	I
Afficher/masquer les durées dans le panneau Batterie	O
Outil zoom	Z
Défilement vertical	Flèches haut/bas
Défilement horizontal	Flèche gauche/droite
Zoom avant vertical	Ctrl + flèche bas
Zoom arrière vertical	Ctrl + flèche haut
Annuler le zoom	U
Vue Partition	
Commande	Raccourci
Outil Sélection	S
Outil Crayon	D
Outil Gomme	E
Outil Scrub	B
Paroles	Y
Accord	C
Expression	I

Crescendo/Decrescendo	H
Pédale	A
Activer/désactiver Magnétisme	N
Allongement de durée	F
Raccourcissement de durée	M
Disposition d'écran	L
Sélectionner piste	T
Ronde	1
Blanche	2
Noire	4
Croche	8
Double croche	6
Triple croche	3
Pointée	.
Triolet	P
Défilement horizontal	Flèches
Jouer note précédente	Ctrl + flèche gauche
Jouer note suivante	Ctrl + flèche droite
Ouvrir la boîte de dialogue Magnétisme	Maj+N
Exporter vers ASCII TAB	X
Afficher/Masquer Manche de guitare	V
Vue Liste des événements	
Commande	Raccourci
Filtrer (masquer) les événements de notes	N
Filtrer les messages Aftertouch de note	F
Filtrer les messages de contrôleur	C
Filtrer les changements de patch	A
Filtrer les messages d'Aftertouch par canal	F
Filtrer les événements de Pitch Bend	B
Filtrer les RPN	Z
Filtrer les NRPN	P
Filtrer les messages de banque SysEx	S

Filtrer les données SysEx	Y
Filtrer les événements de texte	X
Filtrer les paroles	L
Filtrer les commandes MCI	M
Filtrer les événements audio	U
Filtrer les événements de courbes	H
Filtrer les messages d'expression	E
Filtrer les crescendos/decrescendos	I
Filtrer les messages d'accord	O
Gestionnaire d'événements	V
Insérer un événement	Insérer
Supprimer un événement	Supprimer
Jouer un seul événement	Ctrl+Maj+Barre d'espace
Sélectionner pistes	T
Vue Console	
Commande	Raccourci
Passer d'une commande à l'autre	Onglet
Supprimer un effet	Supprimer
Modifier valeurs (petits incréments)	+ et -
Modifier valeurs (grands incréments)	[ et ]
Ouvrir le Gestionnaire des modules	M
Alternance mode Enveloppe/Offset	O
Vue Construction de boucles	
Commande	Raccourci
Enregistrer boucle comme fichier Wave	F
Activer le bouclage	L
Activer l'étirage de boucle	T
Suivre hauteur du projet	P
Pré-écoute de la boucle	Ctrl+Maj+Barre d'espace
Arrêt de la pré-écoute	Ctrl+Maj+Barre d'espace
Outil Sélection	S



Outil Suppression marqueur	E
Réinitialisation de tous les marqueurs	M
Activer pré-écoute automatique des tranches	A
Boucle de pré-écoute automatique des tranches	Maj+A
Propriétés des clips	C
Revenir à la tranche précédente	Page préc.
Passer à la tranche suivante	Page suiv.
Afficher/Masquer enveloppe de gain	G
Afficher/Masquer enveloppe de panoramique	N
Afficher/Masquer enveloppe de hauteur	K
Vue Explorateur de boucles	
Commande	Raccourci
Pré-écoute du fichier	Ctrl+Maj+Barre d'espace
Arrêt de la pré-écoute	Ctrl+Maj+Barre d'espace
Vue Rack de synthés	
Commande	Raccourci
Naviguer entre les synthés	Flèches haut/bas
Changer preset pour le synthé virtuel actuel	+ ou -
Insérer	A
Supprimer	D
Propriétés	P
Ouvrir la boîte de dialogue Options d'insertion de synthés	F
Figurer	Maj + F
Défigurer	Maj + U
Dégeler	Maj+T
Muter le synthé virtuel actuel	M
Mettre en solo le synthé virtuel actuel	S
Toutes les vues	
Commande	Raccourci
Fermer fenêtre	Ctrl+F4

Fenêtre suivante	Ctrl+F6
Afficher la vue Pistes	Alt+0 (ne pas utiliser le Pavé numérique)
Ouvrir l'Explorateur de boucles.	Alt+1
Ouvrir la vue Construction de boucles	Alt+2
Ouvrir la vue Console	Alt+3
Ouvrir la vue Liste des événements	Alt+4
Ouvrir la vue Piano Roll	Alt+5
Ouvrir la vue Vidéo	Alt+6
Ouvrir la vue Partition	Alt+7
Ouvrir la vue Paroles	Alt+8
Ouvrir la vue Tempo	Alt+9
Pano Surround (grand format)	
Commande	Raccourci
Contraindre les angles	Alt+glisser
Contraindre les angles à un focus de 100 %	Alt+Maj+glisser
Contraindre le focus uniquement	Ctrl+Maj+glisser
Place le point de panoramique à l'endroit où vous cliquez (grand format et format moyen seulement)	Maj+clic
Ajustement précis	Maj+déplacement de la commande (Angle, Largeur, etc.)
Passer au widget précédent/suivant dans le panoramique Surround	Flèche haut ou flèche bas
Passer au panoramique précédent/suivant de la même piste	Flèche gauche/droite
Passer au panoramique Surround d'une autre piste	Ctrl+flèche haut/bas
Muter les haut-parleurs	Ctrl+Pavé num 0-9
Passer à un angle de haut-parleur avec focus de 100 %	Pavé numérique 0-9
Non utilisé	Pavé num 0
Ls	Pavé num 1
Cs	Pavé num 2
Rs	Pavé num 3
Sl	Pavé num 4
Non utilisé	Pavé num 5

Sr	Pavé num 6
L	Pavé num 7
C	Pavé num 8
R	Pavé num 9
Lc	/
Rc	*

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aide-SONAR sur le Web

---

La commande **Aide-SONAR sur le Web**

ouvre votre navigateur Internet à la page Web de SONAR. Cette page contient des informations sur les mises à jour, les patches et les offres spéciales.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aide-Enregistrement en ligne

---

La commande **Aide-Enregistrement en ligne**

vous permet d'ouvrir le formulaire en ligne de Cakewalk qui vous permettra d'enregistrer votre nouveau produit.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aide-Activer la licence d'évaluation

---

La commande **Aide-Activer période d'essai**

ouvre la boîte de dialogue Activation du produit. Si vous utilisez une version d'évaluation de SONAR et souhaitez prolonger votre période d'évaluation, ce dialogue vous permettra d'entrer le code d'activation fourni par votre représentant Cakewalk.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aide-Signaler un problème à Cakewalk

---

Dans le but de faciliter l'analyse du problème, Cakewalk recueille des informations générales sur votre ordinateur, ainsi que des faits spécifiques sur le fichier de projet ouvert.

Ces fichiers journaux peuvent servir à l'Assistance Technique de Cakewalk à trouver la solution à certains problèmes survenant sur votre ordinateur.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aide-À propos de SONAR

---

La commande **Aide-À propos de de SONAR**

affiche le copyright, le numéro de version du produit et les informations concernant votre licence.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Supprimer piste

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder dans la vue Pistes en faisant un clic droit sur le nom ou le numéro de piste, supprime la piste en question.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Groupe

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit sur un fader, un bouton ou un potentiomètre de la vue Pistes ou Console, vous permet de [groupe](#) er les faders, les potentiomètres ou les boutons de manière à ce qu'ils fonctionnent ensemble comme vous le souhaitez.

Pour plus de détails sur le groupement de commandes, consultez [Utilisation des groupes de commandes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Retirer du groupe

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit sur un fader, un bouton ou un potentiomètre de la vue Pistes ou Console, vous permet de retirer une commande ou un bouton de son groupe.

Pour plus de détails sur le groupement de commandes, consultez [Utilisation des groupes de commandes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Position de départ = Actuelle

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit sur un fader, un bouton ou un potentiomètre de la vue Pistes ou Console, vous permet de régler la valeur de départ d'une commande.

Cette commande, avec la commande **Définir Valeur de fin = Actuelle**

, fonctionne uniquement lors de l'utilisation du groupement personnalisé. Ces deux commandes paramètrent la plage sur laquelle se déplace une commande groupée lorsque les membres de son groupe passent par leurs valeurs de départ et de fin. Le groupement de commandes en est alors facilité, de sorte que ces dernières se déplacent dans la même direction ou dans une direction opposée et ce, à des vitesses similaires ou différentes.

Pour plus de détails sur le groupement de commandes, voir [Régler la valeur de départ d'une commande](#) et [Utilisation des groupes de commandes](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Position de fin = Actuelle

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit sur un fader, un bouton ou un potentiomètre de la vue Piste ou Console, vous permet de régler la valeur de fin d'une commande. Cette commande, avec la commande **Définir Valeur de départ = Actuelle**, fonctionne uniquement lors de l'utilisation du groupement personnalisé. Ces deux commandes paramètrent la plage sur laquelle se déplace une commande groupée lorsque les membres de son groupe passent par leurs valeurs de départ et de fin. Le groupement de commandes en est alors facilité, de sorte que ces dernières se déplacent dans la même direction ou dans une direction opposée et ce, à des vitesses similaires ou différentes.

Pour plus de détails sur le groupement de commandes, voir [Régler la valeur de fin d'une commande](#) et [Utilisation des groupes de commandes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer piste audio

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder à partir de la vue Console en faisant un clic droit dans la zone grise, à droite du module final, ou dans le menu contextuel du panneau Pistes de la vue Pistes, ajoute une nouvelle piste [audio numérique](#)

.  
Pour plus de détails sur la configuration des pistes, consultez [Configuration des vues Console et Pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer piste MIDI

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder à partir de la vue Console en faisant un clic droit dans la zone grise, à droite du module final, permet d'ajouter une piste MIDI à la console.

Pour plus de détails sur l'ajout de pistes, consultez [Modification des paramètres d'une piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Masquer module

---

Cette commande permet de masquer les modules piste et bus dans la vue Console. Vous accédez à la commande en faisant un clic droit sur trois zones différentes de la vue Console :

- Pour les modules de piste, faites un clic droit dans la zone grise située au-dessus du bouton Phase de la piste.
- Pour les modules de bus, faites un clic droit sur la zone grise comprise entre les potentiomètres Départ et Retour

Pour réafficher les modules, consultez [Sélectionner les pistes à afficher à l'aide du Gestionnaire de pistes](#) et [Configuration des vues Console et Pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Définir Position par défaut= Actuelle

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit sur un fader, un bouton ou un potentiomètre de la vue Piste ou Console, permet de régler la position par défaut de ce fader ou de ce potentiomètre à sa valeur actuelle. Lorsque vous double-cliquez sur un fader ou un potentiomètre, il saute à sa position par défaut.

Pour plus de détails sur la vue Console, consultez [Préparation au mixage](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Plage de 90 dB

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit sur n'importe quel vumètre audio de la vue Console ou Pistes, permet de fixer à 90 dB la plage de mesure du vumètre.

Pour plus de détails sur les vumètres, consultez [Vumètres](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Plage de 78 dB

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit sur n'importe quel vumètre audio de la vue Console ou Pistes, permet de fixer à 78 dB la plage de mesure du vumètre. Pour plus de détails sur les vumètres, consultez [Vumètres](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Plage de 60 dB

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit sur n'importe quel vumètre audio de la vue Console ou Pistes, permet de fixer à 60 dB la plage de mesure du vumètre.

Pour plus de détails sur les vumètres, consultez [Vumètres](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Plage de 42 dB

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit sur n'importe quel vumètre audio de la vue Console ou Pistes, permet de fixer à 42 dB la plage de mesure du vumètre. Pour plus de détails sur les vumètres, consultez [Vumètres](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Plage de 24 dB

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit sur n'importe quel vumètre audio de la vue Console ou Pistes, permet de fixer à 24 dB la plage de mesure du vumètre.

Pour plus de détails sur les vumètres, consultez [Vumètres](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Plage de 12 dB

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit sur n'importe quel vumètre audio de la vue Console ou Pistes, permet de fixer à 12 dB la plage de mesure du vumètre. Pour plus de détails sur les vumètres, consultez [Vumètres](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Définir comme piste active

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder de la vue Console en faisant un clic droit sur la zone grise d'une piste MIDI ou audio, permet de changer la piste que vous avez sélectionné comme piste active. Ainsi, cette piste devient l'objet de toute nouvelle commande d'édition de piste, telles que Mute, Solo, Désactiver, etc.

Pour plus de détails sur la vue Console, consultez [Préparation au mixage](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Supprimer

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit sur le nom d'un effet dans la vue Pistes, vous permet de supprimer l'effet à son point de patch.

Pour plus de détails sur les effets, consultez [Effets audio \(plug-ins audio\)](#) et [Effets MIDI \(plug-in MIDI\)](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options d'affichage

---

Cette commande, à laquelle vous accédez en faisant un clic droit dans le panneau des clips, vous permet de définir les options d'affichage de cette section.

Pour plus de détails sur les options d'affichage, consultez [Affichage des clips](#) et [Afficher le nom et le contenu des clips](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fixer des points de bouclage

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la [Règle temporelle](#), permet de fixer le départ à la position de début de la sélection, et l'arrêt à la position de fin de la sélection.

Pour plus de détails sur la lecture en boucle, consultez [Bouclage](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Délimiter la zone de bouclage

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la [Règle temporelle](#), permet de définir les positions de début et de fin de la lecture en boucle. Pour plus de détails sur la lecture en boucle, consultez [Bouclage](#).

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affecter les points de Punch

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la [Règle temporelle](#), permet de définir le point de Punch In à la position de départ de la sélection et le point de Punch Out à la position de fin de la sélection.

Pour plus de détails sur l'insertion d'un enregistrement, consultez [Enregistrement par Punch-In/Out](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boucle M/A

---

Cliquer pour activer/désactiver la lecture en boucle.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fixer les points de Punch

---

Définit les limites d'une zone sélectionnée comme points de Punch.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Sélectionner même type

---

Cette commande permet de sélectionner tous les clips liés à ce clip.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Délier

---

Cette commande ouvre la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Délier les clips](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Délimiter zone de punch

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit sur la [Règle temporelle](#), permet de fixer les positions de début et de fin de sélection aux points de Punch In et de Punch Out. Pour plus de détails sur l'insertion d'un enregistrement, consultez [Enregistrement par Punch-In/Out](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Propriétés magnétisme

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la [Règle temporelle](#), permet de paramétrer les options de magnétisme dans la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Magnétisme](#).

Pour plus de détails sur le paramétrage des options de magnétisme, consultez [Définition et utilisation de la grille magnétique](#).

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fixer le décalage du magnétisme à la position de lecture.

---

Cette commande permet de fixer le décalage du magnétisme à la position de lecture. Un décalage du magnétisme est la valeur, en échantillons, que le magnétisme utilise pour aligner le clip. Les clips sans décalage de magnétisme s'alignent toujours au tout début d'un clip. Pour plus de détails, consultez [Décalages du magnétisme](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enveloppe-Créer-Volume

---

Cette commande permet de créer une enveloppe de volume dans la piste sur laquelle vous avez fait un clic droit. Après avoir créé une enveloppe, vous pouvez créer des nuds et les éditer pour créer des changements de volume au cours de la lecture de la piste. Pour plus de détails, consultez [Introduction à l'automation](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enveloppe-Créer-Panoramique

---

Cette commande permet de créer une enveloppe panoramique dans la piste sur laquelle vous avez fait un clic droit. Après avoir créé une enveloppe, vous pouvez créer des nuds et les éditer pour introduire des changements de panoramique au cours de la lecture de la piste. Pour plus de détails, consultez

[Introduction à l'automation](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Rotation

---

Cette commande permet d'appliquer une rotation de 90° à une enveloppe d'automation lorsqu'elle atteint le nud suivant.

Consultez :

[Création et édition d'enveloppes audio](#)

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Linéaire

---

Cette commande permet de tracer une ligne droite entre deux nuds.

Consultez :

[Création et édition d'enveloppes audio](#)

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Courbe rapide

---

Cette commande permet de créer entre deux nuds une courbe qui commence par varier rapidement, puis plus lentement en approchant du second nud.

Consultez :

[Création et édition d'enveloppes audio](#)

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Courbe lente

---

Cette commande permet de créer entre deux nuds une courbe qui commence par varier lentement, puis plus rapidement en approchant du second nud.

Consultez :

[Création et édition d'enveloppes audio](#)

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options glisser-déposer

---

La commande glisser-déposer ouvre la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Options de glisser-déplacer](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Propriétés des clips

---

Cette commande ouvre la boîte de dialogue Propriétés des clips. Pour plus de détails, consultez [Boîte de dialogue Propriétés du clip - Général](#) et [Boîte de dialogue Propriétés du clip - Étirement des données audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Propriétés de la piste

---

Cette commande ouvre la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Propriétés de la piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Disposition d'écran

---

La commande Disposition d'écran, accessible en faisant un clic droit dans le panneau Partition, ouvre la [Boîte de dialogue Configuration de la vue Partition](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Régénérer tablature

---

La commande Régénérer tablature permet de créer une nouvelle partition TAB dans le panneau Partition.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Exporter vers ASCII TAB

---

Cette commande ouvre la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Enregistrer sous](#) dans laquelle vous pouvez entrer le nom et l'emplacement d'un fichier texte ASCII de la tablature d'une piste.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Durée de note-Ronde

---

Cette commande, également disponible dans la barre d'outils de la vue Partition, permet de transformer les notes sélectionnées en rondes et de créer de nouvelles notes sous forme de rondes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Durée de note-Blanche

---

Cette commande, également disponible dans la barre d'outils de la vue Partition, permet de transformer les notes sélectionnées en blanches et de créer de nouvelles notes sous forme de blanches.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Durée de note-Noire

---

Cette commande, également disponible dans la barre d'outils de la vue Partition, permet de transformer les notes sélectionnées en noires et de créer de nouvelles notes sous forme de noires.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Durée de note-Croche

---

Cette commande, également disponible dans la barre d'outils de la vue Partition, permet de transformer les notes sélectionnées en croches et de créer de nouvelles notes sous forme de croches.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Durée de note-Double croche

---

Cette commande, également disponible dans la barre d'outils de la vue Partition, permet de transformer les notes sélectionnées en doubles croches et de créer de nouvelles notes sous forme de doubles croches.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Durée de note-Triple croche

---

Cette commande, également disponible dans la barre d'outils de la vue Partition, permet de transformer les notes sélectionnées en triples croches et de créer de nouvelles notes sous forme de triples croches.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Durée de note-Pointée

---

Cette commande, également disponible dans la barre d'outils de la vue Partition, permet de transformer les notes sélectionnées en pointées et de créer de nouvelles notes pointées.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Durée de la note-Triolet

---

Cette commande, également disponible dans la barre d'outils de la vue Partition, permet de transformer les notes sélectionnées en triolets et de créer de nouvelles notes sous forme de triolets.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Inverser manche de guitare

---

Cette commande permet d'afficher le manche de guitare de la vue Partition avec les cordes basses en haut et les cordes hautes en bas.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Palissandre HR

---

Cette commande permet de donner au manche de guitare l'aspect du palissandre, en haute résolution.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Palissandre BR

---

Cette commande permet de donner au manche de guitare l'aspect du palissandre, en basse résolution.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ébène HR

---

Cette commande permet de donner au manche de guitare l'aspect de l'ébène, en haute résolution.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ébène BR

---

Cette commande permet de donner au manche de guitare l'aspect de l'ébène, en basse résolution.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Érable HR

---

Cette commande permet de donner au manche de guitare l'aspect du bois d'érable, en haute résolution.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Érable BR

---

Cette commande permet de donner au manche de guitare l'aspect du bois d'érable, en basse résolution.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Afficher piste précédente

---

Cette commande permet d'afficher la piste précédente ou le groupe de pistes précédent.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Afficher piste suivante

---

Cette commande permet d'afficher la piste suivante ou le groupe de pistes suivant.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Animer

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Vidéo, permet d'activer ou désactiver la lecture vidéo. La désactivation de la lecture vidéo réduit la charge de votre ordinateur pour qu'il puisse traiter plus efficacement les données audio, si votre projet contient trop de données.

Pour plus de détails sur la vidéo, consultez [Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Vidéo, permet d'insérer un fichier vidéo dans un projet.

Consultez également :

[Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Supprimer

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Vidéo, permet de supprimer un fichier vidéo d'un projet.

Pour plus de détails sur la suppression d'un fichier vidéo, consultez [Supprimer la vidéo du projet](#)

.

Consultez également :

[Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Taille d'origine

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Vidéo, permet d'afficher la vidéo à sa taille d'origine.

Pour plus de détails sur la vidéo, consultez [Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Pleine fenêtre

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Vidéo, permet d'étirer la vidéo pour qu'elle remplisse toute la fenêtre Vidéo.

Pour plus de détails sur la vidéo, consultez [Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Conserver proportions

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Vidéo, permet d'agrandir la vidéo autant que possible sans changer ses proportions d'origine.

Pour plus de détails sur la vidéo, consultez [Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajuster par valeurs entières

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Vidéo, permet d'agrandir la vidéo autant que possible, mais seulement selon des multiples de nombres entiers.

Pour plus de détails sur la vidéo, consultez [Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Plein écran

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Vidéo, permet d'agrandir la vidéo à la taille de l'écran.

Pour plus de détails sur la vidéo, consultez [Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Format d'affichage temporel-M:B:T

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Vidéo, permet de changer l'affichage du compteur de la vue Vidéo en [MBT](#)

(mesure:temps:tic).

Pour plus de détails sur la vidéo, consultez [Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Format d'affichage temporel-SMPTE

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Vidéo, permet de changer l'affichage du compteur de la vue Vidéo en [SMPTE](#)

Pour plus de détails sur la vidéo, consultez [Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Format d'affichage temporel-Images

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Vidéo, permet de changer l'affichage du compteur de la vue Vidéo en nombre d'images. Pour plus de détails sur la vidéo, consultez [Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Format d'affichage de position-Aucun

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Vidéo, permet de masquer le compteur de la vue Vidéo.

Pour plus de détails sur la vidéo, consultez [Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Format d'affichage temporel-Police

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Vidéo, permet de choisir la police d'affichage du compteur.

Pour plus de détails sur la vidéo, consultez [Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Couleur de fond-Noir

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Vidéo, impose le noir comme couleur de fond du compteur.

Pour plus de détails sur la vidéo, consultez [Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Couleur de fond-Blanc

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Vidéo, impose le blanc comme couleur de fond du compteur.

Pour plus de détails sur la vidéo, consultez [Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Propriétés vidéo

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Vidéo, ouvre la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Propriétés vidéo](#), dans laquelle vous pouvez définir les positions d'offset de début et de fin, et lire les statistiques sur le fichier vidéo.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajouter nud

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit sur une enveloppe de la vue Pistes, permet d'ajouter un nud à l'enveloppe que vous avez sélectionnée.  
Pour plus de détails sur les enveloppes, consultez [Automation](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Réinitialiser nud

---

Cette commande permet de rendre à un nud sa valeur par défaut. Par exemple, un nud de panoramique reviendrait à 0 % C.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Supprimer nud

---

Cette commande permet de supprimer le nud sur lequel vous avez fait un clic droit.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Note

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Liste des événements, permet de masquer tous les événements de type Note.

Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Aftertouch par note

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Liste des événements, permet de masquer tous les événements Aftertouch par note.

Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Contrôleur

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Liste des événements, permet de masquer tous les événements de type Contrôleur.

Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Changement de patch

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Liste des événements, permet de masquer tous les événements de type Changements de patch.  
Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Aftertouch par canal

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Liste des événements, permet de masquer tous les événements Aftertouch par canal.

Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Molette Pitch Bend

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Liste des événements, permet de masquer tous les événements de type Pitch Bend.

Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# RPN

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder faisant un clic droit dans la vue Liste des événements, permet de masquer tous les événements de type RPN.

Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# NRPN

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder faisant un clic droit dans la vue Liste des événements, permet de masquer tous les événements de type NRPN.

Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Banque Sysex

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder faisant un clic droit dans la vue Liste des événements, permet de masquer toutes les banques SysEx.

Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Données SysEx

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder faisant un clic droit dans la vue Liste des événements, permet de masquer toutes les données SysEx.

Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Texte

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder faisant un clic droit dans la vue Liste des événements, permet de masquer tous les événements de type Texte.

Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Paroles

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder faisant un clic droit dans la vue Liste des événements, permet de masquer tous les événements de type Paroles.

Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Commande MCI

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder faisant un clic droit dans la vue Liste des événements, permet de masquer toutes les commandes MCI.

Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Audio

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder faisant un clic droit dans la vue Liste des événements, permet de masquer tous les clips audio.

Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Expression

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder faisant un clic droit dans la vue Liste des événements, permet de masquer tous les événements de type Expression.

Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Crescendo/decrescendo

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder en faisant un clic droit dans la vue Liste des événements, permet de masquer tous les événements de type Crescendo/decrescendo.

Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Accord

---

Cette commande, à laquelle vous pouvez accéder faisant un clic droit dans la vue Liste des événements, permet de masquer tous les événements de type Accord.

Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Gestionnaire d'événements

---

Pour ouvrir la [Boîte de dialogue Gestionnaire d'événements](#)

:

- Faites un clic droit dans la vue Liste des événements et choisissez Gestionnaire des événements dans le menu contextuel.

OU

- Cliquez sur le bouton Gestionnaire des événements dans la vue Liste des événements

Dans le Gestionnaire des événements, sélectionnez les types d'événements à afficher dans la vue Liste des événements. Cochez les événements que vous voulez voir dans la vue Liste des événements.

Pour plus de détails sur la vue Liste des événements, consultez [Vue Liste des événements](#)

.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Verrouiller contenu

---

Cette commande force SONAR à ouvrir un nouvel exemplaire de l'affichage actuel (l'affichage que vous verrouillez) au lieu d'ouvrir l'affichage actuel. Cela vous permet de garder de multiples copies de la même vue ouverte à des instants donnés.

Consultez :

[Verrouillage des vues](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Activer flottement

---

Cette commande permet de rendre une vue « flottante » ( déplaçable hors des limites de SONAR). Ceci est particulièrement utile lorsque vous employez deux moniteurs.

Consultez :

[Vue flottantes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Afficher projet complet

---

Cette commande permet de réduire les hauteurs des pistes pour les faire toutes rentrer dans la vue Pistes.

Pour plus de détails sur l'affichage des pistes, consultez [Configuration des vues Console et Pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Outil zoom

---

Cette commande permet d'activer l'outil Zoom.

Pour plus de détails sur l'outil Zoom, consultez [Affichage des clips](#)

.

Pour plus de détails sur l'affichage des pistes, consultez [Configuration des vues Console et Pistes](#)

.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Zoom précédent

---

Cette commande permet de ramener la vue Pistes au niveau de zoom précédent.

Pour plus de détails sur l'affichage des pistes, consultez [Configuration des vues Console et Pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Afficher toutes les pistes

---

Cette commande permet d'afficher toutes les pistes dans le projet actuel.

Pour plus de détails sur l'affichage des pistes, consultez [Configuration des vues Console et Pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Gestionnaire de pistes

---

Cette commande permet d'ouvrir la boîte de dialogue Gestionnaire des pistes.

Pour plus de détails sur la boîte de dialogue Gestionnaire des pistes, consultez [Boîte de dialogue Gestionnaire de pistes](#)

.

Pour plus de détails sur l'affichage des pistes, consultez [Configuration des vues Console et Pistes](#)

.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vumètres d'enregistrement

---

Les vumètres d'enregistrement cochés sont affichés à l'écran. Ceux qui ne sont pas cochés restent invisibles.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vumètres de lecture

---

Les vumètres de lecture cochés sont affichés à l'écran. Ceux qui ne sont pas cochés restent invisibles.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vumètres de bus de sortie

---

Les vumètres de bus de sortie cochés sont affichés à l'écran. Ceux qui ne sont pas cochés restent invisibles.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Options des vumètres d'enregistrement-Crête

---

Cette commande, disponible parmi les options des vumètres de lecture, les options des vumètres d'enregistrement et les sous-menus des options des vumètres principaux, permet de configurer le vumètre en mode Crête.

Pour plus de détails sur l'affichage des vumètres de Crête, consultez [Vumètres](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres d'enregistrement-RMS

---

Cette commande, disponible parmi les options des vumètres de lecture, les options des vumètres d'enregistrement et les sous-menus des options des vumètres principaux, permet de configurer le vumètre en mode RMS.

Pour plus de détails sur l'affichage des vumètres RMS, consultez [Vumètres](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres d'enregistrement-Crête + RMS

---

Cette commande, disponible parmi les options des vumètres de lecture, les options des vumètres d'enregistrement et les sous-menus des options des vumètres principaux, permet de configurer le vumètre en mode Crête + RMS.

Pour plus de détails sur l'affichage des vumètres Crête + RMS, consultez [Vumètres](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres d'enregistrement-Afficher graduation

---

Cette commande permet de sélectionner/désélectionner la graduation des vumètres.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres

## d'enregistrement-Mémoire de crête

---

Cette commande permet de forcer un vumètre à maintenir la crête la plus récente pendant un court moment. Le niveau de volume de crête enregistré par le vumètre est indiqué par une petite ligne blanche qui reste affichée pendant un moment si la commande Verrouillage de crête n'est pas cochée ou jusqu'à la fin de la lecture ou de l'enregistrement si cette commande est cochée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres d'enregistrement-Verrouillage de crête

---

Lorsque la commande est cochée et l'option Mémoire de crête aussi, le vumètre de crête reste verrouillé à son niveau le plus élevé jusqu'à la fin de la lecture ou de l'enregistrement.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres de lecture-Crête

---

Cette commande, disponible parmi les options des vumètres de lecture, les options des vumètres d'enregistrement et les sous-menus des options des vumètres principaux, permet de paramétrer le vumètre pour qu'il affiche les valeurs de crête.

Pour plus de détails sur l'affichage des vumètres de Crête, consultez [Vumètres](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres de lecture-RMS

---

Cette commande, disponible parmi les options des vumètres de lecture, les options des vumètres d'enregistrement et les sous-menus des options des vumètres principaux, permet de configurer le vumètre en mode RMS.

Pour plus de détails sur l'affichage des vumètres RMS, consultez [Vumètres](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Options des vumètres de lecture-Crête + RMS

---

Cette commande, disponible parmi les options des vumètres de lecture, les options des vumètres d'enregistrement et les sous-menus des options des vumètres principaux, permet de configurer le vumètre en mode Crête + RMS.

Pour plus de détails sur l'affichage des vumètres Crête + RMS, consultez [Vumètres](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres de lecture-Afficher graduation

---

Cette commande permet de sélectionner/désélectionner la graduation des vumètres.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres de lecture-Mémoire de crête

---

Cette commande permet de forcer un vumètre à maintenir la crête la plus récente pendant un court moment. Le niveau de volume de crête enregistré par le vumètre est indiqué par une petite ligne blanche qui reste affichée pendant un moment si la commande Verrouillage de crête n'est pas cochée ou jusqu'à la fin de la lecture ou de l'enregistrement si cette commande est cochée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres de lecture-Verrouillage de crête

---

Lorsque la commande est cochée et l'option Mémoire de crête aussi, le vumètre de crête reste verrouillé à son niveau le plus élevé jusqu'à la fin de la lecture ou de l'enregistrement.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres de bus de sortie-Crête

---

Cette commande, disponible parmi les options des vumètres de lecture, les options des vumètres d'enregistrement et les sous-menus des options des vumètres principaux, permet de paramétrer le vumètre pour qu'il affiche les valeurs de crête.

Pour plus de détails sur l'affichage des vumètres de Crête, consultez [Vumètres](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres de bus de sortie-RMS

---

Cette commande, disponible parmi les options des vumètres de lecture, les options des vumètres d'enregistrement et les sous-menus des options des vumètres principaux, permet de configurer le vumètre en mode RMS.

Pour plus de détails sur l'affichage des vumètres RMS, consultez [Vumètres](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres de bus de sortie-Crête + RMS

---

Cette commande, disponible parmi les options des vumètres de lecture, les options des vumètres d'enregistrement et les sous-menus des options des vumètres principaux, permet de configurer le vumètre en mode Crête + RMS.

Pour plus de détails sur l'affichage des vumètres Crête + RMS, consultez [Vumètres](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres de bus de sortie-Afficher graduation

---

Cette commande permet de sélectionner/désélectionner la graduation des vumètres.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Options des vumètres de bus de sortie-Mémoire de crête

---

Cette commande permet de forcer un vumètre à maintenir la crête la plus récente pendant un court moment. Le niveau de volume de crête enregistré par le vumètre est indiqué par une petite ligne blanche qui reste affichée pendant un moment si la commande Verrouillage de crête n'est pas cochée ou jusqu'à la fin de la lecture ou de l'enregistrement si cette commande est cochée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres de bus de sortie-Verrouillage de crête

---

Lorsque la commande est cochée et l'option Mémoire de crête aussi, le vumètre de crête reste verrouillé à son niveau le plus élevé jusqu'à la fin de la lecture ou de l'enregistrement.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres de lecture-Pré-fader

---

Cette commande permet de paramétrer le vumètre pour mesurer le volume dans le chemin du signal avant son passage dans le fader.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres de bus de sortie-Pré-fader

---

Cette commande permet de paramétrer le vumètre pour mesurer le volume dans le chemin du signal avant son passage dans le fader.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres de lecture-Post-fader

---

Cette commande vous permet de paramétrer le vumètre pour mesurer le volume du signal après la sortie du fader.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres de bus de sortie-Post-fader

---

Cette commande vous permet de paramétrer le vumètre pour mesurer le volume du signal après la sortie du fader.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options des vumètres de bus de sortie-Pré-fader post FX

---

Cette commande vous permet de paramétrer le vumètre pour mesurer le volume du signal entre le rack des effets et l'entrée du fader.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fondu d'entrée par défaut-Linéaire

---

Cette commande permet de paramétrer par défaut une courbe de fondu d'entrée linéaire quand vous tirez le début d'un clip.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Fondu d'entrée par défaut-Courbe rapide

---

Cette commande permet de paramétrer par défaut une courbe de fondu d'entrée rapide quand vous tirez le début d'un clip.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fondu d'entrée par défaut-Courbe lente

---

Cette commande permet de paramétrer par défaut une courbe de fondu d'entrée lente quand vous tirez le début d'un clip.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fondu de sortie par défaut-Linéaire

---

Cette commande permet de paramétrer par défaut une courbe de fondu de sortie linéaire quand vous tirez la fin d'un clip.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fondu de sortie par défaut-Courbe rapide

---

Cette commande permet de paramétrer par défaut une courbe de fondu de sortie rapide quand vous tirez la fin d'un clip.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Fondu de sortie par défaut-Courbe lente

---

Cette commande permet de paramétrer par défaut une courbe de fondu de sortie lente quand vous tirez la fin d'un clip.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Crossfade par défaut-Fondu de sortie linéaire-Fondu d'entrée linéaire

---

Cette commande permet de paramétrer par défaut un fondu enchaîné dans lequel le premier clip se termine par un fondu linéaire et le second clip commence par un fondu linéaire.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Crossfade par défaut-Fermeture rapide/Ouverture rapide

---

Cette commande permet de paramétrer par défaut un fondu enchaîné dans lequel le premier clip se termine par un fondu rapide et le second clip commence par un fondu rapide.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Crossfade par défaut-Fermeture lente/Ouverture lente

---

Cette commande permet de paramétrer par défaut un fondu enchaîné dans lequel le premier clip se termine en fondu lent et le second clip commence en fondu lent.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Crossfade par défaut-Fermeture rapide/Ouverture lente

---

Cette commande permet de paramétrer par défaut un fondu enchaîné dans lequel le premier clip se termine par un fondu rapide et le second clip commence par un fondu lent.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Crossfade par défaut-Fermeture lente/Ouverture rapide

---

Cette commande permet de paramétrer par défaut un fondu enchaîné dans lequel le premier clip se termine par un fondu lent et le second clip commence par un fondu rapide.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Crossfade par défaut-Fermeture linéaire/Ouverture rapide

---

Cette commande permet de paramétrer par défaut un fondu enchaîné dans lequel le premier clip se termine par un fondu linéaire et le second clip commence par un fondu rapide.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Crossfade par défaut-Fermeture linéaire/Ouverture lente

---

Cette commande permet de paramétrer par défaut un fondu enchaîné dans lequel le premier clip se termine par un fondu linéaire et le second clip commence par un fondu lent.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Crossfade par défaut-Fermeture rapide/Ouverture linéaire

---

Cette commande permet de paramétrer par défaut un fondu enchaîné dans lequel le premier clip se termine par un fondu rapide et le second clip commence par un fondu linéaire.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Crossfade par défaut-Fermeture lente/Ouverture linéaire

---

Cette commande permet de paramétrer par défaut un fondu enchaîné dans lequel le premier clip se termine par un fondu lent et le second clip commence par un fondu linéaire.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Pourcentage

---

Cette commande permet de paramétrer la règle de la modulation audio de façon à afficher le pourcentage de la forme d'onde sélectionnée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# dB

---

Cette commande permet de paramétrer la règle de la modulation audio de sorte à afficher le niveau en dB de la forme d'onde sélectionnée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Facteur zoom

---

Cette commande permet de paramétrer la règle de la modulation audio pour afficher le facteur zoom (un multiple du niveau de zoom par défaut, par exemple, un facteur zoom de 10 affiche la forme d'onde avec un décuplement des détails).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ensemble de la sélection

---

Cette commande effectue un zoom vertical et horizontal dans la vue Pistes afin de n'afficher que les clips sélectionnés.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ensemble des pistes

---

Cette commande redimensionne toutes les pistes sélectionnées de sorte à les afficher dans la vue Pistes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Ajuster pistes et bus à la vue

---

Cette commande permet d'afficher l'ensemble de votre projet ou autant de pistes que possible dans la vue Pistes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Afficher uniquement pistes sélectionnées

---

Cette commande permet de masquer toutes les pistes non sélectionnées.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Masquer pistes sélectionnées

---

Cette commande permet de masquer toutes les pistes sélectionnées.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Afficher toutes les pistes et les bus

---

Cette commande permet d'afficher toutes les pistes et tous les bus de votre projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Annuler changement d'affichage

---

Cette commande permet de rétablir les valeurs antérieures des paramètres suivants :

- Hauteurs des pistes individuelles
- Facteurs de hauteurs
- Modulation

Il y a 16 niveaux d'annulation pour cette commande.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Rétablir modification de l'affichage

---

Cette commande permet d'annuler la dernière commande Annuler modification de l'affichage.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Afficher toutes les enveloppes

---

Cette commande permet d'afficher toutes les enveloppes de pistes et de clips de votre projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Masquer toutes les enveloppes

---

Cette commande permet de masquer toutes les enveloppes de pistes et de clips de votre projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Afficher enveloppes de volume

---

Cette commande permet d'afficher toutes les enveloppes de volume de votre projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Afficher les enveloppes panoramiques

---

Cette commande permet d'afficher toutes les enveloppes panoramiques de votre projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Afficher les enveloppes de départ sur bus

---

Cette commande permet d'afficher toutes les enveloppes de départ sur bus de votre projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Afficher les enveloppes des plug-ins

---

Cette commande permet d'afficher toutes les enveloppes d'effets de votre projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Afficher les enveloppes de silence automatisé

---

Cette commande permet d'afficher toutes les enveloppes de mute automatisé du projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Afficher toutes les enveloppes MIDI

---

Cette commande permet d'afficher toutes les enveloppes MIDI de votre projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Créer enveloppes de pistes en courbes linéaires

---

Lorsqu'elle est activée, cette commande permet d'ajouter un noeud aux enveloppes récemment insérées à la fois au début et à la fin de la piste. Si la commande n'est pas cochée, une enveloppe apparaît comme une ligne en pointillés sans nuds actifs.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vélocité

---

La commande Vélocité vous permet d'ouvrir la boîte de dialogue Vélocité où vous pouvez définir la valeur de la vélocité par défaut pour chaque note saisie à l'aide du pinceau à patterns. Si la commande Reprendre les valeurs de vélocité du Pattern est cochée, la valeur n'est pas utilisée. Pour plus de détails sur la commande Reprendre les valeurs de vélocité du Pattern, consultez [Reprendre vélocités du pattern](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Reprendre vélocités du pattern

---

Lorsque la commande Reprendre vélocités du pattern est activée, le pinceau à patterns crée des notes à l'aide des valeurs de vélocité actuelles enregistrées dans le fichier de pattern courant. Pour plus de détails sur les fichiers Pattern et le pinceau à patterns, consultez [Outil Pinceau à pattern](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Reprendre polyphonies du pattern

---

Lorsque la commande Reprendre polyphonies du pattern est activée, le pinceau à patterns crée des notes à l'aide des valeurs de hauteurs actuelles enregistrées dans le fichier de patterns sélectionné, quelle que soit la position de la souris dans le panneau Grille de batterie. Pour plus de détails sur les fichiers Pattern et le pinceau à patterns, consultez [Outil Pinceau à pattern](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Reprendre durée des notes

---

Lorsque la commande Reprendre durée des notes est activée, le pinceau à patterns utilise la durée de la note paramétrée dans la barre d'outils de la vue Piano Roll en tant qu'intervalle entre les notes. Pour plus de détails sur les fichiers Pattern et le pinceau à patterns, consultez [Outil Pinceau à pattern](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Effacement automatique

---

Lorsque la commande Effacement automatique est activée, l'outil Crayon peut créer de nouvelles notes en cliquant sur les emplacements sans notes existantes et peut supprimer les notes actuelles en cliquant dessus.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Noire

---

L'option " Noire " du bouton Afficher/Masquer grille vous permet de créer des lignes de grille dans la section Grille de batterie à des intervalles correspondant à des noires.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Triolet de noires

---

L'option " Triolet de noires " du bouton Afficher/Masquer grille vous permet de créer des lignes de grille dans la section Grille de batterie à des intervalles correspondant à des triolets de noires (trois lignes par blanche).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Croche

---

L'option " Croche " du bouton Afficher/Masquer grille vous permet de créer des lignes de grille dans la section Grille de batterie à des intervalles correspondant à des croches.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Triolet de croches

---

L'option " Croche " du bouton Afficher/Masquer grille vous permet de créer des lignes de grille dans la section Grille de batterie à des intervalles correspondant à des triolets de croches (trois lignes par noire).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Double croche

---

L'option " Double croche " du bouton Afficher/Masquer grille vous permet de créer des lignes de grille dans la section Grille de batterie à des intervalles correspondant à des doubles croches.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Triolet de doubles croches

---

L'option " Triolet de doubles croches " du bouton Afficher/Masquer grillecvous permet de créer des lignes de grille dans la section Grille de batterie à des intervalles correspondant à des triolets de doubles croches (trois lignes par croche).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Triple croche

---

L'option " Triple croche " du bouton Afficher/Masquer grille vous permet de créer des lignes de grille dans la section Grille de batterie à des intervalles correspondant à des triples croches.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Triolet de triples croches

---

L'option " Triolet de triple croche " du bouton Afficher/Masquer grille vous permet de créer des lignes de grille dans la section Grille de batterie à des intervalles de triolets correspondant à des doubles croches (trois lignes par triple croche).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Quadruple croche

---

L'option " quadruple croche " du bouton Afficher/Masquer grille vous permet de créer des lignes de grille dans la section Grille de batterie à des intervalles correspondant à des quadruples croches.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Suivre résolution magnétisme

---

L'option " Suivre résolution magnétisme " du bouton Afficher/Masquer grille vous permet de définir des lignes de grille de sorte à les faire correspondre au paramétrage actuel du magnétisme.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Afficher/masquer l'Inspecteur

---

Activer/désactive l'inspecteur de pistes/bus. Raccourci clavier de cette commande : I.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Racks d'effets verticaux

---

Les racks d'effets sont créés dans le sens vertical dans la vue Pistes. Les racks d'effets sont verticaux lorsque cette commande est sélectionnée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Outil Dessiner enveloppe-Main levée

---

Employé en mode Main levée, l'outil de dessin permet de tracer des formes d'enveloppes quelconques.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Outil Dessiner enveloppe-Sinusoïde

---

Employé en mode Sinusoïde, l'outil de dessin permet de tracer des formes d'enveloppes sinusoïdales.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Outil Dessiner enveloppe-Triangle

---

Employé en mode Triangle, l'outil de dessin permet de tracer des formes d'enveloppes triangulaires.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Outil Dessiner enveloppe-Carré

---

Employé en mode Carré, l'outil de dessin permet de tracer des formes d'enveloppes carrées.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Outil Dessiner enveloppe-Dent de scie

---

Employé en mode Carré, l'outil de dessin permet de tracer des formes d'enveloppes en dent de scie.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Outil Dessiner enveloppe-Aléatoire

---

Employé en mode Aléatoire, l'outil de dessin permet de tracer des formes d'enveloppes aléatoires.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Afficher icônes de piste-Grandes

---

Cette option est accessible par le bouton Afficher/cacher les icônes de piste. Si vous décidez d'afficher les icônes de piste, vous devez choisir entre les grandes et les petites icônes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Réinitialiser l'icône de piste

---

Cette commande est disponible dans le menu contextuel accessible par un clic droit sur la piste. Elle vous permet d'afficher l'icône par défaut pour la piste. Voici l'icône de piste standard :



icône de piste audio par défaut



icône de piste MIDI par défaut

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Charger icône de piste

---

Cette commande est disponible dans le menu contextuel accessible par un clic droit sur la piste.  
Utilisez-la pour ouvrir le dossier des icônes de piste à partir de la boîte de dialogue Ouvrir.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Afficher icônes de piste-Petites

---

Cette option est accessible par le bouton Afficher/cacher les icônes de piste. Si vous décidez d'afficher les icônes de piste, vous devez choisir entre les grandes et les petites icônes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer-Preset de piste

---

Cette commande est disponible dans le menu contextuel accessible par un clic droit sur une piste. La commande **Insérer-Preset de piste** ouvre la liste des presets qui ont été enregistrés. Pour plus de détails sur les presets de piste, consultez [Modèles de pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Insérer-Preset de piste-Autres presets

---

Cette commande permet de voir d'autres presets de piste, s'il y en a. Pour plus de détails sur les presets de piste, consultez [Modèles de pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Enregistrer comme preset piste

---

Cette commande est disponible dans le menu contextuel accessible par un clic droit sur une piste. Cette commande ouvre la boîte de dialogue Exportation de presets de piste. Elle vous permet de conserver comme modèle les paramètres actuellement sélectionnés pour une piste. Pour plus de détails sur les presets de piste, consultez [Modèles de pistes](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# V-Vocal- Créer clip V-Vocal

---

Cette commande crée un clip V-Vocal par-dessus les données audio sélectionnées.

Pour plus de détails sur les clips V-Vocal, consultez [Clips V-Vocal](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# V-Vocal-Retirer V-Vocal

---

Cette commande permet de retirer le processeur Roland V-Vocal du clip V-Vocal.

Pour plus de détails sur les clips Groove, consultez [Clips V-Vocal](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# V-Vocal-Bypasser tous les clips V-Vocal

---

Cette commande permet de bypasser ou de supprimer le bypass de tous les clips V-Vocal d'une même piste.

Pour plus de détails sur les clips Groove, consultez [Clips V-Vocal](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# V-Vocal-Bypass/supprimer bypass

---

Cette commande permet de bypasser ou de supprimer le bypass de tous les clips V-Vocal d'une même piste.

Pour plus de détails sur les clips Groove, consultez [Clips V-Vocal](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# V-Vocal-Éditeur V-Vocal

---

Cette commande ouvre l'interface V-Vocal.

Pour plus de détails sur les clips Groove, consultez [Clips V-Vocal](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Description des boîtes de dialogue

---

Recherchez la boîte de dialogue que vous souhaitez à partir de l'onglet Sommaire, Index ou Rechercher.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue À propos de SONAR

---

Le logo Cakewalk s'affiche au-dessus du numéro de version de votre produit Cakewalk lorsque vous activez la commande **Aide - À propos de SONAR**

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Appliquer les effets audio

---

Cette boîte de dialogue vous offre la possibilité de garder ou de supprimer les effets de la ou des pistes audio sélectionnées, après leur application.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Appliquer les effets MIDI

---

La boîte de dialogue Appliquer les effets MIDI s'affiche lorsque vous utilisez l'option Appliquer les effets MIDI du menu Traitements. Cette boîte de dialogue vous permet de régler les options relatives à l'application des effets MIDI aux données MIDI sélectionnées. Vous pouvez choisir de déconnecter l'effet de son point d'insertion après l'application, afin qu'il ne soit pas appliqué une nouvelle fois lors de la lecture.

Consultez également :

[Application d'effets MIDI](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Affectation d'instruments

---

## La commande **Options - Instruments**

ouvre la boîte de dialogue Affectation d'instruments. Cette commande vous permet de choisir une ou plusieurs configurations de sorties/canaux et de leur affecter un instrument.

SONAR vous permet d'affecter une définition d'instrument MIDI à chaque sortie et canal MIDI disponible. Les affectations déterminent les noms des banques, des patchs, des notes et des contrôleurs MIDI affichés dans votre session SONAR.

Supposons que vous ayez connecté un synthétiseur compatible avec un instrument Roland GS à la sortie MIDI 1. En affectant les 16 canaux de la sortie MIDI 1 à la définition d'instrument Roland GS, vous êtes sûr que les listes de noms des banques, patchs, notes et contrôleurs affichées dans Music Creator de SONAR sont les mêmes que celles qui correspondent à votre synthétiseur.

Il vous arrivera parfois de vouloir affecter un autre instrument au canal 10, généralement réservé aux percussions. Vous pourriez par exemple affecter la définition de l'instrument Roland GS aux canaux 1 à 9 et 11 à 16, mais il est plus pratique d'affecter la définition d'instrument du kit de batterie Roland GS au canal 10. Si vous avez plusieurs sorties MIDI, chacune raccordée à un instrument différent, vous affecterez normalement un instrument différent à chaque sortie MIDI.

Pour vous simplifier la vie, il est possible d'affecter un bloc de canaux à un instrument, puis de changer l'affectation d'un ou plusieurs de ces canaux sans toucher aux autres. Sélectionnez par exemple les 16 canaux de la première sortie MIDI et affectez-les à la définition d'instrument Roland GS. Vous pouvez ensuite sélectionner le canal 10 de cette première sortie MIDI et l'affecter à la définition d'instrument du kit de batterie Roland GS. Les canaux 1 à 9 et 11 à 16 de la première sortie MIDI restent affectés au synthétiseur Roland GS.

Si vous avez plusieurs instruments raccordés à une seule sortie MIDI, il peut également être utile de répartir les canaux en fonction des différents instruments. Exemple : Votre configuration peut comporter un synthétiseur Roland recevant les données sur les canaux MIDI 1 à 9, une boîte à rythme Roland recevant les données sur le canal 10 et un synthétiseur standard compatible GM en réception sur les canaux 11 à 16. Vous utilisez dans ce cas trois définitions d'instruments sur l'unique sortie MIDI de votre système.

La boîte de dialogue Affectation d'instruments comporte les champs suivants :

## **Sortie/Canal**

Ce champ répertorie toutes les sorties MIDI de votre système et tous les canaux de chaque sortie.

Sélectionnez la combinaison de sortie/canal à laquelle vous voulez affecter une définition d'instrument.

Vous pouvez sélectionner plusieurs combinaisons de sorties/canaux à la fois (par exemple les 16 canaux d'une sortie) à l'aide des combinaisons Ctrl+clic ou Maj+clic.

## **Instrument à utiliser**

Ce champ répertorie toutes les définitions d'instruments actuellement stockées par SONAR. La sélection d'une définition la lie aux combinaisons de sorties/canaux sélectionnées dans le champ Sortie/Canal.

## **Conserver les modifications pour la session suivante**

Cliquez sur cette case si vous voulez réutiliser des combinaisons créées la prochaine fois que vous ouvrez SONAR.

## **Bouton Définir**

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue Définitions et noms d'instruments, qui vous permet de définir vos propres instruments MIDI s'ils ne sont pas conformes au standard MIDI.

Pour obtenir des instructions détaillées, consultez :

[Affecter des définitions d'instruments aux sorties et canaux MIDI](#)

[Supprimer les affectations d'instruments](#)

[Créer un nouvel instrument](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Paramètres du vumètre audio

---

Le comportement des vumètres de SONAR est totalement configurable. La boîte de dialogue Paramètres du vumètre audio permet de régler les paramètres de temps de montée et de temps de descente pour les indicateurs de crête et RMS. Ces paramètres déterminent le comportement dynamique général de tous les types de vumètres utilisés dans SONAR.

Les lignes qui suivent fournissent une description de chaque option :

## Intervalle d'actualisation (ms)

Ce champ détermine l'intervalle de mise à jour des vumètres. La valeur doit être comprise entre 25 ms (quarante fois par seconde) et 250 ms (quatre fois par seconde).

## Mémoire de crête

- Pente de décroissance (ms/dB) : quand l'option Mémoire de crête est activée (voir [Modifier l'affichage des vumètres](#)), ce paramètre détermine la pente selon laquelle le niveau baisse après la période de maintien spécifiée.
- Temps de maintien (ms) : lorsque l'option Mémoire de crête est activée (voir [Modifier l'affichage des vumètres](#)), ce paramètre détermine la durée pendant laquelle les crêtes restent constantes avant de redescendre.

## Temps de montée/descente (changement de 20 dB)

- RMS
  - Montée (ms) : c'est le temps que met le vumètre RMS pour répondre à une montée de 20 dB du signal.
  - Descente (ms) : c'est le temps que met le vumètre RMS pour répondre à une descente de 20 dB du signal.
- Crêtes
  - Montée (ms) : c'est le temps que met le vumètre de crête pour répondre à une montée de 20 dB du signal.
  - Descente (ms) : c'est le temps que met le vumètre de crête pour répondre à une descente de 20 dB du signal.

Les valeurs par défaut de ces paramètres sont les suivantes :

- Intervalle d'actualisation = 40 ms
- Mémoire de crête - taux de décroissance = 50 ms
- Mémoire de crête - temps de maintien = 750 ms
- Montée RMS = 300 ms
- Descente RMS = 300 ms
- Montée crête = 0 ms
- Descente crête = 1000 ms

## Vumètres segmentés

Les cases des vues Pistes et Console permettent d'afficher des vumètres segmentés dans les vues correspondantes.

Pour plus d'informations, consultez [Vumètres](#)



# Boîte de dialogue Options du mixage audio final

---

Le bouton Options du mixage final de la boîte de dialogue Exporter vers un fichier vidéo permet d'ouvrir la boîte de dialogue Options du mixage audio final. Cette boîte de dialogue permet de contrôler les caractéristiques du fichier audio lorsque vous exportez une vidéo de SONAR.

Cette boîte de dialogue contient les champs suivants :

- Preset : vous pouvez nommer et enregistrer un preset contenant le bus source et tous les éléments à inclure.
- Format de canal : vous pouvez choisir parmi Mono, Stéréo ou Multicanal.
- Fréquence d'échantillonnage : sélectionnez la fréquence d'échantillonnage du fichier audio exporté.
- Résolution : sélectionnez la résolution pour le fichier audio exporté.
- Dithering : faites votre choix parmi les cinq types de dithering disponibles.
- Bus source : choisissez le bus ou le pilote de carte son que vous voulez utiliser pour l'exportation de votre fichier audio.
- Éléments à inclure : choisissez les différentes composantes audio à inclure dans le fichier audio exporté. En général, vous exporterez tout. Si vous cochez **Effets des pistes** ou **Effets des bus**, il est préférable d'ajouter une mesure supplémentaire à la fin de votre projet, de telle sorte que les effets puissent se terminer de manière naturelle. Cochez l'option **Conversion rapide** pour accélérer le processus d'exportation audio au lieu de l'exporter en temps réel.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options audio - Général

---

Ouvrez la boîte de dialogue Options audio par la commande **Options - Audio**

. Cliquez sur l'onglet Général pour définir les options suivantes :

## Référence de synchronisation pour la lecture et Référence de synchronisation pour l'enregistrement

Ces deux options permettent de déterminer quelle carte son contrôlera la synchronisation du morceau si plusieurs pilotes wave sont utilisés pour la lecture ou l'enregistrement. Si vous disposez de deux pilotes wave mais que toutes les pistes audio sont lues par le même pilote, c'est ce dernier qui gèrera la référence de synchronisation, quelle que soit votre sélection.

Le quartz de l'horloge étant différent sur chaque carte son, la vitesse de lecture réelle des diverses cartes varie très légèrement. Ces différences peuvent être à l'origine de légers problèmes de synchronisation en cas d'utilisation de cartes différentes pour l'enregistrement et la lecture. L'utilisation de plusieurs pilotes wave sur une même carte ne provoque aucun problème de synchronisation.

## Résolution des pilotes audio

Cette option permet de spécifier le nombre de bits par échantillon utilisé pour communiquer avec le matériel audio lors de la lecture. Votre matériel audio doit pouvoir prendre en charge la valeur spécifiée pour ce paramètre. Dans SONAR, vous pouvez choisir 16, 18, 20, 22 et 24 bits. Dans la plupart des cas, même si votre matériel est censé être prévu pour 18 ou 20 bits, les résultats seront meilleurs si vous choisissez 24 bits.

### Remarque

: Si vous utilisez une résolution de pilotes audio supérieure à 16, vous devez également saisir une valeur appropriée dans le champ Traiter les flux >16 bits comme de l'onglet Profils des pilotes de cette boîte de dialogue.

## Moteur double-précision

Cochez cette boîte pour activer le mixage en 64 bits (double précision) sur toute la longueur du trajet du signal dans SONAR. Ce traitement comprend le dithering et les plug-ins. SONAR transmet et reçoit des données 64 bits à destination ou en provenance de tous les plug-ins qui acceptent cette résolution. Si un plug-in est limité à 32 bits, SONAR échangera des données 32 bits avec ce plug-in.

## Loi de panoramique stéréo

Détermine la formule mathématique utilisée pour contrôler le panoramique. Vous avez le choix entre les options suivantes :

- (Par défaut) 0 dB centré, loi sinusoïdale, puissance constante : cette option amplifie de 3 dB les signaux décentrés à l'extrême gauche ou à l'extrême droite, et n'introduit aucune atténuation dans les niveaux de sortie des deux canaux quand le panoramique est centré.
- -3 dB centré, loi sinusoïdale, puissance constante : cette option ne renforce pas les signaux décentrés à gauche ou à droite, mais introduit une atténuation de 3 dB dans les niveaux de sortie des deux canaux quand le panoramique est centré.
- 0 dB centré, loi quadratique, puissance constante : cette option amplifie de 3 dB les signaux décentrés à l'extrême gauche ou à l'extrême droite, et n'introduit aucune atténuation dans les niveaux de sortie des deux canaux quand le panoramique est centré.
- -3 dB centré, loi quadratique, puissance constante : cette option ne renforce pas les signaux décentrés à gauche ou à droite, mais introduit une atténuation de 3 dB dans les niveaux de sortie des deux canaux quand le panoramique est centré.

- -6 dB centré, loi linéaire : cette option n'amplifie pas les signaux décentrés à l'extrême gauche ou à l'extrême droite, mais introduit une atténuation de 6 dB dans les niveaux de sortie des deux canaux quand le panoramique est centré.
- 0 dB centré, commande de balance : cette option n'amplifie pas les signaux décentrés et n'introduit aucune d'atténuation dans les niveaux de sortie des deux canaux quand le panoramique est centré.

## Paramètres par défaut des nouveaux projets

- La liste déroulante Fréquence d'échantillonnage permet de spécifier une fréquence d'échantillonnage audio pour un nouveau fichier .cwp. Une fois des données audio ajoutées à un fichier .cwp (par enregistrement audio ou en choisissant **Fichier - Importer - Audio**), la modification de la fréquence d'échantillonnage pour ce fichier .cwp est impossible. Choisissez par conséquent la fréquence d'échantillonnage immédiatement après avoir sélectionné **Fichier - Nouveau** pour commencer un nouveau morceau.

Vous pouvez sélectionner une fréquence d'échantillonnage parmi les fréquences suivantes : 11 025 Hz, 22 050 Hz, 44 100 Hz, 000 Hz, 88 200 Hz, 96 000 Hz, 176 400 Hz et 192 000 Hz. La fréquence par défaut utilisée par SONAR est 44 100 Hz, qui correspond à celle des CD audio. Vous pouvez cependant sélectionner une fréquence plus élevée et la réduire ensuite à 44 100 pour le mixage final. Vous pouvez également saisir une valeur quelconque prise en charge par le matériel dans le champ Fréquence d'échantillonnage. Consultez la documentation accompagnant votre matériel pour en savoir plus sur les fréquences d'échantillonnage prises en charge. **Remarque :** Pour la plupart des cartes son, toutes les données audio numériques d'un même morceau doivent être à la même fréquence d'échantillonnage. Certains systèmes audio spécialisés permettent de mélanger différentes fréquences d'échantillonnage dans le même morceau ; SONAR ne vous le permet que si le système audio prend cette fonctionnalité en charge. Cette fonctionnalité est principalement destinée aux cartes son qui utilisent différents pilotes Windows pour l'entrée et la sortie ; SONAR considère ces cartes comme deux programmes différents.

## Latence de mixage (pilotes MME et WDM uniquement)

- Les valeurs **Tampons dans la file de lecture** déterminent les caractéristiques de la mémoire tampon lors des transferts depuis ou vers des pilotes audio. La diminution de cette valeur améliore la [latence](#) audio, mais une diminution excessive amplifie le risque d'interruption du son.
- Le  **curseur Taille des tampons** vous permet de définir la latence de mixage manuellement, en remplaçant les valeurs définies par l'analyseur wave. La réduction de cette valeur augmente les risques de problèmes audio. Les pilotes WDM des cartes son offrent une latence inférieure à celle des pilotes MME.

## Analyseur wave (pilotes MME et WDM uniquement)

L'analyseur wave tente de détecter la marque et le modèle de la carte son pour établir les réglages DMA (accès direct à la mémoire). Une fois la carte identifiée par l'analyseur wave, ce dernier affiche les résultats et vous demande si vous voulez utiliser les réglages par défaut de la carte ou spécifier des réglages personnalisés.

Si l'analyseur wave a correctement identifié votre carte, vous pouvez accepter les réglages par défaut. Dans le cas contraire, l'analyseur wave exécute une série de tests pour tenter de déterminer les réglages DMA corrects. Ce procédé est généralement suffisant ; cependant, si ce n'est pas le cas, vous devez spécifier les réglages corrects au niveau de l'onglet Profils des pilotes de la boîte de dialogue Options audio.

Consultez la documentation de votre carte son pour en savoir plus sur les réglages corrects. Notre site Web [www.cakewalk.com](http://www.cakewalk.com) indique les réglages DMA les plus récents pour les cartes son les plus courantes.



L'utilitaire Analyseur wave s'exécute automatiquement la première fois que vous utilisez SONAR. Il n'est pas nécessaire de l'exécuter par la suite, sauf si vous installez une nouvelle carte son ou une mise à jour de pilote pour votre carte actuelle.

L'analyseur wave n'analyse pas la carte à la fréquence d'échantillonnage de 48 kHz. Il considère que les réglages à 48 kHz sont identiques à ceux de 44 kHz. Si votre carte son ne synchronise pas à 48 kHz, il vous faudra peut-être définir des réglages manuellement.

### **Interface ASIO (pilotes ASIO uniquement)**

Ce bouton ouvre une boîte de dialogue vous permettant de définir la taille du tampon du pilote ASIO et de modifier la configuration de ce pilote. Consultez la documentation de votre carte pour plus de détails. Pour de plus amples informations, consultez :

[Optimisation audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options audio - Avancé

---

Ouvrez la boîte de dialogue Options audio par la commande **Options - Audio**

. Cliquez sur l'onglet Avancé afin de définir les options suivantes :

## Système de fichiers

- Activer le cache de lecture et Activer le cache d'écriture : la sélection d'une de ces options permet à SONAR d'utiliser le cache Windows du disque lors de la lecture ou de l'écriture de données audio. SONAR est généralement plus performant si tous les caches sont désactivés, ce qui correspond au réglage par défaut. Si votre ordinateur est équipé d'un contrôleur de disque IDE plutôt ancien ou d'un contrôleur qui n'utilise pas les transferts DMA, l'activation du cache peut améliorer les performances audio de SONAR. **Remarque** : Les modifications de ces réglages ne prennent effet que lorsque SONAR a redémarré.
- Taille des tampons E/S : cette valeur détermine les caractéristiques de la mémoire tampon pour les transferts de ou vers le disque. La modification de cette valeur affecte le débit du disque pour les pistes audio, mais pas la latence audio. La valeur par défaut est 128. Si la valeur est plus élevée, une plus grande quantité de données audio est placée en mémoire tampon à partir du disque, quelques instants avant leur lecture. Si vous entendez constamment des interruptions ou des grésillements lors de la lecture des données audio, et que votre projet contient des données audio de résolution élevée (32 ou 64 bits) ou de fréquence élevée (88,2 ko ou plus), cela peut être dû à une taille de tampons d'entrée-sortie trop faible. Dans ce cas, essayez une taille de tampons plus élevée, comme 256 ou 512. Si les problèmes audio persistent, réglez la valeur sur 128 et essayez une autre solution.

Par ailleurs, si vous lisez un gros fichier et que la latence est au maximum, une taille de tampon trop faible peut provoquer des interruptions ou des blocages. Essayez d'augmenter la taille des tampons par incréments de 128.

## Lecture et enregistrement

- Menu déroulant Mode pilote : sélectionnez WDM/KS, ASIO ou MME. Consultez la documentation de votre matériel pour déterminer le pilote utilisé par votre équipement. Les pilotes WDM/KS sont les plus récents et ont généralement une latence très faible. Le MME est un type de pilote plus ancien avec lequel la latence est plus élevée. Les pilotes ASIO offrent également une latence faible. Il est possible votre matériel soit doté de ces trois types de pilotes. Le cas échéant, commencez par utiliser le pilote WDM.
- Dithering : chaque fois qu'un signal audio subit une conversion vers une résolution inférieure à la résolution d'origine, il est nécessaire d'appliquer un dithering pour empêcher l'introduction de bruit de quantisation ou de distorsion harmonique dans le signal. L'objectif du dithering est de réduire la distorsion résultante en ajoutant un bruit aléatoire de bas niveau (le « dither ») au signal audio. Le dithering repose sur divers calculs mathématiques et chaque méthode possède des avantages et des inconvénients, selon l'utilisation qu'on en fait. SONAR intègre une technique de dithering appelée Pow-r (ou réduction de résolution par optimisation psycho-acoustique). Celle-ci permet de produire des fichiers de résolution inférieure qui à l'écoute ne présentent aucune différence avec les fichiers de résolution supérieure. Lorsque cette option est activée, SONAR applique un dithering lorsque vous exportez un fichier à une résolution inférieure, lorsque vous réduisez la résolution des fichiers audio d'un projet (commande **Outils - Modifier le format audio**) ou encore, lorsque vous effectuez un rendu des données audio (conversion, figé, application d'effets).

Cette option est activée à partir du moment où le champ Dithering est réglé sur autre chose que Aucun. Vous pouvez choisir la résolution de toutes les opérations d'enregistrement, d'importation et de rendu

(convertir, figer, appliquer effets) dans la boîte de dialogue Options globales (commande **Options - Global**) et la résolution d'exportation dans la boîte de dialogue Exporter vers un fichier audio (commande **Fichier - Exporter - Audio**). SONAR Producer offre cinq sortes de dithering :

- Rectangulaire : principalement composé de bruit blanc, pas de modelage du bruit. Avantages : c'est le mode le moins exigeant en termes de ressources ; il offre le rapport signal/bruit le plus faible, et il est à privilégier par rapport au dithering modelé lorsque plusieurs opérations de dithering successives sont susceptibles d'être appliquées (ex : conversion audio, figé). Inconvénients : il occasionne une distorsion d'intermodulation et le volume perçu est plus élevé qu'avec le dithering Pow-r.
- Triangulaire -- niveau supérieur au dithering rectangulaire, pas de modelage du bruit. Avantages : dithering peu gourmand en ressources, supérieur au mode rectangulaire car il n'est pas affecté par les effets de bruit de modulation. Préférable au dithering modelé (Pow-r) s'il est nécessaire d'appliquer un nouveau dithering (exemple : conversion, figé). Inconvénients : volume perçu plus élevé qu'avec le dithering Pow-r.
- Pow-r 1 -- dithering modelé par du bruit. Avantages : moins exigeant en termes de ressources que les modes Pow-r 2 et 3, volume perçu plus faible que les modes rectangulaire et triangulaire. Inconvénients : modelage du bruit moins important qu'avec les modes Pow-r 2 et 3, peu recommandé pour les opérations où le dithering sera appliqué à plusieurs reprises (exemple : conversion, figé).
- Pow-r 2 -- dithering modelé par du bruit. Avantages : volume perçu plus faible, réglages de meilleure qualité, recommandé pour une exportation audio. Inconvénients : réglages plus exigeants en termes de ressources, peu recommandé pour les opérations où le dithering sera appliqué à plusieurs reprises (exemple : conversion, figé).
- Pow-r 3 -- identique au Pow-r 2, mais plus exigeant en ressources tout en étant moins perceptible.
- Partager les pilotes avec d'autres programmes : cette option autorise les autres logiciels à accéder aux pilotes des périphériques. Lorsque cette option est sélectionnée, d'autres logiciels peuvent accéder aux pilotes des périphériques lorsque SONAR n'est pas l'application affichée par Windows.
- Jouer les queues d'effets après l'arrêt : lorsque cette option est activée, la lecture de tout effet qui se prolonge dans le temps (réverbération, retard, etc.) se termine après l'arrêt normal de la lecture.
- Toujours ouvrir tous les périphériques : lorsque cette option est cochée, SONAR ouvre toutes les paires stéréo de sortie audio activées dès que vous appuyez sur le bouton Lecture ou que vous sélectionnez le moteur audio. Les paires ne contenant pas de pistes envoient un signal silencieux, mais elles sont prêtes à être utilisées. Ainsi, si vous modifiez à la volée l'attribution de sortie d'une piste, SONAR n'a pas besoin de rouvrir un périphérique, ce qui pourrait causer des blancs à la lecture.
- Supprimer le DC Offset à l'enregistrement : lorsque cette option est choisie, SONAR élimine par filtrage tout décalage en continu (DC Offset) causé par l'enregistrement. Pour de plus amples détails, voir [Suppression DC Offset](#).
- Utiliser un moteur multitraitement : cette option est grisée si vous ne disposez pas d'un ordinateur multiprocesseur. Si vous disposez d'un ordinateur à plusieurs processeurs, activez cette option si vous voulez que SONAR utilise systématiquement les deux processeurs. Si cette option est désactivée, SONAR utilise malgré tout le second processeur pour certaines tâches.

## Synchronisation

SONAR permet la synchronisation des pistes audio sur le timecode SMPTE ou MIDI :

- Déclenchement, puis roue libre : avec cette option, la lecture audio commence (déclenchement) à un instant timecode précis, mais les données audio sont par la suite lues indépendamment du

timecode selon leur propre horloge interne. Le signal audio peut dériver progressivement par rapport à l'horloge SMPTE en raison des fluctuations du signal de timecode.

- Synchronisation continue : avec cette option, la vitesse de la lecture des données audio est continuellement ajustée afin de correspondre au timecode.
- Décalage de synchronisation (ms) : cette option est utilisée pour effectuer des réglages très précis sur la synchronisation audio/MIDI d'un projet ; elle permet de décaler les données audio de votre projet de quelques millisecondes. Une valeur positive retarde le signal audio sur une durée correspondante. Une valeur négative retarde le signal MIDI sur une durée correspondante.
- utilise le second processeur pour certaines tâches.

## Réglage de la latence d'enregistrement (en échantillons)

Si vous réinjectez une sortie audio vers une entrée audio et que vous réenregistrez une piste à l'aide de cette méthode, les données audio ne se synchronisent pas correctement. Avec certaines cartes son, le décalage est relativement important. Le réglage de la latence d'enregistrement consiste à compenser ce retard.

Vous pouvez mesurer grossièrement le retard en activant la règle temporelle graduée en échantillons et en comparant la piste d'origine avec la piste réenregistrée. Saisissez ensuite une valeur dans le champ Décalage manuel afin de définir la compensation.

Si vous utilisez le mode ASIO, saisissez 0 dans le champ Décalage manuel et laissez la case Latence d'entrée signalée cochée (cette case ne s'affiche qu'en mode ASIO). Dans la plupart des cas, les données audio seront ainsi synchronisées. Si vous pensez pouvoir ajuster la synchronisation de manière plus précise, utilisez le champ Décalage manuel.

En mode ASIO, le périphérique ASIO actif (n'oubliez pas qu'il ne peut y avoir qu'un seul périphérique ASIO actif) signale sa latence d'entrée. Il est impossible de modifier cette valeur. La latence signalée prend normalement en compte la taille des tampons, la latence de conversion analogique-numérique, etc. La case vous permet d'utiliser cette valeur signalée. Par défaut, cette case est cochée. Dans tous les cas, la valeur saisie dans le champ Décalage manuel sera combinée (ajoutée) à la valeur signalée si vous avez coché la case correspondante.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options audio - Pilotes

---

## La commande **Options - Audio**

ouvre la boîte de dialogue Options audio. Cliquez sur l'onglet Pilotes pour afficher une liste à deux colonnes reprenant les pilotes disponibles et activer ces pilotes de manière sélective en cochant les cases correspondantes. Vous pouvez modifier le nom du pilote en cliquant sur son nom dans la première colonne et en saisissant le nom souhaité ou un nom convivial pour ce pilote.

## **Pilotes d'entrée**

Ces pilotes contrôlent l'enregistrement.

## **Pilotes de sortie**

Ces pilotes contrôlent la lecture.

## **Utiliser des noms conviviaux pour représenter les pilotes audio**

Si vous cochez cette case, les menus Entrée et Sortie des pistes audio et des bus utiliseront les noms conviviaux créés pour les pilotes d'entrée et de sortie correspondants. Les noms conviviaux s'appliquent de manière générale et pas uniquement au projet en cours.

Pour de plus amples informations, consultez :

[Optimisation audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options audio - Profils des pilotes

---

Ouvrez la boîte de dialogue Options audio par la commande **Options - Audio**

. Cliquez sur l'onglet Profils des pilotes afin d'afficher les paramètres des tampons des cartes son détectées par l'analyseur wave. Les différents champs affichent les informations suivantes : Cet onglet s'affiche en mode pilote MME ou WDM/KS uniquement.

## Afficher le profil du pilote

Ce champ indique le nom du pilote de la carte son auquel correspondent les paramètres affichés.

## Traiter les flux > 16 bits comme

Les cartes son acceptant des formats audio supérieurs à 16 bits ont un format de données prioritaire, que vous pouvez connaître en cliquant sur la flèche du menu déroulant de ce champ. Consultez la documentation de votre carte son pour en savoir plus sur les réglages optimaux.

## Taille des tampons DMA

Ces champs indiquent les caractéristiques du tampon de chacune des cartes son détectées par l'analyseur wave. En général, il est préférable de ne pas modifier ces réglages sans consulter l'assistance technique de SONAR.

Pour de plus amples informations, consultez :

[Optimisation audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options AudioSnap

---

Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton Options de la palette AudioSnap.  
Cette boîte de dialogue contient les champs suivants :

## Quantiser

- Ouverture du pool de transitoires (ms) : lorsque vous double-cliquez sur un marqueur, le marqueur est sélectionné et tous les marqueurs situés à sa droite le sont également si leur distance par rapport au marqueur initial est inférieure à la valeur de ce champ.

## Extraction MIDI

- Convertir en note MIDI : ce champ vous permet de choisir en quelle note MIDI seront convertis tous les transitoires du clip.
- Vitesse des notes
  - Selon le niveau des impulsions : lorsque cette option est activée, la vitesse des notes du clip MIDI varie selon le niveau des transitoires du clip audio.
  - Imposer une valeur constante : ce champ vous permet de saisir une vitesse, qui sera utilisée par toutes les notes MIDI du clip.

## Diviser les temps

- Fondu automatique sur les clips divisés : si cette case est cochée, un fondu automatique, ou crossfade, est ajouté à tous les clips divisés. La longueur du fondu correspond à la valeur en millisecondes définie dans le champ ms de cette section.

## Algorithme d'étirement par défaut

- En temps réel : le choix défini ici détermine l'algorithme d'étirement utilisé pour la lecture en temps réel. Les options de percussion fonctionnent mieux que l'option Clip groove sur les sons de percussion, en particulier si l'étirement porte sur quelques temps supplémentaires par minute.
- Rendu en différé : ce menu déroulant vous permet de choisir l'algorithme qui sera utilisé lorsque vous exporterez ou que vous ferez les données audio étirées. Voici les choix disponibles dans le menu déroulant :
  - Clip groove : cette option permet un traitement plus rapide nécessitant moins de puissance processeur.
  - iZotope Radius Mix : plus adapté aux clips contenant des données polyphoniques stéréo.
  - iZotope Radius Solo : plus adapté aux clips contenant des sons monophoniques et des solos d'instruments.
  - Percussion : c'est l'algorithme le plus adapté aux sons de percussions.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Paramètres de lecture/écriture de l'automation

---

Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous faites un clic droit sur le nom d'un plug-in dans un rack d'effets et que vous choisissez **Activer le paramètre pour la lecture** ou **Activer le paramètre pour l'écriture**

dans le menu contextuel.

Cette boîte de dialogue contient les champs suivants :

## Paramètre activé pour la lecture

Case Paramètre « n » : les cases activées de cette liste indiquent quels paramètres du plug-in sont activés pour la lecture de l'automation. Vous pouvez cocher ou décocher chacune de ces cases.

## Paramètre activé pour l'écriture

Case Paramètre « n » : les cases activées de cette liste indiquent quels paramètres du plug-in sont activés pour l'écriture de l'automation. Vous pouvez cocher ou décocher chacune de ces cases.

## Activer tout

Cliquez sur ce bouton pour cocher toutes les cases.

## Désactiver tout

Cliquez sur ce bouton pour décocher toutes les cases.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Envoi automatique des SysEx

---

Cette boîte de dialogue s'affiche à l'ouverture d'un projet contenant des données SysEx. Elle vous permet, si vous le souhaitez, d'envoyer les données SysEx à votre instrument MIDI à ce moment. Si vous ne voulez pas le faire, cliquez sur Annuler. Les données peuvent être transmises par la suite à partir de la vue SysEx.

Consultez également :

[Utilisation de la vue SysEx](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options de l'encodeur AVI

---

Cliquez sur le bouton Options d'encodage dans la boîte de dialogue Vidéo pour ouvrir la boîte de dialogue Options de l'encodeur AVI. Cette boîte de dialogue liste tous les codecs AVI vidéo et audio (programmes de compression-décompression) actuellement installés sur votre ordinateur. La boîte de dialogue Options de l'encodeur AVI comporte les champs suivants :

## Codec vidéo

Choisissez un format de compression en tenant compte des limitations suivantes :

- Tous les codecs de compression ne sont pas nécessairement compatibles avec la recompression de vidéo par l'option « Exportation AVI ». Si un codec de compression incompatible est sélectionné, un message d'erreur peut s'afficher au cours de l'exportation.
- Si l'option Pas de compression est sélectionnée, la vidéo conserve sa compression initiale.
- Les codecs de compression suivants ont été testés et déclarés compatibles. Chaque codec fournit un niveau de performances différent en matière de compression.
  - Compresseur MJPEG
  - Encodeur vidéo DV
  - Indeo Video 5.04
  - Intel I.263
  - Cinepak Codec de Radius
  - Microsoft Video 1
  - Microsoft RLE
- Les codecs suivants ne sont pas compatibles :
  - H.261
  - H.263
  - Intel 4:2:0 Video V2.50
  - MSScreen 9 encoder
  - MSScreen encoder
  - WMVideo Encoder DMO
  - WM9Video Encoder DMO

## Codec audio

**Remarque :** Si vous exportez un fichier AVI en format audio 24 bits ou multicanal (surround), réglez le champ Codec audio sur **Pas de compression**

Les codecs de compression audio suivants ont été testés et déclarés compatibles (d'autres codecs peuvent être installés sur votre système).

- CCITT - Loi A
- CCITT - Loi U
- DSP Group TrueSpeech
- PCM (format standard non compressé pour les fichiers wav)
- GSM 6.10
- IMA ADPCM

## Fréquence des images de référence

Ce champ est grisé si vous sélectionnez le codec par défaut dans le champ Vidéo. **Remarque :** Si vous prévoyez de faire beaucoup d'expérimentations, de bouclages et de modifications pendant le chargement du fichier vidéo, assurez-vous qu'il comporte un nombre suffisant d'images de référence. Comme chaque image est calculée à partir de la dernière image de référence rencontrée, s'il y a trop peu d'images de

référence, les performances peuvent être ralenties. Pour modifier le nombre d'images de référence, vous pouvez recompresser le fichier en utilisant la commande **Fichier - Exporter - Vidéo** et en augmentant la fréquence des images de référence. Choisissez un compresseur vidéo adapté, comme Indeo Video 5.04, et fixez la fréquence des images de référence à un nombre compris entre 1 et 5. Pour la valeur 1, toutes les images sont des images de référence ; pour des valeurs plus élevées, une image de référence est insérée toutes les n images.

### Débit des données

Ce champ est grisé si vous sélectionnez le codec par défaut dans le champ Vidéo. Si vous compressez un fichier destiné à être lu sur Internet, utilisez un débit de données ne dépassant pas la capacité des lecteurs de médias qui seront vraisemblablement utilisés pour lire votre fichier.

### Qualité

Plus la qualité est faible, plus la vitesse de transmission est élevée et inversement.

### Modifier les paramètres AVI

Lorsque cette case est cochée, une nouvelle boîte de dialogue s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton Enregistrer. Il s'agit de la boîte de dialogue Propriétés, qui permet un contrôle plus précis de la configuration du fichier AVI à créer. Les paramètres disponibles sont les réglages Microsoft Direct Show.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Nom de la banque

---

Cette boîte de dialogue s'affiche quand vous sélectionnez une banque dans la vue SysEx et que vous cliquez sur le bouton Nom. Elle vous permet de définir le nom de la banque que vous avez sélectionnée. La banque doit contenir des données SysEx pour pouvoir être nommée.

Consultez également :

[Utilisation de la vue SysEx](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Sortie de la banque

---

Cette boîte de dialogue s'affiche quand vous sélectionnez une banque dans la vue SysEx et que vous cliquez sur le bouton Sortie. Elle vous permet de spécifier la sortie MIDI vers laquelle vous voulez transmettre la banque. Elle s'avère très pratique quand vous avez des modules de lecture MIDI raccordés à différents ports de votre interface MIDI et que vous voulez contrôler le module qui reçoit un message SysEx donné.

Consultez également :

[Utilisation de la vue SysEx](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Changement de banque/patch

---

Sélectionnez **Insérer - Changement de banque/patch**

pour ouvrir la boîte de dialogue Changement de banque/patch.

La sortie et le canal de la piste sélectionnée s'affichent dans le coin supérieur gauche.

## Mode de sélection de la banque

Choisissez parmi un des protocoles MIDI standard suivants :

- Normal
- Contrôleur 0
- Contrôleur 32
- Patch 100...127

Pour plus d'informations, consultez [Choix du mode de sélection des banques](#)

.

## Banque :

Sélectionnez la banque à utiliser.

## Patch :

Sélectionnez le patch que vous voulez utiliser.

Si vous voulez utiliser la [Boîte de dialogue Explorateur de patches](#)

, cliquez sur l'icône Explorateur de patches.

Consultez également :

[Insérer un changement de banque/patch](#)

[Choix du son d'instrument \(banque et patch\)](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Convertir sur pistes

---

Ouvrez la boîte de dialogue Convertir sur pistes en choisissant **Edition - Convertir sur pistes**

Cette boîte de dialogue permet d'appliquer les effets et/ou l'automation simultanément aux données audio des pistes et de créer une ou plusieurs pistes supplémentaires pour libérer des ressources lors la lecture. Une fois la conversion effectuée, vous pouvez archiver ou supprimer les pistes source pour libérer les ressources correspondantes de votre ordinateur.

**Remarque 1 :** Si vous **sélectionnez** des données dans votre projet, seules celles-ci seront incluses dans la conversion sur pistes ultérieure. Une autre solution consiste à **muter** les pistes que vous ne voulez pas inclure dans la conversion finale et à cocher Mute/Solo des pistes dans le champ Éléments à inclure, de manière à ce que SONAR utilise ces informations pour choisir les pistes à inclure dans la conversion. Si un projet utilise des effets ajoutant une « queue » à la fin des données audio (reverb ou delay, par exemple), veuillez à sélectionner un temps supplémentaire dans la règle temporelle (durée des queues d'effets), à la fin de la sélection en cours, avant d'utiliser la commande **Edition - Convertir sur pistes**. Ainsi, la « queue d'effets » sera incluse dans le mixage audio final.

**Remarque 2 :** Il est possible de définir la résolution de toutes les opérations de rendu (conversion, application d'effets et figé) à partir du champ Résolution de rendu que vous pouvez trouver sous l'onglet Données audio de la boîte de dialogue Options globales (commande **Options - Global**). La valeur par défaut de la résolution de rendu est 32 bits. Il est possible d'utiliser une valeur de 64 bits afin de préserver une plus grande précision de mixage et de rendu, grâce au moteur de mixage 64 bits double précision. Les valeurs de 16 bits et 24 bits sont également proposées. Pour de plus amples détails, voir [Résolutions de rendu audio](#)

Cette boîte de dialogue comporte les champs suivants :

## Destination

Permet de désigner la piste sur laquelle vous voulez enregistrer le mixage final. Si vous créez plusieurs pistes de données audio, la piste de destination doit être la première des pistes vierges ou superflues consécutives.

## Preset

Si vous faites régulièrement la même conversion, vous pouvez définir un preset pour les paramètres de conversion. Après avoir spécifié les paramètres désirés dans la boîte de dialogue, tapez un nom dans la fenêtre Preset et cliquez sur l'icône disquette pour l'enregistrer.

## Catégorie source

Sélectionnez une des options suivantes :

- **Pistes :** permet de créer une ou plusieurs pistes (option Canaux séparés dans le champ Format de canal) pour chaque piste sélectionnée dans le champ Bus/Pistes source.
- **Bus :** permet de créer une ou plusieurs pistes (option Canaux séparés dans le champ Format de canal) pour chaque bus sélectionné dans le champ Bus/Pistes source.
- **Sorties principales :** permet de créer une ou plusieurs pistes (option Canaux séparés dans le champ Format de canal) pour chaque sortie principale sélectionnée dans le champ Bus/Pistes source.
- **Mixage complet :** permet de créer une ou plusieurs pistes (option Canaux séparés dans le champ Format de canal) à partir de votre mixage complet.

## Bus/Pistes source

Sélectionnez les bus ou les pistes que vous souhaitez utiliser pour créer vos pistes. Si vous sélectionnez Pistes dans le champ Catégorie source, vous ne pourrez sélectionner que des pistes dans le champ des sources.

## Format de canal

Choisissez une option parmi les options suivantes :

- Mono : permet de créer une piste mono distincte pour chaque piste ou bus sélectionné dans le champ Bus/Pistes source.
- Stéréo : permet de créer une piste stéréo distincte pour chaque piste ou bus sélectionné dans le champ Bus/Pistes source.
- Canaux séparés : permet de créer des pistes mono séparées pour chaque piste ou bus sélectionné dans le champ Bus/Pistes source. Si la piste ou le bus sélectionné est en stéréo, deux nouvelles pistes seront générées. Si le bus sélectionné est un bus surround, une piste mono sera générée pour chacun des canaux du bus.

## Dithering

Faites un choix parmi les cinq types de dithering disponibles.

- Rectangulaire
- Triangulaire
- Pow-r 1
- Pow-r 2
- Pow-r 3

Pour de plus amples détails, voir [Dithering](#)

## Éléments à inclure

Par défaut, toutes les options sont activées : votre mixage final est alors identique à ce que vous entendez lorsque le projet est lu. Vous pouvez cocher ou décocher les différents éléments suivants afin de les inclure (ou non) dans le mixage :

- Mute/Solo des pistes : lorsque cette option est activée, les pistes actuellement mutées ne sont pas incluses dans le mixage final. En outre, si cette option est activée et que des pistes sont en écoute solo, seules ces pistes seront incluses dans le mixage final.
- Mute/Solo des bus : lorsque cette option est activée, les bus mutés ne sont pas inclus dans le mixage final. En outre, si cette option est activée et que des bus sont en écoute solo, seuls ces bus en solo seront inclus dans le mixage final.
- Automation des pistes : si vous ne sélectionnez pas cette option, l'automation du volume et du panoramique, **y compris les réglages initiaux**, sera ignorée lors de la création de nouvelles pistes. C'est l'amplitude des données brutes des pistes qui est utilisée et le panoramique est centré.
- Automation des clips : si vous ne sélectionnez pas cette option, l'automation des clips, **y compris les réglages de gain**, est ignorée lors de la création des pistes.
- Automation des bus
- Automation des effets
- Effets des pistes : si vous ne sélectionnez pas cette option, tous les effets insérés sur les points d'insertion des pistes, **y compris les synthétiseurs plug-ins insérés aux points d'insertion**, seront ignorés lors de la création des pistes.
- Effets des bus : si vous ne sélectionnez pas cette option, tous les effets insérés sur les bus, **y compris les synthétiseurs plug-ins**, seront ignorés lors de la création des pistes.
- Conversion rapide : lorsque cette option est sélectionnée, SONAR effectue une conversion sur pistes aussi rapidement que votre ordinateur le permet. Si cette option n'est pas sélectionnée, la



conversion sur piste se fait en temps réel. Décochez cette option si vous utilisez un synthétiseur fonctionnant uniquement en temps réel. Par défaut, cette option est désactivée.

- Moteur 64 bits : cette option vous permet d'activer provisoirement le moteur de mixage 64 bits lorsque vous convertissez vos pistes. La conversion est de meilleure qualité, et les ressources de votre ordinateur ne sont pas monopolisées pendant le reste de votre session.

Pour de plus amples informations, consultez :

[Effectuer un mixage final des pistes audio \(conversion sur piste\)](#)

[Convertir des pistes de synthés virtuels en nouvelles pistes audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Modifier le format audio

---

Utilisez la commande **Outils - Modifier le format audio**

si vous voulez réécrire les données audio d'un projet dans une résolution différente. Votre carte son doit être capable de lire le projet à la nouvelle résolution.

Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

## Nouvelle résolution

Selon le format désiré pour ce projet, sélectionnez 16, 24, 32 ou 64 bits.

## Dithering

Ce choix n'est disponible que si vous effectuez une conversion vers une résolution inférieure. Le dithering consiste à ajouter un signal audio à des données audio de résolution inférieure pour qu'elles se rapprochent d'un signal enregistré à une résolution plus élevée.

Pour plus de détails, consultez les rubriques [Résolution à virgule flottante](#), [Optimisation audio](#) et [Dithering](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Numéro de frette de l'accord

---

La boîte de dialogue Propriétés de l'accord s'ouvre lorsque vous faites un clic droit sur un symbole d'accord dans la vue Partition. Si une grille se trouve dans la boîte de dialogue et que vous cliquez à sa droite, la boîte de dialogue Numéro de frette de l'accord s'affiche. Cette boîte de dialogue vous permet d'entrer le numéro de frette afin d'indiquer la position de l'index (doigt 1). Créez tout d'abord votre grille et les positions des doigts, puis inscrivez le numéro de frette correspondant à la position de l'index.

Consultez également :

[Ajout de symboles d'accords](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Propriétés de l'accord

---

Dans la vue Partition, faites un clic droit sur un accord de guitare ou sur un symbole d'accord afin d'ouvrir la boîte de dialogue Propriétés de l'accord. Celle-ci vous permet de modifier les accords de guitare.

Consultez également :

[Ajout de symboles d'accords](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Choisir un type de piste

---

Si vous appuyez sur la touche Inser dans la vue Pistes, une nouvelle piste du même type que la piste courante est créée. Cela ne fonctionne pas si vous faites cette manipulation dans un projet vide qui ne comporte pas encore de pistes. Dans ce cas, la boîte de dialogue Choisir un type de piste s'affiche et vous propose d'insérer une piste audio ou MIDI.

Consultez également :

[Arrangement](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Accordeur chromatique

---

La vue Accordeur vous permet d'accorder votre instrument en analysant le signal d'entrée de la carte son et en affichant sa hauteur sur un vumètre.

## **Remarque**

: L'accordeur ne fonctionne qu'avec les équipements audio qui acceptent les données 16 bits/44,1 kHz.

Consultez :

[Accordage d'un instrument](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Nettoyer le dossier audio

---

## La commande **Outils - Nettoyer le dossier audio**

ouvre la boîte de dialogue Nettoyer le dossier audio. L'utilisation de cette commande supprime les fichiers audio numériques des dossiers de données audio qui ne sont plus utilisés par aucun de vos projets. Lancez cette commande de temps à autre pour libérer de l'espace disque.

**Important :** Veillez à ce que tous les fichiers de projets importants (.cwp et .wrk) soient stockés sur vos disques durs locaux avant d'utiliser cette commande. Si vos fichiers de projets sont enregistrés ailleurs (disquette, disque amovible ou disque réseau, par exemple), vous risquez de supprimer accidentellement des fichiers audio importants associés à vos projets.

### **Remarque :**

Cakewalk Audio Finder (CWAFTTool) est un utilitaire plus avancé pour la recherche et la suppression de projets et fichiers audio inutilisés. Cet utilitaire peut être installé à partir du menu d'exécution automatique du CD SONAR. Si vous disposez d'une version plus ancienne de Cakewalk, Cakewalk Audio Finder peut être téléchargé à partir du site Web de Cakewalk.

Sous Windows, les fichiers supprimés sont normalement placés dans la corbeille. En conséquence, videz la corbeille après chaque utilisation de la commande **Nettoyer le dossier audio**, sinon les fichiers inutilisés resteront physiquement sur votre disque dur.

Pour pouvoir exploiter la commande, vous devrez peut-être désactiver les éventuels utilitaires de protection installés sur votre ordinateur (Norton Protect, par exemple), qui empêchent la suppression accidentelle de fichiers. Sinon, la prochaine fois que vous utiliserez la commande **Nettoyer le dossier audio**

, vous risquez de retrouver une partie de ces fichiers, qui n'auront pas été supprimés correctement.

La boîte de dialogue Nettoyer le dossier audio comprend les champs suivants :

## **Chemin des données audio**

Indiquez le répertoire dans lequel vous désirez rechercher les fichiers audio.

## **Sous-dossiers**

Si cette case est cochée, SONAR recherche les fichiers audio dans tous les dossiers situés au sein du répertoire indiqué dans Chemin des données audio.

## **Fenêtre Fichiers**

Cette fenêtre répertorie tous les fichiers audio inutilisés détectés par SONAR.

## **Bouton Rechercher**

Cliquez sur ce bouton pour rechercher tous les fichiers audio inutilisés et les lister dans la fenêtre Fichiers.

## **Bouton Lecture**

Cliquez sur ce bouton pour lire le fichier audio sélectionné dans la fenêtre Fichiers.

## **Bouton Supprimer**

Cliquez sur ce bouton pour supprimer le fichier audio sélectionné dans la fenêtre Fichiers.

## **Bouton Supprimer tout**

Cliquez sur ce bouton pour supprimer tous les fichiers audio répertoriés dans la fenêtre Fichiers. Pour de plus amples informations, consultez :

[Supprimer des fichiers audio inutilisés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Propriétés du clip - Général

---

Dans le panneau Clips, la boîte de dialogue Propriétés du clip s'affiche si vous faites un clic droit sur un clip et que vous choisissez **Propriétés** dans le menu contextuel ; elle vous permet de définir et consulter les propriétés du clip. L'onglet Général de la boîte de dialogue comprend les champs suivants :

## Nom

Utilisez ce champ pour saisir un nouveau nom pour le clip sélectionné, si vous le souhaitez.

## Début

Utilisez ce champ pour avancer ou reculer le clip sélectionné sur la piste en définissant un nouveau point de départ.

## Longueur

Ce champ affiche la durée du clip sélectionné.

## Décalage du magnétisme (clips audio uniquement)

La valeur de ce champ représente le décalage du clip sélectionné, exprimé en échantillons. Lorsque vous définissez une valeur de décalage pour un clip et que vous faites glisser celui-ci, l'extrémité gauche du clip ne se cale pas sur la résolution de magnétisme courante : le clip se positionne à un point correspondant à la distance entre l'extrémité gauche du clip et la valeur de décalage de magnétisme. Imaginons par exemple que vous avez défini une résolution de magnétisme correspondant à un déplacement d'une mesure et un décalage de magnétisme de 1500 échantillons pour un clip donné. Si vous faites glisser ce clip, le point du clip qui se trouve 1500 échantillons à droite du début du clip se déplace sur la ligne de mesure : ce n'est donc pas l'extrémité gauche du clip qui se cale sur la mesure.

## M:B:T

Activez ce bouton pour afficher les propriétés relatives au début et à la durée du clip au format M:B:T (mesure: temps:tic).

## Échantillons

Activez ce bouton pour afficher les propriétés relatives au début et à la durée du clip au format échantillons.

## H:M:S:F

Activez ce bouton pour afficher les propriétés relatives au début et à la durée du clip au format H:M:S:F (heure: minute:seconde:image).

## Secondes

Activez ce bouton pour afficher les propriétés relatives au début et à la durée du clip au format secondes.

## Base temporelle

Choisissez l'une des deux options de cette section pour décider de ce qui arrive à un clip verrouillé lorsque vous modifiez le tempo :

- Musicale (M:B:T) : si le clip est rattaché à la base temporelle musicale, la position M:B:T du clip ne change pas mais sa position absolue évolue.
- Absolue : si le clip est rattaché à la base temporelle absolue, la position M:B:T du clip évolue mais sa position absolue ne change pas.

## **Muter le clip**

Cochez cette case pour muter le clip.

## **Verrouiller**

Cochez cette case pour verrouiller les données et/ou la position du clip. Utilisez le menu déroulant situé près de cette case pour choisir les éléments à verrouiller.

## **Activer la lecture de l'automation**

Cochez cette case si vous souhaitez que le clip réponde aux enveloppes de clip.

## **Clips liés à ce clip**

Ce champ vous indique combien de clips sont couplés à celui-ci.

## **Couleur de premier plan**

Ce champ détermine la couleur de la forme d'onde du clip sélectionné. Vous pouvez modifier cette couleur en cliquant sur le bouton

Choisir la couleur pour accéder à la boîte de dialogue Couleurs.

## **Couleur d'arrière-plan**

Ce champ indique la couleur de l'arrière-plan du clip sélectionné. Vous pouvez modifier la couleur en cliquant sur le bouton

Choisir la couleur pour accéder à la boîte de dialogue Couleurs.

## **Utiliser les couleurs de pistes par défaut**

Si vous cochez cette option, la couleur du clip sélectionné revient aux paramètres par défaut définis dans la boîte de dialogue Couleurs.

## **Effets du clip**

Lorsque vous insérez un effet sur un clip, le rack d'effets du clip apparaît dans le champ Effets du clip.

Consultez également :

[Arrangement des clips](#)

[Utilisation des effets sur des clips](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Propriétés du clip - Étirement des données audio

---

Vous disposez de deux méthodes différentes et indépendantes pour étirer les clips : vous pouvez soit utiliser des clips groove, soit utiliser le magnétisme audio (AudioSnap). En général, les marqueurs de clip groove sont placés sur les points zéro de l'onde audio avant les transitoires, alors que les marqueurs AudioSnap sont placés directement sur les transitoires. La fonction AudioSnap permet d'extraire le tempo d'un clip. Pour les étirements les plus extrêmes, il est préférable d'utiliser les clips groove. Il existe un grand nombre de différences entre les deux fonctionnalités.

L'onglet Étirement des données audio regroupe deux sections d'options distinctes, l'une étant consacrée aux clips audio, l'autre aux options AudioSnap. En voici la description :

## Clips groove

Les clips MIDI et audio peuvent être configurés pour se comporter comme des clips groove. Les options qui s'affichent dans cette boîte de dialogue dépendent du clip sélectionné : elles ne sont pas les mêmes pour les clips audio et pour les clips MIDI.

La section Clips groove de l'onglet Étirement des données audio dispose des options suivantes :

- Activer le bouclage : cocher cette case permet d'activer le bouclage des clips dans la vue Pistes. Il suffit d'agrandir un clip en tirant sur son extrémité droite pour qu'il soit lu en boucle. Si la case Activer le bouclage n'est pas cochée, il est possible d'effectuer une édition élastique du clip. Pour plus d'informations sur l'édition élastique, consultez [Effets audio \(plug-ins audio\)](#).
- Ajuster au tempo du projet (clips audio uniquement) : lorsque cette case est cochée, SONAR allonge ou rétrécit le clip en fonction du tempo du projet. SONAR utilise les paramètres Temps dans le clip et Tempo d'origine pour effectuer la modification.
- Temps dans le clip : nombre de temps dans le clip (noires).
- Tempo d'origine (clips audio uniquement) : tempo auquel le clip a été enregistré.
- Suivre la hauteur du projet : l'option Suivre la hauteur du projet transpose la boucle à la tonalité du projet si cela est nécessaire. Une boucle enregistrée en A (la) et exploitée dans un projet en C (do) sera transposée de trois demi-tons vers le bas si l'option Suivre la hauteur du projet est activée.
- Note de référence : la note de référence caractérise la tonalité dans laquelle le clip a été enregistré. La fonction Suivre la hauteur du projet, si elle est activée, exploite cette information pour transposer la boucle dans la tonalité du projet.
- Hauteur (demi-tons) : vous pouvez régler la transposition d'un clip, indépendamment de la hauteur du projet, à partir du champ Hauteur (demi-tons). Une valeur positive fait monter le clip de ce nombre de demi-tons. Une valeur négative fait baisser le clip de ce nombre de demi-tons. Rappelez-vous que si l'option Suivre la hauteur du projet est cochée, le clip suit la hauteur du projet. Toute modification de transposition effectuée à partir de cette option change la hauteur du projet, pas celle du clip.

Exemple : Le projet est réglé sur une tonalité de C (do). Le clip a une tonalité de D (ré). Si l'option Suivre la hauteur du projet est cochée, la hauteur du clip est automatiquement abaissée de deux demi-tons. Toute valeur indiquée dans le champ Hauteur (demi-tons) transpose la hauteur par rapport à C (do). Ainsi, si vous saisissez « -1 », la hauteur du clip va être abaissée d'un demi-ton supplémentaire pour atteindre B (si). Autre exemple : La tonalité du clip est E (mi) et vous souhaitez la ramener à D (ré). Si l'option Suivre la hauteur du projet n'est pas cochée, il suffit d'indiquer la valeur « -2 » dans le champ Hauteur (demi-tons) pour que le clip soit transposé de E (mi) vers D (ré), c'est-à-dire de -2 demi-tons.

- Hauteur précise (centièmes) [clips audio uniquement] : ce champ permet d'effectuer un réglage précis de la hauteur, ou de transposer le clip de +/-50 centièmes. 100 centièmes font un

demi-ton. Le fait de régler le champ Hauteur précise (centièmes) à « 1 » relève la hauteur d'un centième de demi-ton. Ce paramètre permet de corriger un clip légèrement désaccordé pour qu'il puisse s'intégrer parfaitement aux autres clips du projet.

Pour de plus amples informations, consultez :

[Manipulation des boucles](#)

[Manipulation des clips Groove](#)

[Création et édition des clips Groove](#)

## AudioSnap

La section AudioSnap de l'onglet Étirement des données audio dispose des options suivantes :

- Activer AudioSnap : cette case permet d'activer la fonction AudioSnap pour le clip en question et de rendre les options suivantes disponibles :
  - Afficher les transitoires : cette case permet d'afficher les transitoires du clip.
  - Ajouter des transitoires au pool : cette case permet d'activer l'affichage de lignes verticales au début de chacun des transitoires du clip. Ces lignes s'étendent verticalement dans le panneau Clips.
  - Étirement automatique (suivre le tempo) : lorsque cette case est activée, le clip suit automatiquement les éventuels changements de tempo du projet.
- Activer l'étirement temporel : cette case est grisée si la case Étirement automatique (suivre le tempo) est cochée, mais elle est disponible que la fonction AudioSnap soit ou non activée sur le clip. Cette case ainsi que les champs associés peuvent être utilisés pour étirer le clip selon un certain pourcentage ou une certaine durée, ou pour le caler sur une nouvelle position de fin. Si vous définissez un champ et que vous passez à un autre champ à l'aide de la touche Tab, les deux autres champs sont automatiquement mis à jour.
  - Ampleur de l'étirement (%) : choisissez le pourcentage correspondant à l'étirement souhaité pour le clip.
  - Nouvelle durée : choisissez la durée correspondant à l'étirement souhaité pour le clip.
  - Nouvelle position de fin : choisissez la position de fin jusqu'à laquelle vous souhaitez étirer le clip.
  - Algorithme en temps réel : choisissez l'algorithme à utiliser pour étirer le clip.

Algorithme...		Description...
Par défaut		Il s'agit de l'algorithme mentionné dans le champ En temps réel de la boîte de dialogue Options AudioSnap.
Clip groove		Cette option permet un traitement plus rapide nécessitant moins de puissance processeur.
Percussion		C'est l'algorithme le plus adapté aux sons de percussions.

- Algorithme hors ligne : choisissez l'algorithme à utiliser pour étirer le clip.

Algorithme...		Description...
Par défaut		Il s'agit de l'algorithme mentionné dans le champ Rendu en différé de la boîte de dialogue Options AudioSnap.

Comme en ligne		Utilise le même paramètre que le champ En temps réel.
iZotope Radius Mix		Plus adapté aux clips contenant des données polyphoniques stéréo.
iZotope Radius Solo		Plus adapté aux clips contenant des sons monophoniques et des solos d'instruments.
iZotope Radius Solo (Basse)		Plus adapté aux clips contenant des solos d'instruments graves.
iZotope Radius Solo (Voix)		Plus adapté aux clips contenant des solos vocaux.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Propriétés du clip - Fichiers audio

---

L'onglet Fichiers audio de la boîte de dialogue Propriétés du clip indique :

- Le ou les fichiers audio constituant le clip sélectionné
  - Le ou les chemins d'accès aux clips
  - La résolution de chaque clip
- 

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Cloner les pistes

---

La commande **Pistes - Cloner**

ouvre la boîte de dialogue Cloner. Cette commande sert à copier une ou plusieurs pistes sur une ou plusieurs nouvelles pistes. La boîte de dialogue Cloner les pistes comprend les champs suivants :

## Pistes sélectionnées

Ce champ liste toutes les pistes actuellement sélectionnées.

## Cloner les pistes

- Cloner les événements : cochez cette case si vous voulez copier les clips MIDI et audio des pistes sélectionnées.
  - Lier aux clips d'origine : cochez cette case si vous voulez que les clips des nouvelles pistes soient liés aux clips identiques des pistes d'origine.
- Cloner les propriétés : cochez cette case si vous voulez copier les propriétés des pistes sélectionnées (nom, sortie, canal, etc).
- Cloner les effets : cochez cette case si vous voulez que les nouvelles pistes utilisent les mêmes effets en temps réel que ceux de la piste d'origine.
- Cloner les départs auxiliaires : cochez cette case si vous voulez que les nouvelles pistes utilisent les mêmes départs d'effets que ceux des pistes d'origine.
- Répétitions : le nombre de pistes à créer à partir des pistes sélectionnées.
- Première piste : piste à partir de laquelle vos pistes clonées doivent apparaître. Les pistes existantes sont repoussées vers le bas pour faire de la place, mais elles ne sont pas écrasées.

Consultez également :

[Copie de pistes](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options d'affichage des clips

---

Si vous faites un clic droit sur le panneau Clips et que vous choisissez **Options d'affichage** dans le menu déroulant, la boîte de dialogue Options d'affichage des clips s'ouvre pour vous permettre de modifier l'aspect et le comportement du panneau Clips.

La boîte de dialogue Options d'affichage des clips comprend les champs suivants :

## Afficher les séparateurs de pistes

Cette option force SONAR à afficher une ligne horizontale entre chaque piste dans le panneau Clips.

## Afficher les règles verticales

Cette option force SONAR à afficher dans le panneau Clips des lignes verticales espacées d'une mesure.

## Afficher les noms des clips

Cette option demande à SONAR d'afficher les noms des clips lorsque vous leur avez donné un nom.

## Afficher le contenu des clips

Cette option demande à SONAR d'afficher une représentation graphique des données audio ou MIDI que contient la piste, y compris les données d'automation.

## Fixation de la position de lecture par clic gauche

Cette option permet de fixer la position de lecture en cliquant avec le bouton gauche de la souris dans le panneau Clips.

## Fixation de la position de lecture par clic droit

Cette option permet de fixer la position de lecture en cliquant avec le bouton droit de la souris dans le panneau Clips.

## Un double clic ouvre la vue suivante

En double-cliquant sur un clip dans le panneau Clips, vous ouvrez automatiquement une autre vue dans laquelle vous pouvez éditer le clip. Les deux menus suivants vous permettent de choisir la vue à ouvrir pour les clips MIDI et les clips audio :

- Clips MIDI : choisissez la vue qui s'affiche lorsque vous double-cliquez sur un clip MIDI.
- Clips audio : choisissez la vue qui s'affiche lorsque vous double-cliquez sur un clip audio.

## Afficher l'échelle audio

Cochez cette option pour afficher la règle d'échelle audio sur la barre de séparation entre le panneau Clips et le panneau Pistes.

Consultez également :

[Affichage des clips](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Procédure d'enregistrement

Les nouveaux produits Cakewalk nécessitent un enregistrement. Lorsque vous enregistrez votre produit, vous devez fournir un certain nombre d'informations telles que votre nom et votre adresse e-mail, ainsi que le numéro de série de votre produit.

L'enregistrement du produit peut se faire très rapidement, par Internet ou par téléphone.

Vous pouvez enregistrer votre produit à tout moment à l'adresse suivante :

<http://www.cakewalk.com/register>

ou en téléphonant au 888-CAKEWALK (États-Unis) ou au 617-423-9004 (autres pays) entre 9 h et 20 h, heure de l'Est des États-Unis. Si vous n'habitez pas l'Amérique du Nord, consultez la page de nos distributeurs à l'adresse

<http://www.cakewalk.com/Dealers/International.asp>

afin de connaître le numéro de téléphone de votre distributeur local. À défaut, utilisez le tableau ci-dessous. Vous devrez fournir le numéro de série du produit, votre nom ainsi qu'une adresse e-mail valide. En retour, nous vous transmettrons par e-mail un code d'enregistrement qui vous permettra de continuer à utiliser le logiciel indéfiniment. Nous vous conseillons de noter ce code d'enregistrement aux côtés du numéro de série pour ne pas le perdre.

Cakewalk s'engage à respecter la confidentialité de toutes les informations fournies par les utilisateurs.

Vous pouvez prendre connaissance ci-dessous de la politique de confidentialité de Cakewalk.

[Politique de confidentialité](#)

Si vous vous posez des questions au sujet de notre politique de confidentialité, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse suivante :

Cakewalk

Attention: Privacy Policy

268 Summer St

Boston, MA 02210

Pays/Distributeur		Numéro de téléphone		Numéro de télécopie
Brésil/Roland Brasil Ltda.		(55) 11 4615 5666		(55) 11 4615 5699
Canada/Thinkware Canada		(888) 284-4659		(416) 842-3834
Danemark/Roland Scandinavia		(+45) 3916 6200		(+45) 3916 6222
Europe de l'Est (Slovaquie, Serbie, Monténégro, Ukraine, Macédoine, Croatie, Bosnie, Roumanie, Bulgarie, Moldavie, République tchèque, Hongrie et		+36 23 338041		+36 23 338087

Pologne)/Roland East Europe Ltd.				
Finlande/Roland Scandinavia		+358 (0)9 682 40 20		+358 (0)6 82 05 20
France/Edirol Europe		0 810 000 371		
Allemagne/Edirol Europe		0700-33476520		
Italie/Edirol Italia		(+39) 02 93778344		
Norvège/Roland Scandinavia		(+47) 22 73 25 08		(+47) 22 73 00 74
Portugal/Roland Portugal, S. A.		(+351) 22 608 00 60		(+351) 22 608 00 75
Espagne/Roland Electronics de España, S.A.		(34) 93-308-1000		(34) 93-307-4503
Suède/Roland Scandinavia		+46 (0)8-702 00 20		+46 (0)8-643 74 05
Royaume-Uni, Écosse, Pays de Galles et Irlande/Edirol Europe		0870 350 1515		
Australie/Intelliware Australia Pty. Ltd.		(02) 9981 8088		(02) 9981 3968
Japon/Edirol Corporation		81-53-439-1144		81-53-439-1099

Si votre distributeur local n'est pas dans cette liste, téléphonez au 1.617.423.9004 entre 9 h et 20 h, heure de l'Est des États-Unis.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Configurer les couleurs

---

## La commande **Options - Couleurs**

ouvre la boîte de dialogue Configurer les couleurs, qui vous permet de choisir les couleurs de la plupart des éléments affichés dans SONAR.

De nombreux thèmes de couleurs personnalisés peuvent être créés et enregistrés comme presets. Une fois que vous êtes satisfait de votre agencement de couleurs, tapez un nom dans la fenêtre Presets, puis cliquez sur l'icône disquette pour l'enregistrer. Quand vous voudrez charger le preset, il vous suffira de le sélectionner dans la fenêtre Presets. Pour supprimer un preset, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Supprimer (icône « X »).

La boîte de dialogue Configurer les couleurs contient les champs suivants :

## Catégorie de couleur

Cette liste affiche les différents contextes dont vous pouvez régler les couleurs. En choisissant l'une des catégories, vous pouvez filtrer les éléments d'écran dont vous ne souhaitez pas vous occuper pour le moment. Les catégories fournissent également un moyen commode pour régler la luminosité, la nuance et la saturation du groupe d'éléments d'écran correspondant, sans avoir à faire une recherche au sein d'une longue liste.

## Élément d'écran

Cette liste répertorie tous les éléments de SONAR dont vous pouvez définir la couleur. Sélectionnez celui que vous voulez modifier. Vous pouvez modifier plusieurs éléments simultanément en maintenant la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant ou en faisant glisser la souris.

## Reprendre la couleur système

Ce champ vous permet de choisir, pour l'élément sélectionné dans la liste, la couleur utilisée par Microsoft Windows pour certains éléments d'écran. Par exemple, comme Windows utilise généralement le noir pour le texte des boutons, si vous sélectionnez Arrière-plan de la fenêtre dans la liste des éléments d'écran et que vous cliquez sur Texte des boutons dans le champ Reprendre la couleur système, l'arrière-plan de toutes les fenêtres de SONAR sera noir (ou de la couleur définie pour le texte des boutons dans vos préférences Windows).

## Remarque

: Attention, si vous choisissez pour un élément d'écran la même couleur que celle de l'arrière-plan de la fenêtre, il deviendra invisible !

## Utiliser une couleur personnalisée

Le choix de cette option en lieu et place de Reprendre la couleur système vous permet de définir une couleur personnalisée pour l'élément sélectionné dans la liste des éléments d'écran. Cliquez sur le bouton

## Choisir la couleur

, pour ouvrir la boîte de dialogue Couleurs, sélectionnez sur la couleur désirée et cliquez sur OK. L'élément sélectionné dans la liste Éléments d'écran est désormais affiché dans la couleur choisie.

## Curseur Luminosité

Cette commande permet d'augmenter ou de réduire la luminosité de la couleur sélectionnée, afin de lui donner un aspect plus brillant ou plus terne.

## Curseur Nuance

Cette commande détermine le type de couleur : rouge, vert, bleu, par exemple.

## Curseur Saturation

Cette commande permet d'augmenter ou de diminuer la vivacité de la couleur sélectionnée. Une saturation faible apportera une teinte plus grise à la couleur et celle-ci apparaîtra donc plus estompée.

## Bouton Réinitialiser

Le bouton Réinitialiser permet de rétablir la palette de couleurs à ses valeurs par défaut.

## Conserver les modifications pour la session suivante

Cochez cette case si vous voulez que SONAR utilise les couleurs que vous êtes en train de configurer la prochaine fois que vous ouvrez SONAR.

## Fond d'écran

Les options de ce champ vous permettent de définir la couleur et la texture de l'arrière-plan de SONAR. Voici les options disponibles :

- Défaut : SONAR utilise ses couleurs et textures d'origine pour l'arrière-plan.
- Aucun : SONAR affiche un arrière-plan gris uni.
- Personnalisé : cette option ouvre la boîte de dialogue Fond d'écran bitmap, qui vous permet de choisir un fichier graphique (bitmap) comme fond d'écran.

## Bouton Paramètres par défaut

Cliquez sur ce bouton pour revenir à la configuration de couleurs standard de SONAR.

Le tableau ci-dessous identifie chacun des éléments d'écran de SONAR :

Élément d'écran...		Explication...
Arrière-plan de la fenêtre		Couleur de l'arrière-plan de la fenêtre du programme
Texte de la fenêtre		Couleur du texte
Règles de la vue Tempo		Lignes verticales utilisées pour identifier les intervalles de temps dans la vue Tempo
Règles principales		Lignes principales utilisées pour marquer les grands intervalles de temps
Règles temporelles		Couleur des lignes de la règle temporelle
Règles de la grille		Couleur des lignes des règles de la grille
Valeurs		Couleur des événements sélectionnés et des changements de tempo dans la vue Tempo
Tracés		Couleurs utilisées pour l'affichage de vos tracés dans les vues Piano Roll et Tempo
Gomme		Couleur affichée lors de

		l'utilisation de la gomme dans la vue Tempo
Marqueurs		Couleur des marqueurs dans les règles temporelles
Marqueurs de hauteur		Couleur des marqueurs de hauteur dans la règle temporelle
Marqueurs de boucle		Couleur des marqueurs des points de bouclage
Marqueurs d'enregistrement par punch-in/out		Couleur des marqueurs d'enregistrement par punch-in/out
Marqueur de position de lecture		Couleur du marqueur de position de lecture dans la vue Pistes
Arrière-plan de la règle temporelle		Couleur de la zone figurant derrière les marques de la règle temporelle
Chiffres de la règle temporelle dans la vue Pistes		Couleur des marques de la règle temporelle
Graduations de la règle temporelle		Couleur des lignes de temps et de mesures de la règle temporelle
Lignes du pool AudioSnap		Couleur des lignes verticales de la vue Pistes marquant les emplacements des transitoires
Lignes du pool de magnétisme musical		
Fondus des clips		Couleur de la ligne et de l'ombrage des fondus
Axes de référence de l'amplitude du clip		Couleur des lignes marquant les parties silencieuses d'un clip
Marqueurs de décalage du magnétisme		Couleur des marqueurs de décalage du magnétisme
Enveloppe de gain du clip		Couleur des enveloppes de gain des clips
Enveloppe de panoramique du clip		Couleur des enveloppes de panoramique des clips
Enveloppe de vitesse du clip		Couleur des enveloppes de vitesse des clips
Clip sélectionné		Couleur des clips sélectionnés
Données mutées des clips MIDI		Couleur des données MIDI des

		parties mutées des clips
Arrière-plan des clips de dossier		Couleur de la partie d'un clip de dossier qui ne contient aucune donnée
Texte des clips de dossier		Couleur de l'étiquette de texte d'un clip de dossier
Ligne dossier		Couleur de la ligne reliant le dossier aux pistes qu'il contient, sur le côté gauche du panneau Pistes
Arrière-plan du clip lors de la pré-écoute de l'enregistrement		Couleur de l'arrière-plan des pistes armées dans le panneau Clips
Aperçu des formes d'onde pendant l'enregistrement		Couleur de la forme d'onde des clips en cours d'enregistrement
Aperçu de la forme d'onde du bus		Couleur de la forme d'onde générée à la sortie d'un bus ou d'une piste de synthé
Aperçu de la forme d'onde( $\geq 0$ dB)		Couleur de la forme d'onde des clips lors de l'enregistrement, lorsque l'amplitude est supérieure ou égale à 0 dB
Arrière-plan des pistes figées		Couleur de l'arrière-plan des pistes figées dans le panneau Clips
Arrière-plan de clip V-Vocal		Couleur des clips V-Vocal.
Premier plan des pistes audio 1, 11, 21...		Couleur du premier plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 1 » (1, 11, 21, etc.)
Arrière-plan des pistes audio 1, 11, 21...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 1 » (1, 11, 21, etc.)
Premier plan des pistes audio 2, 12, 22...		Couleur du premier plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 2 » (2, 12, 22, etc.)
Arrière-plan des pistes audio 2, 12, 22...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 2 » (2, 12, 22, etc.)

Premier plan des pistes audio 3, 13, 23...		Couleur du premier plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 3 » (3, 13, 23, etc.)
Arrière-plan des pistes audio 3, 13, 23...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 3 » (3, 13, 23, etc.)
Premier plan des pistes audio 4, 14, 24...		Couleur du premier plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 4 » (4, 14, 24, etc.)
Arrière-plan des pistes audio 4, 14, 24...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 4 » (4, 14, 24, etc.)
Premier plan des pistes audio 5, 15, 25...		Couleur du premier plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 5 » (5, 15, 25, etc.)
Arrière-plan des pistes audio 5, 15, 25...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 5 » (5, 15, 25, etc.)
Premier plan des pistes audio 6, 16, 26...		Couleur du premier plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 6 » (6, 16, 26, etc.)
Arrière-plan des pistes audio 6, 16, 26...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 6 » (6, 16, 26, etc.)
Premier plan des pistes audio 7, 17, 27...		Couleur du premier plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 7 » (7, 17, 27, etc.)
Arrière-plan des pistes audio 7, 17, 27...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 7 » (7, 17, 27, etc.)
Premier plan des pistes audio 8, 18, 28...		Couleur du premier plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 8 » (8, 18, 28, etc.)

Arrière-plan des pistes audio 8, 18, 28...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 8 » (8, 18, 28, etc.)
Premier plan des pistes audio 9, 19, 29...		Couleur du premier plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 9 » (9, 19, 29, etc.)
Arrière-plan des pistes audio 9, 19, 29...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 9 » (9, 19, 29, etc.)
Premier plan des pistes audio 10, 20, 30...		Couleur du premier plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 0 » (10, 20, 30, etc.)
Arrière-plan des pistes audio 10, 20, 30...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes audio dont le numéro se termine par le chiffre « 0 » (10, 20, 30, etc.)
Premier plan des pistes MIDI 1, 11, 21...		Couleur du premier plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 1 » (1, 11, 21, etc.)
Arrière-plan des pistes MIDI 1, 11, 21...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 1 » (1, 11, 21, etc.)
Premier plan des pistes MIDI 2, 12, 22...		Couleur du premier plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 2 » (2, 12, 22, etc.)
Arrière-plan des pistes MIDI 2, 12, 22...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 2 » (2, 12, 22, etc.)
Premier plan des pistes MIDI 3, 13, 23...		Couleur du premier plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 3 » (3, 13, 23, etc.)
Arrière-plan des pistes MIDI 3, 13, 23...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 3 » (3, 13, 23, etc.)



Premier plan des pistes MIDI 4, 14, 24...		Couleur du premier plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 4 » (4, 14, 24, etc.)
Arrière-plan des pistes MIDI 4, 14, 24...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 4 » (4, 14, 24, etc.)
Premier plan des pistes MIDI 5, 15, 25...		Couleur du premier plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 5 » (5, 15, 25, etc.)
Arrière-plan des pistes MIDI 5, 15, 25...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 5 » (5, 15, 25, etc.)
Premier plan des pistes MIDI 6, 16, 26...		Couleur du premier plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 6 » (6, 16, 26, etc.)
Arrière-plan des pistes MIDI 6, 16, 26...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 6 » (6, 16, 26, etc.)
Premier plan des pistes MIDI 7, 17, 27...		Couleur du premier plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 7 » (7, 17, 27, etc.)
Arrière-plan des pistes MIDI 7, 17, 27...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 7 » (7, 17, 27, etc.)
Premier plan des pistes MIDI 8, 18, 28...		Couleur du premier plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 8 » (8, 18, 28, etc.)
Arrière-plan des pistes MIDI 8, 18, 28...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 8 » (8, 18, 28, etc.)
Premier plan des pistes MIDI 9, 19, 29...		Couleur du premier plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 9 » (9, 19, 29, etc.)

Arrière-plan des pistes MIDI 9, 19, 29...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 9 » (9, 19, 29, etc.)
Premier plan des pistes MIDI 10, 20, 30...		Couleur du premier plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 0 » (10, 20, 30, etc.)
Arrière-plan des pistes MIDI 10, 20, 30...		Couleur de l'arrière-plan de toutes les pistes MIDI dont le numéro se termine par le chiffre « 0 » (10, 20, 30, etc.)
Contour d'élément actif dans la vue Pistes		Couleur de la bordure entourant le panneau actif dans la vue Pistes : si le panneau Bus est actif, cette couleur s'affiche autour de ce panneau ; si le panneau Pistes est actif, c'est autour du panneau Pistes que cette couleur apparaît.
Arrière-plan du panneau Clips dans la vue Pistes		Couleur de l'arrière-plan du panneau Clips.
Ellipse du panneau Clips		Couleur des points qui apparaissent en l'absence de clips dans le panneau Clips
Piste active		Définit la couleur de la piste active
Piste sélectionnée		Définit la couleur des pistes sélectionnées
Sélection de tranches		Définit la couleur des tranches de pistes sélectionnées
Icône des commandes dans la vue Pistes		Définit la couleur des icônes permettant d'identifier les différentes commandes d'une piste
Dossier de pistes partiellement sélectionné		Couleur sur la gauche de l'icône du dossier indiquant si toutes les pistes du dossier sont sélectionnées, ou seulement certaines d'entre elles
Tranches partiellement sélectionnées dans le dossier de pistes		La couleur du coin supérieur gauche de l'icône du dossier indique si toutes les tranches des pistes du dossier sont sélectionnées, ou seulement certaines d'entre elles

Teinte des en-têtes des pistes dans la vue Pistes		Couleur de la barre d'en-tête de piste
Contour des commandes dans l'en-tête de la vue Pistes		Cadre de couleur entourant les commandes de l'en-tête de piste
Texte de crête de l'en-tête de piste dans la vue Pistes		Couleur du texte qui figure à l'extrémité droite de la barre de titre de la piste, précisant le niveau de crête mesuré par le vumètre audio de la piste
Texte d'avertissement dans l'en-tête de la vue Pistes		Couleur du texte décrit ci-dessus, indiquant que le signal de la piste risque d'être écrêté
Marqueur de crête (< 0 dB)		Couleur du marqueur de crête lorsque les crêtes d'amplitude sont inférieures à 0 dB
Marqueur de crête (>= 0 dB)		Couleur du marqueur de crête lorsque les crêtes d'amplitude sont supérieures ou égales à 0 dB
Texte du marqueur de crête		Couleur du texte du marqueur de crête
Numéros des pistes dans l'en-tête de la vue Pistes		Couleur du numéro de la piste dans l'en-tête de piste
Arrière-plan des noms des pistes audio dans la vue Pistes		Couleur de l'arrière-plan des pistes audio dans le champ du nom de piste
Texte des noms des pistes audio dans la vue Pistes		Couleur du texte des pistes audio dans le champ nom de piste
Arrière-plan des noms des pistes MIDI dans la vue Pistes		Couleur de l'arrière-plan des pistes MIDI
Texte des noms des pistes MIDI dans la vue Pistes		Couleur du texte des pistes MIDI dans le champ nom de piste
Arrière-plan des noms des pistes de synthé dans la vue Pistes		Couleur de l'arrière-plan des pistes de synthés dans le champ du nom de piste
Texte des noms des pistes de synthé dans la vue Pistes		Couleur du texte des pistes de synthés dans le champ nom de piste
Arrière-plan des noms des bus dans la vue Pistes		Couleur de l'arrière-plan des bus dans le champ du nom de bus
Texte des noms de bus dans la vue Pistes		Couleur du texte des bus dans le champ du nom de bus

Arrière-plan des noms des dossiers de pistes dans la vue Pistes		Couleur de l'arrière-plan des dossiers de pistes dans le champ du nom de dossier
Texte des noms des dossiers de pistes dans la vue Pistes		Couleur du texte des dossiers de pistes dans le champ du nom de dossier
Arrière-plan des tranches de la vue Pistes		Couleur d'arrière-plan entourant les champs des commandes d'une piste
Arrière-plan des commandes dans la vue Pistes		Couleur d'arrière-plan à l'intérieur des champs des commandes d'une piste
Texte et valeurs des commandes dans la vue Pistes		Couleur du texte des commandes de la vue Pistes
Texte des commandes désactivées dans la vue Pistes		Couleur des commandes désactivées d'une piste
Contour des commandes dans la vue Pistes		Couleur des cadres entourant les commandes
Bordures des commandes dans la vue Pistes		Couleur des bordures des commandes dans la vue Pistes
Contour de la commande sélectionnée dans la vue Pistes		Couleur de l'encadrement de la commande sélectionnée dans la vue Pistes
Dessous des tranches dans la vue Pistes		Couleur des zones vides dans le panneau Pistes
Commande/Enveloppe de volume dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Commande/Enveloppe de panoramique dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Commande/Enveloppe de chorus MIDI dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Commande/Enveloppe de reverb MIDI dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Commande de gain dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'arrière-plan du champ de commande de gain
Commande de panoramique d'entrée des bus dans la vue Pistes		Couleur de la commande des panoramiques d'entrée des bus
Groupe rapide		Définit la couleur qui identifie les commandes appartenant à un groupe rapide

Arrière-plan des icônes de pistes dans la vue Pistes		Définit la couleur entourant une icône de piste dans la vue Pistes
Enveloppe de mute dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe d'angle surround		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de l'angle surround
Enveloppe de focus surround		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation du focus surround
Enveloppe/commande de départ LFE Surround		Définit la couleur de l'enveloppe de la commande de départ LFE
Enveloppe largeur Surround		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de la largeur surround
Enveloppe de balance avant/arrière		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de la balance avant/arrière surround
Commande/Enveloppe de niveau de départ des bus 1, 9 dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Commande/Enveloppe de niveau de départ des bus 2, 10 dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Commande/Enveloppe de niveau de départ des bus 3, 11 dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe/commande de départ de bus 4, 12 de la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Commande/Enveloppe de niveau de départ des bus 5, 13 dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Commande/Enveloppe de niveau de départ des bus 6, 14 dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Commande/Enveloppe de niveau de départ des bus 7, 15 dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Commande/Enveloppe de niveau de départ des bus 8, 16 dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe/Commande de panoramique de départ auxiliaire		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre

1, 9 dans la vue Pistes		
Enveloppe/Commande de panoramique de départ auxiliaire 2, 10 dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Commande/Enveloppe de panoramique de départ des bus 3, 11 dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Commande/Enveloppe de panoramique de départ des bus 4, 12 dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Commande/Enveloppe de panoramique de départ des bus 5, 13 dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Commande/Enveloppe de panoramique de départ des bus 6, 14 dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Commande/Enveloppe de panoramique de départ des bus 7, 15 dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Commande/Enveloppe de panoramique de départ des bus 8, 16 dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe d'angle de départ des bus 1, 9		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe 2, 10 d'angle de départ de bus		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe 3, 11 d'angle de départ de bus		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe 4, 12 d'angle de départ de bus		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe 5, 13 d'angle de départ de bus		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe 6, 14 d'angle de départ de bus		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe 7, 15 d'angle de départ de bus		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe 8, 16 d'angle de départ de bus		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de focus de départ des bus 1, 9		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre

Enveloppe de focus de départ des bus 2, 10		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de focus de départ des bus 3, 11		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de focus de départ des bus 4, 12		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de focus de départ des bus 5, 13		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de focus de départ des bus 6, 14		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de focus de départ des bus 7, 15		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de focus de départ des bus 8, 16		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de LFE de départ des bus 1, 9		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de LFE de départ des bus 2, 10		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de LFE de départ des bus 3, 11		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de LFE de départ des bus 4, 12		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de LFE de départ des bus 5, 13		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de LFE de départ des bus 6, 14		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de LFE de départ des bus 7, 15		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de LFE de départ des bus 8, 16		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de largeur de départ des bus 1, 9		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de largeur de départ des bus 2, 10		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de largeur de départ des bus 3, 11		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de largeur de départ des bus 4, 12		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de largeur de départ		Définit la couleur de l'enveloppe

des bus 5, 13		d'automation de ce paramètre
Enveloppe de largeur de départ des bus 6, 14		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de largeur de départ des bus 7, 15		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de largeur de départ des bus 8, 16		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de balance avant/arrière de départ des bus 1, 9		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de balance avant/arrière de départ des bus 2, 10		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de balance avant/arrière de départ des bus 3, 11		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de balance avant/arrière de départ des bus 4, 12		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de balance avant/arrière de départ des bus 5, 13		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de balance avant/arrière de départ des bus 6, 14		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de balance avant/arrière de départ des bus 7, 15		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Enveloppe de balance avant/arrière de départ des bus 8, 16		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Liste des événements, Note		Couleur des événements de notes dans la vue Liste des événements
Liste des événements, AftNote		Couleur des événements d'aftertouch par note, dans la vue Liste des événements
Liste des événements, Contrôleur		Couleur des événements de contrôleur dans la vue Liste des événements
Liste des événements, Patch		Couleur des événements de patch dans la vue Liste des événements



Liste des événements, AftCan		Couleur des événements d'aftertouch par canal dans la vue Liste des événements
Liste des événements, Molette		Couleur des événements de molette de hauteur dans la vue Liste des événements
Liste des événements, SysEx		Couleur des événements SysEx dans la vue Liste des événements
Liste des événements, Spécial		Couleur des autres événements spéciaux dans la vue Liste des événements
Commande/Enveloppe de chorus MIDI dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Commande/Enveloppe de reverb MIDI dans la vue Pistes		Définit la couleur de l'enveloppe d'automation de ce paramètre
Note jouée (Note On)		Couleur des notes en cours de lecture
Événements		Couleur des événements sélectionnés dans la vue Piano Roll
Arrière-plan du navigateur		Couleur de l'arrière-plan du panneau et de la vue Navigateur
Rectangle de piste du navigateur		Couleur du triangle du panneau Navigateur montrant la partie du clip qui est actuellement affichée
Arrière-plan de la barre d'outils *		Couleur de la zone vide entourant les barres d'outils (* signifie que vous devez redémarrer l'application pour voir la nouvelle couleur)
Arrière-plan de la barre d'outils - Dans les vues *		Couleur de la zone vide entourant les barres d'outils dans les vues
Texte de l'afficheur LCD dans la barre d'outils *		Couleurs des valeurs et des textes apparaissant dans les champs variables des barres d'outils
Arrière-plan du LCD de la barre d'outils *		Couleur de fond des champs variables des barres d'outils
Texte statique de la barre d'outils *		Couleur des textes des champs non variables dans les barres d'outils
Texte d'étiquette dans la vue		Couleur de l'étiquette de la vue

Console		Console
Texte des commandes dans la vue Console		Couleur du texte de la vue Console
Curseur dans la vue Console		Couleur du curseur dans la vue Console
Contenus déplacés dans la vue Piano Roll		Couleur que prend un événement MIDI pendant que vous le déplacez
Lignes exclues de la contrainte à la gamme		Couleur des lignes de hauteur qui deviennent inaccessibles lorsque la contrainte à la gamme est activée, dans la vue Piano Roll (ou Piano Roll Piste)
Événement continu 1		Couleur du premier type d'événement continu inséré dans la vue Piano Roll ou Piano Roll Piste
Événement continu 2		Couleur du deuxième type d'événement continu inséré dans la vue Piano Roll ou Piano Roll Piste
Événement continu 3		Couleur du troisième type d'événement continu inséré dans la vue Piano Roll ou Piano Roll Piste
Événement continu 4		Couleur du quatrième type d'événement continu inséré dans la vue Piano Roll ou Piano Roll Piste
Événement continu 5		Couleur du cinquième type d'événement continu inséré dans la vue Piano Roll ou Piano Roll Piste
Événement continu 6		Couleur du sixième type d'événement continu inséré dans la vue Piano Roll ou Piano Roll Piste
Événement continu 7		Couleur du septième type d'événement continu inséré dans la vue Piano Roll ou Piano Roll Piste
Événement continu 8		Couleur du huitième type d'événement continu inséré dans

		la vue Piano Roll ou Piano Roll Piste
Vumètre niveau faible		Définit la couleur de la partie inférieure d'un vumètre non segmenté.
Vumètre niveau élevé		Définit la couleur de la partie supérieure d'un vumètre non segmenté.
Graduations du vumètre		Définit la couleur des graduations et des chiffres d'un vumètre non segmenté.
Activer/Désactiver les commutateurs		Définit la couleur de la case Activer/désactiver des effets et des autres objets qui disposent d'un commutateur
Rack d'effets dans la vue Console		Couleur du rack d'effets dans la vue Console
Texte du rack d'effets de la console		Couleur du texte dans le rack d'effets de la vue Console
Texte et valeurs des commandes dans la vue Console		Couleur du texte des commandes dans la vue Console
Curseur dans la vue Console		Couleur des champs de la vue Console commandés par des curseurs
Arrière-plan des curseurs dans la vue Console		Couleur de la bordure des champs de la vue Console commandés par des curseurs
Commandes déroulantes de la console		Couleur des menus déroulants de la vue Console
Arrière-plan des tranches de la vue Console		Couleur des zones vides de la vue Console
Arrière-plan vide de la vue Console		Couleur de l'espace entre le panneau Pistes et le panneau Bus dans la vue Console
Arrière-plan des icônes des tranches des pistes dans la vue Console		Couleur de l'espace entourant les icônes de pistes dans la vue Console
Arrière-plan du nom de piste audio dans la Console		Couleur de l'arrière-plan des noms des pistes audio dans la vue Console
Texte du nom de piste audio dans		Couleur du texte des noms des

la Console		pistes audio dans la vue Console
Arrière-plan du nom de piste MIDI dans la Console		Couleur de l'arrière-plan des noms des pistes MIDI dans la vue Console
Texte du nom de piste MIDI dans la Console		Couleur du texte des noms des pistes MIDI dans la vue Console
Arrière-plan des noms des pistes de synthé dans la vue Console		Couleur de l'arrière-plan des noms des pistes de synthé dans la vue Console
Texte des noms des pistes de synthé dans la vue Console		Couleur du texte des noms des pistes de synthé dans la vue Console
Arrière-plan du nom de bus dans la console		Couleur de l'arrière-plan des noms des bus dans la vue Console
Texte du nom de bus dans la Console		Couleur du texte des noms des bus dans la vue Console
Texte du nom de la sortie principale de la console		Couleur du texte des noms des sorties principales dans la vue Console
Grille du graphique d'égalisation de la console		Couleur des lignes de la grille dans le graphique d'égalisation des canaux de la vue Console
Tracé du graphique d'égalisation de la console		Couleur de la courbe d'égalisation dans les graphiques d'égalisation des canaux dans la vue Console
Texte du rack de synthés		Couleur du texte dans le rack de synthés
Arrière-plan des paramètres du rack de synthés		Couleur de l'arrière-plan autour des commandes des paramètres dans le rack de synthés
Rack de synthé actif		Couleur de la bordure entourant la partie active dans le rack de synthés
Texte de la bannière de la boîte de dialogue		Couleur des en-têtes des différentes parties d'une page de boîte de dialogue
Arrière-plan des bannières de boîte de dialogue		Couleur de l'arrière-plan des en-têtes des bannières de boîte de dialogue
Première surface de contrôle		Couleur de surbrillance des

connectée		commandes SONAR contrôlées par la première surface de contrôle listée dans la boîte de dialogue Surfaces de contrôle.
Seconde surface de contrôle connectée		Couleur de surbrillance des commandes SONAR contrôlées par la deuxième surface de contrôle listée dans la boîte de dialogue Surfaces de contrôle.
Troisième surface de contrôle connectée		Couleur de surbrillance des commandes SONAR contrôlées par la troisième surface de contrôle listée dans la boîte de dialogue Surfaces de contrôle.
Quatrième surface de contrôle connectée		Couleur de surbrillance des commandes SONAR contrôlées par la quatrième surface de contrôle listée dans la boîte de dialogue Surfaces de contrôle.
Police d'affichage du canal de la surface de contrôle		Couleur du texte pour l'affichage du canal de la surface de contrôle

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Contrôleur/Surface

---

La boîte de dialogue Paramètres des surfaces de contrôle s'ouvre quand vous cliquez sur le bouton

Ajouter 

de la boîte de dialogue Surfaces de contrôle. Elle s'ouvre aussi si vous sélectionnez une surface de contrôle dans la liste Surfaces/Contrôleurs connectés de la boîte de dialogue Contrôleurs/Surfaces et que vous cliquez sur le bouton Page des propriétés dans cette même boîte de dialogue.

La boîte de dialogue Paramètres des surfaces de contrôle contient les champs suivants :

- Surface de contrôle : sélectionnez la surface de contrôle que vous voulez ajouter à la liste des surfaces et contrôleurs connectés (cette option n'est pas accessible si la boîte de dialogue a été ouverte à partir du bouton Page des propriétés).
- Port d'entrée : sélectionnez le port MIDI utilisé par la surface de contrôle pour envoyer des données de contrôle MIDI à SONAR.
- Port de sortie : sélectionnez le port MIDI qui sera utilisé par la surface de contrôle pour recevoir des données de contrôle MIDI de SONAR.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Boîte de dialogue Contrôleurs/Surfaces](#)

[Périphériques externes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Contrôleurs/Surfaces

---

Pour ouvrir cette boîte de dialogue utilisez la commande **Options - Surfaces de contrôle**

. Elle vous permet d'activer autant de surfaces de contrôle que vous voulez pour piloter SONAR et de configurer les interfaces des surfaces de contrôle.

Cette boîte de dialogue dispose également de commandes permettant de configurer l'afficheur Vous êtes ici et les indicateurs ACT.

Cette boîte de dialogue comporte les champs et les boutons suivants :

## Liste Surfaces/Contrôleurs connectés

Il s'agit d'une liste de toutes les surfaces de contrôle actuellement paramétrées et activées dans votre projet. La liste regroupe les colonnes suivantes :

- Colonne Contrôleur/Surface : cette colonne recense les noms de toutes les surfaces de contrôle actuellement paramétrées et activées dans votre projet.
- Colonnes Port d'entrée et Port de sortie : ces colonnes recensent les pilotes d'entrée MIDI et de sortie MIDI utilisés par chacune des surfaces de contrôle pour communiquer avec SONAR. Vous pouvez cliquer sur la flèche de déroulement située près du nom de chaque pilote pour en choisir un autre.
- Colonne ACT : cette colonne contient une case pour chacune des surfaces de contrôle activées. Elles vous permettent d'afficher ou de masquer les indicateurs ACT (Active Control Technology) des différentes surfaces de contrôle.
- Colonne Vous êtes ici : cette colonne contient une case pour chacune des surfaces de contrôle activées. Elles vous permettent d'afficher ou de masquer les marqueurs Vous êtes ici pour les différentes surfaces de contrôle.
- Colonne Couleur Vous êtes ici : cette colonne contient un menu déroulant pour chacune des surfaces de contrôle activées. Ces menus vous permettent de changer la couleur des marqueurs Vous êtes ici pour les différentes surfaces de contrôle.

## Bouton Ajouter

En cliquant sur ce bouton, vous ouvrez la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Contrôleur/Surface](#), qui vous permet d'ajouter une autre surface de contrôle à la liste.

## Bouton Supprimer

Cliquez sur ce bouton pour supprimer et désactiver la surface de contrôle sélectionnée dans la liste. Vous pouvez la réactiver en cliquant sur le bouton Ajouter et en la sélectionnant dans le menu déroulant.

## Afficher "Vous êtes ici"

Ces cases permettent d'afficher ou de masquer les marqueurs Vous êtes ici dans la vue Pistes et/ou la vue Console.

## Indicateurs ACT

Ces cases permettent d'afficher ou de masquer les marqueurs ACT dans les racks d'effets et/ou le rack de synthés.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Périphériques externes](#)

[Boîte de dialogue Contrôleur/Surface](#)





# Boîte de dialogue Convertir les données MIDI en courbes

---

La commande **Edition - Convertir les données MIDI en courbes** permet d'ouvrir la boîte de dialogue Convertir les données MIDI en courbes. Cette commande permet de convertir une enveloppe de contrôleur créée dans la vue Piano Roll en une enveloppe ou *courbe* de la vue Pistes.

## Remarque

: Si deux clips se chevauchent, la commande convertit les enveloppes de contrôleurs des deux clips, sur les parties des clips qui sont dans la plage temporelle sélectionnée.

Consultez :

[Convertir des enveloppes MIDI en courbes](#)

Pour de plus amples informations, consultez :

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Copier

---

La commande **Edition - Copier** ouvre la boîte de dialogue Copier qui vous permet de placer tous les objets sélectionnés dans le presse-papiers. Vous pouvez ensuite coller ailleurs le contenu du presse-papiers. Consultez [Boîte de dialogue Coller](#)

Pour retirer des objets au lieu de les copier, consultez [Boîte de dialogue Couper](#)

Pour faire des copies de clips liés, consultez [Division et combinaison de clips](#)

La boîte de dialogue Copier comprend les champs suivants :

## Événements des pistes

Si cette case est cochée, SONAR copie tous les [événements](#) de l'objet sélectionné.

## Automation des clips

Si cette case est cochée, SONAR copie toutes les données d'automation des clips de la sélection.

## Automation des pistes/bus

Si cette case est cochée, SONAR copie toutes les données d'automation des pistes et bus de la sélection.

## Changements de tempo

Si cette case est cochée, SONAR copie tous les changements de tempo de l'objet sélectionné.

## Changements de signature rythmique/tonalité

Si cette case est cochée, SONAR copie tous les changements de signature rythmique et de tonalité de l'objet sélectionné.

## Marqueurs

Si cette case est cochée, SONAR copie tous les marqueurs de l'objet sélectionné.

Consultez également :

[Déplacement et copie des clips](#)

[Travailler sur des portions de clips](#)

[Importer des données à partir d'un autre projet SONAR](#)

[Importer des fichiers MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Créer des enveloppes d'effets

---

Si vous avez déjà inséré un effet automatisable dans une piste, vous pouvez faire un clic droit dans le panneau Clips et sélectionner **Enveloppes - Créer - (nom de l'effet inséré)** pour ouvrir une boîte de dialogue contenant une liste des paramètres automatisables de l'effet. Vous pouvez créer ou supprimer une enveloppe pour chaque paramètre en cochant ou en décochant la case correspondante.

Si vous avez inséré l'effet sur un bus, vous pouvez ouvrir la même boîte de dialogue en cliquant dans le panneau Bus et en choisissant **Créer - (nom de l'effet inséré)**

Cette boîte de dialogue comporte les champs suivants :

## Liste Type d'enveloppe

Il s'agit d'une liste de tous les paramètres automatisables de cet effet. Ceux qui sont cochés disposent déjà d'enveloppes. Vous pouvez créer des nouvelles enveloppes en cochant plus de cases ou en supprimer en décochant les cases.

## Bouton Choisir la couleur

Cliquez sur ce bouton pour choisir la couleur des enveloppes dont les noms sont en surbrillance et cochés dans la liste. Quand vous sélectionnez le nom de l'enveloppe dans la liste Type d'enveloppe, la couleur actuelle de cette enveloppe apparaît au-dessus du bouton Choisir la couleur ; cliquez sur ce bouton et choisissez une nouvelle couleur pour l'enveloppe en question. Si vous voulez la même couleur pour différentes enveloppes, il est possible de sélectionner autant de noms que vous le voulez à la fois en les encadrant à la souris ou en utilisant les combinaisons Maj+clic ou Ctrl+clic.

Pour de plus amples informations, consultez :

[Automation des effets](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Crossfade

---

La commande **Traitements - Audio - Crossfade** vous permet de définir précisément la courbe de fondu enchaîné d'une sélection, d'un clip ou d'une piste. Il s'agit d'une modification destructive : elle altère de façon permanente les données auxquelles elle est appliquée. Pour appliquer une modification de volume non destructive à des données sélectionnées, consultez [Dessin d'enveloppes sur les clips](#) et [Création et édition d'enveloppes audio](#).

La commande **Traitements - Audio - Fondu/Enveloppe** ouvre la boîte de dialogue Fondu/Enveloppe, qui comprend les champs suivants :

## Nom

Ce champ contient un menu déroulant regroupant différentes formes graphiques pour le crossfade de volume. Voici les options disponibles :

- Crossfade exponentiel : cette option fait changer le volume des données audio sélectionnées rapidement au début, puis plus lentement lorsqu'on s'approche de la fin du crossfade.
- Crossfade exponentiel inversé : cette option fait changer le volume des données audio sélectionnées lentement au début, puis plus rapidement lorsqu'on s'approche de la fin du crossfade.
- Crossfade linéaire : cette option fait changer le volume des données audio sélectionnées à une vitesse constante sur l'ensemble du crossfade.

## Courbe de crossfade

La courbe de crossfade représente le type de crossfade choisi dans le champ Nom, mais vous pouvez également faire glisser des points sur la courbe pour créer la forme que vous souhaitez.

## Bouton Réinitialiser

Cliquez sur ce bouton pour rétablir la courbe de crossfade à la forme sélectionnée dans le champ Nom. Pour des instructions étape par étape, consultez [Fondus et crossfades](#).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Paramètres des surfaces de contrôle

---

La boîte de dialogue Paramètres des surfaces de contrôle s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton Page des propriétés dans la boîte de dialogue Surfaces de contrôle. Cette boîte de dialogue vous permet de sélectionner les entrées et sorties de la surface de contrôle sélectionnée.

La boîte de dialogue Paramètres des surfaces de contrôle comporte les champs suivants :

- Surface de contrôle : ce champ indique la surface de contrôle dont vous êtes en train de choisir les entrées et sorties.
- Port d'entrée : cliquez sur le nom du port d'entrée que vous souhaitez utiliser.
- Port de sortie : cliquez sur le nom du port de sortie que vous souhaitez utiliser.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Périphériques externes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Personnaliser la barre d'outils

---

La boîte de dialogue Personnaliser la barre d'outils s'ouvre lorsque vous faites un clic droit sur une barre d'outils et que vous choisissez **Personnaliser** dans le menu contextuel.

La boîte de dialogue Personnaliser la barre d'outils comporte les champs suivants :

- Menu Boutons de barres d'outils disponibles : ce menu liste les boutons de toutes les barres d'outils et offre un séparateur que vous pouvez insérer entre les boutons. Cliquez sur un élément dans le menu puis sur Ajouter pour ajouter l'élément à la barre d'outils courante.
- Bouton Ajouter : cliquez sur ce bouton pour ajouter l'élément sélectionné dans le menu Boutons de barres d'outils disponibles au menu Boutons de la barre d'outils courante.
- Bouton Ajouter : cliquez sur ce bouton pour ajouter l'élément sélectionné dans le menu Boutons de barres d'outils disponibles au menu Boutons de la barre d'outils courante.
- Menu Boutons de la barre d'outils courante : ce menu liste les boutons et les séparateurs de la barre d'outils courante.
- Bouton Réinitialiser : cliquez sur ce bouton pour réinitialiser la barre d'outils courante à sa disposition par défaut (nombre et ordre des boutons).
- Bouton Remonter : cliquez sur ce bouton pour déplacer l'élément sélectionné vers le haut du menu Boutons de la barre d'outils courante.
- Bouton Descendre : cliquez sur ce bouton pour déplacer l'élément sélectionné vers le bas du menu Boutons de la barre d'outils courante.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Couper

---

La commande **Edition - Couper** ouvre la boîte de dialogue Couper, qui vous permet de supprimer les objets sélectionnés et de les placer dans le presse-papiers. Vous pouvez ensuite coller ailleurs le contenu du presse-papiers. Consultez [Boîte de dialogue Coller](#)

La boîte de dialogue Couper comprend les champs suivants :

## Événements des pistes

Si cette case est cochée, SONAR supprime tous les [événement](#)s de l'objet sélectionné.

## Automation des clips

Si cette case est cochée, SONAR supprime toutes les données d'automation des clips de la sélection.

## Automation des pistes/bus

Si cette case est cochée, SONAR supprime toutes les données d'automation des pistes et bus de la sélection.

## Changements de tempo

Si cette case est cochée, SONAR supprime tous les changements de tempo de l'objet sélectionné.

## Changements de signature rythmique/tonalité

Si cette case est cochée, SONAR supprime tous les changements de signature rythmique et de tonalité de l'objet sélectionné.

## Marqueurs

Si cette case est cochée, SONAR supprime tous les marqueurs de l'objet sélectionné.

## Supprimer les blancs

Si cette case est cochée, SONAR supprime l'espace laissé par l'objet dans la piste. SONAR déplace vers l'avant tous les objets qui suivaient l'objet supprimé, sur une durée égale à celle de ce dernier. Si l'option **Déplacer par mesures entières** est sélectionnée, SONAR déplace les clips suivants vers l'avant, mais jusqu'à la mesure complète la plus proche uniquement.

Pour plus de détails, consultez [Déplacement et copie des clips](#)

Consultez également :

[Suppression de pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Définir un groove

---

La boîte de dialogue Quantisation groove, contenant le bouton Définir, s'ouvre lorsque vous utilisez la commande **Traitements - Quantisation groove**

. Cliquez sur le bouton Définir pour ouvrir la boîte de dialogue Définir un groove, laquelle vous permet d'enregistrer de nouveaux patterns groove.

Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

## Source du groove

Ce champ indique le fichier contenant le groove actuellement chargé, ainsi que ses attributs.

## Fichier de bibliothèque de grooves

- **Fichier** : ce champ permet de sélectionner ou de saisir un nom de fichier afin d'enregistrer le groove actuel dans un fichier donné.
- **Pattern** : ce champ permet de sélectionner ou de saisir un nom de pattern afin d'enregistrer le groove actuel sous le nom que vous souhaitez. Si vous tentez d'enregistrer sous un nom de pattern existant déjà, SONAR vous demande si vous voulez remplacer (écraser) ce pattern.

## Bouton Supprimer

Cliquez sur ce bouton si vous voulez supprimer le pattern groove figurant dans le champ Pattern.

Consultez également :

[Enregistrer un pattern groove](#)

[Ajustement temporel d'un enregistrement](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Définitions et noms d'instruments

---

La boîte de dialogue Affectation d'instruments, qui contient le bouton Définir, s'ouvre quand vous utilisez la commande **Options - Instruments**

. Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue Définitions et noms d'instruments, qui comprend les champs ci-dessous.

La boîte de dialogue Définitions et noms d'instruments comprend deux arborescences :

## Arborescence Instruments

L'arborescence Instruments, dans la moitié gauche de la boîte de dialogue, présente la liste de tous les instruments définis ainsi que leurs caractéristiques.

## Arborescence Noms

L'arborescence Noms affiche toutes les ressources utilisées pour définir un instrument.

Pour définir un instrument, faites glisser les ressources de l'arborescence Noms vers la branche appropriée de l'arborescence Instruments. Chaque ressource possède une couleur : ainsi, vous ne pouvez faire glisser une liste de noms que vers une branche de la même couleur de l'arborescence Instruments.

Consultez également :

[Création de définitions d'instruments](#)

[Affectation des instruments](#)

[Importer des définitions d'instruments](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Deglitch

---

Ouvrez la boîte de dialogue Deglitch en choisissant **Traitements - Deglitch**

. Lors de l'enregistrement d'une partie de guitare MIDI, il arrive que même les meilleurs guitaristes jouent des notes par inadvertance. La fonction Deglitch permet de filtrer la plupart de ces notes.

Il existe trois filtres dans la boîte de dialogue Deglitch :

## Hauteur

Le filtre de hauteur vous permet de régler la hauteur maximum d'une piste. Si un événement MIDI dépasse cette hauteur, il est supprimé.

## Vélocité

Le filtre de vélocité vous permet de régler la vélocité maximum d'une piste. Si un événement MIDI a une vélocité inférieure à la valeur définie, il est supprimé.

## Durée

Le filtre de durée permet de régler la durée de note minimum d'une piste, en tics ou en millisecondes. Si un événement MIDI est plus court que la valeur indiquée, il est supprimé.

Pour des instructions étape par étape, consultez [Utiliser le filtre Deglitch](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Retard

---

## Sélectionnez **Fichier - Ouvrir**

pour ouvrir une Playlist : la vue Playlist s'affiche. Celle-ci contient un bouton Retard.

Cliquez sur le bouton Retard pour ouvrir la boîte de dialogue Retard. Elle vous permet de spécifier un type de retard différent avant le début de chaque morceau.

La boîte de dialogue Retard comporte les champs suivants :

## **Aucun retard**

Cliquez sur cette option pour que le morceau commence immédiatement après le précédent.

## **Attendre la touche**

Cliquez sur cette option pour le morceau ne commence qu'après avoir appuyé sur une touche du clavier.

## **Attendre « N » secondes**

Cliquez sur cette option pour que le morceau ne commence qu'après un certain temps et saisissez la durée d'attente souhaitée dans ce champ, en secondes.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Supprimer

---

## Sélectionnez **Edition - Supprimer**

pour ouvrir la boîte de dialogue Supprimer, qui vous permet de supprimer du projet les objets sélectionnés. Ils ne sont pas chargés dans le presse-papiers et ils ne peuvent donc pas être collés par la suite. Vous pouvez supprimer les objets suivants :

### **Événements des pistes**

Supprime tous les événements du ou des clips sélectionnés.

### **Automation des clips**

Supprime toutes les enveloppes de clip du ou des clips sélectionnés.

### **Automation des pistes/bus**

Supprime toute automation de piste ou de bus du ou des clips sélectionnés.

### **Changements de tempo**

Supprime tous les changements de tempo du ou des clips sélectionnés.

### **Changements de signature rythmique/tonalité**

Supprime tous les changements de signature rythmique/tonalité du ou des clips sélectionnés.

### **Marqueurs**

Supprime tous les marqueurs du ou des clips sélectionnés.

La boîte de dialogue Supprimer comporte les options suivantes :

### **Supprimer les blancs**

Lorsque l'option Supprimer les blancs est sélectionnée, l'espace laissé par le ou les clips dans la piste est supprimé. Tous les clips suivant le ou les clips supprimés sont déplacés vers l'avant sur une longueur correspondant à la durée des clips supprimés. Si l'option Déplacer par mesures entières est sélectionnée, SONAR déplace les clips suivants

vers l'avant, mais uniquement jusqu'à la mesure complète la plus proche.

Pour plus de détails, consultez [Supprimer des clips](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Supprimer (avec sélection multiple)

---

Si une piste et un effet sont sélectionnés, la boîte de dialogue Supprimer s'affiche avec les options suivantes :

## Sélection actuelle

Cochez cette case si vous voulez supprimer la sélection actuelle de piste ou de clip.

## Effet courant

Cochez cette case si vous voulez supprimer l'effet sélectionné.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options de glisser-déplacer

---

Si vous faites un clic droit dans le panneau Clips et que vous choisissez **Options de glisser-déplacer** dans le menu contextuel, la boîte de dialogue Glisser-déplacer s'affiche. Elle vous permet de contrôler le comportement des [clip](#)s lorsque vous les déplacez.

La boîte de dialogue Options de glisser-déplacer comprend les champs suivants :

## Copier les clips entiers comme des clips liés

La sélection de cette option signifie que lorsque vous copiez un clip entier et que vous le collez, le nouveau clip est lié au clip dont il est la copie.

## Que faire des données existantes ?

Les champs de cette section portent sur la situation qui se présente lorsque vous tentez de faire glisser des données dans un emplacement d'une piste qui contient déjà des données.

- Fusionner : choisissez cette option pour que SONAR fusionne les nouvelles données avec les anciennes, en fonction de l'option suivante :
- Remplacer : choisissez cette option si SONAR doit supprimer les anciennes données, en fonction de l'option suivante :
  - Supprimer par mesures entières : la sélection de cette option force SONAR à supprimer les anciennes données jusqu'à la ligne de mesure suivante, que les nouvelles données remplissent ou non l'espace libéré.
- Déplacer les anciennes données pour libérer l'espace : cette option indique à SONAR de faire glisser les anciennes données vers l'avant ou l'arrière sur la piste afin de libérer de l'espace pour les nouvelles données, en fonction de l'option suivante :
  - Aligner sur les mesures : la sélection de cette option indique à SONAR de faire glisser les anciennes données jusqu'à la ligne de mesure suivante, que les nouvelles données remplissent ou non l'espace libéré.

## Toujours poser la question

La sélection de cette option entraîne l'ouverture de la boîte de dialogue Options de glisser-déplacer chaque fois que vous faites glisser des données.

Consultez également :

[Déplacement et copie des clips](#)

[Division et combinaison de clips](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Gestionnaire de drum maps

---

La boîte de dialogue Gestionnaire de drum maps vous permet de créer et d'enregistrer des drum maps à utiliser avec des échantillonneurs physiques ou virtuels. Ces drum maps peuvent être personnalisées de telle sorte qu'elles choisissent des sons spécifiques parmi ceux de vos échantillonneurs.

## Drum maps utilisées dans le projet en cours

Ce champ affiche toutes les configurations de batteries actuellement disponibles. Cliquez sur le bouton Nouveau pour créer une nouvelle drum map et sur Supprimer pour en supprimer une. Sélectionnez une drum map pour afficher les mappages dans le gestionnaire de drum maps. Toutes les drum maps de ce champ sont enregistrées avec le projet actuel.

## Presets

Des presets peuvent être utilisés dans les champs du gestionnaire de drum maps. Ce champ sert également à enregistrer les nouvelles drum maps en saisissant un nom et en cliquant sur le bouton Enregistrer.

## Source/Destination

Configurez les éléments suivants pour chaque Note d'entrée (source) dans la section Source/Destination :

- Note d'entrée : valeur de la note MIDI source.
- Note sortie : valeur de la note MIDI produite par le sampler de destination.
- Nom : nom défini par l'utilisateur pour la ligne.
- Canal : canal sur lequel la note est transmise. Une option permet de suivre le paramètre Canal de la piste.
- Port de sortie : port physique ou virtuel de sortie sur lequel la note est transmise.
- Vél+ : applique individuellement, à une note mappée précise, un décalage de vélocité.
- V-Scale : fixe un niveau de compression/expansion. Une valeur inférieure à 100 % représente une compression. Une valeur supérieure à 100 % constitue une expansion.

## Paires de ports/canaux

Cette section répertorie chaque paire port/canal. Cela vous permet d'effectuer des changements globaux rapides de banque et de patch pour ce couple port/canal.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Indiquez une valeur pour la macro de requête de transfert : numéro de canal/unité

---

Lorsque vous cliquez sur le bouton Recevoir de la vue SysEx et que vous choisissez de recevoir les données SysEx d'un synthétiseur que votre système a du mal à identifier, la boîte de dialogue Indiquez une valeur pour la macro de requête de transfert s'affiche. Cette boîte de dialogue, qui s'affiche si le système a besoin de plus de renseignements et que vous disposez de plusieurs synthétiseurs identiques, vous permet de spécifier le numéro du canal ou de l'appareil avec lequel établir un transfert.

Consultez également :

[Utilisation de la vue SysEx](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Indiquez une valeur pour la macro de requête de transfert : numéro de patch/voix/configuration

---

Lorsque vous cliquez sur le bouton Recevoir de la vue SysEx et que vous choisissez de recevoir les données SysEx d'un synthétiseur que votre système a du mal à identifier, la boîte de dialogue Indiquez une valeur pour la macro de requête de transfert s'affiche. Cette boîte de dialogue, qui s'affiche si le système a besoin de plus de renseignements, vous permet de spécifier le numéro de patch, de voix ou de configuration que vous voulez transférer.

Consultez également :

[Utilisation de la vue SysEx](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Durée

---

La boîte de dialogue Enregistrement pas à pas, qui s'ouvre à l'aide de la commande **Transport - Enregistrement pas à pas**, contient deux autres boutons. Un clic sur le bouton situé sur le côté Durée de la boîte de dialogue permet d'ouvrir celle la boîte de dialogue Durée. Dans le champ Durée, saisissez la durée réelle de la note que vous voulez entrer dans [tics](#)

Consultez également :

[Enregistrement pas à pas](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Éditer le nud

---

La boîte de dialogue Éditer le nud s'ouvre lorsque vous faites un clic droit sur un nud et que vous choisissez **Propriétés** dans le menu qui s'affiche.

## Niveau

La valeur du nud (% du panoramique gauche ou droit, par exemple). Changez le niveau à l'aide des touches + ou - à gauche du champ Niveau ou en cliquant et en tirant vers le haut ou le bas.

## Position

Position temporelle du nud sur la piste.

Sélectionnez une des options suivantes de mesure de la position :

- M:B:T
- Échantillons
- H:M:S:I
- Secondes

Changez ensuite la valeur dans le champ Position comme vous le souhaitez. Changez le niveau à l'aide des touches + ou - à gauche du champ Niveau ou en cliquant et en tirant vers le haut ou le bas.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Édition des octets SysEX

---

Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous sélectionnez une banque dans la vue SysEx et que vous cliquez sur le bouton Éditer. Cette boîte de dialogue vous permet d'éditer vos octets en données hexadécimales .

Consultez également :

[Utilisation de la vue SysEx](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Filtre d'événements

---

Pour des renseignements sur la boîte de dialogue Filtre d'événements - Rechercher, consultez [Boîte de dialogue Filtre d'événements - Sélectionner certains/Rechercher/Remplacer](#)

Consultez également :

[Recherche d'événements](#)

[Filtres d'événements](#)

[Sélection d'événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Filtre d'événements - Sélectionner certains/Rechercher/Remplacer

---

- La commande **Edition - Sélectionner - Par filtre** ouvre la boîte de dialogue Filtre d'événements - Sélectionner certains. Cette commande sert à **sélectionner** des événements particuliers, que vous spécifiez dans la boîte de dialogue. Vous pouvez ensuite modifier tous les événements à l'aide d'une commande d'édition.
- **Traitements - Interpoler** ouvre la boîte de dialogue Filtre d'événements - Rechercher, qui à son tour ouvre la boîte de dialogue Filtre d'événements - Remplacer lorsque vous cliquez sur OK. Cette commande permet de **sélectionner et remplacer** les événements spécifiques que vous définissez dans la boîte de dialogue Filtre d'événements - Remplacer.
- **Aller à - Rechercher** ouvre la boîte de dialogue Filtre d'événements - Rechercher. Cette commande permet de **rechercher la première occurrence** d'un événement. Appuyez sur F3 **pour rechercher l'occurrence suivante de l'événement**. Appuyez sur F3 de façon répétée pour continuer à rechercher l'événement suivant jusqu'à atteindre le dernier.

La boîte de dialogue Filtre d'événements contient les champs suivants :

## Liste déroulante Enregistrer les presets

Une fois que vous avez choisi tous vos critères de sélection, saisissez un nom dans la zone de texte et cliquez sur l'icône disquette pour les enregistrer. Vous pouvez réutiliser chaque ensemble de critères de sélection en choisissant le nom approprié dans la liste déroulante. Utilisez le bouton X se trouvant à côté de l'icône disquette pour supprimer les éléments sélectionnés de la liste.

## Inclure

Cochez la case Inclure pour chacune des lignes de types de données que vous voulez inclure dans votre sélection.

## Note

Cochez la case Note pour rechercher les notes d'un type donné. Vous pouvez spécifier des données de hauteur, de vitesse et de durée afin de limiter la recherche. Cochez toutes les cases **exc** que vous souhaitez pour **exclure**

des données de votre recherche. Par exemple, si vous cochez la case exc se trouvant sous Tonalité, vous pouvez exclure les notes comprises dans la plage de hauteur spécifiée par les champs Min et Max.

## AftNote

Cliquez sur AftNote pour inclure les données d'aftertouch par note dans votre sélection. Sélectionnez les plages de notes et les valeurs de pression que vous voulez inclure (ou exclure en cochant une des cases **exc** ).

## Contrôleur

Cochez cette case pour inclure tout ou partie des contrôleurs standards. Définissez les plages de contrôleurs et de valeurs que vous voulez inclure ou exclure.

## RPN

Cliquez sur RPN pour inclure les contrôleurs de paramètres référencés dans votre sélection. Consultez la documentation de votre module de sons pour savoir à quels paramètres référencés (RPN) il répond.

## **NRPN**

Cliquez sur NRPN pour inclure les contrôleurs de paramètres non référencés dans votre sélection. Consultez la documentation de votre module de sons pour savoir à quels paramètres non référencés (NRPN) il répond.

## **Patch**

Cliquez sur Patch pour inclure les données de banques et de patches dans votre sélection. Vous pouvez définir une plage de banques et/ou de patches à inclure ou exclure.

## **AftCan**

Cliquez sur AftCan pour inclure l'aftertouch par canal (aftertouch qui s'applique sur un canal MIDI dans son ensemble, pas simplement sur des notes individuelles) dans votre sélection. Définissez une plage de valeurs de pression à inclure ou exclure.

## **Molette**

Cliquez sur Molette pour inclure les données de molette de hauteur dans votre sélection. Définissez une plage de valeurs à inclure ou exclure.

## **Tous les événements non spéciaux**

Définissez des plages dans ces champs afin de limiter votre sélection à des canaux MIDI, des temps ou des tics spécifiques.

## **« Événements spéciaux »**

Cochez une des cases de ces champs pour inclure les occurrences des types de données suivants dans votre sélection (aucune plage ne peut être définie pour ces événements) :

- Audio : pour inclure les données audio dans votre sélection.
- Courbe : pour inclure des courbes dans votre sélection.
- Texte : pour inclure les champs de texte dans la liste des événements de votre sélection.
- Expression : pour inclure les marques d'expression dans votre sélection.
- Banque SysEx : pour inclure les événements de banque SysEx.
- Parole : pour inclure les paroles dans votre sélection.
- Accord : pour inclure les symboles d'accord dans votre sélection.
- Données SysEx : pour inclure des événements de données SysEx.
- MCI : pour inclure les commandes Media Control Interface
- Crescendo/decrescendo : pour inclure les marques de crescendo ou decrescendo dans votre sélection.

## **Tout**

Cliquez sur le bouton Tout pour cocher toutes les cases de la boîte de dialogue.

## **Aucun**

Cliquez sur le bouton Aucun pour décocher toutes les cases de la boîte de dialogue.

Consultez également :

[Recherche d'événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Gestionnaire d'événements

---

La boîte de dialogue Gestionnaire d'événements peut s'ouvrir de deux façons :

- Faites un clic droit dans la vue Liste des événements et choisissez Gestionnaire d'événements dans le menu contextuel.
- Cliquez sur le bouton Gestionnaire d'événements dans la vue Liste des événements

Utilisez la boîte de dialogue Gestionnaire d'événements pour sélectionner les types d'événements à afficher dans la vue Liste des événements. La boîte de dialogue Gestionnaire d'événements comprend les champs suivants :

## MIDI

Cochez les différents types d'événements MIDI que vous voulez afficher.

## Spécial

Cochez les différents types d'événements spéciaux que vous voulez afficher.

## Notation

Cochez les différents types d'événements de notation musicale que vous voulez afficher.

## Boutons Tout/Aucun

Utilisez les boutons Tout/Aucun pour cocher ou décocher tous les types d'événements des différentes colonnes. Un clic sur ces boutons permet d'activer ou de désactiver l'affichage des différentes éléments de la colonne.

Consultez également :

[Filtres d'événements](#)

[Sélection d'événements](#)

[Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Exporter vers un fichier audio

---

Sélectionnez la commande **Fichier - Exporter - Audio**

pour accéder à la boîte de dialogue Exporter vers un fichier audio. Cette boîte de dialogue permet d'exporter des projets aux formats Wave, MP3 ou autres.

**Remarque :** Si vous **sélectionnez** des données dans votre projet, seules celles-ci seront incluses lors de l'exportation audio. Une autre solution consiste à **muter** les pistes ou les bus que vous ne voulez pas inclure dans le mixage, puis à sélectionner l'option Mute/Solo des pistes ou Mute/Solo des bus dans le champ Éléments à inclure. SONAR se base sur ces informations pour choisir les pistes à inclure dans le fichier d'exportation. Si un projet utilise des effets qui ajoutent une queue à la fin des données audio (reverb ou delay, par exemple), veuillez à sélectionner du temps supplémentaire dans la règle temporelle à la fin de la sélection en cours avant d'utiliser la commande **Fichier - Exporter - Audio**. Ainsi, la queue de l'effet sera incluse dans le mixage audio.

La boîte de dialogue comporte les champs suivants :

## Regarder dans

Affiche le dossier vers lequel les données audio sont exportées. Pour choisir un emplacement différent, parcourez l'arborescence et choisissez un autre répertoire.

Le contenu du dossier sélectionné est listé sous le champ Regarder dans.

## Nom du fichier

Permet de saisir le nom du fichier à créer.

## Fichiers de type

Permet de sélectionner un format d'exportation parmi les formats suivants :

- Riff Wave : format audio numérique standard utilisé sous Windows et pour les CD. Ce format est associé à l'extension de fichier .wav.
- Broadcast Wave : fichier .wav contenant les informations suivantes :
  - Description : brève description du contenu du fichier Broadcast Wave. 256 caractères au maximum.
  - Source : nom de l'auteur du fichier Broadcast Wave. Cette information est extraite du champ Auteur de la [Boîte de dialogue Informations sur le fichier](#).
  - Référence d'origine : un identifiant de référence unique créé par SONAR.
  - Date -- date de création du fichier.
  - Heure -- heure de création du fichier.
  - Référence temporelle : l'horodatage SMPTE permettant de caler le début du fichier Broadcast Wave.
- Format Windows Media Advanced Streaming : format audio compressé de Microsoft Corporation. Ce format est doté de l'extension de fichier .wma. Si vous sélectionnez le format Windows Media Advanced Streaming, la boîte de dialogue des options d'encodage audio Microsoft s'affiche pour vous inviter à spécifier des paramètres supplémentaires pour le fichier.
- MP3 : format mpeg-3. Ce format est doté de l'extension de fichier .mp3.
- Différents formats surround : si vous avez installé des encodeurs surround d'autres fournisseurs, vous devez les voir dans cette liste.

## Preset

Vous pouvez créer un preset de mixage. Un preset réunit tous les réglages des paramètres de

conversion, ainsi que le type de fichier.

## Catégorie source

Sélectionnez une des options suivantes :

- Pistes : permet de créer un fichier ou un groupe de fichiers distinct (l'option Canaux séparés dans le champ Format de canal) pour chaque piste sélectionnée dans le champ Bus/Pistes source.
- Bus : permet de créer un fichier ou un groupe de fichiers distinct (l'option Canaux séparés dans le champ Format de canal) pour chaque bus sélectionné dans le champ Bus/Pistes source.
- Sorties principales : permet de créer un fichier ou un groupe de fichiers distinct (l'option Canaux séparés dans le champ Format de canal) pour chaque sortie principale sélectionnée dans le champ Bus/Pistes source.
- Mixage complet : cette option crée un fichier ou un groupe de fichiers (l'option Canaux séparés dans le champ Format de canal) pour votre mixage complet.

## Format de canal

Choisissez une option parmi les options suivantes :

- Mono : toutes les pistes exportées sont mixées dans un ou plusieurs fichiers mono, selon le nombre de pistes ou de bus sélectionnés dans le champ Bus/Pistes source.
- Stéréo : toutes les pistes exportées sont mixées dans un ou plusieurs fichiers stéréo, selon le nombre de pistes ou de bus sélectionnés dans le champ Bus/Pistes source.
- Canaux séparés : toutes les pistes exportées sont mixées dans un ou plusieurs groupes de fichiers mono, selon le nombre de pistes ou de bus sélectionnés dans le champ Bus/Pistes source.
- Multicanal : toutes les pistes exportées d'un projet surround sont mixées dans un fichier multicanal contenant le nombre de canaux défini sous l'onglet Surround de la boîte de dialogue Options du projet.

## Bus/Pistes source

- Sélectionnez les pistes ou les bus contenant les données audio que vous souhaitez exporter. Si vous sélectionnez Pistes dans le champ Catégorie source, seules des pistes pourront être sélectionnées dans ce champ.

## Fréquence d'échantillonnage

Permet de définir la fréquence d'échantillonnage du fichier. Un CD audio utilise une fréquence de 44,1 kHz.

## Résolution

Permet de définir la résolution du fichier. Un CD audio utilise une résolution de 16 bits. Si le dithering n'est pas activé, activez-le maintenant.

## Dithering

Chaque fois qu'un signal audio subit une conversion vers une résolution inférieure à la résolution d'origine, il est nécessaire d'appliquer un dithering pour empêcher l'introduction de bruit de quantisation ou de distorsion harmonique dans le signal. Faites un choix parmi les quatre types de dithering disponibles.

- Rectangulaire
- Triangulaire
- Pow-r 1
- Pow-r 2
- Pow-r 3

Pour plus d'informations, consultez [Dithering](#)

## Éléments à inclure

Par défaut, toutes les options sont activées : votre mixage final est alors identique à ce que vous entendez lorsque le projet est lu. Vous pouvez inclure ou exclure les éléments suivants dans votre mixage :

- Mute/Solo des pistes : lorsque cette option est activée, les pistes actuellement mutées ne sont pas incluses dans le mixage final. En outre, si cette option est activée et que des pistes sont en écoute solo, seules ces pistes seront incluses dans le mixage final.
- Mute/Solo des bus : lorsque cette option est activée, les bus mutés ne sont pas inclus dans le mixage final. En outre, si cette option est activée et que des bus sont en écoute solo, seules ces sorties de bus seront incluses dans le mixage final.
- Automation des pistes : si vous ne sélectionnez pas cette option, l'automation du volume et du panoramique, **y compris les réglages initiaux de volume et de panoramique**, sera ignorée lors de la création des fichiers. C'est l'amplitude des données brutes des pistes qui est utilisée et le panoramique est centré.
- Automation des clips : si vous ne sélectionnez pas cette option, l'automation des clips, **y compris les réglages de gain**, est ignorée lors de la création des fichiers.
- Automation des bus
- Automation des effets
- Effets des pistes : si vous ne cochez pas cette option, tous les effets insérés sur les pistes, **y compris les éventuels plug-ins de synthétiseur**, sont ignorés lors de la création des fichiers.
- Effets des bus : lorsque cette option est désactivée, tous les effets associés aux bus seront ignorés au moment de la création du fichier audio.
- Conversion rapide : quand cette option est activée, SONAR exporte les données audio aussi rapidement que le permet votre ordinateur. Si cette option est désactivée, SONAR exporte les données audio en temps réel. Décochez cette option si vous utilisez un synthétiseur fonctionnant uniquement en temps réel. Par défaut, cette option est désactivée.
- Moteur 64 bits : si vous n'utilisez généralement pas SONAR en mode 64 bits afin d'économiser des ressources d'unité centrale, vous pouvez tout de même activer le mode 64 bits lors de l'exportation audio en cochant cette case. Pensez à la décocher après l'exportation des données audio si vous ne souhaitez pas l'utiliser lors de l'enregistrement ou du mixage.

Pour de plus amples informations, consultez :

[Mixage](#)

[Effectuer un mixage final des pistes audio \(conversion sur piste\)](#)

[Conversion de vos pistes de synthétiseurs virtuels en pistes audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Exporter le clip groove MIDI

---

## La commande Fichier - Exporter - Clip groove MIDI

ouvre la boîte de dialogue Exporter le clip groove MIDI. Un clip groove MIDI doit d'abord être sélectionné pour que cette commande soit disponible.

Cette boîte de dialogue comporte les champs suivants :

## Enregistrer dans

Ce champ permet de choisir le dossier dans lequel vous voulez stocker le clip groove MIDI.

## Nom du fichier

Entrez dans ce champ le nom du fichier que vous enregistrez (exportez).

## Type

La seule option disponible dans ce champ est Clip groove MIDI (.mid).

## Informations sur le fichier

Si vous exportez un clip MIDI, ce champ répertorie les caractéristiques de clip groove MIDI que celui-ci contient (Temps dans le clip, Suivre la hauteur du projet et Note de référence).

Pour plus d'informations, consultez [Exportation et importation de clips Groove MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Exporter en OMF

---

Sélectionnez la commande **Fichier - Exporter - OMF**

pour accéder à la boîte de dialogue Exporter en OMF.

Cette commande vous permet d'enregistrer et d'exporter les fichiers OMF de vos projets. Cette boîte de dialogue comporte les champs suivants :

## Enregistrer dans

Affiche le dossier dans lequel vous exportez votre projet. Pour choisir un emplacement différent, parcourez l'arborescence et choisissez un autre répertoire.

Sous le champ Enregistrer dans se trouve une liste du contenu du dossier sélectionné.

## Nom du fichier

Permet de saisir le nom du fichier à créer.

## Type de fichier

Sélectionnez un des formats de fichier OMF suivants :

- OMF version 1 : compatible avec les anciennes applications.
- OMF version 2 : compatible avec les applications récentes.

## Packaging audio

- Inclure l'audio dans le fichier OMF : enregistre toutes les données audio dans le fichier OMF.
- Référence audio externe: enregistre toutes les données audio dans un sous-répertoire du dossier où vous enregistrez le fichier OMF.

## Format audio

- Écrire au format RIFF wave : exporte les données audio dans des fichiers WAV.
- Écrire au format AIFC : exporte les données audio dans des fichiers AIF.

## Diviser les pistes stéréo en double mono

Cochez cette option pour enregistrer les pistes stéréo dans une paire de pistes mono.

## Inclure les pistes archivées

Cochez cette option pour exporter les pistes du projet qui sont actuellement archivées.

## Mixer chaque clip groove comme un clip indépendant

Cochez cette option pour enregistrer chaque clip groove comme un clip séparé. Cette option risque d'allonger le temps nécessaire à l'exportation du projet dans un fichier OMF s'il comporte de nombreux clips groove.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Propriétés du texte d'expression

---

Dans la vue Partition, cette boîte de dialogue s'affiche si vous faites un clic droit sur un texte d'expression, comme un marqueur

ff par exemple.

Cette boîte de dialogue vous permet de modifier le texte et l'emplacement de votre texte d'expression.

Consultez également :

[Ajout de marques d'expression](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Exporter le modèle de piste

---

Les commandes **Fichier - Exporter - Modèle de piste** et **Enregistrer comme modèle de piste** ouvrent toutes deux la boîte de dialogue Exporter le modèle de piste. Une piste doit être sélectionnée pour que la commande soit active.

La boîte de dialogue Exporter le modèle de piste comprend les champs suivants :

## Enregistrer dans

Ce champ permet de choisir le dossier dans lequel vous voulez stocker le modèle de piste.

## Nom du fichier

Tapez dans ce champ le nom du modèle que vous voulez enregistrer (exporter).

## Type

La seule option de ce champ est Fichiers de modèle de piste (.cwx).

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Fondu/Enveloppe

---

La commande **Traitements - Audio - Fondu/Enveloppe** permet de définir avec précision la courbe de fondu d'une sélection, d'un clip ou d'une piste. Il s'agit d'une modification destructive : elle altère de façon permanente les données auxquelles elle est appliquée. Pour appliquer une modification de volume non destructive à des données sélectionnées, consultez [Dessin d'enveloppes sur les clips](#)

La commande **Traitements - Audio - Fondu/Enveloppe** ouvre la boîte de dialogue Fondu/Enveloppe, qui comprend les champs suivants :

## **Nom**

: utilisez ce champ pour choisir le type de fondu que vous souhaitez appliquer aux données sélectionnées, parmi les choix suivants :

- Fondu d'entrée exponentiel
- Fondu de sortie exponentiel
- Fondu d'entrée exponentiel inversé
- Fondu de sortie exponentiel inversé
- Fondu d'entrée linéaire
- Fondu de sortie linéaire

## **Courbe de fondu**

: cette courbe correspond à une représentation visuelle du type de fondu que vous avez choisi dans le champ Nom. La courbe change si vous tirez la ligne ou la courbe dans différentes directions.

## **Bouton Réinitialiser**

: cliquez sur ce bouton pour rétablir la courbe à sa forme d'origine spécifiée dans le champ Nom. Pour des instructions étape par étape, consultez [Fondus et crossfades](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Fondu sur les clips sélectionnés

---

## La commande **Traitements - Fondu sur les clips sélectionnés**

ouvre la boîte de dialogue Fondu sur les clips sélectionnés, dans laquelle vous pourrez créer ou modifier les fondus du ou des clips sélectionnés.

Cette boîte de dialogue comporte les champs suivants :

### **Fondu d'entrée**

C'est le nombre de millisecondes sur lequel s'étend le fondu d'entrée.

### **Fondu de sortie**

C'est le nombre de millisecondes du fondu sur lequel s'étend le fondu de sortie.

### **Courbe de fondu d'entrée**

Choisissez un type de courbe de fondu d'entrée. Vous avez le choix entre une courbe linéaire, lente ou rapide.

### **Courbe de fondu de sortie**

Choisissez un type de courbe de fondu de sortie. Vous avez le choix entre une courbe linéaire, lente ou rapide.

### **Modifier les durées existantes**

Cochez cette option si vous désirez modifier les durées des fondus. Il est inutile de sélectionner cette option pour créer de nouveaux fondus.

### **Modifier les courbes existantes**

Sélectionnez cette option si vous voulez modifier les types de fondus existants. Il est inutile de sélectionner cette option pour créer de nouveaux fondus.

### **Ne s'affiche que si la touche Maj est enfoncée**

Sélectionnez cette option si vous voulez appliquer les paramètres déjà définis sans avoir à ouvrir la boîte de dialogue. Pour ignorer cette option, tenez la touche Maj enfoncée en sélectionnant la commande.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Informations sur le fichier

---

Ouvrez la boîte de dialogue Informations sur le fichier au moyen de la commande **Fichier -**

## Informations

. Cette boîte de dialogue vous permet de saisir les informations suivantes concernant votre projet :

### Titre

Titre de votre morceau.

### Sous-titre

Sous-titre de votre morceau.

### Instructions

Instructions spécifiques pour la lecture du morceau.

### Auteur

Auteur du morceau.

### Copyright

Informations relatives aux droits d'auteurs applicables.

### Mots-clés

Saisissez les mots-clés décrivant le morceau afin de pouvoir le retrouver ultérieurement.

### Zone de texte Description du projet

Description du projet ou autres informations.

Consultez également : [Boîte de dialogue Statistiques du fichier](#)

.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Statistiques du fichier

La boîte de dialogue Statistiques du fichier fournit les informations suivantes sur le contenu du fichier de projet :

Statistiques...		Signification...
Créé		Date du premier enregistrement du projet.
Temps d'édition		Temps total d'ouverture du projet, de sa date de création jusqu'à la dernière sauvegarde. N'inclut pas le temps d'édition écoulé depuis le dernier enregistrement du projet. Pour mettre à jour le temps d'édition, enregistrez le projet.
Révision		Ce nombre augmente chaque fois que vous enregistrez le projet après l'avoir modifié. Si vous ouvrez puis enregistrez un projet sans lui apporter de modification, le nombre de révisions reste inchangé.
Événements		Nombre total d'événements du projet.
Fréquence d'échantillonnage		Fréquence d'échantillonnage des données audio numériques.
Résolution		La résolution des données audio numériques.
Version du fichier		Numéro de version de SONAR.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options du fichier

---

Cette boîte de dialogue s'ouvre en cliquant sur le bouton Options de la boîte de dialogue Enregistrer sous.

Cochez la case Marque pour le lecteur Windows Media si vous comptez lire vos fichiers MIDI à l'aide du lecteur Windows Media.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Rechercher les fichiers audio manquants

---

Utilisez cette boîte de dialogue pour retrouver un fichier audio qui manque à votre projet. Voici une brève description des options présentes dans cette boîte de dialogue :

## **Ouvrir**

: cliquez sur ce bouton une fois que vous avez retrouvé le fichier audio manquant.

## **Ignorer**

: cliquez sur ce bouton pour passer au fichier manquant suivant. Si vous ignorez un fichier audio, votre projet s'ouvre sans cette partie audio manquante.

## **Ignorer tout**

: cliquez sur ce bouton pour ignorer tous les fichiers audio manquants. Si vous ignorez tous les fichiers audio manquants, votre projet s'ouvre sans ces parties audio manquantes.

## **Rechercher**

: cliquez sur ce bouton pour lancer la recherche de votre fichier audio manquant sur tous les lecteurs disponibles.

## **Options Une fois que le fichier manquant a été localisé**

: vous pouvez choisir de déplacer le fichier audio dans le dossier de données audio du projet, de le copier dans ce dossier, ou de le laisser dans son dossier actuel.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Ajustement temporel

---

Cette boîte de dialogue s'ouvre grâce à la commande **Traitements - Ajustement temporel**

. Elle peut être utilisée pour étirer ou rétrécir une sélection afin qu'elle se termine à un moment spécifique, exprimé soit en mesure:temps:tics (MBT), soit au format heures:minutes:secondes:images (SMPTE).

Cette commande offre la possibilité de modifier soit les événements, soit le tempo sous-jacent. Elle est très pratique lorsque vous voulez ajuster une partie d'un projet à une longueur exacte. Le début de la sélection ne change pas, mais la fin est modifiée pour s'ajuster à l'intervalle voulu.

Les données audio peuvent être étirées ou comprimées d'un facteur maximum de 4 (elles peuvent donc être réduites à 25 % ou allongées à 400 % de leur durée d'origine).

Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

## Plage temporelle d'origine

Ce champ indique les points de début (position **De** ) et de fin de la sélection (position **À** ). Vous pouvez passer du format MBT au format SMPTE et vice-versa en cliquant sur le bouton **Format**.

## Changer la position de fin

La valeur saisie dans le champ

Nouvelle position de fin indique la nouvelle position de fin de la sélection.

## Ajustement par modification de

Choisissez comment vous voulez agir sur la sélection pour en modifier la durée. Généralement, on change la grille de tempo, car cela permet de conserver les durées de notes et les barres de mesure du projet.

Choisissez l'une des options suivantes :

- Grille de tempo : choisissez cette option pour ne changer que le ou les tempos de la sélection en laissant inchangées les durées des notes et leurs relations avec les lignes de mesures.
- Position des événements : choisissez cette option pour changer les points de départ et de fin de tous les événements de la sélection en laissant le ou les tempos inchangés. Cette option **n'est pas disponible** si les données sélectionnées contiennent un clip groove.
- Étirer l'audio : choisissez cette option pour étirer ou rétrécir les données audio de la sélection de manière à les ajuster au nouveau point de fin. Cette option n'a aucun effet sur les clips groove.
  - Type (désactivé si l'option Étirer l'audio n'est pas cochée) : choisissez les options en fonction de la nature des données source (cette fonction est disponible uniquement dans SONAR Producer). Vous avez le choix entre un solo instrumental ou vocal et un groupe d'instruments (ensemble ou polyphonie). Vous pouvez également définir la durée du traitement : s'il y a plusieurs pistes à traiter, le temps de traitement peut être très long si vous souhaitez une très bonne qualité.
  - Ajuster les formants (désactivé si l'option Étirer l'audio n'est pas cochée) : les valeurs possibles vont de -2,000 à 2,000 octaves (cette fonction est disponible uniquement dans SONAR Producer). Les formants donnent à une voix son timbre caractéristique. Si vous constatez que le timbre est trop altéré par la variation de la longueur des données audio, vous pouvez essayer d'augmenter ou de diminuer le formant pour tenter de maintenir les caractéristiques du son.

## Bouton Format

Cliquez sur le bouton **Format** pour passer d'un affichage au format [MBT](#) à l'affichage au format [SMPTE](#)

Consultez également :

[Étirer ou rétrécir pour obtenir une longueur spécifique](#)

[Étirer et rétrécir des événements](#)

[Manipulation des clips Groove](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Propriétés du dossier

---

Faites un clic droit sur la barre de titre d'un dossier de pistes et choisissez **Options du dossier** pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés du dossier. Celle-ci contient les champs suivants :

## Nom

Ce champ modifiable indique le nom du dossier de pistes.

## Pistes membres

Ce champ indique le nombre et le type de pistes contenues dans le dossier de pistes.

## Nombre total d'événements

Ce champ indique le nombre d'événements présents dans toutes les pistes du dossier.

## Description

Vous pouvez saisir une description du dossier de pistes dans ce champ, puis la modifier ultérieurement si vous le souhaitez.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Options de figé

---

La boîte de dialogue Options de figé contient les options suivantes :

## Conversion rapide

Si cette option est sélectionnée, SONAR effectue une conversion sur piste aussi vite que le permet la puissance de l'ordinateur. Si cette option n'est pas sélectionnée, la conversion sur piste se fait en temps réel. Décochez cette option si vous utilisez un synthétiseur fonctionnant uniquement en temps réel. Par défaut, cette option est désactivée.

## Masquer les pistes MIDI

Cochez cette case pour masquer les pistes MIDI associées à votre synthé lorsque celui-ci est figé.

## Conversion unique par piste

Cochez cette option si vous souhaitez créer un seul clip pour l'ensemble de la conversion audio. Si vous ne la cochez pas, chaque clip d'une piste crée un clip distinct lorsque vous figez la piste.

## Supprimer les silences

Si vous avez coché l'option précédente, vous pouvez cocher cette case et configurer la boîte de dialogue Supprimer les silences pour éliminer les silences des pistes figées. Cochez cette option pour créer des clips différents à partir d'un seul et même clip contenant les zones de silence.

## Figé les queues d'effets sur n secondes

Cette valeur correspond à l'extinction d'un effet de reverb ou de delay, par exemple (ces effets se terminent après l'arrêt de la source). Choisissez une valeur suffisante pour que le delay, la reverb ou tout autre effet que vous avez inséré sur la piste se termine naturellement.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Gain

---

Utilisez la commande **Traitements - Audio - Gain**

pour ouvrir la boîte de dialogue Gain.

Dans cette boîte, vous pouvez ajuster avec précision le gain, la phase et l'entrelacement des signaux stéréo pour les données audio sélectionnées. Cette boîte de dialogue comprend les commandes suivantes :

- Nouveau canal gauche-de la gauche : réglez le curseur De la gauche pour déterminer la proportion du canal gauche d'origine qui sera mixée dans le nouveau fichier (plage = -INF à 18 dB).

**Remarque :** Chaque groupe se compose d'un curseur, d'un champ de réglage du pourcentage et d'un champ de réglage du volume en dB. La modification d'un paramètre influe sur les paramètres associés.

- Nouveau canal gauche-de la droite : réglez le curseur De la droite pour déterminer la proportion du canal droit d'origine qui sera mixée dans le nouveau fichier (plage = -INF à 18 dB).
- Inverser la phase du canal gauche : cliquez sur le bouton Inverser la phase du canal gauche si vous voulez inverser la phase du nouveau canal gauche mixé.
- Nouveau canal droit-de la gauche : réglez le curseur De la gauche pour déterminer la proportion du canal gauche d'origine qui sera mixée dans le nouveau fichier (plage = -INF à 18 dB).
- Nouveau canal droit-de la droite : réglez le curseur De la droite pour déterminer la proportion du canal droit d'origine qui sera mixée dans le nouveau fichier (plage = -INF à 18 dB).
- Inverser la phase du canal droit : cliquez sur le bouton Inverser la phase du canal droit si vous voulez inverser la phase du nouveau canal droit mixé.
- Bouton Écouter : cliquez sur ce bouton pour écouter quelques secondes vos nouveaux réglages.
- Fenêtre Preset : utilisez cette fenêtre et les boutons Enregistrer et Supprimer pour gérer les presets de gain que vous avez décidé de garder ou de détruire.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options globales - Général

---

## La commande **Options - Global**

ouvre la boîte de dialogue Options globales. Cliquez sur l'onglet Général pour accéder aux options que vous voulez définir pour l'ensemble de vos projets.

Remplissez ou cochez les champs suivants :

### **Afficher les infobulles**

Cochez cette option pour que SONAR affiche les infobulles. Les infobulles sont des petits textes fournissant des noms ou des explications, qui s'affichent quand vous survolez un outil à l'aide de la souris.

### **Afficher la barre d'état**

Cochez cette option pour que SONAR affiche la barre d'état, qui indique si des pistes sont mutées, mises en solo ou armées pour l'enregistrement ou l'automation. Elle contient aussi les vumètres CPU et Disque.

### **Afficher l'activité MIDI dans la barre des tâches Windows**

Cochez cette option pour afficher l'icône d'activité des entrées/sorties MIDI dans la barre des tâches Windows.

### **Tout afficher au format SMPTE**

Lorsqu'elle est cochée, cette option fait afficher toutes les positions au format SMPTE, quelle que soit la configuration de la règle temporelle.

### **Afficher la gauche en haut pour les enveloppes de panoramique MIDI**

Lorsque cette option est cochée, la gauche est en haut des clips pour les enveloppes de panoramique MIDI.

### **Afficher les enveloppes en pourcentage**

Lorsqu'elle est cochée, cette option place les nouvelles enveloppes dans le clip en fonction d'une plage où 0 dB représente le milieu du clip. Si le volume en cours est différent de 0 dB, une nouvelle enveloppe est créée à cet emplacement. Par exemple, une nouvelle enveloppe créée à 6 dB apparaîtra tout en haut du clip, et une enveloppe créée à -20 dB se trouvera proche du bas du clip.

### **Afficher l'aperçu de la forme d'onde pendant l'enregistrement**

Cette option (activée par défaut) commande à SONAR d'afficher un aperçu de la forme d'onde des données audio pendant l'enregistrement. Si vous désactivez cette option, SONAR crée une bande rouge dans le panneau Clips au niveau de la zone en cours d'enregistrement.

### **Charger les fichiers non SONAR en mode Décalage**

Si vous sélectionnez cette option, les fichiers smf, mid, rmi, wrk et bun s'ouvriront en mode Décalage.

Pour plus d'informations sur le mode Décalage, consultez [Mode Enveloppe et mode Décalage](#)

.

### **Créer une drum map par défaut pour les fichiers non SONAR**

Cette option permet de ne pas avoir à créer une drum map à chaque chargement d'un fichier MIDI standard : SONAR crée une drum map de base pour vous.

### **Ne pas autoriser l'ouverture de plusieurs projets**

Si vous cochez cette case, SONAR fermera tout projet déjà ouvert et vous demandera d'enregistrer toute modification apportée lorsque vous ouvrez un nouveau projet.

### **Autoriser l'enregistrement MIDI sans piste armée**

Par défaut, SONAR vous demande d'armer une piste avant de l'enregistrer.

### **Demander l'autorisation avant l'envoi SysEx (à l'ouverture des projets)**

Si vous cochez cette option et que vous ouvrez un projet contenant des données SysEx, SONAR vous demandera confirmation avant d'envoyer les données SysEx.

### **Toujours utiliser des banques SysEx pour les fichiers MIDI (et non des données SysEx)**

Si vous cochez cette option, SONAR placera toute donnée SysEx contenue dans des fichiers MIDI importés dans des banques SysEx au lieu d'un flux d'événements de données SysEx (à l'exception des données d'envoi automatique qui sont envoyées avant la lecture). Ces banques apparaissent dans liste des événements comme des événements de banque. Si vous ne cochez pas cette option, les données SysEx importées restent des événements de données SysEx en dessous de 256 octets et sont placées dans des banques si elles font 256 octets ou plus.

### **Écrire les méta-événements dans les fichiers MIDI (sélection de la sortie)**

Si vous sélectionnez cette option, SONAR pourra changer la sortie par défaut vers laquelle la banque SysEx suivante (ou prochaine) sera envoyée. Le numéro de sélection de sortie est également introduit à l'avant de chaque piste d'un fichier MIDI de format 1 afin de spécifier le numéro de sortie.

### **Toujours activer l'écho de la piste MIDI sélectionnée**

Cette option est activée par défaut et signifie que les données MIDI en entrée seront toujours renvoyées par la piste en cours, même si le bouton Écho d'entrée de la piste est désactivé.

### **À l'arrêt, revenir au marqueur de position de lecture**

Lorsque cette case est cochée, la position de lecture revient au marqueur de la position de lecture quel que soit le point d'arrêt de la lecture.

### **Établir la position de lecture après un redémarrage complet**

Si cette option est activée et que vous modifiez la position de lecture au cours de la lecture, la lecture s'arrête totalement avant de reprendre. Le son est désactivé pendant un bref instant, ce qui permet une meilleure synchronisation (en particulier avec la vidéo).

### **Décharger le synthé en cas de déconnexion (libérer la mémoire)**

Lorsque cette option est cochée, vous pouvez figer un synthé ou le déconnecter dans la vue Rack de synthés et libérer l'espace qu'il occupait sur la mémoire. Certains synthés peuvent occuper un espace de mémoire considérable, tout particulièrement s'ils utilisent des échantillons. Bien sûr, si vous retirez les données du synthé de la mémoire de votre ordinateur, la reconnexion ou la réactivation du synthé prendra autant de temps que lorsque vous l'avez chargé la première fois.

### **Octave de base pour les hauteurs**

Il n'existe aucun standard pour la numérotation des octaves. Par défaut, SONAR appelle la note MIDI 0 (la plus basse possible) C0. Le Yamaha FB-01, par exemple, indique la note MIDI 0 comme C-2 (C

moins 2). Pour faire correspondre SONAR à ce standard, définissez l'octave de base à -2.

### **Fonctions d'écoute pendant N secondes**

Lorsque vous appliquez une modification ou un effet à un clip audio, SONAR vous permet d'écouter cette modification pendant N secondes, N étant la valeur entrée dans ce champ.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options globales - Enregistrement automatique et sauvegarde de versions

---

La commande **Options - Global**

ouvre la boîte de dialogue Options globales. En cliquant sur l'onglet Enregistrement automatique et sauvegarde de versions, vous accédez aux options suivantes :

## **Enregistrer automatiquement toutes les N minutes ou N modifications**

Choisissez le nombre de minutes ou de modifications entre chaque enregistrement automatique.

## **Activer la sauvegarde de versions pour les fichiers de projets (.CWP)**

Si cette case est cochée, SONAR enregistre successivement des versions du projet en ajoutant la date de l'enregistrement au nom du fichier. Le nom de la version la plus récente ne contient pas de date.

- Nombre de versions à conserver : si vous activez l'option de sauvegarde de versions, vous pouvez utiliser ce champ pour choisir le nombre de versions à conserver. Lorsque le nombre maximal de fichiers est atteint, le fichier le plus ancien est supprimé.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options globales - Timecode

---

## La commande **Options - Global**

ouvre la boîte de dialogue Options globales. Cliquez sur l'onglet Timecode pour accéder aux options que vous voulez définir pour tous vos projets.

Remplissez ou cochez les champs suivants :

## En cas de détection d'un Timecode SMPTE/MTC

Cette option indique à SONAR ce qu'il faut faire lorsqu'il détecte un timecode SMPTE/MTC. Choisissez parmi les options suivantes :

- **Demander d'abord, puis modifier la source d'horloge et commencer.** Lorsque vous sélectionnez cette option, SONAR vous prévient dès qu'il détecte un signal SMPTE/MTC, vous demande si vous souhaitez vous synchroniser sur le signal entrant et, si vous répondez par l'affirmative, modifie la source d'horloge et commence à recevoir le signal.
- **Toujours modifier la source d'horloge, puis commencer.** SONAR bascule automatiquement sur la source d'horloge du signal entrant et commence à recevoir le signal.
- **Ne pas modifier la source d'horloge mais commencer si le mode SMPTE/MTC est actif.** Cette option bascule automatiquement la source d'horloge sur le signal entrant si SONAR est en mode SMPTE/MTC.
- **Ne jamais modifier la source d'horloge, ne jamais commencer.** SONAR ne fait rien en cas de détection d'un timecode SMPTE/MTC en entrée.
- **Remarque :** N'utilisez jamais la dernière option (Ne jamais modifier la source d'horloge, ne jamais commencer) lorsque vous tentez de vous synchroniser sur une source d'horloge externe.

## Si la source d'horloge est de type synchronisation SMPTE/MTC ou MIDI, le fait d'appuyer sur la touche Lecture force SONAR à :

Cette option indique à SONAR ce qu'il faut faire lorsque la lecture est activée en mode SMPTE/MTC ou MIDI Sync :

- **Modifier la source d'horloge active et lancer la lecture :** bascule l'horloge de signal audio (signal SMPTE ou de synchronisation) et lance la lecture. Ceci annule le mode SMPTE (ou Sync).
- **Conserver la source d'horloge active et attendre un signal de timecode :** ne change pas l'horloge (reste en mode SMPTE ou Sync), mais attend le signal SMPTE ou Sync. Le bouton de lecture reste enfoncé.

Pour de plus amples informations, consultez :

[Présentation des systèmes de synchronisation](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options globales - MIDI

---

## La commande **Options - Global**

ouvre la boîte de dialogue Options globales. Cliquez sur l'onglet MIDI pour accéder aux options que vous voulez définir pour tous vos projets.

L'onglet MIDI comporte les sections suivantes :

## Enregistrement

Utilisez les champs de cette section pour choisir les événements MIDI que vous voulez enregistrer.

Choisissez certaines ou toutes les options suivantes :

- Notes
- Aftertouch par note
- Événements de contrôleur
- Changements de patch
- Aftertouch par canal
- Molette de hauteur
- Données SysEx
  - Tampons : choisissez le nombre de tampons MIDI que SONAR doit utiliser. La valeur par défaut de 64 convient la plupart du temps. Si vous rencontrez fréquemment une surcharge MIDI provenant de l'utilisation de plug-ins MIDI ou de nombreuses données SysEx, essayez un nombre supérieur, 128 par exemple.
  - Écho des messages SysEx : choisissez cette option si vous voulez renvoyer les données SysEx au canal MIDI figurant dans l'onglet Entrée MIDI de la boîte de dialogue **Options - Projet**.

## Lecture

Préparer avec des tampons de N millisecondes : cette option vous permet de spécifier combien de temps à l'avance SONAR prépare les données MIDI pendant la lecture. La valeur par défaut est de 500 millisecondes.

Si la lecture s'arrête de façon prématurée, essayez des valeurs supérieures (vérifiez cependant les options de tampon dans l'onglet **Options - Audio**, Avancé).

Si vous utilisez des effets MIDI, essayez des valeurs inférieures, 100 millisecondes par exemple. Avec de telles valeurs, le retard de prise d'effet de la nouvelle valeur sera inférieur si vous changez une propriété d'un effet MIDI.

Pour de plus amples informations, consultez :

[Paramètres d'une piste MIDI](#)

[Enregistrement de musique à partir d'un instrument MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Options globales - Dossiers

---

## La commande **Options - Global**

ouvre la boîte de dialogue Options globales. Cliquez sur l'onglet Dossiers pour accéder aux options que vous voulez définir pour tous vos projets.

Cet onglet vous permet de spécifier les dossiers à utiliser pour les différents types de fichiers SONAR. Les emplacements par défaut de tous ces types de fichiers conviennent généralement. Si votre dossier devient trop chargé, changer l'emplacement des types de fichiers répertoriés dans cet onglet ne pourra qu'améliorer les choses, à condition que vous vous souveniez où vous les avez mis !

**Remarque :** Le seul emplacement de dossier avec lequel il faut être prudent (il n'est pas répertorié dans l'onglet Dossiers) est celui du dossier des données audio, **Audio Data**, que SONAR crée dans le dossier principal de l'application lors de l'installation. SONAR stocke toutes les données audio associées aux fichiers du projet dans ce dossier. Si vous déplacez ce dossier, SONAR ne pourra plus trouver les données audio des projets que vous avez déjà enregistrés. Pour indiquer le nouvel emplacement du dossier à SONAR, tapez le chemin dans le champ Dossier audio global de l'onglet Données audio de la boîte de dialogue Options globales.

Vous pouvez changer le dossier d'un type de fichiers en spécifiant le nouveau chemin dans la fenêtre du type de fichiers de l'onglet Dossiers, ou en cliquant sur le bouton Parcourir en bas de la fenêtre et en accédant au dossier dans lequel vous voulez stocker le type de fichiers. Vous pouvez définir des chemins différents pour les types de fichiers suivants :

## Fichiers de projet (.cwp, .mid, .cwb)

.Les fichiers cwp et .cwb sont les fichiers de projets SONAR standards. Le répertoire par défaut de vos fichiers de projets est le dossier Cakewalk Projects, qui se trouve dans le répertoire racine. .

Les fichiers .mid sont les fichiers MIDI standards et ils peuvent être placés n'importe où.

## Modèles de pistes

Dans ces fichiers sont stockés les réglages de piste les plus couramment utilisés, y compris le type de piste (MIDI ou audio), les effets et leurs paramètres, l'entrée physique, les paramètres du départ de bus, ainsi qu'une série de paramètres de piste. Le répertoire par défaut est le dossier Track Templates qui se trouve dans le dossier principal de l'application SONAR, mais vous pouvez choisir un autre emplacement.

## Icônes de pistes

Ces fichiers stockent les icônes standard ou personnalisées. Le répertoire par défaut est le dossier Track Icons qui se trouve dans le dossier principal de l'application SONAR, mais vous pouvez choisir un autre emplacement.

## Modèles (.cwt)

Ces fichiers contiennent vos réglages favoris pour les dispositions d'écran et les combinaisons d'instruments. Le répertoire par défaut des fichiers de modèles est le dossier Sample Content, qui se trouve dans le dossier principal de l'application SONAR. Ces fichiers ont l'extension .cwt.

## Fichiers CAL

Il s'agit de petits programmes écrits en langage d'application Cakewalk (CAL), qui effectuent des modifications spéciales sur des fichiers MIDI. Le répertoire par défaut des fichiers CAL est le dossier Sample Content qui se trouve dans le dossier principal de l'application SONAR. Ces fichiers portent

l'extension  
.cal.

## Dispositions d'écran

Grâce à la commande **Vues - Dispositions d'écran**, vous pouvez enregistrer ou appliquer (charger) les différentes dispositions que vous avez créées. L'enregistrement d'une disposition d'écran sous le nom donné crée un fichier intitulé (nom de fichier)CakewalkWindowLayout. Le fichier porte l'extension .cak, mais celle-ci n'est visible que si vous regardez les propriétés du fichier. Le répertoire par défaut est le dossier Sample Content qui se trouve dans le dossier principal de l'application SONAR, mais vous pouvez choisir un autre emplacement.

## Fichiers Wave

Ces fichiers sont les fichiers audio standards de Windows et vous pouvez les importer dans SONAR ou les exporter. Ces fichiers audio portent l'extension .wav. Le répertoire par défaut est le dossier Sample Content, qui se trouve dans le dossier principal de l'application SONAR, mais vous pouvez spécifier un emplacement différent .

## Fichiers vidéo

Vous pouvez importer des fichiers vidéo .avi, .mpg, et QuickTime dans SONAR. Le répertoire par défaut est le dossier Sample Content qui se trouve dans le dossier principal de l'application SONAR, mais vous pouvez spécifier un emplacement différent.

## Fichiers SysEx (.syx)

Lorsque vous créez et enregistrez un fichier .syx, le répertoire par défaut est le dossier Sample Content, qui se trouve dans le dossier principal de l'application SONAR, mais vous pouvez spécifier un emplacement différent.

## Playlist (.set)

Lorsque vous créez et enregistrez un fichier .set, le répertoire par défaut est le dossier Sample Content qui se trouve dans le dossier principal de l'application SONAR, mais vous pouvez spécifier un emplacement différent.

## Quantisation groove (.grv)

Lorsque vous créez et enregistrez un fichier .grv, le répertoire par défaut est le dossier Sample Content, qui se trouve dans le dossier principal de l'application SONAR, mais vous pouvez choisir un autre emplacement.

## StudioWare

Le répertoire par défaut est le dossier Sample Content, qui se trouve dans le dossier principal de l'application SONAR, mais vous pouvez choisir un autre emplacement. Le nom d'un fichier StudioWare est (nom du fichier) CakewalkStudioWare. Le fichier porte l'extension .cak, mais vous ne pouvez la voir qu'en ouvrant les propriétés du fichier.

## Patterns

Grâce à l'outil Pinceau à patterns de la vue Piano Roll, vous pouvez peindre des patterns dans la grille de drum map. Les patterns peuvent contenir des données de rythme, de hauteur et de vélocité. Le répertoire par défaut des fichiers de Patterns est le dossier Pattern Brush Patterns, qui se trouve dans le dossier principal de l'application SONAR.

Pour plus de détails sur le pinceau à patterns, consultez [Outil Pinceau à pattern](#)

## **Drum maps**

Vous pouvez créer un nombre quelconque de drum maps pour rediriger des pistes de batterie MIDI vers des synthétiseurs ou des échantillonneurs internes (virtuels) ou externes (équipements physiques). Le répertoire par défaut des fichiers de drum maps est le dossier Drum Maps qui se trouve dans le dossier principal de l'application SONAR.

## **Dispositions de plug-ins**

Vous pouvez créer des dispositions de menus pour vos plug-ins en utilisant le gestionnaire de plug-ins (

### **Outils - Gestionnaire de plug-ins SONAR**

). Le répertoire par défaut des dispositions de menus est le dossier Plug-in Menu Layouts qui se trouve dans le dossier principal de l'application SONAR.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options globales - Edition

---

Activez la commande **Options - Globales**

et cliquez sur l'onglet Edition pour accéder aux options d'éditations que vous voulez définir pour tous vos projets.

Cet onglet vous permet de spécifier deux choses :

- Les modalités du glisser-déplacer (voir les options de glisser-déplacer plus bas) ;
- Si SONAR doit ajouter automatiquement un crossfade entre deux clips audio qui se chevauchent (voir les options générales plus bas).

## Options de glisser-déplacer :

Choisissez une des options de glisser-déplacer suivantes :

**Copier les clips entiers comme des clips liés** : lorsque vous copiez un clip entier, la copie et l'original deviennent des [clips liés](#)

## Que faire des données existantes ?

: les champs qui suivent indiquent ce qui doit être fait lorsque vous faites glisser des données sur une partie d'une piste contenant déjà des données.

- Fusionner : choisissez cette option pour que SONAR fusionne les nouvelles données avec les anciennes, en fonction de l'option suivante :
- Remplacer : choisissez cette option si SONAR doit supprimer les anciennes données, en fonction de l'option suivante :
  - Supprimer par mesures entières : la sélection de cette option force SONAR à supprimer les anciennes données jusqu'à la ligne de mesure suivante, que les nouvelles données remplissent ou non l'espace libéré.
- Déplacer les anciennes données pour libérer l'espace : cette option indique à SONAR de faire glisser les anciennes données vers l'avant ou l'arrière sur la piste afin de libérer de l'espace pour les nouvelles données, en fonction de l'option suivante :
  - Aligner sur les mesures : la sélection de cette option indique à SONAR de faire glisser les anciennes données jusqu'à la ligne de mesure suivante, que les nouvelles données remplissent ou non l'espace libéré.

## Toujours poser la question

La sélection de cette option entraîne l'ouverture de la boîte de dialogue Options de glisser-déplacer chaque fois que vous faites glisser des données.

## Options générales

Choisissez parmi les options d'édition générales :

### Crossfade des clips audio en cas de superposition

: la sélection de cette option indique à SONAR d'harmoniser automatiquement les différences de volume entre des clips audio qui se chevauchent. Cette modification est réversible. Si vous choisissez cette option pour faire glisser des clips et que vous la désactivez pour d'autres clips, ceux comportant les crossfades les gardent.

Consultez également :

[Déplacement et copie des clips](#)

[Fondus et crossfades](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)



# Boîte de dialogue Options globales - Décaler

---

Il existe trois types d'incréments de décalage. Ils sont tous identiques. Vous trouverez ci-dessous une description des paramètres :

- Temps musical : sélectionnez un paramètre de longueur de note.
- Temps absolu : sélectionnez l'une des options d'intervalle absolu et un numéro dans le premier champ

Paramètre de temps absolu...		Description...
Secondes		Secondes entières.
Millisecondes		Millièmes de secondes.
Images		Nombre d'images. Chaque seconde contient 30 images.
Échantillons		Intervalle de temps très court. Dans le cas de l'audio de qualité CD, chaque seconde contient 44 100 par seconde ; une valeur de 1 dans ce cas ne déplacerait donc pas le clip de façon perceptible.
Tics		Le nombre de tics par noire varie selon le paramètre figurant sous l'onglet Horloge de la boîte de dialogue Options du Projet. Le paramètre par défaut est 960.

- Suivre les paramètres de magnétisme : déplace le clip ou la note d'un pas en fonction du magnétisme actuel.

Pour plus d'informations, consultez [Décaler](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options globales - Données audio

---

L'onglet Données audio, accessible par la commande **Options - Global**, vous donne accès aux options suivantes.

## Dossier audio global

Le dossier audio global contient les fichiers audio de tous les projets si la fonction d'audio par projet n'est pas activée. Il sert également au stockage audio des projets plus anciens, sans données audio par projet. En outre, il contient le dossier temporaire pour les fichiers Bundle non compressés et les données audio des projets ne portant pas encore de nom.

## Dossier des images

Ce dossier contient les images d'ondes de tous les fichiers audio de tous vos projets.

## Tous les projets - Toujours copier les fichiers audio importés

Lorsque cette option est cochée, SONAR copie toujours tous les fichiers audio importés dans votre répertoire de données audio. Si vous voulez conserver tous vos fichiers audio dans un seul emplacement, veillez à ce que cette option soit sélectionnée.

## Tous les projets - Toujours importer les fichiers Broadcast Wave à leur timestamp

Cette option force SONAR à ignorer la position de lecture lors de l'importation des fichiers Broadcast wave. Lorsque cette option est sélectionnée, les fichiers Broadcast Wave commencent à leur timestamp SMPTE dans votre projet.

## Tous les projets - Exporter en Broadcast Wave par défaut

Cochez cette option si vous voulez que l'option Broadcast Wave s'affiche par défaut dans la boîte de dialogue Exporter vers un fichier audio.

## Tous les projets - Appliquer le décalage SMPTE aux timestamps Broadcast Wave

Cochez cette option si vous voulez ajouter la valeur de décalage SMPTE (indiquée dans l'onglet Horloge de la boîte de dialogue Options du projet) aux timestamps des fichiers wave que vous exportez de SONAR.

## Résolution des fichiers

- Résolution d'enregistrement : sélectionnez la résolution des données audio enregistrées. Vous pouvez la modifier à tout moment.
- Résolution de rendu : sélectionnez dans ce champ la résolution à utiliser pour les traitements audio (figer, convertir, appliquer des effets). La valeur par défaut de 32 bits assure un traitement presque sans aucune dégradation de la qualité du son.
- Résolution d'importation : sélectionnez dans ce champ la résolution à utiliser pour les données audio importées. Le choix par défaut, Original, conserve la résolution actuelle des données audio que vous allez importer.

## Données audio par projet

- Utiliser les dossiers audio par projet : activée par défaut, cette option vous permet d'utiliser un dossier de données audio différent pour chaque projet.
- Charger le modèle normal au démarrage : cette option vous permet de laisser la case Utiliser les dossiers audio par projet cochée, sans que vous ayez à choisir un dossier audio chaque fois que vous ouvrez un nouveau projet. Quand vous enregistrez l'audio de votre nouveau projet, les données audio sont enregistrées dans le dossier audio global jusqu'à l'enregistrement du fichier. C'est au moment de l'enregistrement du fichier que vous pourrez choisir d'utiliser un dossier spécifique au projet ou de conserver l'audio dans le dossier audio global.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Options globales - Plug-ins VST

---

L'onglet Plug-ins VST, auquel vous pouvez accéder grâce à la commande **Options - Global**, vous donne accès aux options suivantes.

## Dossiers VST à analyser

Cette fenêtre liste les dossiers dans lesquels les plug-ins VST sont recherchés. Analyser un plug-in VST revient à adapter le format de fichier du plug-in de manière à ce qu'il puisse fonctionner dans SONAR. Pour ajouter ou supprimer des dossiers, ou pour définir les paramètres par défaut des dossiers listés, utilisez les boutons suivants :

- Ajouter : ce bouton ouvre la boîte de dialogue Rechercher un dossier, qui vous permet de sélectionner un nouveau dossier à analyser.
- Supprimer : pour supprimer un dossier de la liste des dossiers à analyser, sélectionnez-le puis cliquez sur le bouton Supprimer.
- Paramètres par défaut des dossiers : cliquez sur ce bouton pour ouvrir une boîte de dialogue regroupant les options des dossiers. Ces paramètres permettent de définir des options pour tous les plug-ins VST de tous les dossiers listés dans la fenêtre Dossiers VST à analyser.

## Options de l'analyse VST

Choisissez une des options suivantes :

- Rechercher les plug-ins VST au démarrage : si cette option est cochée, SONAR recherchera les nouveaux plug-ins dans les dossiers listés dans la fenêtre Dossiers VST à analyser, et ce, à chaque démarrage. Tous les plug-ins non analysés jusqu'alors le seront lors du démarrage.
- Réanalyser les plug-ins défaillants : si cette option est cochée, les éventuels plug-ins qui n'auront pas été analysés avec succès seront réanalysés lors de la prochaine analyse.
- Réanalyser les plug-ins existants : si cette option est cochée, les plug-ins déjà analysés seront réanalysés lors de la prochaine analyse. Cela permet notamment d'appliquer les modifications effectuées dans les paramètres par défaut des dossiers.

## Analyse VST

Les commandes de cette section permettent de contrôler les options suivantes :

- Analyser les dossiers VST : cliquez sur ce bouton pour lancer immédiatement l'analyse des dossiers listés dans la fenêtre Dossiers VST à analyser.
- Réinitialiser tous les plug-ins VST : cliquez sur ce bouton pour supprimer toutes les données et paramètres d'analyse de tous vos plug-ins VST. Ce bouton permet de repartir de zéro.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Aller à

---

## La commande **Aller à - Position**

ouvre la boîte de dialogue Aller à, qui vous permet de vous rendre à une nouvelle position de lecture. Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

### Position

Dans ce champ, saisissez la position à laquelle vous voulez déplacer, en fonction du tableau ci-dessous. Vous pouvez cliquer sur la double flèche (bouton plus-moins) pour avancer ou reculer d'un tic. Lorsque vous cliquez sur OK, la position de lecture se cale sur la position indiquée dans ce champ.

Les valeurs temps et tics ne sont pas indispensables pour saisir une position de lecture MBT. Vous pouvez séparer les différentes unités par une marque de ponctuation de type deux points, espace ou trait vertical :

Vous saisissez...		Position de lecture...
2		2:00:000
2 1		2:01:000
4 2 0		4:02:000
9:1		9:01:000
5.1.30		5:01:030

Si vous cliquez sur la règle temporelle alors que le magnétisme est activé, la position de lecture se place sur le point le plus proche. Réglez la taille de la grille sur une ronde ou une noire pour pouvoir placer la position de lecture sur une mesure ou un temps précis.

Vous pouvez également utiliser les boutons et la barre de défilement de la barre de transport pour ajuster la position.

Consultez également :

[Utilisation de la position de lecture](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Quantisation groove

---

Ouvrez la boîte de dialogue Quantisation groove au moyen de la commande **Traitements -**

**Quantisation groove**. La quantisation groove permet de modifier une piste pour que son groove et éventuellement ses données de contrôleur se rapprochent des caractéristiques d'un autre élément musical. L'autre élément forme un pattern groove que vous stockez dans un fichier groove, portant l'extension .grv.

Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

## Presets

Utilisez ce champ pour enregistrer ou appliquer un groupe de paramètres comprenant tous les champs de la boîte de dialogue Quantisation groove, à l'exception de Fichier groove et Pattern groove. Cliquez sur l'icône représentant une disquette pour enregistrer le groupe de paramètres sous le nom saisi dans la fenêtre Presets. Si vous choisissez une configuration dans la liste déroulante de la fenêtre, elle est appliquée à la boîte de dialogue. Cliquez sur l'icône X pour supprimer le preset actif de la liste.

## Fichier groove

Ce champ permet de choisir le fichier groove dont voulez extraire un pattern groove. Les fichiers groove portent l'extension .grv.

## Pattern groove

Ce champ permet de choisir le pattern que vous voulez appliquer aux données sélectionnées.

## Résolution

Permet de régler la résolution des notes. Plus la valeur d'une note est faible, plus la quantisation est précise. Consultez [Résolution](#).

## Ouverture

Ce champ permet de déterminer l'action de SONAR sur les notes éloignées des points de quantisation. Consultez [Fenêtre](#).

. Les champs de la zone Ouverture comprennent :

- Sensibilité : cette valeur détermine sur quelle distance SONAR doit rechercher les notes à quantiser, par rapport à la grille de quantisation. Une valeur de 100 % implique la quantisation de toutes les notes. Consultez [Fenêtre](#).
- Si hors du champ d'ouverture : ce champ propose les choix suivants :
  - Ne pas modifier : si vous sélectionnez cette option, SONAR ignorera les notes qui se trouvent hors du champ d'ouverture.
  - Quantiser à la résolution : si vous sélectionnez cette option, SONAR quantisera les notes qui se trouvent hors du champ d'ouverture en fonction de la valeur de résolution, et non en fonction du pattern groove.
  - Caler sur le plus proche : la sélection de cette option force SONAR à déplacer les notes qui se trouvent hors de la fenêtre vers l'événement groove le plus proche.
  - Moduler la position : si vous sélectionnez cette option, SONAR déplacera les notes qui se trouvent hors de la fenêtre, afin qu'elles soient espacées de façon uniforme.

## Temps AudioSnap

Cochez cette case si vous voulez que les transitoires AudioSnap soient quantisés.

## Notes, paroles et audio seulement

Cochez cette case pour éviter de modifier les données de contrôleur MIDI, d'aftertouch et xRPN.

## Force

Les valeurs de la section Force déterminent la précision avec laquelle SONAR modifie les notes sélectionnées pour les caler sur les valeurs du groove.

La section Force comporte les champs suivants :

- Position : faites glisser le curseur de ce champ pour définir la précision de l'alignement du point de départ des notes sélectionnées sur les points de départ du groove.
- Durée : faites glisser le curseur de ce champ pour définir la précision de l'alignement des durées des notes sélectionnées sur les durées du groove.
- Vitesse : faites glisser le curseur de ce champ pour définir la précision de l'alignement des vitesses des notes sélectionnées sur les vitesses du groove.

## Bouton Définir

Cliquez sur ce bouton pour définir un nouveau pattern groove. Consultez [Définition d'un groove](#)

Consultez également :

[Utiliser la commande Quantiser Groove](#)

[Conseils relatifs à la quantisation groove](#)

[Ajustement temporel d'un enregistrement](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Attributs du groupe

---

Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous faites un clic droit, dans la vue Pistes ou dans la vue Console, sur une commande d'une piste qui fait partie d'un groupe rapide, et que vous sélectionnez l'option **Enregistrer**

dans le menu contextuel. La boîte de dialogue Attributs du groupe comprend les champs suivants :

## Nom du groupe

Saisissez le nom du groupe dans ce champ.

## Bouton Choisir la couleur

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue Couleurs, qui vous permet de choisir ou de personnaliser la couleur qui identifie le groupe.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Gestionnaire de groupes

---

Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous faites un clic droit, dans la vue Pistes ou dans la vue Console, sur une commande d'une piste qui fait partie d'un groupe rapide, et que vous sélectionnez l'option **Gestionnaire de groupes**

dans le menu contextuel. Le nom du groupe auquel appartient la commande sur laquelle vous avez fait un clic droit s'affiche dans le champ Groupe.

Cette boîte de dialogue vous permet de spécifier les relations entre les commandes au sein d'un groupe et de modifier le nom et la couleur du groupe dans le champ Groupe.

La boîte de dialogue comporte les champs suivants :

## Grouper

Le nom du groupe auquel appartient la commande sur laquelle vous avez fait un clic droit s'affiche par défaut dans le champ Groupe, mais vous pouvez choisir un autre groupe dans le menu déroulant pour éditer ses propriétés dans les autres champs.

## Bouton Créer un groupe

Ce bouton, qui se trouve juste à droite du champ Groupe, permet d'ouvrir la boîte de dialogue Attributs du groupe. Vous pouvez alors saisir le nom du groupe à créer, puis éditer ses propriétés dans les autres champs de la boîte de dialogue Gestionnaire de groupes.

## Bouton Supprimer le groupe

Ce bouton se trouve juste à droite du bouton Créer un groupe (c'est l'icône X). Il suffit de cliquer sur ce bouton pour supprimer le groupe dont le nom figure dans le champ Groupe.

## Colonne Nom

Cette colonne n'est active que pour les groupes personnalisés. La colonne Nom répertorie toutes les commandes du groupe auquel appartient la commande sur laquelle vous avez effectué un clic droit.

## Colonne Valeur de départ

Cette colonne n'est active que pour les groupes personnalisés. Elle répertorie les valeurs de début de toutes les commandes du groupe sélectionné.

## Colonne Valeur de fin

Cette colonne n'est active que pour les groupes personnalisés. Elle répertorie les valeurs de fin de toutes les commandes du groupe sélectionné.

## Champ numérique Valeur de départ

Ce champ n'est actif que si le groupe est un groupe personnalisé. Modifiez la valeur de départ qui est sélectionnée dans la colonne Nom en entrant un nouveau nombre dans le champ Valeur de départ.

## Champ numérique Valeur de fin

Ce champ n'est actif que si le groupe est un groupe personnalisé. Modifiez la valeur de fin qui est sélectionnée dans la colonne Nom en entrant un nouveau nombre dans le champ Valeur fin.

## Bouton Inverser

Cliquez sur le bouton Inverser pour échanger les valeurs de départ et de fin de la commande sélectionnée dans la colonne Nom

## **Bouton Absolu**

Sélectionnez cette option pour que les commandes groupées se déplacent dans le même sens et à la même vitesse. Consultez [Absolu](#)

.

## **Bouton Relatif**

Sélectionnez cette option pour que les commandes groupées se déplacent dans le même sens, mais à des vitesses différentes. Consultez [Relatif](#)

.

## **Bouton Personnalisé**

Sélectionnez cette option pour personnaliser le déplacement des commandes groupées. Consultez [Personnalisé](#)

.

## **Couleur du groupe**

Ce champ indique la couleur du groupe dont le nom figure dans le champ Groupe.

## **Bouton Attributs**

Ce bouton permet de modifier le nom et la couleur du groupe permanent dont le nom figure dans le champ Groupe.

Consultez également :

[Utilisation des groupes de commandes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Propriétés du crescendo/decrescendo

---

Dans la vue Partition, faites un clic droit sur un indicateur de crescendo/decrescendo afin d'ouvrir la boîte de dialogue Propriétés du crescendo/decrescendo.

Utilisez ces champs pour modifier le crescendo/decrescendo que vous avez sélectionné :

- Position : saisissez la position vers laquelle vous voulez déplacer le crescendo/decrescendo.
- < Crescendo : cliquez sur cette option pour transformer le crescendo/decrescendo en crescendo.
- > Decrescendo : cliquez sur cette option pour transformer le crescendo/decrescendo en decrescendo.
- Durée : saisissez la durée souhaitée pour le crescendo/decrescendo.

Consultez également :

[Ajout d'indicateurs de crescendo/decrescendo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Importer des données audio

---

## La commande **Fichier - Importer - Audio**

ouvre la boîte de dialogue Importer des données audio. Utilisez cette commande pour importer les différents types d'audio dans votre projet :

- Wave (extension .wav)
- Apple AIFF (extensions .aif et .aiff)
- MPEG (extensions .mpeg, .mpg, .mp2 et .mp3)
- Windows Media (extensions .asf, .wm, .wma, .wmv)
- Next/Sun (extensions .au, .snd)
- Tous les fichiers

La fréquence d'échantillonnage de vos projets correspond à la fréquence d'échantillonnage par défaut. Si la fréquence d'échantillonnage du fichier wave importé ne correspond pas à celle du projet, elle est convertie à la fréquence d'échantillonnage fixée pour le projet courant.

La boîte de dialogue Importer des données audio comprend les commandes suivantes :

- Champ Regarder dans : utilisez ce champ pour accéder au dossier qui contient le fichier audio à importer.
- Fenêtre Nom du fichier : juste en dessous du champ Regarder dans, une fenêtre présente la liste des fichiers et dossiers contenus dans le dossier indiqué. Dans cette fenêtre, il vous suffit de cliquer sur le nom du fichier que vous désirez importer pour le sélectionner. Vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers en maintenant enfoncée la touche Ctrl pendant que vous cliquez.
- Champ Nom du fichier : ce champ affiche le nom du fichier audio sélectionné pour l'importation.
- Champ Fichiers de type : utilisez ce champ pour choisir le type de fichier que vous désirez afficher dans la fenêtre Nom du fichier.
- Résolution : ce champ permet d'entrer la résolution à laquelle vous voulez convertir l'audio importé. Si vous ne voulez pas changer de résolution, choisissez l'option Original, qui est sélectionnée par défaut. Cette option importe les données audio dans leur résolution d'origine.
- Case Copier les données audio dans le dossier du projet : si vous cochez cette option, SONAR place une copie du fichier audio importé dans le dossier du projet.
- Case Importer en pistes mono : si vous cochez cette case, SONAR importe les fichiers audio stéréo vers deux pistes séparées et non vers une seule piste stéréo.
- Bouton Lecture : cliquez sur ce bouton pour écouter les fichiers audio sélectionnés.
- Format, Attributs, Longueur fichier : lorsque vous choisissez un fichier à importer dans la boîte de dialogue Importer audio, ces champs indiquent le type de fichier audio, la fréquence d'échantillonnage, la résolution, le statut mono/stéréo, le nombre d'échantillons et la durée du fichier sélectionné (en secondes). Si vous avez choisi plusieurs fichiers, les champs affichent les paramètres du dernier fichier sélectionné.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Importer un fichier audio](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Importer des définitions d'instruments

---

La boîte de dialogue Affectation d'instruments, qui contient le bouton Définir, s'ouvre quand vous utilisez la commande **Options - Instruments**

. Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue Définitions et noms d'instruments, dans laquelle se trouve le bouton Importer. Cliquez sur le bouton Importer pour ouvrir la boîte de dialogue Importer des définitions d'instruments, qui vous permet de choisir des définitions d'instruments conçues par le fabricant de votre instrument. Elle comprend les champs suivants :

## Regarder dans

Ce champ permet de spécifier le nom du dossier contenant les définitions d'instruments à importer,

## Nom du fichier

Vous pouvez saisir le nom du fichier que vous voulez importer ou cliquer sur le nom du fichier dans la fenêtre située au-dessus du nom du fichier. Les fichiers de définitions d'instruments portent l'extension .ins.

## Fichiers de type

Le seul choix de ce champ est Fichiers d'instruments ( \*. ins).

Consultez également :

[Importer des définitions d'instruments](#)

[Affectation des instruments](#)

[Création de définitions d'instruments](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Importer des données MIDI

---

## La commande **Fichier - Importer - MIDI**

ouvre la boîte de dialogue Importer des données MIDI. Cette boîte de dialogue permet d'importer des fichiers MIDI ou des Patterns Project5.

Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

## **Regarder dans**

Ce champ permet de spécifier le dossier qui contient le fichier MIDI ou le Pattern Project5 à importer.

## **Nom du fichier**

Ce champ indique le nom du fichier à importer.

## **Fichiers de type**

Ce champ permet de choisir d'afficher des fichiers MIDI ou des patterns Project5.

## **Informations sur le fichier**

Pour un fichier MIDI sélectionné, ce champ répertorie le type de fichier MIDI, le nombre de pistes et les éventuelles caractéristiques de clip groove MIDI que le fichier contient (paramètres Suivre la hauteur du projet, Nombre de temps, etc). Cette zone reste vide pour les patterns Project5.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Importer une vidéo

La boîte de dialogue Importer une vidéo de SONAR vous permet d'insérer une vidéo AVI, MPEG ou QuickTime dans votre projet. La vidéo est affichée en temps réel pendant la lecture du projet.

La vue Vidéo affiche la position actuelle (comme dans la vue Compteur) et la vidéo. L'affichage de la vue Vidéo est synchronisé avec la position de lecture, ce qui permet de choisir un point quelconque de la vidéo. Vous pouvez ainsi synchroniser facilement la musique et les sons avec la vidéo.

Si la vue Vidéo est la fenêtre active, vous pouvez utiliser les raccourcis clavier pour avancer d'une image ou d'un incrément d'images. Les touches +/- et les flèches de droite/gauche font avancer/reculer d'une seule image. Si vous appuyez sur la Ctrl, la valeur d'incrément est alors utilisée (valeur par défaut de 5 images). Vous pouvez également utiliser les touches [ et ] pour vous déplacer d'un nombre d'images égal à la valeur d'incrément. Consultez Modification de l'incrément d'images.

Les commandes du menu contextuel de la vue Vidéo vous permettent de paramétrer le format d'affichage de la position, la taille et les options d'agrandissement de la vue Vidéo, les positions de découpage de la vidéo, parmi d'autres options. Les données audio et vidéo de votre projet peuvent être enregistrées ensemble dans un fichier AVI grâce à la commande **Fichier - Exporter - Vidéo**

. Pour plus d'informations, consultez la rubrique Préparation des données audio à la diffusion.

## Remarque :

Le fichier vidéo du projet est enregistré dans le projet par référence uniquement : les données vidéo réelles restent dans le fichier d'origine.

Vous disposez des options suivantes dans la boîte de dialogue Fichier vidéo :

Option...		Signification...
Regarder dans		Permet de rechercher le dossier qui contient le fichier vidéo que vous voulez importer.
Nom du fichier		Permet de rechercher le fichier vidéo à insérer. Cliquez sur le nom du fichier dans la fenêtre qui se trouve au-dessus de ce champ pour le faire apparaître dans le champ Nom du fichier.
Fichiers de type		Utilisez ce champ pour sélectionner le type de fichiers vidéo à afficher. <b>Remarque :</b> Si votre ordinateur comporte une installation Windows de base avec DirectShow, il se peut que vous ne soyez pas en mesure d'insérer des fichiers vidéo QuickTime. Pour pouvoir importer différents formats de données vidéo, vous devrez peut-être mettre à jour vos codecs vidéo Microsoft. Ce problème peut être résolu en allant sur le site Internet de

		Microsoft ( <a href="http://www.microsoft.com">http://www.microsoft.com</a> ) et en téléchargeant la plus récente version du lecteur Windows Media.
Afficher les informations sur le fichier		Si vous cochez cette option, SONAR affiche le format du fichier vidéo, la fréquence d'échantillonnage audio et la durée du fichier, exprimée en échantillons audio et en durée horaire.
Importer le flux audio		Si vous cochez cette option, SONAR importera les données audio du fichier vidéo en même temps que la vidéo. Sélectionnez une piste vierge avant d'effectuer cette opération.
Importer en pistes mono		Si vous cochez cette option, SONAR importera l'audio du fichier vidéo vers deux pistes séparées et non vers une piste stéréo.
Ouvrir		Une fois que vous avez décidé des options à utiliser, cliquez sur le bouton Ouvrir pour importer la vidéo et éventuellement les données audio qui l'accompagnent.

Pour de plus amples informations, consultez :

[Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

[Charger un fichier vidéo dans un projet](#)

[Supprimer la vidéo du projet](#)

[Activer ou désactiver la lecture de la vidéo](#)

[Configurer le format d'affichage temporel](#)

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Paramètres du fichier d'initialisation

---

## La commande **Options - Fichier d'initialisation**

ouvre la boîte de dialogue Paramètres du fichier d'initialisation. Les fichiers d'initialisation vous permettent de stocker les informations relatives à vos préférences et votre configuration. Vous pouvez modifier ces trois fichiers d'initialisation, stockés dans le dossier d'installation de SONAR :

- CAKEWALK.INI
- TTSSEQ.INI
- AUD.INI

Pour afficher et modifier le fichier cakewalk.ini, utilisez la commande **Options - Fichier d'initialisation**

Pour modifier les deux autres fichiers, ou le fichier cakewalk.ini, vous pouvez utiliser le bloc-notes de Windows.

Le dossier contient plusieurs autres fichiers

.ini de SONAR, mais il est fortement déconseillé de les modifier. Si vous modifiez ces fichiers, il se peut que SONAR ne fonctionne plus correctement.

Si vous souhaitez quand même modifier l'un de ces fichiers .

ini, veuillez à en faire une copie de sauvegarde dans l'éventualité d'une erreur. Une fois que vous avez apporté les modifications nécessaires, enregistrez le fichier et fermez le bloc-notes. SONAR ne lit les paramètres de ces fichiers qu'au moment du démarrage. Par conséquent, si vous modifiez les paramètres alors que SONAR est en cours d'exécution, vous devez quitter l'application et redémarrer SONAR pour que vos modifications prennent effet.

La boîte de dialogue Paramètres du fichier d'initialisation comporte les champs suivants :

## Liste des variables

La grande fenêtre de la boîte de dialogue Paramètres du fichier d'initialisation répertorie les variables pour lesquelles une valeur a déjà été définie. À côté des variables, après le signe égal, se trouvent les valeurs actuellement attribuées aux variables.

## Option

Entrez la variable dans le champ pour lequel vous voulez définir une valeur, DrawPlayingAudio, par exemple. L'orthographe du nom doit être respectée, mais la casse (majuscules ou minuscules) est sans importance.

## Valeur

Saisissez le nombre ou la valeur que vous voulez affecter à la variable qui figure dans le champ Option.

## Bouton Définir

Cliquez sur ce bouton pour affecter le nombre du champ Valeur à la variable du champ Option.

## Bouton Supprimer

Cliquez sur ce bouton pour supprimer la valeur affectée à la variable sélectionnée dans la liste des variables.

Consultez également :

[Fichiers d'initialisation](#)

[Format du fichier d'initialisation](#)

[Variables dans la section \[Périphériques d'entrée MIDI\]](#)  
[Variables dans la section \[Périphériques de sortie MIDI\]](#)  
[Variables in AUD.INI](#)  
[CAKEWALK.INI](#)  
[TTSSEQ.INI](#)  
[AUD.INI](#)

---

[Cakewalk](#)  
<http://www.cakewalk.com>  
[Cakewalk Support](#)  
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Insérer un changement de hauteur

---

Faites un clic droit sur la règle temporelle et choisissez **Insérer un changement de hauteur** dans le menu contextuel afin d'ouvrir cette boîte de dialogue.

Cette commande change la hauteur d'un clip groove à la position de lecture définie lorsque vous insérez le changement de hauteur.

Pour de plus amples informations, consultez :

[Création et édition des clips Groove](#)

[Utilisation des marqueurs de hauteur dans la vue Pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Insérer une série de contrôleurs

---

Sélectionnez **Insérer - Série de contrôleurs**

dans le menu pour ouvrir cette boîte de dialogue.

Cette commande permet de modifier progressivement les valeurs des événements de contrôleurs sur une période donnée.

Choisissez une des options suivantes :

## Insérer :

Cette zone vous permet de choisir le type de données à insérer :

- Molette de hauteur
- Contrôleur
- [RPN](#)
- [NRPN](#)
- Nombre : ce champ n'est pas accessible si l'option Molette de hauteur est cochée. Si la case Contrôleur est cochée, choisissez une valeur dans la liste déroulante. Si une des cases RPN ou NRPN est cochée, consultez le manuel de votre module de sons pour connaître les valeurs qu'il accepte.

## Plage de valeurs

Saisissez des valeurs de début et de fin pour vos données de contrôleur.

## Plage temporelle

Saisissez les valeurs De et À afin de créer les limites temporelles des nouvelles données de contrôleur.

Consultez également :

[Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Insérer une série de tempos

---

Cette commande vous permet de changer de tempo en douceur sur une période donnée en insérant une série de changements de tempos.

## Plage de tempo

- Début : saisissez le tempo auquel vous voulez que la plage de tempo commence.
- Fin : saisissez le tempo auquel vous voulez que la plage se termine.
- Pas : saisissez une valeur en temps et en tics d'horloge pour définir la fréquence à laquelle vous voulez que SONAR insère un changement de tempo dans votre plage de tempo.

## Plage temporelle

- De : saisissez la position de votre projet correspondant au début de la plage de tempo souhaitée.
- À : saisissez la position de votre projet correspondant à la fin de la plage de tempo souhaitée.

Consultez également :

[Insérer une série de contrôleurs](#)

[Utilisation des commandes de tempo](#)

[Contrôleurs, RPN, NRPN et Données d'automation](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options d'insertion du synthé virtuel

---

Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous utilisez la commande **Insérer - Synthés virtuels - (nom du synthétiseur à insérer)**, ou la commande **Insérer - ReWire - (nom du périphérique ReWire à insérer)**,

ou encore si vous cliquez sur le bouton Insérer dans la vue Rack de synthés et que vous choisissez un synthétiseur dans le menu qui apparaît.

Cette boîte de dialogue insère le synthétiseur virtuel dont vous avez sélectionné le nom dans votre projet. Le fait d'insérer un synthé ajoute le nom du synthétiseur aux menus Entrée des pistes audio et aux menus Sortie et Canal des pistes MIDI. Outre l'insertion du synthétiseur, cette boîte de dialogue permet de régler quelques options :

## Créer ces pistes :

- **Source MIDI** : si vous sélectionnez cette option, une nouvelle piste MIDI est créée. Le synthétiseur virtuel que vous avez spécifié est disponible dans le champ Sortie de la piste MIDI. Vous devez néanmoins choisir des valeurs dans le menu Patch de la piste MIDI et éventuellement dans son menu Canal.
- **Première sortie audio du synthé** : si vous cochez cette option, une nouvelle piste de synthé est créée, avec la première sortie du synthétiseur comme entrée audio.
- **Toutes les sorties audio du synthé** : si vous cochez cette option, de nouvelles pistes de synthé sont créées pour chacune des sorties audio du synthétiseur choisi. Chacune de ces nouvelles pistes utilise une sortie de synthétiseur spécifique comme entrée audio.
- **Dossier de pistes de synthé** : si vous cochez cette option, les nouvelles pistes de synthé et les pistes MIDI associées seront regroupées dans un dossier de pistes. Chaque nouvelle occurrence d'un synthé est rattachée à un dossier spécifique.

## Ouvrir ces fenêtres :

- **Page des propriétés du synthé** : si vous sélectionnez cette option, l'interface (page des propriétés) du synthétiseur inséré s'affiche lors de l'insertion.
- **Vue Rack de synthés** : si vous sélectionnez cette option, la vue Rack de synthés s'affiche à chaque insertion d'un nouveau synthétiseur (ou d'une nouvelle occurrence d'un synthé déjà inséré).

## Activer la sortie MIDI

Certains synthés sont capables de créer des données MIDI à partir d'arpégiateurs intégrés ou d'autres composants. Si vous souhaitez enregistrer ou rediriger ces nouvelles données MIDI, cochez cette case. Afficher l'automation sur :

- {menu déroulant d'automation de la piste} par défaut, les données d'automation d'un synthé apparaissent sur la piste de synthé associée à ce synthé. Ce menu vous permet d'afficher les données sur une autre piste, y compris sur des pistes qui affichent déjà les données d'automation d'un autre synthé.
- **Rappeler les commandes pouvant être affectées** : si vous créez des potentiomètres dans le rack de synthés afin de commander certains des paramètres d'un synthé spécifique, vous pouvez, en cochant cette case, forcer SONAR à afficher les mêmes potentiomètres chaque fois que vous insérez une occurrence de ce synthé.

## Toujours poser la question

Si vous cochez cette option, cette boîte de dialogue s'affiche chaque fois que vous utilisez la commande **Insérer - Synthés virtuels - (nom du synthétiseur à insérer)**, ou la commande **Insérer - Périphérique ReWire - (nom du synthétiseur à insérer)**,

ou encore si vous cliquez sur le bouton Insérer dans la vue Rack de synthés et que vous choisissez un synthétiseur dans le menu qui apparaît. Si vous procédez toujours de la même manière pour insérer des synthétiseurs virtuels, vous pouvez décocher cette option pour ne plus voir cette boîte de dialogue. Si par la suite vous voulez ouvrir cette boîte de dialogue (alors que l'option a été décochée), cliquez sur le bouton Options d'insertion du synthé virtuels dans la barre d'outils de la vue Rack de synthés.

Pour des instructions étape par étape, voir :

[Insertion de synthétiseurs virtuels](#)

[Synthétiseurs virtuels](#)

[Instruments ReWire](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Insérer un intervalle/des mesures

---

Sélectionnez **Insérer - Intervalle/Mesures**

pour ouvrir la boîte de dialogue Insérer un intervalle/des mesures.

Elle vous permet d'insérer une durée spécifiée au niveau du point que vous indiquez dans le morceau.

Vous pouvez spécifier les événements à déplacer pour libérer de l'espace pour le nouvel intervalle.

## À la position

La position à laquelle vous voulez insérer un intervalle en secondes, tics ou images.

## Insérer

Indiquez dans cette case le nombre d'éléments à introduire à la position définie, parmi les éléments suivants :

- mesures
- Secondes
- Tics
- Images

## Déplacer

Indiquez si vous voulez déplacer (faire avancer dans la piste de la durée exacte ajoutée) les éléments suivants :

- Événements des pistes
- Marqueurs
- Changements de signature rythmique/tonalité
- Changements de tempo

Consultez également :

[Insertion de temps ou de mesures dans un projet](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Insérer des pistes

---

## La commande **Insérer - Plusieurs pistes**

ouvre la boîte de dialogue Insérer des pistes, dans laquelle vous pouvez insérer plusieurs pistes audio et/ou MIDI et définir certaines propriétés de piste.

Cette boîte de dialogue contient les champs suivants :

### Audio

- Nombre de pistes : fixe le nombre de pistes à insérer.
- Destination principale : définit la sortie principale des pistes audio créées.
- Définir comme bus par défaut : si vous cochez cette case, toutes les pistes audio insérées utiliseront la sortie principale indiquée dans le champ Destination principale.
- Départ auxiliaire : si vous sélectionnez une option autre que Aucun dans ce champ, chaque nouvelle piste audio insérée contiendra un module de départ auxiliaire dont la sortie correspondra au bus spécifié dans ce champ.

### MIDI

- Nombre de pistes : nombre de pistes MIDI à insérer.
- Port : port de sortie que les nouvelles pistes MIDI doivent utiliser.
- Canal : canal de sortie que les nouvelles pistes MIDI doivent utiliser.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîtes de dialogue Interpoler et Filtre d'événements

---

La commande **Traitements - Interpoler** est une commande de recherche et de remplacement qui donne accès à **deux boîtes de dialogue**. La commande elle-même **ouvre la boîte de dialogue Filtre d'événements - Rechercher**. Cette boîte de dialogue indique les types d'événements devant être détectés et sélectionnés par SONAR. Lorsque vous **cliquez sur OK**, la boîte de dialogue **Filtre d'événements - Remplacer**

s'ouvre. Dans cette boîte de dialogue, définissez les types d'événements devant remplacer les événements sélectionnés.

Pour des exemples détaillés sur la façon d'utiliser ces boîtes de dialogue, consultez [Traitements-Interpoler](#)

Pour obtenir une explication complète des champs de la boîte de dialogue Filtre d'événements, voir [Boîte de dialogue Filtre d'événements - Sélectionner certains/Rechercher/Remplacer](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Raccourcis clavier

---

Les raccourcis clavier permettent d'associer des commandes de SONAR à certaines touches de votre clavier MIDI ou du clavier de votre ordinateur. Vous pouvez ainsi accéder facilement et rapidement aux fonctions que vous utilisez le plus.

## La commande **Options - Raccourcis clavier**

ouvre la boîte de dialogue Raccourcis clavier, qui vous permet de spécifier les touches et les combinaisons de touches à utiliser pour les commandes de SONAR.

Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

## Types de touches

Ces options permettent de choisir les types de touches qui lanceront les commandes SONAR sélectionnées :

- Ordinateur : associe les commandes du clavier de l'ordinateur à des commandes SONAR spécifiques.
- MIDI : associe les commandes du clavier MIDI à des commandes SONAR spécifiques. La case **Activé** doit être cochée pour que les touches MIDI fonctionnent.

## Options MIDI « Maj »

Vous pouvez désigner une touche MIDI ou un contrôleur (généralement une pédale) qui jouera le même rôle que la touche Maj. Vous pouvez ainsi utiliser la fonction Maj dans vos raccourcis et économiser les notes ou pédales dont les fonctions d'origine seront « perdues ».

Les options suivantes permettent de définir quelle note ou quel contrôleur jouera le rôle de touche Maj dans les raccourcis :

- Touche : cette option permet de désigner quelle touche de votre clavier MIDI jouera le rôle de touche Maj pour les raccourcis. Sélectionnez la touche en cliquant sur les boutons + ou - dans la fenêtre qui se trouve juste à droite du bouton Note.
- Contrôleur : cliquez sur cette option pour qu'un contrôleur de votre clavier MIDI joue le rôle de touche Maj dans les raccourcis. Sélectionnez le contrôleur (généralement la pédale de sustain) dans la liste déroulante située à droite du bouton Contrôleur.

## Raccourcis

Le champ Raccourcis contient trois fenêtres, un bouton et une ligne de texte :

- Touche : cette fenêtre permet de sélectionner une touche à associer à une commande de la fenêtre Fonction. Si une touche ou une combinaison de touches est déjà attribuée par défaut à une commande globale, le nom de la touche s'affiche en **gras** et la commande correspondante est indiquée en bas de la boîte de dialogue, sous Affectation globale de la touche. Lorsque vous associez une touche ou une combinaison de touches à une commande, au moment où vous cliquez sur OK, les éventuelles associations par défaut de cette touche sont supprimées.
- Fonction : cette fenêtre permet de choisir une commande à associer à l'élément sélectionné dans la fenêtre Touche.
- Associer le contexte : cette fenêtre vous permet de spécifier le contexte dans lequel le raccourci s'appliquera.
- Rechercher la touche : cliquez sur ce bouton pour naviguer rapidement dans la fenêtre Touche jusqu'à la ou les touches de votre clavier que vous souhaitez affecter.
- Affectation globale de la touche : lorsque vous sélectionnez un élément de la fenêtre Touche, la ligne de texte située sous la fenêtre Touche indique la commande qui est actuellement associée.

## Conserver les modifications pour la session suivante



Cochez cette case pour enregistrer les changements.

### **Bouton Associer**

Cliquez sur ce bouton pour associer la touche sélectionnée à la fonction sélectionnée.

### **Dissocier**

Cliquez sur ce bouton pour dissocier une touche sélectionnée de la fonction sélectionnée.

### **Vider la vue**

Cliquez sur ce bouton pour supprimer tous les raccourcis associés à la vue indiquée dans la fenêtre Associer le contexte.

### **Supprimer tout**

Cliquez sur ce bouton pour supprimer tous les raccourcis.

### **Importer**

Cliquez sur ce bouton pour importer un jeu de raccourcis que vous avez créé ou un jeu identique aux raccourcis d'un autre séquenceur.

### **Exporter**

Cliquez sur ce bouton pour exporter le jeu de raccourcis actuellement chargé, de manière à pouvoir le recharger par la suite si nécessaire.

Consultez également :

[Raccourcis clavier](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Type d'événement

---

Dans la vue Liste des événements, double-cliquez sur le nom d'un événement répertorié dans la colonne Type pour ouvrir la boîte de dialogue Type d'événement.

Une fois que vous avez double-cliqué sur le nom d'un événement, vous pouvez modifier le type d'événement correspondant en le choisissant dans la boîte de dialogue Type d'événement.

Consultez également :

[Vue Liste des événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Longueur

---

La commande **Traitements - Longueur**, qui ouvre la boîte de dialogue Longueur, permet d'étirer ou de rétrécir les clips MIDI et/ou audio, et/ou de déplacer leur point de départ. La commande **Traitements - Longueur**

vous permet d'étirer ou de rétrécir la sélection d'un pourcentage défini en modifiant individuellement les événements. Par exemple, une valeur de 200 % étire la sélection de deux fois sa durée d'origine, alors qu'une valeur de 50 % la comprime de moitié.

Cette commande offre la possibilité d'étirer les clips audio en même temps que les données MIDI.

Parfois, il est préférable de ne pas ajuster la vitesse des données audio. Les données audio peuvent être étirées ou comprimées d'un facteur maximum de 4 (elles peuvent donc être réduites à 25 % ou allongées à 400 % de leur durée d'origine).

Vous pouvez également utiliser la commande **Traitements - Longueur**

pour ne modifier que les points de départ ou les durées des notes. Par exemple, la réduction des durées de notes à 50 % de leur longueur d'origine peut créer un effet de staccato.

Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

## Modifier

Les champs de cette section permettent d'indiquer à SONAR ce qu'il faut modifier :

- **Points de départ** : choisissez cette option si vous voulez déplacer les points de départ des événements sélectionnés d'un pourcentage de leur distance par rapport au début de la sélection. Par exemple, si une note commence au 3e temps d'une sélection et que vous saisissez une valeur de 50 %, SONAR déplace le début de la note d'un temps vers la gauche, soit la moitié de deux temps.
- **Durées** : sélectionnez cette option si vous souhaitez réduire les durées des événements sélectionnés d'un pourcentage déterminé.

## De N %

Saisissez le pourcentage de modification souhaité pour les événements sélectionnés. Celui-ci peut être positif ou négatif.

## Étirer l'audio

Sélectionnez cette option pour modifier la durée de toutes les données audio sélectionnées.

## Type (inaccessible si l'option Étirer l'audio n'est pas cochée)

Cette fonction est disponible uniquement dans SONAR Producer. Choisissez l'option qui correspond le mieux à votre source sonore : Vous avez le choix entre un solo instrumental ou vocal et un groupe d'instruments (ensemble ou polyphonie). Vous pouvez également définir la durée du traitement : s'il y a plusieurs pistes à traiter, le temps de traitement peut être très long si vous souhaitez une très bonne qualité.

## Ajuster les formants (inaccessible si l'option Étirer l'audio n'est pas cochée)

Cette fonction est disponible uniquement dans SONAR Producer. Les valeurs acceptables vont de -2,000 octaves à 2,000 octaves. Les formants donnent à une voix son timbre caractéristique. Si vous constatez que le timbre est trop altéré par la variation de la longueur des données audio, vous pouvez essayer d'augmenter ou de diminuer le formant pour tenter de maintenir les caractéristiques du son.

Consultez également :

[Étirer et rétrécir des événements](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Lecture en boucle

---

## La commande **Transport - Boucle et répétition automatique**

ouvre la boîte de dialogue Boucle/Répétition automatique. Elle vous permet de spécifier les points de début et de fin de la boucle de lecture et d'activer la répétition à l'infini de la boucle.

Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

### **Début de la boucle**

Saisissez le point de la boucle.

### **Fin de la boucle**

Saisissez le point correspondant à la fin de la boucle.

### **Arrêt en fin de boucle et retour au début**

Si vous cochez cette option, chaque fois que vous arrêterez la lecture que la position de lecture atteindra la fin de la boucle, SONAR reviendra immédiatement au début de la boucle (cette option est désactivée par défaut).

### **Lecture en boucle continue**

Lorsque la position de lecture arrive en fin de boucle, elle revient au début la boucle et la lecture recommence automatiquement.

Consultez également :

[Bouclage](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Propriétés des paroles

---

Dans la vue Partition, si vous faites un clic droit sur un mot ou sur une des syllabes des paroles, la boîte de dialogue Propriétés des paroles s'ouvre. Elle vous permet de changer la synchronisation ou le texte d'une syllabe.

Consultez également :

[Utilisation des paroles](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Propriétés de la map

---

La boîte de dialogue Propriétés de la map vous permet de modifier tous les paramètres individuels d'une note de votre drum map.

Vous pouvez modifier les paramètres suivants dans cette boîte de dialogue :

## Nom

Nom descriptif attribué par l'utilisateur au son de batterie sélectionné.

## Note d'entrée

La hauteur enregistrée, telle qu'elle apparaît dans la vue Liste des événements. La plage s'étend de C0 à G10 ou de 0 à 127. Vous pouvez élever ou abaisser la note d'un demi-ton en utilisant les touches +/-, ou d'une octave à l'aide des touches [ et ].

## Note de sortie

La note spécifique à laquelle est mappée la note d'entrée. La plage va de C0 à G10 ou de 0 à 127. Vous pouvez élever ou abaisser la note d'un demi-ton à la fois en utilisant les touches +/- ou d'une octave à la fois à l'aide des touches de crochets ([ et ]).

## Vél+

Définit un décalage de vitesse pour une note de batterie mappée. Les valeurs vont de -127 à 127. La valeur peut être augmentée ou diminuée à l'aide des touches +/-.

## Vél%

Multiplie la vitesse de la note par le pourcentage spécifié. Les valeurs vont de 10 à 200.

## Bouton Gestionnaire de maps

Ouvre la boîte de dialogue Gestionnaire de maps.

## Port de sortie :

C'est le port de sortie vers lequel la note de sortie est envoyée. Vous pouvez affecter une note à n'importe quel port sélectionné dans la boîte de dialogue Périphériques MIDI. En outre, les éventuels synthétiseurs virtuels de votre projet sont affichés parmi les choix disponibles. Utilisez les touches +/- pour monter ou descendre dans la liste Port de sortie.

## Canal de sortie

Définit le canal sur lequel la note de batterie mappée est jouée. Vous pouvez conserver la configuration du canal de la piste ou renvoyer la note sur un canal spécifique (1 à 16).

## Banque

Le numéro de la banque sur laquelle la note mappée est transmise.

## Patch

Définit le numéro de patch vers lequel la note de batterie mappée est transmise.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Marqueur

---

La commande **Insérer - Marqueur**

ouvre la boîte de dialogue Marqueur.

Cette boîte de dialogue vous permet d'ajouter un [marqueur](#) à l'emplacement souhaité de votre projet.

## Nom :

Saisissez le nom que vous voulez donner au marqueur.

## Asservir au timecode SMPTE (heure réelle)

Cochez cette case si vous voulez utiliser un timecode SMPTE.

## Position :

Saisissez la position à laquelle vous voulez placer le marqueur.

## Hauteur du clip groove

Si vous désirez que le marqueur modifie la hauteur du projet, sélectionnez la hauteur que vous désirez dans le menu déroulant Changer la hauteur du clip groove.

Consultez également :

[Création et utilisation des marqueurs](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Marqueurs

---

Cette boîte de dialogue vous permet de choisir n'importe quel marqueur. La fermeture de cette boîte de dialogue et de la boîte Aller à associée entraîne le déplacement de la position de lecture au niveau du marqueur spécifié.

Consultez également :

[Création et utilisation des marqueurs](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Temps/Signature rythmique de la mesure

---

Vous pouvez insérer des changements de signature rythmique sur la règle temporelle. La boîte de dialogue Temps/Signature rythmique de la mesure vous permet de sélectionner sur la règle temporelle la position à laquelle le changement doit avoir lieu. En utilisant les doubles flèches ou en effectuant une saisie manuelle, choisissez la position à laquelle vous voulez insérer le changement de signature rythmique. Choisissez la signature rythmique à modifier en cochant la case Insérer une signature rythmique et en entrant la signature souhaitée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Éditeur de menus

---

## La commande **Options - Éditeur de menus**

ouvre la boîte de dialogue Éditeur de menus, qui vous permet de modifier la disposition des menus de l'application.

La boîte de dialogue Éditeur de menus regroupe les champs suivants :

### Disposition de menu

Choisissez dans le menu déroulant la disposition que vous voulez charger ou modifier. Pour enregistrer une disposition sous un nouveau nom, saisissez un nom dans ce champ et cliquez sur le bouton Enregistrer (icône représentant une disquette). Pour supprimer une disposition précédemment enregistrée, affichez son nom dans ce menu et cliquez sur le bouton Supprimer (icône X).

### Menu :

Choisissez le menu à modifier dans le menu déroulant.

### Éléments du menu :

Ce champ liste tous les éléments (commandes, sous-menus et barres de séparation) qui font partie du menu sélectionné dans le champ Menu. C'est dans cette partie que vous pouvez glisser-déplacer des éléments de menu, sélectionner des éléments à masquer ou à afficher, créer des sous-menus ou insérer des barres de séparation. En faisant un clic droit sur un élément de menu, vous pouvez accéder aux options du menu contextuel.

### Section Affichage

- Bouton Afficher : cliquez sur ce bouton pour afficher les éléments de menu sélectionnés qui sont actuellement masqués.
- Bouton Masquer : cliquez sur ce bouton pour masquer les éléments de menu sélectionnés qui sont actuellement affichés.

### Section Sous-menu

- Bouton Créer : cliquez sur ce bouton pour créer un sous-menu contenant tous les éléments de menu actuellement sélectionnés.
- Bouton Supprimer : cliquez sur ce bouton pour supprimer un sous-menu.

Pour plus d'informations, consultez [Menus personnalisables](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Signature rythmique/Tonalité

---

Sélectionnez **Insérer - Changement de signature rythmique/tonalité**

pour ouvrir la boîte de dialogue Signature rythmique/Tonalité.

Cette boîte de dialogue vous permet de configurer la tonalité et la signature rythmique de tout ou partie d'un projet.

## À la mesure

Sélectionnez la mesure à partir de laquelle vous voulez que les changements prennent effet.

## Temps par mesure

Choisissez le nombre de temps par mesure.

## Valeur du temps

Sélectionnez la valeur de chaque temps (c'est-à-dire 1 = ronde, 2 = blanche, etc.)

## Tonalité

Sélectionnez la tonalité.

Pour des instructions étape par étape, consultez [Réglage de la signature rythmique et de la tonalité](http://www.cakewalk.com/Support/Reglage_de_la_signature_rythmique_et_de_la_tonalite)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Périphériques MIDI

---

## La commande **Options - Périphériques MIDI**

ouvre la boîte de dialogue Périphériques MIDI, qui vous permet de choisir les sorties MIDI à utiliser. Le paramètre de sortie d'une piste détermine quel périphérique sera utilisé pour produire le son enregistré dans votre projet.

Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

## Entrées

Sélectionnez les périphériques à partir de la liste (un seul choix possible). SONAR acceptera de recevoir le signal de ces périphériques lors de l'enregistrement de données MIDI.

## Sorties

Sélectionnez les périphériques dans la liste. Si votre ordinateur ou votre interface MIDI comporte plusieurs sorties MIDI, sélectionnez celles que vous voulez utiliser et organisez-les dans un ordre précis. Dorénavant, la sortie MIDI 1 fait référence à la première sortie MIDI sélectionnée, la sortie MIDI 2 à la deuxième et ainsi de suite. Le numéro de sortie n'est basé que sur l'ordre d'affichage des sorties sélectionnées dans la boîte de dialogue Périphériques MIDI. Par conséquent, les numéros des sorties utilisés dans SONAR peuvent ne pas correspondre à ceux des ports de votre interface MIDI externe.

## Bouton Placer les périphériques sélectionnés en haut

Cliquez sur ce bouton pour faire remonter le périphérique sélectionné dans la liste, directement à la suite de tous autres périphériques sélectionnés. Si vous voulez qu'un périphérique devienne la sortie MIDI 1, désélectionnez tous les autres périphériques, sélectionnez celui que vous voulez en premier et cliquez sur le bouton Placer les périphériques sélectionnés en haut.

Consultez également :

[Sélectionner des périphériques MIDI](#)

[Configuration des périphériques de sortie](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Enveloppe MIDI

---

Lorsque vous utilisez la commande **Enveloppes - Créer une enveloppe de piste - MIDI** dans le menu contextuel du panneau Clips, la boîte de dialogue Enveloppe MIDI s'affiche.

Cette boîte de dialogue contient les champs suivants :

- Type : dans ce champ, sélectionnez le type d'événement MIDI que vous voulez contrôler grâce à l'enveloppe.
- Valeur : dans ce champ, choisissez le nom du contrôleur à modifier.
- Canal : dans ce champ, sélectionnez le canal MIDI sur lequel les données de l'enveloppe doivent être transmises.

Pour de plus amples informations, consultez :

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Type d'événement MIDI

---

Lorsque vous sélectionnez **Nouveau type de valeur**

dans le menu Éditer le type d'événement MIDI de la vue Pistes ou Piano Roll, la boîte de dialogue Type d'événement MIDI s'ouvre.

Cette boîte de dialogue contient les champs suivants :

- Type : dans ce champ, sélectionnez le type d'événement MIDI à créer.
- Valeur : dans ce champ, choisissez le nom du contrôleur à créer.
- Canal : dans ce champ, sélectionnez le canal MIDI sur lequel les données de l'événement doivent être transmises.

Pour de plus amples informations, consultez :

[Ajouter des contrôleurs](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Presets d'entrée MIDI

---

Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous cliquez sur la flèche du menu déroulant Entrée MIDI d'une piste et que vous sélectionnez **Gérer les presets** dans ce menu. Vous pouvez également l'ouvrir à l'aide de la commande **Pistes - Propriétés - Entrées**

, en choisissant une piste MIDI dans la boîte de dialogue Entrées des pistes et en cliquant sur le bouton Entrées MIDI dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.

La boîte de dialogue Presets d'entrée MIDI vous permet de créer et de modifier des presets d'entrée MIDI. Il s'agit d'ensembles de canaux d'entrée MIDI et/ou de ports d'entrée MIDI à affecter à une ou plusieurs pistes.

Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

## Fenêtre Presets

La première fenêtre de cette boîte de dialogue indique le preset actuellement sélectionné pour la piste active. Pour créer un nouveau preset, entrez un nom dans ce champ après avoir choisi les canaux et les ports, et cliquez sur le bouton Enregistrer (icône représentant une disquette).

## Port d'entrée

La liste des ports d'entrée MIDI disponibles est répertoriée verticalement dans ce champ.

## Cases 1-16

Ces cases vous permettent de choisir les canaux MIDI auxquels vous voulez que la piste concernée réponde sur le port défini dans le champ Port d'entrée.

## Tous Omni

Ce bouton permet de cocher/décocher toutes les cases 1 à 16 en un seul clic.

## Omni

Ces boutons permettent de cocher/décocher les cases 1 à 16 pour chacun des ports d'entrée en un seul clic.

## Boutons Enregistrer et Supprimer

Deux boutons se trouvent à droite de la fenêtre Presets : l'icône représentant une disquette permet d'enregistrer les paramètres en cours sous le nom spécifié dans la fenêtre Presets, et le bouton X permet de supprimer le preset actif.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Transfert des préférences Cakewalk

---

Cette boîte de dialogue vous permet de transférer les différentes préférences de configuration des logiciels Cakewalk précédemment installés sur votre ordinateur.

La première fois que vous exécutez SONAR, le logiciel vous demande si vous voulez rechercher une version antérieure d'un logiciel Cakewalk et transférer (ou « migrer ») les préférences définies dans cette version. SONAR recherche des versions antérieures sur tous les disques durs. Si plusieurs versions de logiciels Cakewalk sont installées, SONAR vous fournit une liste dans la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Conserver les préférences Cakewalk](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Plug-ins manquants

---

Cette boîte de dialogue s'affiche si vous ouvrez un projet qui référence des plug-ins qui ne sont pas installés sur votre ordinateur. **Si vous enregistrez le projet après l'avoir ouvert avec des plug-ins manquants, toutes les références à ces plug-ins seront perdues**

. Pour conserver les plug-ins manquants dans votre projet, quittez SONAR sans enregistrer, réinstallez les plug-ins manquants et ouvrez le projet une nouvelle fois.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options d'exportation MP3

Voici une brève description des options présentes dans la boîte de dialogue Options d'exportation MP3 :

## Débit

Choisissez une valeur de débit dans la liste déroulante. Un débit plus élevé permet de créer des fichiers de meilleure qualité, mais ils seront plus volumineux. Vous devez choisir le meilleur compromis possible entre la taille des fichiers compressés et la qualité sonore. Une compression à un débit plus élevé améliore la qualité sonore, mais vos fichiers occuperont plus de place.

L'unité de débit binaire est le bit par seconde (bit/s ou bps). Un débit de 120 000 bits par seconde ou plus assure une qualité équivalente à celle des CD audio. Vous pouvez choisir des débits plus faibles, mais la qualité sonore sera altérée. Si votre projet est destiné à être diffusé sur Internet, un débit peu élevé vous permettra de réduire la taille des fichiers et donc d'accélérer leur téléchargement.

Le débit maximum que vous pouvez choisir dépend de la fréquence d'échantillonnage de votre projet. L'encodeur accepte des débits jusqu'à 320 000 bits par seconde, ce qui offre une compression de très haute qualité. Toutefois, avant de choisir un débit de 320 000 bits par seconde ou moins, assurez-vous que votre projet a été créé avec une fréquence d'échantillonnage d'au moins 32 kHz. Si votre projet a été créé avec une fréquence d'échantillonnage inférieure, il est inutile de choisir des débits aussi élevés.

## Mode stéréo

Vous avez le choix entre les formats d'exportation suivants :

- Stéréo combinée : en mode Stéréo combinée, l'encodeur optimise l'encodage stéréo en faisant une comparaison des deux canaux stéréo. Si le contenu des canaux droit et gauche sont similaires, l'encodeur utilise la même information afin de minimiser les données à stocker dans le fichier MP3. Bien que cette technique optimise la compression, elle entraîne une perte de la qualité stéréo du son. Il est également possible de choisir l'option Intensité stéréo lorsque vous utilisez la compression stéréo combinée. Avec cette option, l'encodeur pousse plus loin l'optimisation de l'encodage des données pour les hautes fréquences. L'option Intensité stéréo améliore aussi la compression du fichier MP3, mais l'optimisation des hautes fréquences peut entraîner une dégradation de la qualité du son.
- Mono : ce mode crée un fichier monophonique.
- Stéréo : en mode stéréo, l'encodeur crée un fichier stéréo MP3 à partir d'un projet stéréo, en traitant les canaux droit et gauche comme des signaux complètement indépendants. Contrairement à l'encodage stéréo combiné, l'encodage stéréo normal n'essayer pas d'optimiser les données si le contenu des canaux droit et gauche est le même. En d'autres termes, le mode stéréo normal préserve la séparation totale des canaux stéréo sans essayer de réduire les données.
- Stéréo mid/side : le mode Stéréo mid/side préserve l'essentiel de l'effet stéréo d'un fichier, mais avec une bande passante réduite. Cette option n'est pas très efficace avec des débits supérieurs à 128 kbit/s.

## Activer le filtre passe-haut/Activer le filtre passe-bas

Ces filtres réduisent la taille du fichier en éliminant les fréquences qui ne sont généralement pas audibles pour l'oreille humaine.

## Encodage avec débit variable

Au lieu de maintenir un débit constant sur tout le fichier, cette option optimise le débit à des valeurs différentes sur les différentes parties du fichier : la valeur est plus élevée là où la quantité de données

nécessaires est importante et elle est plus basse sur les passages pour lesquels une forte compression n'altère pas la qualité du son. Cette option produit généralement une meilleure qualité sonore que l'encodage à débit constant, mais la taille du fichier n'est pas prévisible, ce qui peut être un inconvénient pour les téléchargements.

## **Curseur Qualité**

L'encodage MP3 utilise différentes techniques d'analyse du son pour créer des fichiers MP3. Ce curseur permet à l'utilisateur de définir le temps que l'encodeur doit consacrer à l'analyse du fichier.

Lorsque le curseur est à l'extrême gauche, l'encodeur consacrera plus de temps à l'analyse et à la compression du fichier. Le résultat produit sera un fichier de qualité optimale, mais le temps de compression sera plus long.

Si vous voulez réduire le temps d'encodage d'un projet, déplacez le curseur plus loin vers la droite. La compression sera plus rapide, car le temps d'analyse du projet sera moins élevé. Plus la compression est rapide ou plus la vitesse est optimisée, plus la qualité du fichier MP3 produit est altérée.

## **Encoder les informations ID3**

Cochez cette case pour inclure les informations ID3 dans votre fichier MP3. Dans les champs suivants, vous pouvez entrer des informations ID3 à enregistrer dans le fichier MP3. Elles sont affichées par la plupart des applications capables de lire des MP3.

- Piste : le numéro de la piste.
- Titre : le titre du morceau.
- Artiste : l'interprète.
- Album : l'album ou la compilation d'où le morceau est issu.
- Année : l'année de création du morceau.
- Genre : choisissez des styles musicaux dans la liste.
- Commentaires : remarques sur le morceau.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Nouvelle disposition d'écran globale

---

## La commande **Vues - Dispositions d'écran**

ouvre la boîte de dialogue Dispositions d'écran, qui contient notamment le bouton Ajouter. Cliquez sur le bouton Ajouter pour ouvrir la boîte de dialogue Nouvelle disposition d'écran globale, qui permet de nommer et d'enregistrer la disposition d'écran courante.

Consultez également :

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Nouveau fichier de projet

---

## Sélectionnez **Fichier - Nouveau**

pour ouvrir la boîte de dialogue Nouveau fichier de projet.

Dans la boîte de dialogue Nouveau fichier de projet, saisissez le nom de votre projet, l'emplacement où se trouvent les données du projet et le modèle à utiliser pour créer le fichier.

## Nom

Entrez le nom du fichier de votre projet. Cette option n'est disponible que si l'option Utiliser les dossiers audio par projet a été sélectionnée dans la boîte de dialogue Options globales.

## Emplacement

Sélectionnez le dossier dans lequel votre fichier de projet doit être enregistré. Cette option n'est disponible que si l'option Utiliser les dossiers audio par projet a été sélectionnée dans la boîte de dialogue Options globales.

## Chemin des données audio

Sélectionnez le dossier dans lequel les données audio de votre projet doivent être stockées. Cette option n'est disponible que si l'option Utiliser les dossiers audio par projet a été sélectionnée dans la boîte de dialogue Options globales.

## Modèle

Sélectionnez le modèle à utiliser pour le nouveau projet. Sélectionnez un modèle dans la liste et cliquez sur OK pour créer le nouveau projet.

Consultez également :

[Modèles](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Aucune entrée MIDI sélectionnée - SONAR

---

La boîte de dialogue Aucune entrée MIDI sélectionnée - SONAR s'ouvre lors de la première exécution de SONAR, ou si rien n'est sélectionné dans la partie volet Entrées de la boîte de dialogue Périphériques MIDI (commande **Options - Périphériques MIDI**

), ou encore si un autre programme utilise les sorties MIDI de votre système. Cette boîte de dialogue vous permet de choisir une entrée ou de continuer sans sélectionner d'entrée.

Pour plus de détails, consultez [Sélectionner des périphériques MIDI](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Aucune sortie MIDI sélectionnée - SONAR

---

La boîte de dialogue Aucune sortie MIDI sélectionnée - SONAR s'ouvre lors de la première exécution de SONAR, ou si rien n'est sélectionné dans le volet Sorties de la boîte de dialogue Périphériques MIDI (commande **Options - Périphériques MIDI**

), ou encore si un autre programme utilise les sorties MIDI de votre système. Cette boîte de dialogue vous permet de choisir une sortie ou de continuer sans en sélectionner.

Pour plus de détails, consultez [Sélectionner des périphériques MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Normaliser

---

La boîte de dialogue Normaliser s'ouvre par la commande **Traitements - Audio - Normaliser**

. Cette boîte de dialogue comprend les commandes suivantes :

- Fenêtre Presets : utilisez cette fenêtre et ses boutons Enregistrer et Supprimer pour gérer les presets de normalisation que vous souhaitez garder.
- Curseur Niveau de normalisation : faites glisser le curseur vers le haut ou vers le bas pour ajuster le volume de la sélection. L'échantillon dont le niveau est le plus élevé se calera sur la valeur du niveau de normalisation.
- Champ % : ce champ est lié au curseur Niveau de normalisation. Il indique le pourcentage de normalisation possible, entre 0 et 100 %.
- Champ dB : comme le champ %, il est couplé au curseur Niveau de normalisation. La valeur que vous saisissez dans ce champ entraîne un déplacement du curseur ; de même, le déplacement du curseur change la valeur du champ. La plage de valeurs en dB va de -INF (silence) à 0 dB (niveau le plus fort).

## Remarque

: Si vous normalisez des données stéréo, la normalisation est calculée sur la valeur de l'échantillon dont le volume est le plus élevé dans l'un ou l'autre des canaux. Le même gain est appliqué aux deux canaux.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Noms des notes

---

La boîte de dialogue Noms des notes s'ouvre en faisant un clic droit sur le clavier qui se trouve dans la partie gauche de la vue Piano Roll. Elle vous permet d'indiquer si vous souhaitez utiliser les paramètres définis dans la boîte de dialogue Affectation d'instruments ou des paramètres différents, ou encore le mode batterie.

Cliquez sur le bouton Configurer pour ouvrir la boîte de dialogue Affectation d'instruments.

Consultez également :

[Affectation des instruments](#)

[Affectation des noms de notes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Propriétés de la note

---

Dans les vues Partition ou Piano Roll, cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous faites un clic droit sur une note.

Elle vous permet de modifier la durée, la hauteur, la vélocité et les autres propriétés MIDI de la note.

Consultez également :

[Sélection de notes](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Enregistrement en ligne

---

Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous démarrez SONAR. Elle offre trois options :

- Enregistrer maintenant : cette option ouvre votre navigateur Internet par défaut, à la page d'enregistrement de Cakewalk.
  - Me rappeler ultérieurement de m'enregistrer : cette option ferme la boîte de dialogue. Elle se réaffiche régulièrement pour vous inviter à enregistrer le produit.
  - Ne plus me poser la question : cette option ferme la boîte de dialogue de façon définitive.
- 

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Ouvrir

---

## La commande **Fichier - Ouvrir**

ouvre la boîte de dialogue Ouvrir. Cette boîte de dialogue vous permet d'ouvrir un projet existant.

## Regarder dans

Sélectionnez le répertoire dans lequel SONAR stocke le fichier que vous voulez ouvrir.

## Nom du fichier

Saisissez ou sélectionnez le nom du fichier que vous voulez ouvrir.

## Fichiers de type

Sélectionnez le type de fichier que vous voulez ouvrir.

## Naviguez jusqu'au dossier

Naviguez jusqu'à un des dossiers prédéfinis de SONAR. Consultez [Boîte de dialogue Options globales - Dossiers](#)

Consultez également :

[Type de fichier...](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Ouvrir un fichier groove

---

Cette boîte de dialogue s'ouvre en cliquant sur le bouton Ouvrir qui se trouve à l'extrémité droite du champ Fichier groove dans la boîte de dialogue Quantisation groove.

Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

- Regarder dans : ce champ indique le nom du dossier dont le contenu est affiché dans la fenêtre située juste en dessous. Utilisez ce champ pour atteindre le dossier qui contient le fichier groove que vous voulez ouvrir.
- Nom du fichier : ce champ affiche le nom du fichier actuellement sélectionné dans le dossier dont le nom figure dans le champ Regarder dans.
- Répertoire des fichiers groove : le bouton **Définir défaut** vous permet de choisir le répertoire de stockage des fichiers groove par défaut. Le bouton **Par défaut** ferme la boîte de dialogue Ouvrir un fichier groove. Lorsque vous l'ouvrez à nouveau par la suite, elle s'ouvre sur le dossier par défaut.

Consultez également :

[Utiliser la commande Quantiser Groove](#)

[Conseils relatifs à la quantisation groove](#)

[Ajustement temporel d'un enregistrement](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Coller

---

La commande **Edition - Coller** ouvre la boîte de dialogue Coller, qui vous permet de placer le contenu du presse-papiers à l'emplacement souhaité de votre projet. Pour savoir comment mettre des données dans le presse-papiers, consultez les rubriques [Boîte de dialogue Couper](#) et [Boîte de dialogue Copier](#).

Cette boîte de dialogue contient les champs suivants :

## À partir de la position

Indiquez à quelle [Position de lecture](#)

vous souhaitez placer le point de départ des données à coller.

## Destination

Sélectionnez une piste ou un bus de destination.

## Répétitions

Indiquez le nombre de copies que vous voulez coller sur la piste.

## Première piste

Entrez le numéro de la piste sur laquelle vous voulez que SONAR commence à coller les données.

## Coller sur une piste

Cette option est grisée si vous n'avez pas copié les données de plusieurs pistes à la fois. Si cette case est cochée, SONAR colle les données des différentes pistes sur une seule et même piste.

## Répétitions liées

Cochez la case

Répétitions liées pour que tous les nouveaux clips soient liés au clip que vous avez copié.

## Lier aux clips d'origine

En cochant la case Lier aux clips d'origine, vous créez un clip lié.

## Bouton Avancé

Cliquez sur ce bouton pour développer la boîte de dialogue Coller et afficher les champs suivants :

## Aligner sur les mesures

Cette option est grisée si vous ne sélectionnez pas au moins deux répétitions dans le champ Répétitions. La sélection de cette option indique à SONAR de faire glisser les anciennes données jusqu'à la ligne de mesure suivante, que les nouvelles données remplissent ou non l'espace libéré.

Si vous saisissez un nombre de mesures dans le champ

Intervalle, SONAR collera chacune des répétitions des nouvelles données à l'intervalle indiqué.

Généralement, on choisit un intervalle dont la durée est supérieure ou égale à celle de l'objet copié.

## Que faire des données existantes ?

Les champs de cette section permettent de mieux contrôler ce qui se produit lorsque vous tentez de coller des données à un emplacement qui contient déjà des données.

- Fusionner : SONAR fusionnera les nouvelles données avec les anciennes, en fonction des options suivantes :

- Remplacer : SONAR supprimera les anciennes données.
- Déplacer les anciennes données pour libérer l'espace : cette option indique à SONAR de faire glisser les anciennes données vers l'avant ou l'arrière sur la piste afin de libérer de l'espace pour les nouvelles données, en fonction de l'option suivante :

## Éléments à coller

Les champs de cette section indiquent à SONAR quels éléments copiés doivent être collés, parmi les éléments suivants :

- Événements/Clips : cochez cette case si vous voulez que SONAR colle les événements MIDI ou les données audio copiés, en fonction des deux options suivantes :
  - Coller en tant que nouveaux clips : choisissez cette option si vous voulez que les nouvelles données soient créées sous forme de clips séparés.
  - Coller dans les clips existants : cochez cette option si vous voulez inclure les nouvelles données dans les éventuels clips qui existent déjà à l'emplacement où vous souhaitez coller les données.
- Automation des clips : si des enveloppes de clips existent dans la sélection que vous collez, vous pouvez cocher cette case pour qu'elles soient collées au nouvel emplacement.
- Automation des pistes/bus : si des enveloppes de pistes ou de bus existent dans la sélection que vous collez, vous pouvez cocher cette case pour qu'elles soient collées au nouvel emplacement.
- Changements de tempo : si vous cochez cette case, SONAR collera tous les changements de tempo présents dans les données copiées.
- Changements de signature rythmique/tonalité : si vous cochez cette case, SONAR collera tous les changements de signature rythmique/tonalité présents dans les données copiées.
- Marqueurs : si vous cochez cette case, SONAR collera tous les marqueurs des données copiées.

Consultez également :

[Déplacement et copie des clips](#)

[Importer des données à partir d'un autre projet SONAR](#)

[Importer des fichiers MIDI](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Explorateur de patches

---

Faites un clic droit sur une piste MIDI et choisissez **Propriétés de la piste** dans le menu contextuel pour ouvrir cette boîte de dialogue. Dans la boîte de dialogue Propriétés de la piste se trouve le bouton Explorateur de patches, qui ouvre la boîte de dialogue du même nom. Ce bouton est également disponible dans la boîte de dialogue **Insérer - Changement de banque/patch**

La boîte de dialogue Explorateur de patches comprend les champs suivants :

## Afficher les patches contenant le texte suivant

Ce champ permet de rechercher des patches en indiquant une partie de leur nom. Vous pouvez sélectionner des modèles de recherche antérieurs à partir de la liste déroulante. Si vous appuyez sur la touche Supprimer, la liste complète est réaffichée sans que le texte de recherche soit lui-même supprimé.

## Colonne Nom

Cette colonne liste les noms de patch de tous les instruments affectés aux sorties MIDI. Cliquez sur l'en-tête de la colonne pour classer la liste dans l'ordre alphabétique.

## Colonne Banque

Cette colonne indique la banque du patch qui se trouve à côté dans la colonne Nom.

## Colonne Patch

Cette colonne indique le numéro de chacun des patches de la colonne Nom. **Trier les listes** : vous pouvez trier les patches par **nom**, par **banque** ou par **numéro de patch**, en cliquant tout simplement sur l'en-tête correspondant de la boîte de dialogue Explorateur de patches. Consultez également :

[Sélectionner des patches via l'explorateur de patches](#)

[Choix du son d'instrument \(banque et patch\)](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Vitesse du pattern

---

Lorsque vous cliquez sur la flèche de déroulement du pinceau à patterns et que vous choisissez **Vitesse** dans le menu déroulant, la boîte de dialogue Vitesse du pattern s'affiche. Cette boîte de dialogue vous permet de régler la vitesse des notes des patterns que vous pouvez peindre avec le pinceau à patterns. La boîte de dialogue Vitesse du pattern comprend les champs suivants :

## Vitesse

Saisissez la vitesse que vous désirez pour les notes des patterns que vous appliquerez avec le pinceau. Choisissez une valeur comprise entre 0 et 127.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Propriétés de la pédale

---

Cette boîte de dialogue s'ouvre en faisant un clic droit sur une marque de pédale dans la vue Partition.  
Ces champs permettent de modifier la marque de pédale de sustain que vous avez sélectionnée :

## Position

Ce champ permet de changer l'emplacement de votre marque de pédale.

## Canal

Ce champ permet de définir le canal MIDI de votre marque de pédale.

## Valeur

Saisissez 0 pour désactiver la pédale (aucun sustain) ou 127 pour l'activer (sustain).

Consultez également :

[Ajout de marques de pédale](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Progression

---

SONAR a effectué le pourcentage indiqué de la tâche demandée. Soyez patient !

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Configuration de la notation des percussions

---

La boîte de dialogue Configuration de la vue Partition contient le bouton Paramètres des percussions, qui ouvre la boîte de dialogue Configuration de la notation des percussions. Ce bouton n'est disponible que si la piste sélectionnée dans la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition utilise une clef de percussion.

Les champs suivants vous permettent de configurer vos paramètres de percussion :

## **Preset**

Le champ Preset permet d'appliquer, d'enregistrer ou de supprimer un ensemble de paramètres de percussion.

## **Note MIDI**

Ce champ permet de sélectionner les hauteurs MIDI de votre piste que vous souhaitez faire apparaître comme des hauteurs différentes (pour ajuster les notes à la partition). Vous pouvez définir des notes MIDI qui s'afficheraient normalement avec plusieurs lignes supplémentaires dans la partition.

## **Afficher comme**

Ce champ permet de sélectionner les notes que vous voulez afficher dans la partition lors de la lecture de hauteurs MIDI particulières.

## **Par défaut**

Cette petite fenêtre affiche la note par défaut : c'est la note affichée pour toutes les notes MIDI non liées.

## **Fenêtre Recommandé pour**

Si vous cliquez sur une note du champ Note MIDI, la fenêtre Recommandé pour affiche des hauteurs standard pour cette note MIDI.

## **Symbole de note**

Lorsque vous cliquez sur une note du champ Note MIDI, vous pouvez lui attribuer un symbole de note. Par exemple, les cymbales utilisent généralement un X comme symbole de note sur les portées. Le champ **Note barrée**

vous permet d'ajouter un cercle autour des symboles des notes MIDI.

## **Symbole d'articulation**

Ce champ vous permet d'ajouter un symbole d'articulation à chaque occurrence de la hauteur sélectionnée. Par exemple, les patterns de cymbale charleston utilisent en général un + au-dessus de la note pour indiquer que la cymbale est fermée et un - pour indiquer que la cymbale est ouverte.

## **Bouton Associer**

Cliquez sur ce bouton pour relier une note MIDI à une note sélectionnée dans le champ Afficher comme.

## **Bouton Dissocier**

Cliquez sur ce bouton pour dissocier une note MIDI d'une note sélectionnée dans le champ Afficher

comme.

### **Bouton Note par défaut**

Cliquez sur ce bouton pour appliquer et enregistrer les changements apportés à la note par défaut, y compris la hauteur, le symbole de note et le symbole d'articulation.

Consultez également :

[Configuration d'une portée ou d'une ligne de percussion](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Sélectionner des pistes

---

Cliquez sur le bouton Sélectionner des pistes dans les vues, Liste des événements, Partition ou Paroles pour ouvrir cette boîte de dialogue. Elle vous permet de choisir les pistes dont vous souhaitez afficher les données dans ces vues. **Pour sélectionner les pistes**

à afficher, il suffit de sélectionner leur nom. Vous pouvez sélectionner des noms de piste qui ne sont pas adjacents en maintenant la touche Ctrl enfoncée et en cliquant sur chacun des noms, et vous pouvez sélectionner des noms de pistes adjacents en cliquant dessus tout en appuyant sur la touche Maj ou en faisant glisser le curseur.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Impression

---

Cette boîte de dialogue permet de spécifier les paramètres d'impression : imprimante de destination, nombre de copies et propriétés.

Voici une description de la boîte de dialogue Impression :

## Imprimante

Informations sur l'imprimante active et sur la connexion à l'imprimante. Cliquez sur Configurer pour changer d'imprimante et de type de connexion.

## Zone d'impression

Spécifiez les pages à imprimer.

## Tout

Imprime le document dans son intégralité.

## Pages

Les pages que vous spécifiez dans les zones De et À seront imprimées.

## Copies

Spécifiez le nombre de copies que vous souhaitez imprimer.

## Copies assemblées

Imprime les copies dans l'ordre des pages, au lieu d'imprimer plusieurs copies séparées de chaque page à la suite.

## Bouton Propriétés

Ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de spécifier les paramètres de votre imprimante.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Aperçu avant impression

---

Cette boîte de dialogue vous permet de voir l'apparence des vues Partition, Liste des événements ou Paroles une fois imprimées.

## Imprimer

Le bouton Imprimer de la boîte de dialogue Aperçu avant impression ouvre la boîte de dialogue Impression de votre système. Pour plus d'informations, consultez [Boîte de dialogue Impression](#).

## Configurer

Pour la vue Partition, le bouton Configurer de la boîte de dialogue Aperçu avant impression vous permet d'effectuer un choix parmi des tailles de partition standards. Vous pouvez voir celle qui vous convient le mieux.

## Page suivante

Le bouton Page suivante affiche la page qui suit dans l'aperçu avant impression.

## Page précédente

Le bouton Page précédente affiche la page qui précède dans l'aperçu avant impression.

## Deux pages/Une page

Le bouton Deux pages affiche deux pages à la fois dans l'aperçu avant impression. Lorsque deux pages sont affichées, le bouton Une page apparaît. Le bouton Une page

## Zoom avant

Le bouton Zoom avant agrandit l'affichage de la page dans la boîte de dialogue Aperçu avant impression. Si deux pages sont affichées, l'agrandissement risque de réduire l'aperçu à une seule page.

## Zoom arrière

Le bouton Zoom arrière réduit la taille de la page dans la boîte de dialogue Aperçu avant impression.

## Fermer

Le bouton Fermer ferme la boîte de dialogue Aperçu avant impression.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Configuration de l'impression

---

Cette boîte de dialogue permet de spécifier les paramètres d'impression : imprimante de destination, nombre de copies et propriétés.

Voici une description de la boîte de dialogue Configuration de l'impression :

## Imprimante

Informations sur l'imprimante active et sur la connexion à l'imprimante. Cliquez sur Configurer pour changer d'imprimante et de type de connexion.

## Zone d'impression

Spécifiez les pages à imprimer.

## Tout

Imprime le document dans son intégralité.

## Pages

Les pages que vous spécifiez dans les zones De et À seront imprimées.

## Copies

Spécifiez le nombre de copies que vous souhaitez imprimer.

## Copies assemblées

Imprime les copies dans l'ordre des pages, au lieu d'imprimer plusieurs copies séparées de chaque page à la suite.

## Bouton Propriétés

Ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de spécifier les paramètres de votre imprimante.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Fichiers du projet

---

Pour ouvrir la boîte de dialogue Fichiers du projet, sélectionnez l'option **Fichiers audio du projet** dans le menu Fichier.

La boîte de dialogue Fichiers du projet contient les informations suivantes :

## Nom du fichier de projet

Nom et emplacement du fichier de projet.

## Dossier audio du projet

Le répertoire qui contient les fichiers audio du projet. C'est le même que celui du champ suivant, sauf si vous utilisez les dossiers audio par projet.

## Dossier audio global

Le répertoire par défaut qui contient les fichiers audio du projet.

## Taille totale du projet

La taille totale des données audio du projet.

## Résolution mini/maxi

La résolution la plus basse et la résolution la plus haute des fichiers audio du projet.

## Nom du fichier

Noms des fichiers wave référencés par votre projet.

## Chemin d'accès

Le répertoire dans lequel est stocké chacun des fichiers.

## Résolution

La résolution de chacun des fichiers wave.

## Taille du fichier

La taille de chaque fichier Wave.

## Statut

Voici les statuts susceptibles d'être affichés dans la colonne Statut de la boîte de dialogue Fichiers du projet :

- Global : le fichier est stocké dans le répertoire de données audio global. L'emplacement de ce répertoire peut être modifié dans l'onglet Données audio de la boîte de dialogue Options globales.
- Local : le fichier est stocké dans le répertoire de données Wave local ; il s'agit d'un répertoire de données par projet, placé dans le même dossier que le fichier de projet.
- Externe : le fichier est stocké dans un répertoire autre que le répertoire de données audio global ou que le répertoire de données audio local.
- Manquant : le fichier n'a pas pu être trouvé.

## Tri des fichiers

Il est possible de trier rapidement les fichiers en cliquant sur les en-têtes des colonnes. Cliquez ainsi sur l'en-tête Statut pour que tous les fichiers manquants apparaissent au haut de la colonne.  
Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Recherche des fichiers audio manquants](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options du projet - Onglet Horloge

---

## La commande **Options - Projet**

ouvre la boîte de dialogue Options du projet. L'onglet Horloge contrôle la synchronisation et le nombre de sous-divisions du temps (divisions de la noire). L'onglet Horloge comporte les sections suivantes :

### Source

Cette section, qui vous permet de sélectionner le périphérique que SONAR doit utiliser comme source de synchronisation, propose les options suivantes :

- Interne : sélectionnez cette option pour utiliser l'horloge de la carte mère de l'ordinateur.
- Synchronisation MIDI : sélectionnez cette option pour synchroniser SONAR sur un périphérique MIDI externe.
- SMPTE/MTC : sélectionnez cette option pour synchroniser SONAR sur un périphérique MIDI externe qui génère un timecode SMPTE ou MIDI.
- Audio : sélectionnez cette option pour utiliser l'horloge de la carte son de votre ordinateur.

### Nombre de tics à la noire

Cette section vous permet de sélectionner le nombre de sous-divisions du temps (parties par noire) parmi un choix de quinze.

### Format du timecode

Cette section vous permet de choisir une fréquence d'images SMPTE parmi les six choix disponibles.

### Décalage SMPTE/MTC

Cette section vous permet de lancer la lecture dans SONAR après un délai que vous sélectionnez dans ce champ, par rapport au début de la réception du timecode. Sélectionnez une durée en heures/minutes/secondes/images.

Pour plus d'information, consultez :

[Présentation des systèmes de synchronisation](#)

[Synchronisation MIDI](#)

[Réglage de la résolution des données MIDI](#)

[Synchronisation de votre matériel](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options du projet - Onglet Métronome

---

## La commande **Options - Projet**

ouvre la boîte de dialogue Options du projet. L'onglet Métronome permet de définir les options de métronome suivantes :

### Général

- Lecture : sélectionnez cette option pour activer le métronome lors de la lecture.
- Enregistrement : si cette option est sélectionnée, le métronome est audible pendant l'enregistrement.
- Utiliser le métronome audio : sélectionnez cette option pour activer le métronome audio.
- Utiliser une note MIDI : si cette option est sélectionnée, le métronome produit une note MIDI.
- Décompte : spécifie le nombre de mesures ou de temps servant au décompte.
  - Mesures : la sélection de cette option définit la mesures comme unité de décompte.
  - Temps : la sélection de cette option définit le temps comme unité de décompte.

### Métronome audio

Premier temps : sélectionnez un son pour le premier temps.

Autres temps : sélectionnez un son pour les autres temps.

dB : définit le niveau en dB du temps correspondant.

Sortie : définit la sortie que vous désirez utiliser pour le métronome audio.

### Note MIDI

Si la case Utiliser une note MIDI est cochée dans la partie supérieure, choisissez alors des options pour les trois paramètres suivants :

- Port : sélectionnez le port de lecture de la note MIDI.
- Canal : sélectionnez le canal MIDI sur lequel le signal de métronome doit être transmis.
- Durée : sélectionnez un nombre de [tics](#) pour définir la durée du son produit par le métronome.

### Premier temps

Sélectionnez une note et une vitesse pour la première attaque de métronome dans la mesure.

### Autres temps

Sélectionnez une note et une vitesse pour les autres attaques de métronome dans la mesure.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Modifier les paramètres du métronome](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options du projet - Onglet Sortie MIDI

---

## La commande **Options - Projet**

ouvre la boîte de dialogue Options du projet. L'onglet Sortie MIDI vous permet de configurer le protocole MIDI Machine Control et deux options globales relatives aux contrôleurs.

Choisissez parmi les options suivantes :

## **MIDI Machine Control (MMC)**

Cette section, qui vous permet de contrôler les périphériques MMC à partir de SONAR, comporte les options suivantes :

- Transmettre les informations MMC : si cette option est sélectionnée, SONAR envoie les commandes MMC standards telles que démarrer, stop, rembobiner etc. aux périphériques MMC connectés à votre ordinateur.
  - ID du maître du timecode : si vous avez plusieurs périphériques MMC connectés à votre ordinateur, par exemple trois appareils ADAT, l'un d'entre eux sera désigné comme référence et imposera sa synchronisation à SONAR et aux autres périphériques MMC. Indiquez l'ID du périphérique MMC maître, de telle sorte que les commandes MMC de SONAR soient correctement adressées.

## **Autres options :**

- Remise à zéro des contrôleurs à l'arrêt de la lecture : si cette option est sélectionnée, SONAR réinitialise les valeurs de contrôleur de la molette de hauteur, de la pédale de sustain et de la molette de modulation, sur les 16 canaux MIDI. Un message MIDI de réinitialisation des contrôleurs continus est également transmis qui : il désactive les autres contrôleurs continus sur les synthétiseurs récents. Cochez cette case si lors de l'arrêt les notes restent souvent bloquées.
- Recherche des patches/contrôleurs avant la lecture : si cette option est sélectionnée, SONAR recherche et transmet les changements de patch, les événements de molette et de pédale les plus récents avant de commencer la lecture. Ainsi, tous les réglages restent corrects, quel que soit le point à partir duquel vous lancez la lecture.

Consultez également :

[MIDI Machine Control \(MMC\)](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options du projet - Onglet Synchronisation

---

## La commande **Options - Projet**

ouvre la boîte de dialogue Options du projet. L'onglet Synchronisation vous permet de configurer la synchronisation MIDI et SMPTE/MTC (timecode MIDI).

Choisissez parmi les options suivantes :

## Transmettre la synchronisation MIDI

Utilisez cette section pour définir les options de synchronisation MIDI si SONAR est la référence de synchronisation dans une configuration de type maître/esclave :

- Transmettre les messages MIDI Démarrer/Continuer/Arrêter/Horloge : cette option permet à SONAR d'envoyer à l'esclave des messages de démarrage, de continuation, d'arrêt et de synchronisation (SONAR).
- Utiliser Démarrer, jamais Continuer (grisé si vous n'avez pas coché l'option précédente) : si cette option est sélectionnée, SONAR transmet le message MIDI Démarrer à chaque redémarrage, même au milieu d'un morceau. Par exemple, si vous utilisez une boîte à rythmes configurée comme esclave de SONAR et qu'elle lit des patterns en boucle, vous voudrez probablement qu'elle reprenne au début de la boucle à chaque redémarrage de SONAR, même si SONAR reprend au milieu d'un morceau.
- Transmettre le pointeur de position MIDI (SPP) : si cette option est sélectionnée, SONAR envoie un message SPP avant de démarrer ou de poursuivre la lecture. Si vous utilisez une boîte à rythmes comme décrit précédemment, vous pouvez sans doute désactiver cette option.
  - Délai de réception du message SPP : les appareils MIDI d'ancienne génération répondent parfois aux messages SPP après un bref délai. Cette option retarde brièvement SONAR après la transmission d'un message SPP, en laissant à l'appareil esclave un délai suffisant pour répondre. Le retard est défini par incréments de 1/18e de seconde. (1 pour 1/18e de seconde, 2 pour 2/18e de seconde, ou 18 pour 1 seconde.)
- Ports de sortie pour la synchronisation MIDI : choisissez les sorties auxquelles les périphériques esclaves sont connectés.

## Transmettre le timecode MIDI (MTC)

Utilisez ces options pour transmettre et configurer le timecode MIDI (MTC) lorsque SONAR est la référence de synchronisation dans une configuration synchronisée du type maître/esclave :

- Transmettre les informations MTC : cochez cette case si vous souhaitez que SONAR transmette le MTC. Vous pouvez également activer ou désactiver cette option à partir de la barre d'outils Synchronisation.
- Fréquence des images : ce menu déroulant permet de sélectionner la fréquence des images de votre projet (si nécessaire, consultez [Fréquences images](#)).
- Ports de sortie MTC : cochez les ports de sortie que SONAR doit utiliser pour envoyer le signal MTC.

Consultez également :

[Synchronisation MIDI](#)

[Synchronisation de votre matériel](#)

---





# Boîte de dialogue Options du projet - Onglet Surround

---

C'est dans l'onglet Surround de la boîte de dialogue Options du projet que vous pouvez régler vos options surround.

## Presets

Vous pouvez enregistrer vos réglages actuels dans des presets. Cela vous permet de passer facilement d'une configuration surround à une autre.

## Champ Affectation des sorties

Définissez une sortie physique pour chaque canal.

## Menu déroulant Format surround

Sélectionnez un format surround dans le menu déroulant :

- 2.1
- LCR
- LRC+LFE
- LRS
- LRS+LFE
- Matrice UHJ
- QUAD
- 4,1 (SMPTE/ITU)
- Quad+LFE
- PanAmbio 4.1
- LCRS
- Surround (SMPTE/ITU)
- Surround Media
- LCRS+LFE
- 5,1 (3/2 standard)
- 5,1 (film/autre)
- 5,1 (musique/autre)
- 5,1 (SMPTE/ITU)
- 6.0 (hexagone)
- 6.0 (film/autre)
- 6.0 (musique/autre)
- 6,1 (film/autre)
- 6,1 (musique/autre)
- 6,1 (SMPTE/ITU)
- 7.0 (heptagone)
- 7,0 (film/autre)
- 7,0 (musique/autre)
- 7,1 (film/autre)
- 7,1 (musique/autre)
- 7,1 (SMPTE/ITU)
- 8.0 (octogone)
- 8,0 (film/autre)
- 8,0 (musique/autre)

- 8,1 (film/autre)
- 8,1 (musique/autre)
- 8,1 (SMPTE/ITU)

5.1 (SMPTE/ITU) est normalement le modèle par défaut.

## Fréquence de coupure passe-bas

Tous les signaux situés en dessous la fréquence de coupure sont dirigés vers la sortie branchée au canal LFE et non vers les canaux principaux.

## Monitoring avec gestion des basses

Si cette case est cochée, une liste déroulante vous permet de spécifier une des fréquences de coupures suivantes :

- 80 (Dolby grand public/DVD) (par défaut)
- 116 (DTS)
- 120 (Dolby professionnel/film)
- 180

## Mixage final

- Niveau central : le contenu du canal central est réparti équitablement entre les canaux de droite et de gauche d'un mixage sur deux canaux, en fonction du niveau choisi parmi les trois options disponibles. Le niveau correspond à la quantité du signal central qui est mixée à droite et à gauche. Voici les options disponibles :
  - -3 dB : il s'agit de la quantité adaptée à une diffusion vers deux sources acoustiques ; elle permet de faire en sorte que les deux sources atteignent le même niveau de puissance sonore, le niveau du fond sonore étant ainsi égal à celui du premier plan (dans un champ d'écoute reverberant, comme c'est souvent le cas dans une configuration classique grand public). Il s'agit de la quantité grâce à laquelle un panoramique standard en sinus-cosinus redistribue une image panoramique centrée vers la gauche et vers la droite.
  - -4,5 dB : puisque -3 dB et -6 dB représentent les limites extrêmes (d'addition de puissance d'une part ou d'addition de vecteurs liés à la phase, d'autre part), ce compromis intermédiaire est considéré comme valable, sachant que la réponse correcte doit se situer entre -4,5 dB +/- 1,5 dB.
  - -6 dB : ce réglage s'adapte aux situations où l'écoute est dominée par un son direct. C'est pourquoi les deux signaux ajoutent 6 dB plutôt que 3 dB, car ils s'additionnent en tant que vecteur, comme des tensions plutôt que comme des puissances.
- Niveau surround : le niveau de mixage final surround correspond à la quantité de surround gauche à mixer à gauche et à la quantité de surround droit à mixer à droite, dans le cas d'un mixage d'une source surround vers deux canaux. Les options disponibles sont les suivantes :
  - -3 dB : la quantité avec laquelle sont mixées les informations surround issues de nombreux films montés avant que ne soit disponible le format 5.1 discret, de telle sorte que le niveau soit le même qu'à l'origine.
  - -6 dB : quantité qui permet au mixage final du contenu surround de ne pas être trop dominant ; en règle générale, le contenu des canaux surround n'est en effet pas aussi important que le contenu des canaux frontaux. Cela permet, lors du mixage final, d'éviter tout conflit avec les dialogues, par exemple, lorsque les pistes surround contiennent des passages puissants.
  - -INF : nécessaire dans les cas où les niveaux surround sont si élevés qu'ils entrent trop en conflit avec les canaux principaux lors du mixage final.
- Niveau LFE : choisir -INF ou -12 dB.



# Boîte de dialogue Quantiser

---

Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous utilisez la commande **Traitements - Quantiser**

. La boîte de dialogue Quantiser peut prendre deux formes différentes.

- **Traitements - Quantiser** : il s'agit de la commande de quantisation standard, qui ajuste le point de départ et la durée des notes sélectionnées afin qu'elles s'alignent sur une grille de taille fixe.
- **Traitements - Quantisation groove** : cette commande extrait une grille ou « groove » d'un morceau de musique existant (le « pattern groove ») et l'applique ensuite à un autre morceau de musique pour créer une ambiance rythmique similaire.

Utilisez les champs suivants de la boîte de dialogue **Quantiser** afin de contrôler la quantisation standard :

## Menu Presets

Enregistrez ou sélectionnez dans le menu déroulant les paramètres que vous utilisez souvent. Pour enregistrer un nouveau groupe de paramètres, saisissez un nom dans le menu et cliquez sur le bouton Enregistrer. Pour supprimer un groupe, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Supprimer.

## Résolution

Permet de régler la résolution des notes. Plus la valeur d'une note est faible, plus la quantisation est précise. Consultez [Résolution](#)

## Modifier

- Points de départ des événements MIDI : sélectionnez cette option si vous voulez déplacer les points de départ des événements MIDI inclus dans les données sélectionnées.
- Durées des notes : sélectionnez cette option si vous voulez que la longueur des notes soit ajustée à la taille que vous avez choisie dans le champ Résolution.
- Temps AudioSnap : sélectionnez cette option si vous voulez que les transitoires AudioSnap soient déplacés.
- Points de départ des clips audio : sélectionnez cette option si vous voulez déplacer les points de départ des clips audio.
- Notes, paroles et audio seulement : si vous sélectionnez cette option, SONAR ne modifiera pas les autres événements tels que les contrôleurs.

## Options :

- Force : cette valeur détermine le degré de précision pour l'alignement par SONAR des notes sélectionnées sur la valeur de résolution, ou « grille ». Consultez [Intensité](#).
- Swing : cette valeur sert à faire « swinguer » des groupes de croches égales (ou toute note que vous voulez entrer dans le champ Résolution) au lieu de les lire avec une valeur de croches exacte. Une valeur de 50 %, ou « 50-50 », produit des durées égales pour les deux notes, sans aucun swing. Plus la valeur est importante, plus la première note est longue et vice-versa. Consultez [Swing](#).
- Ouverture : cette valeur détermine si SONAR doit quantiser les notes qui sont éloignées des points de quantisation ou s'il doit les laisser telles quelles. Une valeur de 100 % implique la quantisation de toutes les notes. Consultez [Fenêtre](#).
- Décalage : cette valeur fait avancer ou reculer la grille de quantisation dans la piste, par rapport aux limites du temps. Consultez [Offset](#).
- Fondu automatique sur les clips audio : cette option devient disponible lorsque vous cochez la case Points de départ des clips audio. Si vous activez cette option et que le processus de

quantisation des clips audio provoque des chevauchements de clips, un crossfade est automatiquement ajouté à la zone de chevauchement. Définissez la longueur du crossfade dans le champ ms.

## **Bouton Écouter**

Cliquez sur ce bouton pour écouter vos modifications avant de les appliquer réellement aux données sélectionnées.

Pour des instructions étape par étape, consultez :

[Utiliser la commande Quantiser](#)

[Définition d'un groove](#)

[Enregistrer un pattern groove](#)

[Copier un groove existant](#)

[Supprimer un groove](#)

[Conseils relatifs à la quantisation groove](#)

Consultez également :

[Ajustement temporel d'un enregistrement](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Options du zoom rapide

---

La fonction Zoom rapide vous permet de commander les fonctions de zoom à l'aide de la molette de votre souris.

## **Facteur de zoom**

Spécifiez l'intensité du zoom. L'intensité horizontale et l'intensité verticale du zoom peuvent être ajustées indépendamment l'une de l'autre en utilisant les doubles-flèches ou en effectuant une saisie manuelle.

## **Zoom avant**

Indiquez si vous souhaitez que le zoom avant soit centré sur le curseur ou sur la position de lecture dans Zoom horizontal et indiquez si vous souhaitez que le zoom avant soit centré sur le curseur ou sur la piste active dans Zoom vertical.

## **Zoom arrière**

Indiquez si vous souhaitez que le zoom arrière soit centré sur le curseur ou sur la position de lecture dans Zoom horizontal et indiquez si vous souhaitez que le zoom arrière soit centré sur le curseur ou sur la piste active dans Zoom vertical.

## **Zoom simultané horizontal et vertical**

Cochez la case pour que le zoom horizontal et le zoom vertical soient simultanés.

Consultez également :

[Zoomer à l'aide de la molette de votre souris](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Réaffecter l'enveloppe

---

Cette boîte de dialogue s'ouvre lorsque vous cliquez sur **Affecter l'enveloppe**

dans le menu Édition des enveloppes d'une enveloppe d'effet automatisable.

Dans la liste, cliquez sur le paramètre auquel vous voulez réaffecter l'enveloppe puis sur OK. SONAR modifie l'enveloppe afin de contrôler le paramètre que vous avez sélectionné.

[Réaffecter une enveloppe](#)

[Automation des paramètres d'un effet](#)

[Création et édition d'enveloppes audio](#)

[Création et édition d'enveloppes MIDI](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Réception SysEx

---

Dans la vue SysEx, cliquez sur le bouton Recevoir banque pour ouvrir la boîte de dialogue Réception SysEx. Cette boîte de dialogue permet de demander au synthétiseur d'envoyer les données SysEx. Le bouton OK de cette boîte provoque l'ouverture de la boîte de dialogue Réception SysEx et lance la transmission des données SysEx.

La boîte de dialogue indique le nombre d'octets reçus. Quand le nombre ne progresse plus, cliquez sur Terminé.

Consultez également :

[Utilisation de la vue SysEx](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options d'enregistrement

---

Ouvrez la boîte de dialogue Options d'enregistrement au moyen de la commande **Transport - Options d'enregistrement**

. Cette commande spécifie la manière dont SONAR enregistre les clips sur des pistes qui en contiennent déjà. Si vous utilisez l'enregistrement en boucle, la commande vous permet également de spécifier si les données doivent être enregistrées sur plusieurs pistes ou si elles doivent être empilées sur une seule piste.

## Remarque :

SONAR enregistre les options d'enregistrement avec chaque projet et vous pouvez donc assigner un mode d'enregistrement différent à chacun de vos projets.

Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

## Mode d'enregistrement

Choisissez une des options suivantes :

- Son sur son (mixage) : sélectionnez cette option pour ajouter le son aux données existantes sur la piste.
- Remplacer : sélectionnez cette option pour remplacer les données sonores existantes de la piste par les données que vous enregistrez au même emplacement.
- Punch automatique : sélectionnez cette option pour effectuer un enregistrement par punch-in/out, et réglez ensuite les options suivantes :
  - Point de punch-in : saisissez la position à laquelle vous voulez que l'enregistrement commence.
  - Point de punch-out : saisissez la position à laquelle vous voulez que l'enregistrement se termine.
- Muter les prises précédentes : décochez cette option en mode Son sur son (mixage) si vous souhaitez entendre les prises précédentes lors du punch automatique.

## Remarque

: La case Muter les prises précédentes n'est pas prise en compte lors de l'enregistrement en boucle.

## Enregistrement en boucle

Choisissez l'une des options suivantes :

- Placer toutes les prises sur une même piste : si cette option est sélectionnée, SONAR fusionne les nouvelles prises avec les précédentes, sauf si vous sélectionnez le mode Remplacer, auquel cas chaque prise sera mutée, à l'exception de la dernière.
- Enregistrer chaque prise sur une nouvelle piste : si cette option est sélectionnée, SONAR enregistre chaque nouvelle prise dans la piste disponible suivante. Cette méthode peut rapidement surcharger votre ordinateur si vous enregistrez des données audio.

## Couches

- Créer une nouvelle couche s'il y a chevauchement : si le bouton Couches de piste est activé pour une piste, que vous enregistrez un clip sur cette piste et qu'il vient chevaucher un autre clip, les deux clips seront placés sur des couches différentes de la piste (si cette option est activée).

Consultez également :

[Enregistrement par Punch-In/Out](#)

[Sélectionner un mode d'enregistrement](#)

[Enregistrement en boucle](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)



# Boîte de dialogue Régénérer la tablature

---

Dans la barre d'outils de la vue Partition, cliquez sur la flèche du bouton Configuration de la vue Partition pour afficher le menu déroulant des tablatures. Cliquez sur **Régénérer la tablature** pour ouvrir la boîte de dialogue Régénérer la tablature.

La commande Régénérer la tablature agit sur les parties sélectionnées d'une piste ; elle permet de modifier le doigté selon le mode choisi. L'affichage des tablatures utilise par défaut l'algorithme « flottant », qui analyse tous les événements d'une piste et tente d'optimiser la tablature par rapport aux cordes jouées à vide. En choisissant l'algorithme « fixe », vous pouvez spécifier les paramètres Couverture des doigts et Frette inférieure de sorte que la tablature de la partie sélectionnée soit affichée dans cette section du manche. Ce mode crée généralement un doigté plus compact.

La boîte de dialogue Régénérer la tablature comprend les champs suivants :

## Piste

Cette fenêtre affiche le nom de toutes les pistes sélectionnées. Sélectionnez celle dont vous voulez régénérer la tablature.

## Mode

Parmi les options suivantes, sélectionnez le style de tablature que SONAR doit utiliser :

- **Fixe** : ce style spécifie la partie du manche sur laquelle ces notes doivent être jouées. Dans ce mode, les paramètres Couverture des doigts et Frette inférieure sont utilisés conjointement pour définir la zone d'affichage des notes. Le paramètre Couverture des doigts détermine le nombre de frettes consécutives utilisées pour afficher les notes. Par exemple, si ce paramètre est réglé sur 4, SONAR essaie de placer toutes les notes dans ces 4 frettes. Le paramètre Frette inférieure détermine où les notes seront affichées sur le manche, à l'intérieur de la zone définie par le paramètre Couverture des doigts. Le cadre rouge sur le manche de guitare, au-dessus des paramètres, est modifié pour refléter les réglages de ces deux paramètres.
- **Flottant** : ce style analyse tous les événements d'une piste et tente d'optimiser la tablature pour que les cordes à vide soient utilisées au maximum.
- **Canal MIDI** : ce mode utilise les événements du canal MIDI pour déterminer la corde sur laquelle la note doit être affichée. Dans ce mode, l'utilisateur choisit la série de canaux MIDI à prendre en compte. Cela s'avère pratique pour les guitaristes MIDI qui enregistrent des parties en MONO (chaque corde est transmise sur un canal MIDI différent). (Valeurs : 1 - 11). Si vous entrez 1, les canaux MIDI 1 à 6 seront utilisés, si vous sélectionnez 2, ce seront les canaux 2 à 7, et ainsi de suite.

## Couverture des doigts

La valeur de ce champ détermine la couverture des doigts ou l'étendue des frettes de la nouvelle tablature. Généralement, cette valeur est définie sur 4.

## Frette inférieure

La valeur de ce champ détermine la frette inférieure que la tablature peut utiliser pour les notes sélectionnées.

## 1er canal

La valeur de ce champ détermine le premier canal MIDI, sur six canaux consécutifs, auquel SONAR affecte des notes en fonction des cordes sur lesquelles sont jouées les notes.

## Nombre de frettes

Cette valeur, définie dans la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition, détermine le nombre de frettes que le manche de guitare de SONAR peut afficher.

## Ignorer le canal 10 (G50)

Cette case est grisée si vous ne sélectionnez pas Canal MIDI dans le champ Mode. Si vous utilisez un convertisseur MIDI tel que le G50, le canal 10 est réservé aux instruments de percussion et par conséquent, si vous utilisez une guitare MIDI qui transmet sur six canaux MIDI consécutifs, cochez cette case pour éviter d'utiliser le canal 10 pour votre guitare.

Consultez également :

[Regénérer la tablature](#)

[Tablature](#)

[La vue Partition](#)

[Réglages de tablature](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Télécommande

---

Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous faites un clic droit sur une des commandes des vues Console ou Pistes et que vous sélectionnez **Télécommande** dans le menu contextuel. Elle vous permet d'utiliser un périphérique MIDI pour télécommander les boutons et les curseurs de SONAR. Elle regroupe les champs suivants :

## Messages de canal

Les boutons de cette section contrôlent les commandes spécifiques à chaque canal MIDI. Voici les options disponibles :

- **Note On** : si ce bouton est activé, la valeur de la commande sélectionnée alterne entre les valeurs minimum et maximum chaque fois que la note indiquée dans le champ Note On est transmise. Si la commande sélectionnée est un bouton, il passe de la position marche à la position arrêt et vice-versa.
- **Note On/Off** : si ce bouton est activé, la commande sélectionnée atteint sa valeur maximale lorsque la note indiquée dans ce champ est enclenchée, et elle est ramenée à sa valeur minimale lorsque cette note est relâchée. Si la commande sélectionnée est un bouton, il passe de la position marche à la position arrêt et vice-versa.
- **Contrôleur** : si ce bouton est activé et qu'un numéro de contrôleur est inscrit dans le champ correspondant, SONAR « écoute » les messages de votre contrôleur MIDI et ajuste la commande sélectionnée en fonction de la valeur du message. Par exemple, si votre contrôleur MIDI peut envoyer des données de volume MIDI à partir d'un fader ou d'une commande, et que vous avez paramétré un fader dans SONAR pour qu'il réponde au contrôleur n° 7, le fader sélectionné dans SONAR montera ou descendra selon que la valeur du contrôleur MIDI n° 7 augmente ou diminue.
- **Molette** : si ce bouton est activé, la commande sélectionnée se déplace en fonction du mouvement de la molette de hauteur de votre contrôleur MIDI.
- **RPN** : si votre contrôleur MIDI peut envoyer des données RPN, l'activation de ce bouton fait déplacer la commande sélectionnée en fonction des données RPN modifiées par votre contrôleur MIDI.
- **NRPN** : si votre contrôleur MIDI peut envoyer des données NRPN, l'activation de ce bouton fait déplacer la commande sélectionnée en fonction des données NRPN modifiées par votre contrôleur MIDI.
- **Canal MIDI** : ce champ permet d'indiquer à SONAR par quel canal MIDI les données du contrôleur arrivent.

## Bouton Acquérir

Si vous ne connaissez pas le numéro de contrôleur envoyé par un curseur ou un potentiomètre de votre contrôleur MIDI, il suffit de cliquer sur le bouton Acquérir et de déplacer la commande en question. SONAR lit les données MIDI entrantes et configure automatiquement les paramètres de télécommande, de manière à ce que le contrôleur que vous déplacez agisse sur la commande SONAR configurée.

## SysEx

Cette option permet de piloter la console de SONAR à partir d'un contrôleur externe envoyant des données SysEx (Tascam 428, par exemple). Vous pouvez définir la manière dont la commande sélectionnée dans SONAR doit répondre aux données SysEx à l'aide des champs suivants :

- **Octet unique** : la sélection de cette option indique à SONAR que les données importantes (valeur de variable ou de paramètre) du message SysEx en entrée prennent la forme d'un seul octet.
- **Octet fort en premier** : la sélection de cette option indique à SONAR que les données

importantes du message SysEx en entrée sont transmises dans deux octets, avec l'octet fort en premier.

- Octet faible en premier : la sélection de cette option indique à SONAR que les données importantes du message SysEx en entrée sont sous la forme de deux octets, l'octet faible en premier.
- Commence par : saisissez la chaîne que votre périphérique envoie dans les messages SysEx et qui précède les données importantes.
- Finit par : saisissez la chaîne que votre périphérique envoie dans les messages SysEx et qui suit les données importantes.

**Remarque**

: Si vous activez le contrôle à distance d'une commande appartenant à un groupe, tous les autres membres du groupe seront également contrôlés à distance.

Pour des instructions étape par étape, consultez :

[Configurer la télécommande d'un potentiomètre, d'un bouton ou d'un fader](#)

Consultez également :

[Utilisation des groupes de commandes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Supprimer le DC Offset

---

## La commande **Traitements - Supprimer le DC Offset**

ouvre la boîte de dialogue des options de suppression du DC Offset. Elle vous permet d'éliminer les artefacts audio provoqués par le manque de cohérence électrique entre l'équipement d'enregistrement et les instruments ou périphériques d'entrée. Cette boîte de dialogue contient les champs suivants :

- Seuil de DC Offset (dB) : vous pouvez fixer un seuil minimum en dB. Si l'analyse montre que le DC Offset est inférieur à ce seuil, aucun traitement de suppression n'est mis en place.
- Analyser le canal gauche (dB) et Analyser le canal droit (dB) : cette option permet de présenter séparément le DC Offset des canaux droit et gauche. Cliquez sur le bouton **Écouter** pour mettre à jour l'affichage.
- Calculer le DC Offset sur les 5 premières secondes : pour accélérer le traitement, cochez cette option. L'analyse ne portera que sur les cinq premières secondes du fichier son dont vous souhaitez mesurer le DC Offset. Cette option donne généralement des résultats suffisamment précis, sauf si le fichier commence par un long fondu d'entrée ou si l'introduction est muté.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Supprimer les silences

---

La boîte de dialogue Supprimer les silences s'affiche lorsque vous sélectionnez **Traitements - Audio - Supprimer les silences**

ou que vous cliquez sur le bouton Paramètres de la porte de la boîte de dialogue Options de figé. Cette commande crée un silence absolu pendant les passages silencieux, éliminant ainsi le bruit de fond.

Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

## **Champ Preset (s'affiche uniquement lorsque vous entrez dans la boîte de dialogue par la commande Traitements - Audio)**

Utilisez ce champ pour choisir et saisir des presets. Cliquez sur le bouton Enregistrer pour enregistrer n'importe quel ensemble de réglages sous le nom entré dans le champ Preset. Cliquez sur le bouton Supprimer pour supprimer le groupe affiché dans le champ Preset.

## **Niveau d'ouverture (dB)**

La valeur de ce champ définit le niveau que le son doit atteindre (seuil de puissance) pour que SONAR ouvre la porte de bruit et laisse passer le son. La porte s'ouvre effectivement lorsque le volume du son atteint ce niveau, mais son ouverture peut être anticipée par la fonction Temps d'attaque (voir ci-après).

## **Niveau de fermeture (dB)**

La valeur de champ définit le niveau auquel le son doit descendre (seuil de silence) pour que SONAR considère qu'il s'agit d'un silence et supprime le son. La porte se ferme effectivement lorsque le volume du son descend sous ce niveau, mais sa fermeture peut être anticipée par la fonction Temps de relâchement (voir ci-après).

## **Temps d'attaque (ms)**

La valeur indiquée dans ce champ correspond à l'intervalle de temps qui s'écoule entre le moment où le son atteint le niveau d'ouverture et l'ouverture complète de la porte de bruit. L'ouverture est progressive pour donner un effet de fondu et éviter que le son n'entre trop brutalement.

## **Temps de maintien (ms)**

La valeur de ce champ définit la durée minimale d'ouverture de la porte de bruit. Le temps de maintien est utile avec des niveaux d'ouverture et de fermeture élevés, par exemple pour contrôler une source dont le volume est très élevé. Les portes de bruit ainsi configurées ont tendance à s'ouvrir et à se fermer sous l'effet de percussions répétées (tels que des roulements de batterie) ce qui produit des sons désagréables. Le paramètre Temps de maintien vous permet de faire en sorte que la porte de bruit reste ouverte pendant un temps suffisamment long lors des passages de percussions.

## **Anticipation (ms)**

Ce paramètre permet à la porte de bruit de s'ouvrir légèrement avant que le son n'atteigne le niveau d'ouverture, de façon à ce que le signal conserve son attaque.

## **Temps de relâchement (ms)**

La valeur de ce champ définit l'intervalle entre le moment où le volume atteint le niveau de fermeture et la fermeture effective de la porte de bruit. Cela permet d'éviter une coupure brutale du son.

## **Diviser les clips**

Cochez l'option Diviser les clips pour supprimer les sections audio constituées de silence.

## **Bouton Écouter (s'affiche uniquement lorsque vous entrez dans la boîte de dialogue par la commande Traitements - Audio)**

Cliquez sur ce bouton pour écouter le résultat du traitement sur les trois premières secondes de la sélection audio.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Suppression des silences](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Renommer la disposition existante

---

## La commande **Vues - Dispositions d'écran**

ouvre cette boîte de dialogue, qui comprend le bouton Renommer. Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue Renommer la disposition d'écran existante, qui vous permet de donner un autre nom à la disposition sélectionnée dans la fenêtre Global.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Renommer la barre d'outils

---

Si vous faites un clic droit sur une barre d'outils et que vous choisissez la commande **Renommer**, la boîte de dialogue Renommer la barre d'outils s'affiche. Elle vous permet de renommer la barre d'outils concernée.

La boîte de dialogue comporte les champs suivants :

- Nom d'origine : ce champ liste le nom actuel de la barre d'outils.
- Nouveau nom : dans ce champ, saisissez un nouveau nom pour la barre d'outils, puis cliquez sur OK.

Consultez également :

[Barres d'outils personnalisables](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Conserver les préférences Cakewalk

---

Si vous choisissez de conserver ou de *migrer* les préférences d'une version antérieure de Cakewalk, le programme d'installation de SONAR peut rechercher le fichier cakewalk.ini sur votre ordinateur. La liste des fichiers cakewalk.ini s'affiche dans la boîte de dialogue Conserver les préférences Cakewalk. Effectuez une sélection à partir de cette liste. Les préférences et paramètres stockés dans les fichiers cakewalk.ini et ttsseq.ini de l'ancienne version sont ensuite transférés dans les fichiers de configuration du nouveau logiciel Cakewalk, qui portent les mêmes noms. Cakewalk déplace certaines préférences dans le registre de Windows et non vers le fichier cakewalk.ini.

Lorsque vous déplacez vos préférences, SONAR :

1. Recherche le répertoire des données (dossier WaveData) utilisé par vos installations antérieures de logiciels Cakewalk et force SONAR à utiliser ce dossier pour le stockage et l'extraction des données audio.

**Remarque :** La migration des préférences laisse le répertoire de données à son emplacement actuel : vos données ne sont pas déplacées. Elle indique simplement à SONAR où se trouvent les données audio stockées lors de vos séances d'enregistrement. Par conséquent, les morceaux enregistrés précédemment et qui contiennent des pistes audio s'ouvriront normalement et ils seront lus de la même manière qu'auparavant. Les nouvelles données audio seront également stockées dans le même emplacement. Il est possible de changer ultérieurement le répertoire de données dans l'onglet Données audio de la boîte de dialogue Options globales de SONAR. Les utilisateurs expérimentés souhaiteront peut-être modifier manuellement l'emplacement des données.

2. Importe automatiquement les définitions d'instruments que vous utilisiez dans votre version antérieure du logiciel Cakewalk.
3. Importe automatiquement les autres réglages personnalisés que vous avez effectués dans les différents menus et fichiers INI du logiciel Cakewalk.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Revenir à une version précédente

---

## La commande **Fichier - Revenir à une version précédente**

ouvre la boîte de dialogue Revenir à une version précédente, qui vous permet de charger une version antérieure du projet ouvert actuellement. Cliquez sur la version du fichier que vous souhaitez ouvrir. Si par la suite, vous enregistrez cette version antérieure, elle devient la dernière version. Pour utiliser la fonction Revenir à une version précédente, vous devez activer la fonction de sauvegarde de versions dans la boîte de dialogue Options globales, à l'onglet Enregistrement automatique et sauvegarde de versions.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Mode sans échec

---

L'ouverture d'un fichier en mode sans échec ouvre la boîte de dialogue Mode sans échec, qui vous demande, plug-in par plug-in, quel plug-in vous souhaitez ouvrir. Si vous pensez que l'un des plug-ins empêche l'ouverture du fichier, choisissez de ne pas charger ce plug-in. Vous pouvez également essayer de charger un seul plug-in, de fermer le fichier, puis de charger deux plug-ins lors de la prochaine ouverture du fichier, et ainsi de suite jusqu'à repérer le plug-in fautif.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Enregistrer sous

---

Cette boîte de dialogue s'ouvre avec la commande **Fichier - Enregistrer sous**

. Elle vous permet d'enregistrer un projet en choisissant son nom, le répertoire où il sera enregistré et le format dans lequel il sera enregistré. Elle peut également être utilisée pour enregistrer les clips groove en tant que fichiers Riff Wave dans la vue Construction des boucles. Utilisez les champs suivants pour contrôler les options :

## Enregistrer dans

Sélectionnez le répertoire dans lequel vous voulez stocker le fichier.

## Nom du fichier

Saisissez ou sélectionnez le nom du fichier que vous voulez ouvrir.

## Type

Sélectionnez le type de fichier correspondant au format dans lequel vous souhaitez enregistrer votre fichier. Si vous enregistrez un projet, les options suivantes se présentent à vous :

- Normal : l'enregistrement au format Normal enregistre vos données MIDI, tous les paramètres du projet et les références aux données audio avec l'extension .cwp. SONAR n'enregistre aucune donnée audio dans un fichier .cwp, uniquement les références à l'emplacement des données sur le disque dur. L'enregistrement de votre projet dans un fichier Bundle (voir plus bas) enregistre toutes les données de votre projet en un seul emplacement comprenant une nouvelle copie de vos données audio ; cette méthode prend beaucoup plus d'espace disque que l'enregistrement dans un fichier .cwp.
- Modèle : le fichier de modèle porte l'extension .cwt. Utilisez les fichiers de modèles pour enregistrer les paramètres de projets utilisés le plus souvent afin de configurer rapidement un nouveau projet.
- Bundle Cakewalk : fichier Bundle avec l'extension .cwb. Les fichiers Bundle contiennent tout ce que contient un fichier du type Normal plus toutes les données audio de votre projet. Les fichiers bundle sont particulièrement utiles pour faire des copies de sauvegarde de vos projets et pour déplacer les projets SONAR d'un ordinateur à un autre.
- Format MIDI 0 : l'enregistrement dans ce format crée un fichier MIDI standard qui comporte tous les canaux fusionnés en une seule piste.
- Format MIDI 1 : l'enregistrement dans ce format crée un fichier MIDI standard où chaque canal se trouve sur une piste séparée.
- Format Riff MIDI 0 : enregistrez dans ce format si vous voulez obtenir un fichier au format Riff MIDI 0.
- Format Riff MIDI 1 : enregistrez dans ce format si vous voulez obtenir un fichier au format Riff MIDI 1.

## Fichiers Riff wave

: si vous enregistrez à partir de la vue Construction des boucles, vous pouvez enregistrer le fichier wave en tant que fichier Clip groove/wave ou en tant que fichier wave ordinaire, selon que le bouclage est activé ou non pour le clip que vous enregistrez. Les fichiers Clip groove/wave sont compatibles avec le format ACID et ils peuvent être utilisés dans SONAR ou autre application qui prend en charge les fichiers « ACIDifiés ».

## Aller au dossier (enregistrement de projets uniquement)

La liste déroulante Aller au dossier vous permet d'atteindre rapidement l'emplacement d'enregistrement par défaut de différents types de projets.



## **Copier toutes les données audio avec le projet (enregistrement de projets uniquement)**

Lorsqu'elle est sélectionnée, cette option crée une copie de tous les fichiers de données audio référencés dans votre projet, quel que soit leur emplacement, et place ces copies dans un dossier intitulé Audio Data. Ce dossier est créé dans le dossier d'enregistrement de votre projet. Par exemple, si vous enregistrez votre projet dans le dossier suivant : C:\Mon projet

Les données audio de votre projet seront enregistrées dans le dossier suivant : C:\Mon projet\Audio Data

Si vous voulez attribuer un nom différent au dossier Audio Data, utilisez l'option Chemin des données audio. Voir plus bas.

## **Créer un fichier par clip (enregistrement de projets uniquement)**

Cette option n'est disponible que si la case Copier toutes les données audio avec le projet est cochée. Si l'option Créer un fichier par clip est sélectionnée, SONAR crée un nouveau fichier wave pour chaque clip. Pour économiser de l'espace disque, SONAR ne duplique pas les données audio référencées par plusieurs copies d'un clip, sauf si l'option Exporter en Broadcast wave par défaut est cochée dans l'onglet Données audio de la boîte de dialogue Options globales.

## **Chemin des données audio (enregistrement de projets uniquement)**

Si vous voulez personnaliser le nom du dossier dans lequel sont stockés vos fichiers de données audio, spécifiez-le dans ce champ. Le bouton Parcourir permet de spécifier l'emplacement du dossier.

Consultez également :

[Enregistrement de votre travail](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Gammes par défaut

---

La commande **Pistes - Contraindre à la gamme - Gestionnaire de gammes**

ouvre la boîte de dialogue Gestionnaire de gammes, dont le bouton Paramètres par défaut affiche à son tour la boîte de dialogue Gammes par défaut.

Cette boîte de dialogue contient les champs suivants :

- Restaurer la gamme courante (s'il s'agit d'une gamme installée avec le logiciel) : cette option rétablit le fichier à ses paramètres d'origine.
- Restaurer les gammes manquantes : utilisez cette option si vous avez supprimé une gamme standard installée avec le logiciel et que voulez retrouver la version d'origine.
- Restaurer toutes les gammes d'origine : si vous voulez retrouver toutes les gammes installées avec le logiciel, choisissez cette option.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Gestionnaire de gammes

---

La commande **Pistes - Contraindre à la gamme - Gestionnaire de gammes**

ouvre la boîte de dialogue Gestionnaire de gammes dans laquelle vous pouvez créer et éditer les gammes à utiliser avec la fonction Contraindre à la gamme.

Cette boîte de dialogue contient les commandes et les champs suivants :

- Famille de gammes : ce champ est une liste de toutes les familles qui vous permettent de regrouper vos gammes.
- Gamme : ce champ liste toutes les gammes de la famille sélectionnée.
- Clavier virtuel : le clavier virtuel permet d'identifier les notes appartenant à la gamme sélectionnée. Un point bleu identifie les notes de la gamme sur le clavier. Pour inclure ou exclure une note, il suffit de cliquer sur la touche correspondante du clavier virtuel.
- Degrés de la gamme : ce champ liste les différents degrés de la gamme sélectionnée.
- Boutons Degrés de la gamme : ces boutons situés dans la fenêtre Degrés de la gamme représentent les degrés de la gamme sélectionnée. Chaque bouton enfoncé indique que le nom de ce bouton apparaît dans le champ sélectionné.
- Paramètres par défaut : ce bouton ouvre la boîte de dialogue qui permet de rétablir les gammes par défaut installées avec le logiciel.
- Bouton Nouveau : cliquez sur ce bouton pour créer une nouvelle gamme. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, le gestionnaire de gammes propose un nom par défaut (Nouvelle gamme « n ») et sélectionne automatiquement C (do) comme tonique.

**Remarque :** Toutes les gammes standard du gestionnaire de gammes utilisent le C (do) comme tonique.

- Bouton Supprimer : cliquez sur ce bouton pour supprimer la ou les gammes sélectionnées dans le champ Gamme.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Moduler la vitesse

---

Cette boîte de dialogue s'ouvre par la commande **Traitements - Moduler la vitesse**

. Elle permet de modifier les clips MIDI afin de créer des crescendos et des decrescendos sur les instruments qui répondent à la vitesse MIDI. La plupart des instruments MIDI assimilent les changements de vitesse à des changements de volume. De nombreux patches de synthétiseur altèrent aussi le timbre du son, des vitesses plus élevées produisant des sons plus brillants et plus forts. Cette commande vous permet de définir une vitesse de départ et une vitesse d'arrivée pour effectuer la transition progressivement sur toute la durée de la sélection. SONAR module la vitesse de chaque événement de façon à créer une variation progressive et linéaire. Vous pouvez, si vous le souhaitez, entrer un pourcentage de départ et d'arrivée ; SONAR modifie alors les valeurs de vitesse existantes par le pourcentage indiqué.

La vitesse des notes peut également être modifiée dans le panneau Notes de la vue Piano Roll, qui vous permet de dessiner des courbes et pas simplement des lignes. Pour plus d'informations, consultez [Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

La boîte de dialogue Moduler la vitesse comprend les champs suivants :

## Début

Saisissez une valeur de vitesse comprise entre 0 et 127 pour le premier événement de la sélection, sauf si vous préférez utiliser des pourcentages. Si vous utilisez des pourcentages, saisissez un nombre compris entre 0 et le pourcentage approximatif qui créerait une vitesse de 127 s'il était multiplié par la vitesse existante du premier événement. SONAR arrondit les valeurs supérieures à 127 à 127.

## Fin

Saisissez une valeur de vitesse comprise entre 0 et 127 pour le dernier événement de la sélection, sauf si vous préférez utiliser des pourcentages. Si vous utilisez des pourcentages, saisissez un nombre compris entre 0 et le pourcentage approximatif qui créerait une vitesse de 127 s'il était multiplié par la vitesse existante du dernier événement. SONAR arrondit les valeurs supérieures à 127 à 127.

## Pourcentages

Cochez cette case si vous voulez modifier les vitesses existantes en fonction d'un pourcentage.

Consultez également :

[Moduler la vitesse](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Rechercher les fichiers audio manquants

---

Cette boîte de dialogue s'ouvre lorsque vous cliquez sur le bouton Rechercher de la boîte de dialogue Rechercher les fichiers audio manquants.

Cette manipulation permet de rechercher sur votre ordinateur un fichier portant le même nom que celui qui manque à votre projet. Si le fichier est trouvé, sélectionnez-le et cliquez sur OK. Si plusieurs fichiers portant le même nom sont trouvés, vous ne pourrez en sélectionner qu'un seul. Si aucun fichier n'est trouvé, recherchez manuellement dans votre corbeille. Si vous trouvez le fichier manquant dans la corbeille, cliquez avec le bouton droit sur ce fichier et choisissez **Restaurer** pour renvoyer le fichier dans le répertoire des données audio de votre projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Sélection temporelle

---

Cette boîte de dialogue s'ouvre avec la commande **Edition - Sélectionner - Sélection temporelle**

Choisissez les positions de début et de fin de la sélection temporelle que vous voulez effectuer, en saisissant des valeurs dans les champs suivants :

- **De** : saisissez le numéro de la mesure, du temps et du tic de la position marquant le début de la sélection souhaitée.

**Remarque** : Vous pouvez entrer un nombre entier sans ponctuation si la limite de votre sélection correspond au début d'une mesure. Les numéros de mesure, temps et tic peuvent être séparés par des espaces, des virgules ou deux points.

- **À** : saisissez le numéro de la mesure, du temps et du tic de la position marquant la fin de la sélection souhaitée.

Les positions **De** et **À** que vous avez choisies s'affichent dans les champs correspondants de la barre d'outils Sélection. Si vous sélectionnez une mesure entière, la position **À** correspond au début de la mesure suivante.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Sélectionner des portions de clips par plages temporelles et par pistes](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Sélectionner la piste du manche de guitare

---

Cette boîte de dialogue s'ouvre lorsque vous faites un clic droit dans le panneau Manche de guitare et que vous choisissez **Sélectionner la piste du manche de guitare** dans le menu contextuel.

Dans la boîte de dialogue Sélectionner la piste du manche de guitare, sélectionnez la piste que vous voulez afficher dans le panneau du manche de guitare lorsque plusieurs pistes figurent dans le panneau Partition.

Pour sélectionner une piste, cliquez sur celle-ci dans la boîte de dialogue Sélectionner la piste du manche de guitare et cliquez sur OK.

Consultez également :

[Le manche de guitare](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Caler le timecode sur la position de lecture

---

La commande **Transport - Caler le timecode sur la position de lecture**

ouvre la boîte de dialogue Caler le timecode sur la position de lecture, dans laquelle vous pouvez caler la position SMPTE 00:00:00:00 sur la position de lecture. Si vous spécifiez une valeur SMPTE dans la boîte de dialogue, celle-ci est calée sur la position de lecture.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Déplacer

---

Cette boîte de dialogue s'ouvre avec la commande **Traitements - Déplacer**

. Elle vous permet de faire avancer ou reculer des données sur la piste.

La boîte de dialogue Déplacer comprend les champs suivants :

## Déplacer

Sélectionnez les types de données de piste que vous voulez déplacer :

- Événements de pistes : les événements comprennent les notes et les données de contrôleurs mais pas les marqueurs.
- Marqueurs : si vous sélectionnez des marqueurs verrouillés, SONAR vous demande si vous voulez aussi les déplacer.

## De

Dans ce champ, saisissez le nombre d'unités (voir plus bas) de déplacement de vos données. Les nombres négatifs déplacent les données à une position antérieure sur la piste, mais les données ne peuvent pas être placées avant le temps 1 de la première mesure. Choisissez parmi les unités suivantes

- Mesures : si vous sélectionnez Mesures, les données sélectionnées seront déplacées d'un certain nombre de mesures entières.
- Tics : si vous sélectionnez Tics, les données sélectionnées seront déplacées d'un certain nombre de tics (sous-division du temps).
- Secondes : si vous sélectionnez Secondes, les données sélectionnées seront déplacées d'un certain nombre de secondes entières.
- Images : si vous choisissez Images, les données sélectionnées seront décalées d'un certain nombre d'images. L'image représente la plus petite unité de durée SMPTE.

Consultez également :

[Décalage d'événements dans le temps](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Règles d'harmonisation

---

## La commande Pistes - Contraindre à la gamme - Règles d'harmonisation

ouvre la boîte de dialogue Règles d'harmonisation. Cette boîte de dialogue sert à définir les règles que SONAR doit suivre en ce qui concerne les notes hors gamme de la vue Piano Roll, lorsque la fonction Contraindre à la gamme est activée.

La boîte de dialogue comporte les champs suivants :

- Ajuster au degré supérieur : quand vous choisissez cette option et déplacez des notes hors gamme, SONAR hausse ces notes d'un degré supérieur dans la gamme sélectionnée.
- Ajuster au degré inférieur : quand vous choisissez cette option et déplacez des notes hors gamme, SONAR abaisse ces notes d'un degré inférieur dans la gamme sélectionnée.
- Ajuster au degré le plus proche : quand vous choisissez cette option et déplacez des notes hors gamme, SONAR aligne ces notes sur les notes dont la hauteur est la plus proche dans la gamme sélectionnée.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Magnétisme

---

Pour ouvrir cette boîte de dialogue, cliquez sur la flèche de déroulement située juste à droite du bouton Magnétisme.

Cette boîte de dialogue permet de spécifier la ou les résolutions de la grille magnétique et la manière dont vous voulez que les données soient alignées sur la grille.

La résolution détermine la précision des sélections, des mouvements et des changements de la position de lecture. Par exemple, si la résolution de magnétisme est réglée sur Temps musical, avec une durée définie sur Ronde, un clic de la souris sur la règle temporelle aligne automatiquement la position de lecture à la limite de mesure la plus proche.

Les paramètres définis dans la boîte de dialogue Magnétisme agissent sur les actions suivantes :

- Sélection de la position de lecture
- Sélection d'un point de la règle temporelle
- Déplacement d'un clip par glisser-déplacer
- Sélections partielles de clips
- Edition élastique

Le magnétisme est indépendant dans chaque vue. Par exemple, vous pouvez choisir de l'activer dans la vue Pistes, mais pas dans les vues Piano Roll ou Partition. Vous pouvez aussi activer le magnétisme dans plusieurs vues, mais avec des intervalles de grille différents. Dans la vue Pistes, la boîte de dialogue Magnétisme comprend des onglets distincts pour le panneau Clips et pour la vue Piano Roll Piste.

Vous pouvez sélectionner **plusieurs unités de résolution**

. Il est ainsi possible de cocher la case Temps musical et de choisir une unité de temps musical tout en cochant la case Temps absolu et en choisissant une unité de temps absolu. Lorsque plusieurs cases sont cochées, les événements se calent sur la première unité de résolution trouvée.

Dans la vue Pistes, cette boîte de dialogue est **non modale**

, ce qui signifie que vous pouvez la laisser ouverte au cours de l'édition.

## Onglet Clips ou Mode Vue Piano Roll

Ces deux onglets n'apparaissent que si vous avez ouvert la boîte de dialogue Magnétisme dans la vue Pistes. Choisissez l'onglet approprié pour définir les options de magnétisme pour le panneau Clips ou pour la vue Piano Roll Piste. Ces deux onglets sont indépendants l'un de l'autre.

## Temps musical

Cette option permet de définir une durée de note dans la boîte de dialogue Magnétisme. Si le mode est réglé sur Caler sur, toutes les commandes qui utilisent la résolution de magnétisme s'aligneront sur la durée sélectionnée la plus proche.

Non seulement vous pouvez sélectionner une durée de note standard pour l'intervalle de magnétisme, mais vous pouvez également spécifier un nombre de tics d'horloge. Par exemple, avec la base par défaut de 960 tics par note, un intervalle de magnétisme d'une double croche représente 240 tics. Si vous changez la base, le pas de la grille est automatiquement modifié. Dans l'exemple précédent, si vous définissez la base sur 480 tics, l'intervalle de magnétisme devient 120.

Si le mode est défini sur Déplacer de, tous les événements sont déplacés selon la durée sélectionnée.

Cette option s'applique également à la position de lecture et aux sélections de positions sur la règle temporelle.

## Temps absolu

Cette option définit le magnétisme sur un nombre exact d'images, de secondes ou d'échantillons. Utilisez le second champ pour choisir les unités et le premier pour choisir le nombre d'unités.

## Points de repère

Dans cette section, vous pouvez choisir les types de données concernés par le magnétisme :

- Événements : un événement correspond à des données MIDI ou audio.
- Clips : cette option définit les limites de clip dans le cadre du magnétisme.
- Marqueurs
- Transitoires audio

Cette option s'applique également à la position de lecture et aux sélections de positions sur la règle temporelle.

## Caler sur les points zéro de l'onde audio

Cette option cale automatiquement les clips audio modifiés sur l'intersection la plus proche de l'onde avec zéro. Il s'agit du point le plus proche où le volume est nul : cela permet de limiter les problèmes de craquement susceptibles de se produire lorsque des ondes sont collées.

## Mode :

Les deux modes suivent les options de temps musical et de temps absolu.

Voici une description des deux modes de magnétisme disponibles :

- Caler sur : cale les données **sur** l'unité de résolution la plus proche.
- Déplacer de : déplace les données **sur une durée égale** à une unité de résolution.

## Force du magnétisme

Utilisez ces boutons pour choisir la force du calage magnétique. Le calage magnétique signifie que lorsque vous faites glisser la limite d'un objet, vous pouvez déplacer librement la limite jusqu'à ce qu'elle se rapproche de la cible de calage d'un certain nombre de tics. Plus l'objet s'approche de la cible de calage, plus l'objet est attiré vers la cible. Sachez que si vous dézoomez un peu trop, la limite temporelle autour de la cible de calage apparaîtra relativement petite et pourra vous donner l'impression que le magnétisme ne fonctionne pas. Si c'est le cas, zoomez vers l'avant pour rendre l'édition plus confortable. SI vous faites glisser un clip entier, le calage magnétique ne fonctionne pas.

[Définition et utilisation de la grille magnétique](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Démarrage rapide de SONAR.

---

La boîte de dialogue Démarrage rapide de SONAR s'affiche lorsque vous lancez SONAR (sauf si vous désactivez cette option, comme indiqué ci-après). Elle vous permet d'ouvrir un modèle parmi la longue liste de modèles, ou d'ouvrir des projets récents et des rubriques d'aide élémentaire. Elle peut s'ouvrir à tout moment à l'aide de la commande **Aide - Démarrage rapide**

La boîte de dialogue Démarrage rapide de SONAR comprend les champs suivants :

## Bouton Ouvrir un projet

Cliquer sur ce bouton revient à utiliser la commande **Fichier - Ouvrir**

. La boîte de dialogue Ouvrir s'ouvre et affiche le contenu de votre dossier de projets SONAR. Sélectionnez le projet que vous voulez ouvrir et cliquez sur OK.

## Bouton Ouvrir un projet récent et menu déroulant

Cliquez sur la flèche se trouvant à la fin du menu déroulant pour afficher une liste des projets que vous avez récemment ouverts. Sélectionnez celui que vous voulez ouvrir et cliquez sur le bouton (comportant l'icône de dossier) pour l'ouvrir.

## Bouton Créer un projet

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue Nouveau fichier de projet, qui affiche une liste de modèles pour nouveaux projets. Sélectionnez celui-ci que vous voulez ouvrir et cliquez sur OK.

## Bouton Prise en main

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la rubrique d'aide Prise en main, qui contient des liens vers des didacticiels et des rubriques d'aide.

## Case Afficher au démarrage

Si vous désélectionnez cette option, la boîte de dialogue Démarrage rapide de SONAR ne s'affiche que si vous utilisez la commande **Aide - Démarrage rapide**

Pour de plus amples informations, consultez :

[Création d'un nouveau fichier de projet](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Trier les pistes

---

Ouvrez la boîte de dialogue Trier les pistes au moyen de la commande **Pistes - Trier**

. Cette commande vous permet de trier les pistes selon plusieurs critères. Vous pouvez trier en ordre croissant ou décroissant.

Il existe plusieurs méthodes pour modifier l'ordre des pistes dans la vue Pistes :

- Faites glisser une piste vers une nouvelle position dans la vue Pistes (voir plus bas).
- Insérez de nouvelles pistes vierges entre les pistes existantes (voir plus bas).
- Utilisez la commande **Pistes - Trier** pour trier les pistes en fonction de leur nom, de leur statut ou d'une autre caractéristique.

Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

## Trier par

Ce champ vous permet de sélectionner les caractéristiques de pistes à utiliser pour le tri. Choisissez l'une des options suivantes :

- Nom : si cette option est sélectionnée, SONAR trie les pistes dans l'ordre alphabétique, soit de A à Z, soit de Z à A, en fonction du choix effectué dans le champ Ordre (sens croissant ou décroissant).
- Mutées : si cette option est sélectionnée, SONAR place les pistes coupées soit au début, soit à la fin, en fonction du choix effectué dans le champ Ordre (sens croissant ou décroissant).
- Archivées : si cette option est sélectionnée, SONAR place les pistes archivées soit au début, soit à la fin, en fonction du choix effectué dans le champ Ordre (sens croissant ou décroissant).
- Sélectionnées : si cette option est sélectionnée, SONAR place les pistes sélectionnées soit au début, soit à la fin, en fonction du choix effectué dans le champ Ordre (sens croissant ou décroissant).
- Taille : si cette option est sélectionnée, SONAR place les pistes les plus longues (celles qui contiennent le plus d'événements) soit au début, soit à la fin, en fonction du choix effectué dans le champ Ordre (sens croissant ou décroissant).
- Sortie : si cette option est sélectionnée, SONAR trie les pistes selon la sortie.
- Canal : si cette option est sélectionnée, SONAR trie les pistes selon leurs canaux MIDI, soit dans l'ordre croissant, soit dans l'ordre décroissant.

## Ordre

Ce champ détermine le sens dans lequel SONAR doit trier les pistes dans la vue Pistes.

Consultez :

[Trier les pistes](#)

Consultez également :

[Déplacer une piste](#)

[Insérer une piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Banques SoundFont

---

Cette boîte de dialogue s'ouvre avec la commande **Options - SoundFonts**

. Elle permet de charger des banques de patches SoundFont dans un projet SONAR. Les SoundFonts sont des banques de sons produits par Creative Labs que vous pouvez charger dans SONAR ou un autre séquenceur compatible SoundFont. Elles peuvent être contrôlées par des commandes MIDI de changement de programme. Pour utiliser les SoundFonts dans SONAR, vous devez :

1. Posséder une carte son Creative Labs compatible SoundFont installée, comme l'AWE 32 ou 64, ou la SB Live
2. Disposer du programme SoundFont Manager et de sons
3. Définir votre carte son compatible SoundFont comme Sortie dans la boîte de dialogue Périphériques MIDI de SONAR (**Options - Périphériques MIDI**)

OU

- Vous pouvez également utiliser les SoundFonts sans carte son compatible SoundFont si vous installez le synthétiseur logiciel LiveSynth Pro qui est fourni avec SONAR.

Lorsque SONAR ouvre un fichier .cwp ou .MID, il recherche un fichier .SF2 portant le même nom de base, dans le même répertoire (le nom de base correspond au nom du projet, sans extension à la fin). S'il en trouve un, SONAR charge ce fichier .SF2 dans le projet et les sons de ce fichier .SF2 sont rendus disponibles dans le projet sous forme de patch MIDI. L'enregistrement du projet dans un fichier .cwp (mais pas dans un fichier .MID) conserve également les rattachements que vous avez définis entre le projet et les fichiers .

SF2 .

Vous pouvez aussi rattacher manuellement un fichier .SF2 à un projet en cliquant sur le bouton Joindre dans la boîte de dialogue Banques SoundFont et en naviguant jusqu'au fichier .

SF2 que vous voulez rattacher au projet. Le rattachement manuel annule le rattachement au nom de base.

Sachez que la banque 0 est réservée à la banque GM standard et qu'elle ne peut pas être rattachée.

La boîte de dialogue Banques SoundFont regroupe les champs suivants :

## Fenêtre Banques

Cette fenêtre répertorie toutes les banques SoundFont qui sont actuellement chargées dans le projet.

## Bouton Joindre

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue Fichier Soundfont. Celle-ci permet de naviguer jusqu'au fichier .

SF2 que vous voulez joindre au projet.

Attention : Quand vous avez rattaché un fichier .

SF2 à un projet, ne déplacez pas ce fichier sans commencer par annuler ce rattachement au projet.

## Bouton Disjoindre

Ce bouton permet d'annuler le rattachement entre le fichier .

SF2 sélectionné et le projet.

## Bouton Emplacements

Ce bouton indique à SONAR où chercher le fichier

.sf2 portant le nom de base si celui-ci n'est pas dans le dossier du projet. Cette boîte de dialogue vous permet de spécifier un ou plusieurs répertoires (séparés par des points-virgules).

<http://www.cakewalk.com>  
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)  
<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Emplacements SoundFont

---

Entrez un ou plusieurs noms de chemins d'accès (séparés par des points virgules) dans la boîte de dialogue Emplacements SoundFont.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Diviser les clips

---

Lorsque vous faites un clic droit sur un ou plusieurs clips sélectionnés et que vous choisissez **Diviser** dans le menu contextuel, la boîte de dialogue Diviser les clips s'ouvre. Cette commande permet de diviser un ou plusieurs clips en clips plus petits.

Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

## Diviser à la position

La sélection de cette option divise le ou les clips à l'emplacement que vous indiquez. Par défaut, c'est la position de lecture qui figure dans ce champ, mais vous pouvez choisir la position que vous voulez.

**Format temporel** : si vous sélectionnez Diviser à la position, vous pouvez aussi choisir le format temporel que vous souhaitez.

## Diviser à la sélection

En choisissant cette option, le ou les clips sont divisés aux limites de la zone sélectionnée. Si vous divisez un clip MIDI, aucune note ne sera coupée ; par conséquent, la division peut ne pas tomber exactement sur les limites de votre sélection.

## Diviser successivement/À partir de la mesure/et ensuite toutes les N mesures

La sélection de cette option crée des limites de division dans le ou les clips sélectionnés en commençant à la position indiquée dans le champ À partir de la mesure, puis à intervalle régulier à chaque multiple de mesures spécifié dans le champ Et ensuite toutes les N mesures.

## Diviser au niveau des marqueurs

La sélection de cette option crée des limites de divisions à chaque position de marqueur dans le ou les clips sélectionnés.

## Diviser sur silence d'au moins N mesures

La sélection de cette option sépare le ou les clips sélectionnés et élimine les blancs dont la durée est supérieure au nombre de mesures spécifié dans le champ N.

## Division des clips MIDI en mode non-destructif (réversible)

Si vous cochez cette option, SONAR masque, sans les supprimer, toutes les données MIDI (telles que les durées de notes) qui sortent des limites du clip. Si vous effectuez une édition élastique du nouveau clip pour le développer au-delà de sa limite d'origine, SONAR découvre les données d'origine. Si cette option n'est pas sélectionnée, SONAR supprime les données qui se chevauchent quand les clips sont divisés.

Sachez que les commandes Annuler et Rétablir fonctionnent avec toutes les commandes d'édition.

Consultez également :

[Division et combinaison de clips](#)

Pour des instructions étape par étape, consultez :

[Diviser les clips en clips plus petits](#)

[Combiner des clips](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Configuration de la vue Partition

---

Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton Configuration de la vue Partition dans la barre d'outils de la vue Partition ou que vous sélectionnez Disposition d'écran dans les menus contextuels du panneau Partition ou du manche de guitare.

Les champs de la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition permettent de contrôler les options d'affichage des portées :

## Piste

Ce champ répertorie les pistes affichées dans la vue Partition. Sélectionnez le nom de la piste dont vous voulez régler les paramètres.

## Afficher

Les champs Afficher de la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition vous permettent de sélectionner différentes options d'affichage dans la vue Partition :

- Vous pouvez regrouper les silences avec les notes du même temps (option Relier les silences par une barre de valeur)
- Vous pouvez indiquer si la vue Partition doit afficher les événements de pédale de sustain (option Afficher les événements de pédale)
- Vous pouvez faire en sorte que les diagrammes des accords soit affichés au-dessus des symboles des accords (option Afficher les diagrammes d'accord)
- Vous pouvez choisir les polices de caractères à utiliser pour le texte, les noms des pistes ou les nombres de la vue Partition (menu contextuel Définir la police)

## Propriétés des portées (clef, séparation)

Dans la section Propriétés des portées de la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition, vous pouvez sélectionner le type de clef que vous voulez afficher dans la vue Partition. Si vous sélectionnez Sol/Fa, l'option de séparation devient active : elle vous permet de définir la note limite entre les clefs de sol et de fa.

## Réglages de tablature

La boîte de dialogue Configuration de la vue Partition crée des paramètres de tablature qui s'appliquent piste par piste. Pour modifier la tablature pour les parties sélectionnées d'une piste, sélectionnez une partie d'une piste et utilisez la commande Régénérer la tablature.

Dans la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition, vous pouvez choisir un style préprogrammé de tablature dans le menu contextuel Preset, ou définir votre propre style en cliquant sur le bouton Définir pour ouvrir la boîte de dialogue Réglages de tablature.

Consultez également :

[Boîte de dialogue Configuration de la vue Partition](#)

[La vue Partition](#)

[Principes de base de l'édition musicale](#)

[Accords et marques](#)

[Réglages de tablature](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Configuration d'impression pour la vue Partition

---

La fenêtre Aperçu avant impression s'affiche lorsque vous utilisez la commande **Fichier - Aperçu avant impression**

. Cette fenêtre contient le bouton Configurer. Cliquez sur le bouton Configurer pour ouvrir la boîte de dialogue Configuration d'impression pour la vue Partition, qui comporte le champ Taille rastrale. Il vous permet de définir la taille rastrale des portées en vue de l'impression.

La taille rastrale correspond à la distance entre les lignes des portées. Les différentes tailles rastrales portent un numéro qui leur est propre et qui est utilisé par les éditeurs pour un genre musical spécifique. Pour modifier la taille rastrale, sélectionnez-en une dans la liste déroulante et cliquez sur OK.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Impression](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Enregistrement pas à pas

---

La commande **Transport - Enregistrement pas à pas** ouvre la boîte de dialogue Enregistrement pas à pas. L'enregistrement pas à pas permet de spécifier la taille et la durée des notes afin d'enregistrer les passages difficiles note après note. **L'enregistrement pas à pas utilise toujours le mode Son sur son (mixage)**

, quel que soit le mode d'enregistrement défini.

La boîte de dialogue Enregistrement pas à pas dispose d'une série de commandes supplémentaires appelées Mode avancé. Ces commandes apparaissent uniquement lorsque vous cliquez sur le bouton Avancé. La boîte de dialogue Enregistrement pas à pas regroupe les champs suivants :

## Taille de pas

- Cliquez sur une note pour sélectionner une taille de pas pour la prochaine note ou le prochain silence que vous voulez entrer.
- Cliquez sur les boutons représentant un point ou un double point pour ajouter un point ou un double point à une taille de pas.
- Cliquez sur N pour créer une taille de pas personnalisée.
- Cochez la case Division complexe et saisissez des valeurs dans les deux champs numériques adjacents pour créer une taille de pas complexe.

## Durée

La valeur de durée contrôle la durée de chaque note ou silence par rapport à la taille de pas.

- Cliquez sur Suivre la taille du pas pour conserver des valeurs de durée identiques à la taille des pas.
- Si vous ne cochez pas l'option Suivre la taille du pas, indiquez une valeur dans le champ Fraction de note afin de définir la durée.
- Si vous ne cochez pas l'option Suivre la taille du pas, vous pouvez randomiser en fonction de la valeur saisie dans le champ Randomiser de (mode Avancé uniquement).

## Piste de destination

Choisissez la piste sur laquelle vous souhaitez ajouter les données de notes.

## Propriétés de la note (mode Avancé uniquement)

Si vous ne cochez pas la case Utiliser l'entrée pour une propriété de note spécifique, vous pouvez définir les caractéristiques de **hauteur**, de **vélocité** et de **canal** d'une note.

## Navigation

- Avancer automatiquement : si cette option est cochée, le point d'insertion est avancé automatiquement lorsque vous relâchez une note.
- Lier à la position de lecture (mode Avancé uniquement) : si cette option est cochée, le point d'insertion duplique la position de lecture.
- Supprimer en reculant : si cette option est activée, une ou plusieurs notes sont supprimées lorsque vous cliquez sur le bouton Reculer d'un pas.
- Décalage (mode Avancé uniquement) : vous pouvez entrer une valeur dans ce champ pour entrer des notes à une certaine distance du point d'insertion. Vous pouvez entrer une valeur positive (après le point d'insertion) ou négative (avant le point d'insertion).

## Champ Point d'insertion

Ce champ indique le point d'insertion courant au format MBT.

## Barre de défilement

La barre de défilement offre une représentation visuelle de la position du point d'insertion. Faites glisser la barre de défilement pour déplacer le point d'insertion vers l'avant ou vers l'arrière.

## Boutons Avancer/Reculer d'un pas/d'un temps/d'une mesure

Cliquez sur ces boutons pour avancer ou reculer le point d'insertion d'un pas, d'un temps ou d'une mesure. Les boutons Temps et Mesure n'apparaissent qu'en mode Avancé.

## Bouton Avancé/Simple

Cliquez sur le bouton Avancé pour afficher les options avancées. Cliquez sur le bouton Simple pour afficher uniquement les options élémentaires.

## Activer l'enregistrement pas à pas

Cliquez sur ce bouton pour activer/désactiver l'enregistrement pas à pas.

## Pattern

Consultez [Enregistrement pas à pas de patterns](#)

Consultez également :

[Utiliser l'enregistrement pas à pas en mode Élémentaire](#)

[Enregistrement pas à pas](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Taille de pas

---

La boîte de dialogue Enregistrement pas à pas, qui s'ouvre à l'aide de la commande **Transport - Enregistrement pas à pas**, contient deux autres boutons. Cliquez sur le bouton situé dans la partie Taille de pas de la boîte de dialogue pour accéder à la boîte de dialogue Taille de pas. Dans le champ Taille de pas, entrez la valeur de pas souhaitée, en [tics](#)

Consultez également :

[Enregistrement pas à pas](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Coupleur de plug-in SurroundBridge

---

Le coupleur de plug-in SoundBridge vous permet d'utiliser des plug-ins stéréo dans un bus surround comportant plus de deux canaux. Le coupleur de plug-in crée plusieurs occurrences d'un même plug-in.

## Dissocier les commandes

Vous pouvez dissocier un des paramètres d'une occurrence d'un plug-in en cliquant sur le bouton Dissocier les commandes. Celui-ci devient alors rouge et vous pouvez effectuer les réglages souhaités. Cliquez à nouveau sur le bouton Dissocier les commandes pour qu'il reprenne son aspect normal.

## Presets

Les presets de plug-in existants sont disponibles dans le coupleur de plug-in SoundBridge. Lorsque vous sélectionnez un preset stéréo, les paramètres s'appliquent à toutes les occurrences du plug-in. Si vous enregistrez un preset surround, les paramètres sont enregistrés avec chaque occurrence, tout comme la configuration des canaux. Les presets surround ne sont compatibles qu'avec la configuration actuellement définie.

## Configuration de l'occurrence de plug-in

La boîte de dialogue Configuration de l'occurrence de plug-in contient les éléments suivants :

N° plug-in : numéro du plug-in (onglets numérotés de gauche à droite).

Sortie gauche : sortie surround du canal gauche de l'occurrence de plug-in. S'il n'existe qu'une sortie pour une occurrence (canal central, par exemple), elle s'affiche dans la colonne Sortie gauche.

Sortie droite : sortie surround du canal droit de l'occurrence de plug-in.

Commandes associées au groupe : utiliser cette fonction pour dissocier une occurrence complète en décochant cette option pour l'occurrence en question.

Activer : permet de bypasser l'occurrence en question.

## Paramètres dissociés

Ce champ indique tous les paramètres dissociés.

Pour plus de détails sur le coupleur de plug-in SoundBridge, consultez [SurroundBridge](#).

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Nom de la banque SysEx

---

Cette boîte de dialogue vous permet de définir le nom de la banque que vous voulez utiliser.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Réglages de tablature

Dans la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition, vous pouvez choisir un style préprogrammé de tablature dans le menu contextuel Preset, ou définir votre propre style en cliquant sur le bouton Définir pour ouvrir la boîte de dialogue Réglages de tablature.

Configurez la tablature de la piste sélectionnée à l'aide des champs de la boîte de dialogue Réglages de tablature :

## Preset

Enregistrez vos réglages en saisissant un nom dans le champ Preset situé en haut de la boîte de dialogue et en cliquant à droite sur l'icône représentant une disquette. Vous pouvez supprimer des presets de la liste en cliquant sur le bouton X situé à côté du bouton d'enregistrement.

Lorsque vous souhaitez réutiliser ces réglages pour une piste, il vous suffira de sélectionner ce preset dans la liste déroulante Presets de la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition.

## Tablature

L'onglet Tablature regroupe les champs suivants :

- Mode : sélectionnez un mode de tablature dans la liste déroulante Mode. Il existe trois modes d'affichage des tablatures :
  - Flottant : ce mode analyse tous les événements d'une piste et tente d'optimiser la tablature par rapport à la position où les cordes sont jouées à vide
  - Fixe : ce mode spécifie la partie du manche sur laquelle les notes doivent être jouées. Dans ce mode, les paramètres de **Couverture des doigts** et de **Frette inférieure** sont utilisés ensemble pour définir la zone d'affichage des notes. Le paramètre Couverture des doigts détermine le nombre de frettes consécutives utilisées pour afficher les notes. Par exemple, si ce paramètre est réglé sur 4, SONAR essaie de placer toutes les notes dans ces 4 frettes. Le paramètre Frette inférieure détermine où les notes seront affichées sur le manche, à l'intérieur de la zone définie par le paramètre Couverture des doigts. Le cadre rouge sur le manche de guitare, au-dessus des paramètres, est modifié pour refléter les réglages de ces deux paramètres.
  - Canal MIDI : ce mode utilise le canal MIDI des événements pour déterminer la corde sur laquelle la note doit être affichée. Cela s'avère pratique pour les guitaristes MIDI qui enregistrent des parties en MONO (chaque corde est transmise sur un canal MIDI différent). Lorsque Canal MIDI est sélectionné, l'utilisateur doit choisir la série de canaux MIDI sur lesquels SONAR reçoit les informations, en entrant un numéro dans le champ **1er Canal** (valeur comprise entre 1 et 11). Si vous entrez 1, les canaux MIDI 1 à 6 seront utilisés, si vous sélectionnez 2, ce seront les canaux 2 à 7, et ainsi de suite. Cochez la case **Ignorer le canal 10 (G50)** pour indiquer à SONAR que votre guitare ne transmet rien sur le canal 10 et que ce canal ne doit pas être utilisé pour l'affichage des données.
  - Nombre de frettes : la valeur de ce champ détermine le nombre de frettes de l'instrument pour lequel vous voulez générer une tablature.
- Accordage des cordes : sélectionnez un instrument dans la liste déroulante et indiquez le nombre de cordes dans le champ Nombre de cordes.

La hauteur des cordes à vide de l'instrument choisi s'affiche automatiquement dans les champs des numéros de cordes dans la partie inférieure de la boîte de dialogue. Il est possible de personnaliser les hauteurs des cordes ouvertes à l'aide des boutons + et - des champs des numéros de cordes.

## Manche de guitare

L'onglet Manche de guitare regroupe les champs suivants :

- Texture : choisissez une texture dans la liste.
- Orientation : pour inverser l'ordre normal des cordes, cliquez sur Corde grave en haut (miroir).

Les boîtes de dialogue Configuration de la vue Partition et Réglages de tablature créent des réglages de tablature pour l'ensemble d'une piste. Pour modifier la tablature des parties sélectionnées d'une piste, sélectionnez une partie de piste et utilisez la commande [Regénérer la tablature](#)

Consultez également :

[Le manche de guitare](#)

[Quick TAB](#)

[Configuration du panneau Partition](#)

[La vue Partition](#)

[Principes de base de l'édition musicale](#)

[Accords et marques](#)

[Tablature](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Tempo

---

Sélectionnez la commande **Insérer - Changement de tempo** pour afficher la boîte de dialogue Tempo. Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez définir un nouveau [tempo](#) à un point donné.

Insérez un changement de tempo à l'aide des champs suivants :

**Tempo** : saisissez un nouveau tempo ou utilisez le **bouton Cliquer ici pour marquer le tempo** pour saisir le tempo en le marquant à l'aide de clics de souris. Le champ Tempo évolue en fonction des variations du tempo détecté par les clics de souris.

**Modifier le tempo le plus récent**

: applique les changements de tempo du champ Tempo au tempo le plus récent.

**Insérer un nouveau tempo à partir de la position**

: cette option applique le tempo du champ Tempo à partir d'un point spécifique.

Consultez également :

[Utilisation des commandes de tempo](#)

[Changement de tempo](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Conseil du jour

---

La boîte de dialogue Conseil du jour s'affiche au lancement de SONAR (sauf si vous la désactivez, comme décrit ci-après). À chaque lancement de l'application SONAR, un conseil d'utilisation s'affiche afin que vous puissiez exploiter au mieux votre logiciel SONAR.

Cette boîte de dialogue comporte les champs suivants :

## Fenêtre Conseil

Cette fenêtre affiche le conseil du jour : chaque fois que vous ouvrez SONAR, un conseil différent vous est proposé.

## Bouton Conseil suivant

Cliquez sur ce bouton (ou sur Entrée s'il est sélectionné) autant de fois que vous le souhaitez pour afficher les conseils suivants.

## Afficher les conseils au démarrage

Si cette case n'est pas cochée, la boîte de dialogue Conseil du jour ne s'affiche que lorsque vous utilisez la commande **Aide - Conseil du jour**

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Barres d'outils


---

## La commande **Vues - Barres d'outils**

vous permet de sélectionner les barres d'outils qui seront affichées et leur type d'affichage.

Pour afficher une barre d'outils, cochez la case à côté de son nom.

Si une barre d'outils sort complètement de l'écran, vous pouvez la réafficher en cochant la case Autoriser

le renvoi à la ligne, puis en cliquant sur le bouton Restaurer  qui se trouve dans le coin supérieur droit de l'application.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Banque de la piste

---

La commande **Pistes - Propriétés - Banque**

ouvre la boîte de dialogue Banque de la piste, qui vous permet de choisir une banque de patches MIDI pour la piste sélectionnée. La boîte de dialogue Banque de la piste ne contient que le champ suivant :

## Banque

Indiquez le numéro de la banque que vous souhaitez que SONAR affecte à la piste sélectionnée.

Consultez également :

[Choix du son d'instrument \(banque et patch\)](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Canal de la piste

---

## La commande **Pistes - Propriétés - Canal**

ouvre la boîte de dialogue Canal de la piste. Cette commande vous permet de spécifier un canal MIDI pour la piste sélectionnée. La boîte de dialogue Canal de la piste ne comporte que le champ suivant :

## Canal

Entrez le numéro du canal MIDI sur lequel vous voulez que la piste sélectionnée soit lue.

Consultez également :

[Affectation d'un canal MIDI \(Canal\)](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Entrées de pistes

---

## La commande **Pistes - Propriétés - Entrées**

ouvre la boîte de dialogue Entrées des pistes. Cette commande vous permet de spécifier des entrées pour toutes les pistes du projet, pour l'enregistrement et les échos MIDI. Sélectionnez les entrées de vos pistes à l'aide des champs de cette boîte de dialogue :

## Colonne Piste

Cette colonne permet de sélectionner la ou les pistes pour lesquelles vous voulez sélectionner une entrée. Cliquez sur le nom d'une piste pour la sélectionner ou maintenez la touche Ctrl enfoncée en cliquant pour en sélectionner plusieurs à la fois. La commande Entrée répertorie les entrées actuellement affectées à chaque piste.

## Colonne Source

Cette colonne répertorie les sources d'entrées actuellement sélectionnées pour chaque piste. Il est possible de modifier les entrées en choisissant une ou plusieurs pistes (ne mélangez pas des pistes audio et MIDI) et en cliquant soit sur le menu Entrées audio, soit sur le bouton Entrées MIDI afin de choisir des entrées.

## Menu déroulant Entrées audio

Vous pouvez sélectionner une entrée pour une ou plusieurs pistes audio en les sélectionnant dans la colonne Piste et en choisissant l'entrée que vous voulez dans le menu déroulant Entrées audio.

## Bouton Entrées MIDI

Vous pouvez sélectionner une entrée pour une ou plusieurs pistes MIDI en les sélectionnant dans la colonne Piste et en choisissant l'entrée que vous voulez en cliquant sur le bouton Entrées MIDI.

Une fois que vous avez choisi les entrées pour toutes les pistes, cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue et appliquer les modifications apportées.

Consultez également :

[Choix de l'entrée](#)

[Modification des paramètres d'une piste](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Note+ de la piste

---

La commande **Pistes - Propriétés - Note+**

ouvre la boîte de dialogue Note + de la piste, qui vous permet de définir la valeur de transposition de la piste sélectionnée. La boîte de dialogue Note + de la piste ne comprend que le champ suivant :

## Quantité

Saisissez le nombre de demi-tons sur lesquels SONAR doit transposer la piste. Les nombres positifs transposent la piste vers les aigus, alors que les nombres négatifs ont l'effet inverse.

Consultez également :

[Réglage de la tonalité et de la transposition d'une piste \(Note+\)](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Gestionnaire de pistes

---

Cliquez sur le bouton Gestionnaire de pistes ou appuyez sur **m**

dans la vue Pistes ou Console pour ouvrir la boîte de dialogue Gestionnaire de pistes. Cette boîte de dialogue permet de masquer ou d'afficher les différents modules des pistes et des bus dans la vue à partir de laquelle vous l'avez ouverte.

Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

- Fenêtre Afficher : cette fenêtre contient tous les modules de bus et de piste. Les modules visibles sont cochés.
- Boutons Sélecteurs : ces boutons sélectionnent tous les modules du type indiqué sur le bouton. Vous pouvez cocher ou décocher tous les modules sélectionnés en cliquant sur l'un de ces boutons.

Consultez également :

[Sélectionner les pistes à afficher à l'aide du Gestionnaire de pistes](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Nom de la piste

---

La commande **Pistes - Propriétés - Nom**

ouvre la boîte de dialogue Nom de la piste, que vous pouvez utiliser pour donner un nom à la piste sélectionnée.

La boîte de dialogue Nom de la piste comporte les champs suivants :

## Nom

Saisissez le nom que vous souhaitez donner à la piste, puis cliquez sur OK.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Sorties de la piste

---

Sélectionnez **Pistes - Propriétés - Sorties**

pour ouvrir la boîte de dialogue Sorties de la piste, que vous utiliserez pour affecter la piste sélectionnée à une sortie MIDI ou audio.

La boîte de dialogue Sorties de la piste ne contient que les champs suivants :

## Sorties MIDI

Choisissez la sortie MIDI vers laquelle vous souhaitez que les données de la piste soient transmises. Le champ Sorties MIDI est grisé si la piste sélectionnée est une piste audio.

## Sorties audio

Choisissez la sortie audio sur laquelle vous souhaitez que les données de la piste soient transmises. Le champ Sorties audio est grisé si la piste sélectionnée est une piste MIDI.

Consultez également :

[Configuration des périphériques de sortie](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Panoramique de la piste

---

La commande **Pistes - Propriétés - Panoramique**

ouvre la boîte de dialogue Panoramique de la piste.

Utilisez cette commande pour régler le panoramique de la ou les pistes sélectionnées.

## Remarque

: Si vous réglez le panoramique d'une piste stéréo vers les côtés, le volume des événements dont la position initiale de panoramique est à l'opposé des réglages que vous effectuez est progressivement réduit.

La boîte de dialogue Panoramique de la piste ne contient qu'un seul champ :

## Panoramique

Saisissez un nombre entre 0 (extrême gauche) et 127 (extrême droite).

Consultez également :

[Réglage du volume et du panoramique](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Patch de la piste

---

## La commande **Pistes - Propriétés - Patch**

ouvre la boîte de dialogue Patch de la piste, qui vous permet de choisir un patch MIDI pour la piste sélectionnée. La boîte de dialogue Patch de la piste ne contient qu'un seul champ :

### **Patch**

Entrez le numéro du patch que SONAR doit affecter à la piste sélectionnée.

Consultez également :

[Choix du son d'instrument \(banque et patch\)](#)

[Sélectionner des patches via l'explorateur de patches](#)

[Importer des définitions d'instruments](#)

[Création de définitions d'instruments](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Propriétés de la piste

---

Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue Propriétés de la piste en faisant un clic droit sur une piste et en choisissant **Propriétés de la piste** dans le menu déroulant. Cette boîte de dialogue comprend les champs suivants :

## Entrée

Entrée de la piste, utilisée pour l'enregistrement.

## Sortie

Ce champ indique le périphérique de sortie sur lequel la piste est jouée.

## Canal (pistes MIDI uniquement)

Ce champ indique le canal MIDI sur lequel les notes seront jouées.

## Banque (pistes MIDI uniquement)

Ce champ indique la banque à laquelle appartient le patch de la piste.

## Mode de sélection de la banque (pistes MIDI uniquement)

Ce champ indique le format de contrôleur utilisé par le mode de changement de banque de cette piste.

## Patch (pistes MIDI uniquement)

Ce champ indique le patch utilisé par cette piste.

## Bouton Explorateur de patches (pistes MIDI uniquement)

Ce bouton ouvre la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Explorateur de patches](#).

## Note+

Ce champ indique le nombre de demi-tons (vers le haut ou vers le bas) sur lesquels SONAR va transposer la piste lors de la lecture.

## Position+

Ce champ indique le nombre de [tics](#) de décalage entre la synchronisation de cette piste et les autres pistes.

## Couleur de premier plan

Cliquez dans cette section sur le bouton Choisir la couleur pour modifier la couleur des données audio ou MIDI présentes dans les clips de cette piste.

## Couleur d'arrière-plan

Cliquez dans cette section sur le bouton Choisir la couleur pour modifier la couleur d'arrière-plan des clips de cette piste.

## Couleur de la piste par défaut

Lorsque cette case est cochée, la piste utilise les couleurs d'arrière-plan et de premier plan par défaut des clips. Vous pouvez choisir quel thème de couleurs par défaut doit être utilisé par la piste en choisissant



une autre option dans le menu déroulant situé près de la case.

## Description

Ce champ permet d'entrer un texte descriptif sur la piste, à titre de référence.

## Bouton Instruments

Ce bouton ouvre la boîte de dialogue [Boîte de dialogue Affectation d'instruments](#)

Consultez également :

[Modification des paramètres d'une piste](#)

[Choix de l'entrée](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options d'importation du modèle de piste

---

La commande **Insérer - Insérer à partir d'un modèle de piste - Filtre d'importation** ouvre la boîte de dialogue Options d'importation du modèle de piste, dans laquelle vous pouvez choisir les propriétés de piste ou de bus que vous voulez importer dans votre modèle. La boîte de dialogue Options d'importation du modèle de piste comprend les champs suivants :

## Pistes

- Pistes : cochez cette case si vous voulez importer les pistes.
- Couleurs des pistes : cochez cette case si vous voulez garder les couleurs définies pour la piste importée.
- Dossiers de pistes : cochez cette case si vous voulez importer les dossiers de pistes.
  - Utiliser le dossier de pistes existant si le nom correspond : cochez cette case si vous voulez importer les pistes dans un dossier de pistes portant le même nom que celui qui figure dans votre modèle.

## Bus

- Bus : cochez cette case si vous voulez importer les bus.
  - Utiliser le bus existant si les éléments suivants correspondent : cochez cette case si vous voulez importer les propriétés de bus vers les bus portant les mêmes noms que ceux de votre modèle.

## Général

- États Mute, Solo, Armé ; Effets ; Départs auxiliaires ; Synthés : cochez les cases correspondant aux caractéristiques à importer.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Position+ de la piste

---

La commande **Pistes - Propriétés - Position+**

ouvre la boîte de dialogue Position+ de la piste, dans laquelle vous pouvez définir la quantité du retard ou de l'avance que SONAR doit appliquer pour les événements de la piste sélectionnée. La boîte de dialogue Position+ de la piste n'a qu'un seul champ :

## Quantité

Le paramètre Quantité agit sur le point de départ d'un événement de deux manières différentes. Si vous cliquez sur le champ et ajustez la valeur en utilisant les boutons +/-, le début de l'événement est ajusté tic par tic. Si vous entrez une valeur au clavier, le début de l'événement est ajusté mesure par mesure.

Consultez également :

[Réglage de l'alignement temporel d'une piste MIDI \(Position+\)](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Vél+ de la piste

---

La commande **Pistes - Propriétés - Vél+**

ouvre la boîte de dialogue Vél+ de la piste, dans laquelle vous pouvez définir la valeur de la transposition de vitesse que SONAR doit appliquer aux événements de la piste sélectionnée. La boîte de dialogue Vél+ de la piste n'a qu'un seul champ :

## Quantité

Entrez le nombre d'unités de vitesse que SONAR doit ajouter ou enlever à tous les événements de la piste. Choisissez une valeur comprise entre -127 et 127.

Consultez également :

[Réglage de la vitesse des notes \(Vél+\)](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Volume de la piste

---

## La commande **Pistes - Propriétés - Volume**

ouvre la boîte de dialogue Volume de la piste. Cette commande vous permet de spécifier le niveau initial d'une piste, compris entre 0 (silence) et 127 (volume maximum).

Le réglage du paramètre Volume contrôle le volume initial d'une piste pendant la lecture. Chaque fois que vous lancez la lecture, SONAR règle le volume à son niveau initial.

Pour certains projets, vous voudrez certainement faire évoluer le volume au cours de la lecture. Vous pouvez le faire dans les vues Piste, Console, Piano Roll, Liste des événements.

### **Remarque**

: Tous les claviers et synthétiseurs ne répondent pas aux messages de changement de volume. Consultez le manuel accompagnant votre clavier ou votre synthétiseur pour de plus amples informations.

Consultez également :

[Réglage du volume et du panoramique](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Transposer

---

La commande **Traitements - Transposer** ouvre la boîte de dialogue Transposer, qui vous permet de transposer les hauteurs des clips MIDI et audio vers les aigus ou vers les graves, selon un nombre déterminé de demi-tons. Pour ce faire, le logiciel modifie les numéros de note MIDI des événements de note et change la hauteur des clips audio. Entrez simplement le nombre de demi-tons souhaité dans le champ Quantité de la boîte de dialogue Transposer : un nombre négatif transpose vers le bas et un nombre positif transpose vers le haut. Consultez [Transposer des événements sélectionnés](#)

SONAR peut également effectuer une transposition diatonique qui déplace toutes les notes du nombre de demi-tons défini sur la gamme majeure de la tonalité en cours. Par exemple, si vous spécifiez une valeur de transposition +1 et que la tonalité est C majeur (do), le C devient un D (un ré, c'est-à-dire un ton complet au-dessus), le E (mi) devient un F (fa, c'est-à-dire un demi-ton au-dessus), et ainsi de suite. La transposition diatonique permet de garantir que les notes transposées correspondront à la tonalité d'origine.

Il vous est en outre possible de choisir de transposer les clips audio sélectionnés aux côtés des clips MIDI. SONAR effectue la transposition par le biais d'un traitement de pitch-shifting. La transposition des données audio est limitée à une octave dans chaque sens (-12 à +12) et vous ne pouvez pas transposer l'audio si vous utilisez la transposition diatonique.

La boîte de dialogue Transposer comprend les champs suivants :

## Quantité

Le nombre figurant dans ce champ indique à SONAR sur combien de demi-tons il doit transposer les données sélectionnées, vers le haut ou vers le bas (selon le signe du nombre saisi), sauf si vous cochez la case Transposition diatonique (voir ci-après). Si vous cochez Transposition diatonique, le nombre entré dans le champ Quantité indique à SONAR de combien de degrés les données sélectionnées doivent être transposées sur la gamme.

## Transposition diatonique

Si vous cochez cette case, SONAR transpose les données sélectionnées vers le haut ou vers le bas, mais en respectant la signature rythmique actuelle.

## Transposer les données audio

Si vous cochez cette case, SONAR transpose les données audio sélectionnées vers le haut ou vers le bas, mais seulement par demi-tons, pas de manière diatonique.

- Type : choisissez ici le type de données audio à transposer (cette fonction est disponible uniquement dans SONAR Producer).
- Ajuster les formants (cette fonction est disponible uniquement dans SONAR Producer) : les valeurs possibles vont de -2,000 à 2,000 octaves. Les formants donnent à une voix son timbre caractéristique. Vous pouvez utiliser la valeur d'ajustement des formants pour atténuer les effets de la transposition sur le timbre. Par exemple, si vous transposez vers le bas, vous pouvez augmenter la valeur de formant pour essayer de rétablir les caractéristiques du son.

Consultez également :

[Transposer des événements sélectionnés](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Historique des annulations

---

## La commande **Edition - Historique**

ouvre la boîte de dialogue Historique des annulations, qui affiche une liste de vos modifications (la commande est grisée si vous n'avez pas encore fait de modifications). En changeant le nombre qui figure dans le champ Capacité maximale de l'historique, vous pouvez choisir le nombre maximum d'annulations à conserver. La valeur par défaut est de 128.

L'historique des annulations vous permet de « remonter le temps » dans l'évolution de votre projet. Pour retrouver le projet tel qu'il était à tel ou tel moment, choisissez un point dans le temps (vous perdrez cependant toutes les modifications ultérieures).

La boîte de dialogue Historique des annulations comprend les champs suivants :

## Historique

L'historique liste les modifications que vous avez apportées à ce projet, le nombre maximal de modifications listées correspondant à la valeur spécifiée dans le champ Capacité maximale de l'historique.

Pour revenir à une version antérieure du projet, sélectionnez la ligne de l'historique d'annulation correspondant au point auquel vous voulez revenir, puis cliquez sur OK. SONAR inverse toutes les modifications que vous avez faites depuis pour revenir à ce stade. Dès que vous faites de nouvelles modifications, SONAR efface de l'historique toutes les modifications postérieures à l'instant auquel vous êtes retourné. Ensuite, à mesure que vous travaillez sur le projet, l'historique se remplit à nouveau. Toutes les modifications qui se sont produites après la modification à laquelle vous êtes retourné restent dans la liste.

## Bouton Effacer

Cliquez sur le bouton Effacer de la boîte de dialogue pour effacer l'historique des annulations du projet en cours et libérer la mémoire. Si SONAR manque de mémoire, il vous proposera peut-être d'effacer l'historique.

## Capacité maximale de l'historique

Ce champ indique le nombre maximum de modifications que SONAR peut conserver. La valeur par défaut est de 128, mais vous pouvez spécifier une valeur plus petite pour diminuer l'espace mémoire occupé par l'historique.

Consultez également :

[Annuler, Rétablir et Historique des annulations](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Déliaer les clips

---

Si vous faites un clic droit sur un groupe de deux clips liés ou plus et que vous choisissez **Déliaer** dans le menu contextuel, la boîte de dialogue Déliaer les clips s'ouvre.

Cette commande vous permet de spécifier si les clips à déliaer doivent former un nouveau groupe ou s'ils doivent devenir complètement indépendants.

Consultez également :

[Division et combinaison de clips](#)

[Déplacement et copie des clips](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Ouvrir un fichier bundle

---

La boîte de dialogue Ouvrir un fichier bundle vous permet de spécifier le dossier dans lequel vous voulez stocker le projet décompressé, ainsi que le dossier dans lequel vous voulez placer les données audio du projet. Cette boîte de dialogue n'apparaît que si vous avez sélectionné l'option Utiliser les dossiers audio par projet dans la boîte de dialogue Options globales.

## Nom du projet

Entrez le nom du fichier de votre projet. Le nom par défaut est le même que le nom de fichier bundle, mais avec l'extension .cwp.

## Emplacement

Sélectionnez le dossier dans lequel votre fichier de projet doit être enregistré.

## Chemin des données audio

Sélectionnez le dossier dans lequel les données audio de votre projet doivent être stockées.

## Enregistrer les données audio dans un dossier séparé

Cochez cette option pour utiliser la fonction de stockage des données audio dans un dossier distinct pour chaque projet. Si vous décochez cette option, le projet audio est stocké dans le dossier des données audio par défaut.

## Créer un fichier par clip

Cochez cette option pour créer un fichier Wave séparé pour chaque clip de votre projet. Si vous décochez cette option, l'ensemble des données audio sera placé dans deux fichiers Wave, l'un pour les données audio monophoniques et l'autre pour les données audio stéréophoniques du projet.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Ouvrir un fichier OMF

---

La boîte de dialogue Ouvrir un fichier OMF s'affiche lorsque vous ouvrez un fichier OMF.

## Remarque

: Lorsque vous importez un fichier OMF utilisant des médias incorporés, SONAR est capable de déterminer la résolution et la fréquence d'échantillonnage des médias incorporés pour remplir automatiquement ces champs comme valeurs par défaut pour l'importation OMF. Par contre, si l'OMF utilise des médias liés externes, SONAR ne pourra pas déterminer la fréquence d'échantillonnage des médias et choisira par défaut la valeur de 44 100 Hz (qualité CD). Dans ce cas, il est utile de connaître la fréquence d'échantillonnage des données d'origine pour pouvoir paramétrer correctement l'importation OMF de façon à éviter un ré-échantillonnage superflu.

Faites une sélection parmi les options de décompression suivantes :

## Fréquence d'échantillonnage

Ce champ affiche la fréquence d'échantillonnage de l'audio importé si vous utilisez des médias incorporés. Si vous utilisez des médias externes liés, le champ prend la valeur par défaut, 44 100 Hz. Vous pouvez changer la fréquence d'échantillonnage en choisissant une valeur appropriée dans le menu déroulant.

## Résolution

Ce champ indique la résolution de l'audio importé si vous utilisez des médias incorporés. Si vous utilisez des médias externes liés, le champ prend la valeur par défaut Original du menu déroulant, qui correspond évidemment à la résolution d'origine de l'audio importé. Pour changer la résolution à l'importation, choisissez l'une des autres options de la liste.

## Tempo initial

Spécifiez le tempo initial du fichier.

## Enregistrer les données audio dans un dossier séparé

Si vous souhaitez utiliser un seul dossier pour les données audio de ce projet, cochez cette option et remplissez les champs Nom du projet, Emplacement et Chemin des données audio. Si vous décochez cette option, le projet sera enregistré sous le même nom de fichier dans le répertoire audio par défaut. L'extension du nouveau fichier sera .cwp.

## Nom du projet

C'est le nom de fichier du projet. Ce champ n'est actif que si vous avez coché Enregistrer les données audio dans un dossier séparé. Ce champ n'est actif que si vous avez coché Enregistrer les données audio dans un dossier séparé.

## Emplacement

Répertoire dans lequel vous souhaitez enregistrer le projet. Ce champ n'est actif que si vous avez coché Enregistrer les données audio dans un dossier séparé.

## Chemin des données audio

Le répertoire audio dans lequel vous souhaitez stocker les données audio du projet. Ce champ n'est actif que si vous avez coché Enregistrer les données audio dans un dossier séparé.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>



# Boîte de dialogue Fichiers non lisibles

---

Sélectionnez Nettoyer le dossier audio pour afficher cette boîte de dialogue. Cette boîte de dialogue répertorie les fichiers de votre système portant une extension de fichiers Cakewalk (.cwp, .cwt, .wrk et .tpl), mais qui ne peuvent pas être lus par SONAR. Soit ces fichiers sont corrompus, soit ils n'ont tout simplement pas été créés par SONAR. Cela peut être le cas si vous avez installé une autre application qui enregistre des fichiers portant la même extension.

**Important : Si l'un de vos projets apparaît dans cette boîte de dialogue, n'effacez aucun fichier audio dans la boîte de dialogue Nettoyer le dossier audio sans restaurer d'abord ces projets à partir d'une sauvegarde (un fichier bundle .cwb, par exemple). Si SONAR ne parvient pas à lire un fichier de projet, les données audio qui lui sont associées seront listées dans la boîte de dialogue Nettoyer le dossier audio.**

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Exportation vidéo

---

SONAR peut combiner un fichier vidéo inséré avec les pistes audio que vous avez enregistré dans votre projet, en vue de créer un fichier AVI, Windows Media Video ou QuickTime. Vous pouvez également transférer le résultat sur un périphérique FireWire externe. La commande **Fichier - Exporter - Vidéo** ouvre la boîte de dialogue Exportation vidéo, qui offre les options suivantes :

- Enregistrer dans : sélectionnez le fichier dans lequel vous voulez enregistrer votre nouveau fichier vidéo.
- Nom du fichier : saisissez un nom pour votre nouveau fichier.
- Type : choisissez Vidéo pour Windows (AVI), Windows Media Video ou QuickTime. Si vous disposez d'un périphérique FireWire externe et qu'il est connecté, vous pouvez également choisir l'option Périphérique compatible AVC ou une autre option portant le nom de votre appareil. Consultez [Exportation d'un projet vers un périphérique DV FireWire](#) pour plus d'informations.
- Paramètres d'exportation vidéo :
  - Bouton Options d'encodage : cliquez sur ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue Options d'encodage, dans laquelle vous sélectionnerez un type de fichier dans le champ Type.
  - Bouton Options du mixage audio final : en cliquant sur ce bouton, vous ouvrez la boîte de dialogue Options du mixage audio final, qui vous permet d'exporter dans un format mono, en stéréo ou multicanal, de choisir la carte son à utiliser pour l'exportation, ainsi que tous les composants audio de votre projet que vous voulez inclure dans le mixage à exporter.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Propriétés vidéo

---

Lorsque vous effectuez un clic droit sur une vidéo dans la vue Vidéo et que vous choisissez **Propriétés vidéo** dans le menu déroulant, vous ouvrez la boîte de dialogue Propriétés vidéo. Cette boîte de dialogue contient trois onglets : l'onglet **Paramètres vidéo**, l'onglet **Informations** et l'onglet **Qualité de rendu**.

## Onglet Paramètres vidéo

L'onglet Paramètres vidéo vous permet de définir les options de positionnement de la lecture et contient les champs suivants :

- **Clip** : ce champ indique le nom du fichier vidéo actuellement chargé.
- **Point de départ** : si vous ne souhaitez pas que la lecture de la vidéo démarre au début du projet audio, spécifiez dans ce champ la position à laquelle vous souhaitez qu'elle commence. Par exemple, si la vidéo doit commencer à la mesure 3 du projet, saisissez 3 dans le champ Point de départ.
- **Point d'entrée** : si vous ne souhaitez pas que le début du fichier vidéo soit lu, saisissez la position (au format [SMPTE](#)) correspondant au point à partir duquel vous voulez que la vidéo soit lue. Par exemple, si votre vidéo comporte 10 secondes de blanc au début du fichier, vous pouvez entrer 00:00:10:00 dans le champ Point d'entrée : SONAR ignorera les dix premières secondes du fichier vidéo pour commencer la lecture du fichier à la marque 10.
- **Point de sortie** : si la vidéo est vide ou qu'elle ne présente pas d'intérêt sur la fin du fichier vidéo, saisissez la position (au format SMPTE) à laquelle vous voulez que la lecture de la vidéo soit interrompue.

## Onglet Informations

L'onglet Informations affiche les différentes propriétés de la vidéo insérée. Il contient en outre le bouton Plus, qui affiche des propriétés plus complètes.

## Onglet Qualité de rendu

L'onglet Qualité de rendu vous permet de contrôler l'aspect de votre vidéo dans SONAR. Ces réglages n'affectent pas la vidéo que vous exporterez par la suite, mais vous pouvez faire des essais avec d'autres réglages pour avoir une idée de l'aspect de votre vidéo en utilisant différentes dimensions et différentes fréquences d'images.

L'onglet Qualité de rendu regroupe les commandes suivantes :

- **Case Mode de prévisualisation** : si cette case est cochée, SONAR affiche la vidéo dans une qualité légèrement inférieure. la qualité de prévisualisation. Ceci permet une lecture moins saccadée.
- **Fréquence des images** : utilisez ce champ pour modifier le nombre d'images par seconde. Une fréquence d'images réduite libère les ressources de votre ordinateur pour lire la musique et effectuer les autres tâches.
- **Taille de la vidéo X et Y** : le champ X définit la largeur de l'image et le champ Y en définit la hauteur. Ces deux valeurs sont exprimées en pixels.
- **Restaurer les paramètres par défaut** : cliquez sur ce bouton pour rétablir les champs décrits plus haut (y compris l'état de la case Mode de prévisualisation) à leurs valeurs par défaut.

Consultez également :

[Lecture, importation et exportation de vidéo](#)



# Gestionnaire des onglets de widgets

---

La boîte de dialogue Gestionnaire des onglets de widgets s'ouvre lorsque vous faites un clic droit sur une barre d'outils et que vous choisissez **Gestionnaire des onglets de widgets** dans le menu contextuel.

Utilisez les champs suivants pour contrôler quelles commandes de piste ou de bus doivent être affichées lorsque vous cliquez sur un des onglets au bas du panneau Pistes :

## Nom de l'onglet

Utilisez ce champ pour choisir l'onglet à configurer, pour tous les types de tranches de bus et de pistes. Vous pouvez également créer un onglet en choisissant <nouveau> dans le menu déroulant et en saisissant un nom pour le nouvel onglet.

## Tranche audio

Dans cette colonne, cochez les commandes que vous souhaitez voir affichées dans l'onglet choisi dans le champ Nom de l'onglet, pour toutes les pistes audio.

## Tranche MIDI

Dans cette colonne, cochez les commandes que vous souhaitez voir affichées dans l'onglet choisi dans le champ Nom de l'onglet, pour toutes les pistes MIDI.

## Tranche de bus

Dans cette colonne, cochez les commandes que vous souhaitez voir affichées dans l'onglet choisi dans le champ Nom de l'onglet, pour tous les bus.

## Tranche de bus surround

Dans cette colonne, cochez les commandes que vous souhaitez voir affichées dans l'onglet choisi dans le champ Nom de l'onglet, pour tous les bus surround.

## Supprimer

Cliquez sur ce bouton pour supprimer l'onglet choisi dans le champ Nom de l'onglet.

## Nouveau

Cliquez sur ce bouton pour créer un nouvel onglet dans lequel toutes les cases sont cochées. Dans le champ Nom de l'onglet, donnez un nom à ce nouvel onglet.

## Restaurer les onglets par défaut

Cliquez sur ce bouton pour restaurer les paramètres par défaut de tous les onglets. Les onglets que vous avez créés seront supprimés.

## Sélectionner tous les widgets

Cliquez sur ce bouton pour cocher toutes les cases des colonnes Tranche.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Boîte de dialogue Dispositions d'écran

---

SONAR conserve la disposition d'écran de toutes les vues dans le fichier du projet, au moment où le projet est enregistré. Par défaut, SONAR rétablit la disposition d'écran de toutes les vues à l'ouverture du fichier.

Par ailleurs, vous pouvez enregistrer la disposition d'écran actuelle dans une liste séparée : la liste des dispositions globales. Après avoir enregistré une disposition d'écran dans cette liste, vous pouvez l'appliquer à n'importe quel autre projet ouvert. La liste des dispositions globales peut contenir autant de dispositions d'écran que vous le voulez. Les dispositions figurant dans la liste peuvent être mises à jour, renommées et supprimées.

La commande **Vues - Dispositions d'écran**

ouvre la boîte de dialogue Dispositions d'écran. Les champs suivants permettent d'ajuster vos dispositions :

## Fenêtre Global

Cette grande fenêtre liste toutes les dispositions d'écran enregistrées.

## Fermer les fenêtres ouvertes avant d'en charger de nouvelles

Si vous cochez cette option, SONAR fermera toutes les fenêtres du projet en cours avant d'appliquer une disposition d'écran. Si vous décochez l'option, les fenêtres existantes restent ouvertes et des fenêtres supplémentaires apparaissent, selon la configuration de la disposition d'écran.

## Fichier par morceau, option Charger la disposition d'écran à l'ouverture du fichier

En plus des dispositions d'écran globales, SONAR mémorise la disposition propre à chaque projet. Si vous cochez la case Charger la disposition d'écran à l'ouverture du fichier, SONAR organise les vues du projet en se conformant aux réglages de la disposition d'écran précédemment enregistrée. Si vous ne cochez pas cette option, seule la vue Pistes (et la vue Informations sur le fichier, le cas échéant) apparaîtra à l'ouverture du projet.

## Bouton Charger

Cliquez sur ce bouton pour appliquer au projet en cours la disposition sélectionnée dans la fenêtre Global.

## Bouton Ajouter

Cliquez sur ce bouton pour donner un nom à la disposition actuelle et l'enregistrer.

## Bouton Supprimer

Cliquez sur ce bouton pour supprimer la disposition sélectionnée dans la fenêtre Global.

## Bouton Renommer

Cliquez sur ce bouton pour renommer la disposition sélectionnée dans la fenêtre Global.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options d'encodage au format Windows Media

---

Dans la boîte de dialogue Options d'encodage au format Windows Media, vous pouvez créer des configurations et une description pour votre fichier au format Windows Media Advanced Streaming.

## Remarque

: Pour créer un fichier encodé en surround, vous devez exporter les bus encodés en surround.

## Titre :

Saisissez le titre du fichier.

## Auteur :

Saisissez le nom de la personne responsable de la création du fichier.

## Classification

Ce champ ne concerne que l'exportation de données vidéo, impossible à partir de cette boîte de dialogue.

## Copyright

Saisissez les informations de copyright relative au fichier.

## Description :

Vous pouvez saisir des remarques relatives au fichier.

## Débit binaire variable

L'encodage à débit binaire variable offre une qualité audio plus régulière, mais il est plus difficile de prévoir la taille du fichier encodé.

## Codec

Sélectionnez un codec dans la liste déroulante.

## Format

Sélectionnez un format dans la liste déroulante. Plus le débit en kb/s augmente, meilleure sera la qualité du fichier.

Pour de plus amples informations, consultez :

[Routage et mixage des signaux audio numériques](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Boîte de dialogue Options de l'encodeur WMV

---

Dans la boîte de dialogue Exportation vidéo, après avoir sélectionné le format Windows Media Video dans le champ Type, cliquez sur le bouton Options d'encodage pour ouvrir la boîte de dialogue Options de l'encodeur WMV.

Cette boîte de dialogue contient les champs suivants :

- Profil : ce champ contient une liste des formats de fichiers vidéo WMV les plus courants. La sélection d'un profil indique à l'encodeur WMV le niveau de qualité du fichier à produire.
- Informations sur le profil : ce champ décrit brièvement le type de fichier vidéo et audio que le profil sélectionné va générer.
- Titre/Auteur/Classification/Copyright/Description : le contenu de ces champs se retrouve dans la boîte de dialogue des propriétés du fichier que vous pouvez ouvrir à partir du lecteur Windows Media.
- Plusieurs passages : si vous créez une vidéo VBS (Variable Bit Rate, à débit binaire variable), la qualité du fichier sera meilleure si l'encodeur repasse deux fois sur les données source.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Description des vues

---

[Vue Console](#)

[Vue Construction des boucles](#)

[Vue Explorateur de boucles](#)

[Vue Piano Roll](#)

[Vue Liste des événements](#)

[Vue Partition](#)

[Vue Compteur](#)

[Vue Paroles](#)

[Vue Vidéo](#)

[Vue Tempo](#)

[Vue Signature rythmique/Tonalité](#)

[Vue Marqueurs](#)

[Vue SysEx](#)

[Vue Rack de synthés](#)

[Vue Navigateur](#)

[Vue Playlist](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

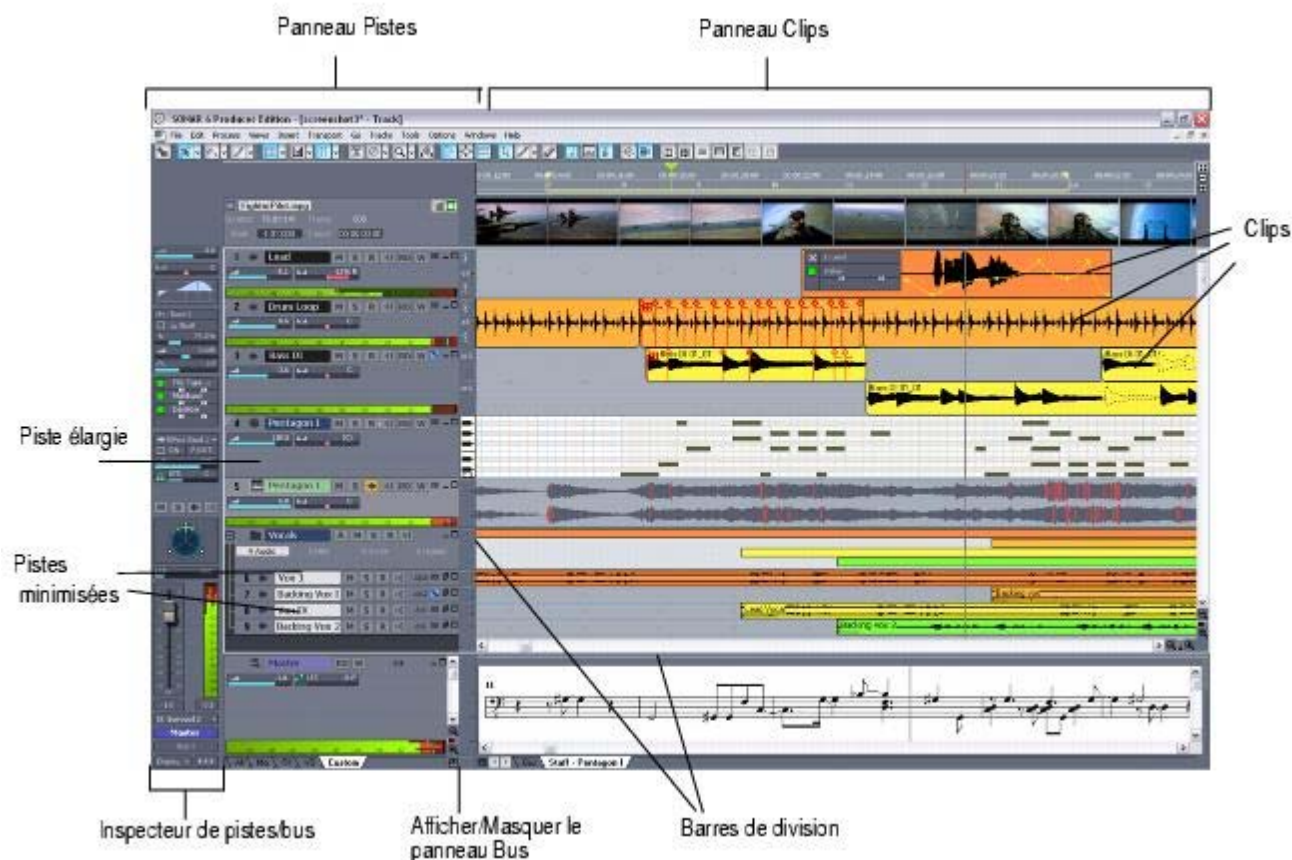
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Pistes

## La vue Pistes

est toujours visible à l'écran. C'est la vue principale dans laquelle vous pouvez créer, afficher et travailler sur un projet. Quand vous ouvrez un fichier de projet, la vue Pistes s'affiche automatiquement pour ce projet. Fermez la vue Pistes pour fermer le projet.

La vue Pistes est divisée en différentes zones : les barres d'outils (en haut), le panneau **Navigateur**, le panneau **Miniatures vidéo**, le panneau **Pistes**, le panneau **Clips**, et le panneau **Bus**. Vous pouvez modifier la taille de chacun de ces panneaux en déplaçant les barres de séparation verticales ou horizontales.






Vous pouvez automatiser la plupart des commandes de la vue Pistes en enregistrant le déplacement des faders, en dessinant des enveloppes et en prenant des instantanés.

Toutes les commandes de la piste sélectionnée, plus certaines autres commandes disponibles uniquement dans la vue Console, figurent dans l'**Inspecteur de pistes** qui est une version agrandie des commandes de piste courantes situées le long du bord gauche de la vue Pistes. Vous pouvez masquer ou afficher l'Inspecteur de pistes en tapant la lettre **i** sur votre clavier.

## Barre d'outils de la vue Pistes

La barre d'outils de la vue Pistes vous permet d'accéder rapidement aux options de la vue et sert à passer d'un mode d'édition à l'autre. Le tableau suivant décrit chacune des commandes de la barre d'outils de la vue Pistes

Contrôleur		Nom		Description
------------	--	-----	--	-------------


		Insérer des pistes ou des bus	<p>Cliquez sur ce bouton pour sélectionner diverses options d'insertion. Vous pouvez insérer une seule piste (audio ou MIDI), plusieurs pistes, un dossier de pistes, un modèle de piste ou un bus (stéréo ou surround dans l'édition Producer). Pour plus de détails, consultez <a href="#">Insérer des pistes</a>.</p>
		Outil Sélection	<p>Permet la sélection et l'édition de clips, y compris l'édition élastique, ainsi que l'édition des fondus et fondus-enchaînés (crossfades). Cliquez sur la flèche vers le bas pour afficher un menu d'options vous permettant de sélectionner ou non des enveloppes de pistes lorsque vous sélectionnez les clips.</p>
		Outil Enveloppe	<p>Désactive les sélections non liées aux enveloppes, facilitant l'édition d'enveloppes dans le panneau Clips. Cliquez sur la flèche vers le bas sur le côté droit du bouton Enveloppe pour afficher le menu d'options pour les enveloppes.</p>

		Outil Crayon d'enveloppe		Cet outil vous permet de dessiner à main libre ou selon des formes préétablies sur une enveloppe existante.
		Bouton Magnétisme		<p>Cliquez sur ce bouton pour activer/désactiver l'option Magnétisme.</p> <p>Cliquez sur la flèche vers le bas pour configurer les options de magnétisme. Pour plus de détails sur la fonction Magnétisme, consultez <a href="#">Définition et utilisation de la grille magnétique</a>.</p> <p>Pour plus de détails sur les options de magnétisme, consultez <a href="#">Boîte de dialogue Magnétisme</a>.</p>
		Bouton Crossfades automatiques		<p>Cliquez sur ce bouton pour activer/désactiver les crossfades automatiques.</p> <p>Cliquez sur la flèche vers le bas pour configurer les options de crossfades. Pour plus de détails sur les crossfades automatiques, consultez <a href="#">Fondus et crossfades</a>.</p>
		Bouton Afficher/Masquer les vumètres		Cliquez sur ce bouton pour afficher ou masquer tous les vumètres

			<p>de la vue Pistes. Cliquez sur la flèche vers le bas pour afficher un menu des options d'affichage de certains types de vumètres. Configurez les options d'affichage pour chaque type de vumètre dans le sous-menu approprié. Pour plus de détails sur ces options, consultez <a href="#">Modifier l'affichage des vumètres</a>.</p>
		Outil Diviser	<p>Permet de diviser un clip en plusieurs morceaux séparés. Vous pouvez cliquer une fois sur un clip pour créer un seul clip, ou cliquer et glisser sur une partie de clip pour créer deux divisions. L'outil Diviser suit les paramètres actuels du Magnétisme. Pour plus de détails sur les options de magnétisme, consultez <a href="#">Boîte de dialogue Magnétisme</a>.</p>
		Outil Mute	<p>Cliquez sur l'outil Mute pour muter ou démuter individuellement des clips. Les options de cet outil peuvent être configurées en cliquant sur la flèche descendante</p>

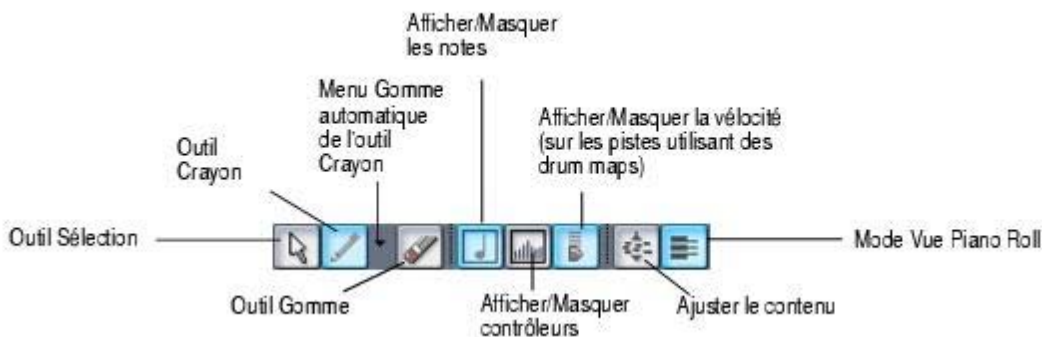


				à droite du bouton. Pour plus d'informations, consultez <a href="#">Mute de clip et isolement (lecture de clip en solo)</a> .
		Outil Zoom		Utilisez l'outil Zoom pour faire un zoom sur un ou plusieurs clips du panneau Pistes. Sélectionnez l'outil Zoom et délimitez un rectangle de sélection autour du ou des clips sur lesquels vous voulez faire un zoom avant.
		Outil Scrub		Permet le scrubbing (repérage manuel avec écoute) dans le panneau Clips. Pour plus de détails sur le scrubbing, consultez <a href="#">Outil Scrub</a> .
		Afficher/Masquer l'inspecteur		Cliquez sur ce bouton pour afficher ou masquer l'Inspecteur de pistes/bus dans la vue Pistes. La touche i de votre clavier est un raccourci pour afficher ou masquer l'Inspecteur de pistes/bus.
		Afficher/Masquer le navigateur		Cliquez sur ce bouton pour afficher ou masquer le panneau Navigateur de la vue Pistes. La touche d de votre

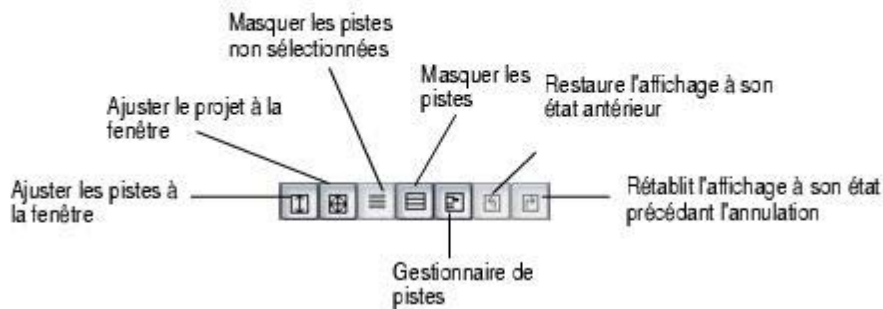
				clavier est un raccourci pour d'afficher ou masquer le panneau Navigateur.
		Afficher/Masquer la vidéo		Cliquez sur ce bouton pour afficher ou masquer la piste Miniatures vidéo. La piste Miniatures vidéo peut être affichée même si votre projet ne comporte pas de vidéo. La touche I de votre clavier est un raccourci pour masquer ou afficher cette piste.

Par défaut, la barre d'outils de la vue Pistes est désormais dotée de boutons issus de la barre d'outils Piano Roll Piste et de boutons correspondant aux commandes de l'outil Zoom :

Barre d'outils Piano Roll Piste



Boutons du menu de l'outil Zoom



Vous pouvez masquer ou afficher les boutons de la barre d'outils de la vue Pistes en faisant un clic droit sur la barre d'outils et en choisissant **Personnaliser** dans le menu contextuel.

## Panneau Pistes

Le panneau Pistes vous permet d'afficher et de modifier les paramètres de chaque piste. Les pistes sélectionnées s'affichent toujours dans une couleur différente. L'ensemble des commandes d'une piste constituent la *tranche de cette piste*. Pour en savoir plus sur le contrôle des commandes, ou *paramètres*, d'une tranche de piste, consultez [Modification des paramètres d'une piste](#). Pour apprendre à redisposer ces commandes à votre convenance, consultez [Arrangement des pistes](#) et [Configuration des commandes de la vue Pistes](#).

Pour modifier la piste sélectionnée, choisissez une autre piste en cliquant dessus avec la souris ou au clavier, comme ci-dessous :

Touche...		Fonction...
Flèche haut et flèche bas		Sélection de la piste adjacente. Si une commande est sélectionnée, la sélection saute à la même commande sur la piste adjacente ou sur la prochaine piste du même type si le réglage ne s'applique qu'à un type spécifique (p. ex : le réglage patch ne concerne que les pistes MIDI).
Flèche gauche et flèche droite		Sélection de la commande précédente ou suivante du panneau Pistes. La flèche droite déplace la commande sélectionnée vers la droite jusqu'à la fin d'une ligne, et à la fin de la ligne, la sélection se déplace vers la commande la plus à gauche de la ligne suivante. La flèche gauche déplace la commande sélectionnée vers la gauche jusqu'au début d'une ligne, puis se déplace à la fin de la ligne précédente.
Page suivante		Affiche la page de pistes suivante
Page précédente		Affiche la page de pistes précédente
Début		Sélectionne la première piste du projet
Fin		Sélectionne la dernière piste du projet

Le panneau Pistes contient des vumètres indiquant les niveaux d'enregistrement, de lecture et de bus. Vous pouvez masquer ou afficher n'importe lequel de ces vumètres et choisir de nombreuses options différentes pour les unités et le format des données affichées par les vumètres. Consultez [Vumètres](#).

## Panneau Clips

Le panneau Clips affiche les clips de votre projet sur une ligne temporelle pour vous permettre de visualiser l'organisation du projet. Les clips contiennent des indications affichant leurs contenus. Le panneau Clips permet de sélectionner, déplacer et copier les clips d'une position à l'autre pour modifier l'arrangement sonore et musical du projet.

La vue Pistes permet de sélectionner facilement les pistes, clips et plages temporelles d'un projet. Voici les modes de sélection les plus courants:

Pour...		Procédure...
Sélectionner des pistes		Cliquez sur le numéro de la piste (sur la partie droite de préférence, car le coin supérieur gauche est réservé au groupement de pistes) ou glissez la souris sur plusieurs numéros de pistes.
Sélectionner des clips		Cliquez sur un clip ou dessinez un rectangle autour de plusieurs clips
Sélectionner des plages temporelles		Délimitez une sélection en glissant la souris sur la règle temporelle ou cliquez entre deux marqueurs

Comme avec la plupart des programmes Windows, vous pouvez utiliser les combinaisons Maj-clic et Ctrl-clic lors de la sélection de pistes et de clips. En maintenant la touche Maj enfoncée et en cliquant, vous pouvez ajouter des pistes ou des clips à la sélection. En maintenant la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant, vous pouvez changer le statut de sélection des pistes ou des clips.

Pour plus de détails, consultez [Arrangement des pistes](#)

Consultez également :

[Utilisation de la position de lecture](#)

[Enregistrement](#)

[Arrangement](#)

[Déplacement et copie des clips](#)

Mixage

## Panneau Bus

Le panneau Bus regroupe tous les bus de votre projet. Cliquez sur le bouton Afficher/Masquer les bus



situé en bas de la vue Pistes afin d'afficher le panneau Bus.

À partir du panneau Bus, vous pouvez insérer des effets, contrôler le volume et le panoramique de sortie et regrouper des pistes en sous-groupes.

Chaque sortie physique est représentée par une sortie principale. Chaque sortie principale contient un canal droit et un canal gauche, avec un seul fader de volume. Le curseur de balance vous permet de contrôler l'équilibre gauche/droite de chaque sortie principale.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Sorties principales](#)

[Router une piste vers un bus](#)

## Inspecteur de pistes/bus

L'inspecteur de pistes/bus est une version largement agrandie des commandes de la piste (ou du bus)

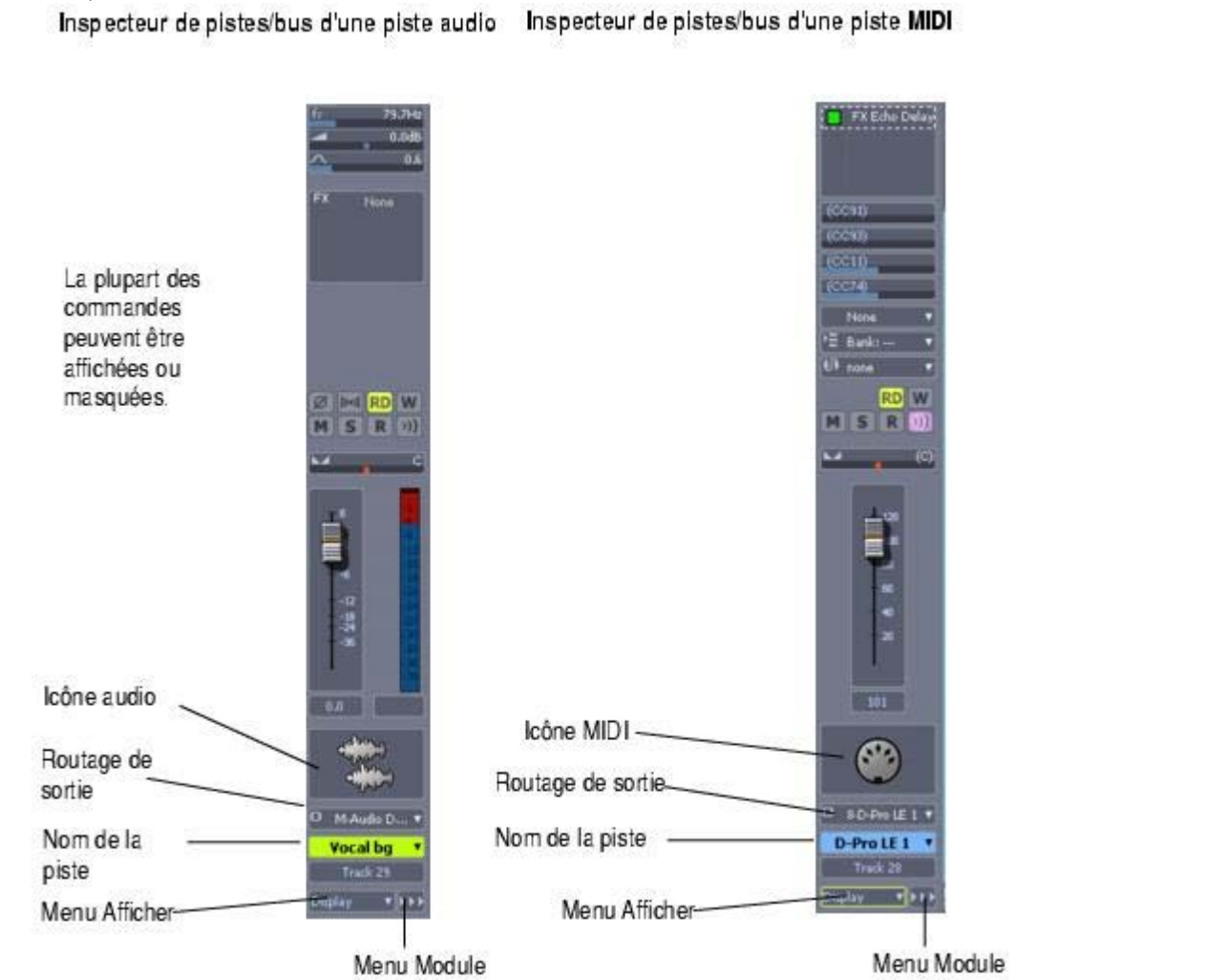
sélectionnée. Il se situe dans la partie gauche du panneau Pistes et vous permet de régler plus facilement les paramètres de la piste.

Outre les commandes affichées sur une piste ou un bus dans la vue Pistes, l'inspecteur de pistes/bus contient également un égaliseur 4 bandes intégré. Pour plus d'informations, consultez la rubrique «

[Utilisation de l'égaliseur par piste](#)

» dans l'aide en ligne.

L'image ci-dessous indique la plupart des commandes de l'inspecteur de pistes/bus (selon la résolution du moniteur, tous les paramètres de l'inspecteur de pistes/bus pour la piste sélectionnées peuvent ne pas être affichés).



Vous pouvez masquer ou afficher une commande de l'inspecteur de pistes/bus et vous en servir pour afficher les commandes de n'importe quelle piste ou de n'importe quel bus. Le tableau ci-dessous vous indique comment procéder.

Pour...		Procédure...
Masquer ou afficher l'inspecteur de pistes/bus		Appuyez sur la touche <b>i</b> de votre clavier.
Afficher les commandes d'une piste ou d'un bus spécifique dans l'inspecteur de pistes/bus		Sélectionnez la piste ou le bus en cliquant dessus ou en le choisissant dans la liste déroulante des pistes/bus située en bas de l'inspecteur de pistes/bus.

Masquer ou afficher n'importe quelle commande de l'inspecteur de pistes/bus		Cliquez sur le menu Afficher ou sur le menu Module et choisissez les options souhaitées. <b>Remarque</b> : Vous ne pouvez pas afficher les paramètres Position+ ou Note+ d'une note MIDI dans l'inspecteur de pistes/bus.
Réaffecter les curseurs des contrôleurs MIDI dans le rack d'effets d'une piste MIDI		Faites un clic droit sur le curseur que vous désirez réaffecter et sélectionnez <b>Réaffecter la commande</b> dans le menu contextuel, puis choisissez le nouveau paramètre et cliquez sur OK.
Afficher les paramètres d'un autre effet automatisable		Cliquez sur le nom de l'effet que vous souhaitez sélectionner.
Affecter une commande à un groupe, l'armer pour l'automation, prendre un instantané d'automation ou paramétrer une télécommande		Faites un clic droit sur la commande et choisissez l'option désirée dans le menu contextuel.
Bypasser le rack d'effets		Faites un clic droit sur le rack d'effets et sélectionnez <b>Bypasser le rack</b> dans le menu contextuel.

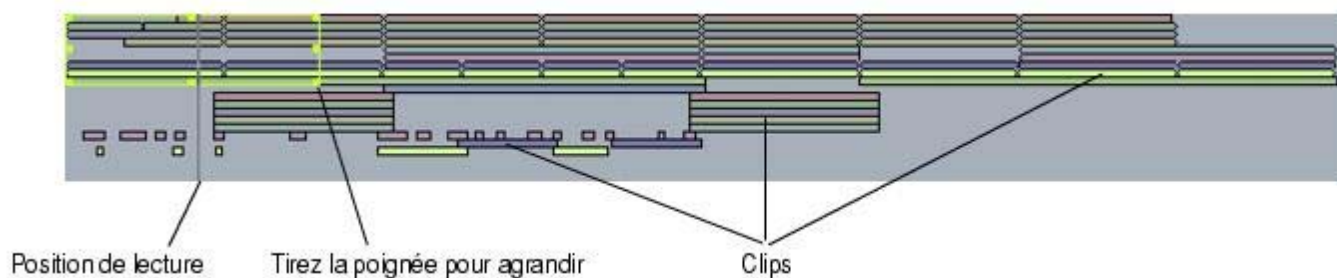
## Le panneau Navigateur

Le panneau Navigateur, situé au-dessus du panneau Pistes, affiche votre projet sur toute sa durée pour vous donner constamment une vue d'ensemble de votre morceau et de la position de lecture. Le panneau Navigateur affiche toutes les pistes de votre projet. Vous pouvez afficher ou masquer le panneau

Navigateur en cliquant sur le bouton Afficher/Masquer le panneau Navigateur 

, dans la barre d'outils de la vue Pistes. Vous pouvez faire glisser la barre de séparation entre le panneau Navigateur et le panneau Pistes pour en changer la hauteur.

Dans le panneau Navigateur, un rectangle vert indique la partie actuellement affichée sur le panneau Clips. Si vous faites glisser le centre du rectangle, l'affichage du panneau Clips change. Vous pouvez faire glisser n'importe quelle poignée du rectangle pour zoomer ou dézoomer dans le panneau Clips. Si vous cliquez dans le panneau Navigateur, le côté gauche du rectangle se cale à l'endroit où vous avez cliqué. La vue du panneau Clips change en conséquence. Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée lors du clic, la position de lecture se cale à cet endroit.



Dans le panneau Navigateur, vous pouvez :

- Faire défiler la partie affichée par le panneau Clips (faites glisser le rectangle vert ou cliquez dans le panneau Navigateur)
- Faire un zoom avant ou arrière dans le panneau Clips (tirez une poignée du rectangle)
- Modifier la position de lecture dans le panneau Navigateur (Ctrl+clic dans le panneau Navigateur)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Affichage vide de SONAR

---

Pour commencer à travailler sur un nouveau projet ou sur un projet antérieur, sélectionnez **Fichier - Nouveau** (pour démarrer un nouveau projet) ou **Fichier - Ouvrir** (pour ouvrir un projet existant).

Voir [Créer un nouveau fichier de projet](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)


<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Vue Piano Roll

---

Il y a trois moyens d'ouvrir la vue Piano Roll :

- En choisissant la piste que vous souhaitez éditer et en utilisant la commande **Vues - Piano Roll** ;
- En choisissant la piste que vous souhaitez éditer et en cliquant sur le bouton Vue Piano Roll  dans la barre d'outils Vues ;
- En double-cliquant sur un clip MIDI dans le panneau Clips (vous pouvez modifier cette option en choisissant **Options d'affichage** dans le menu contextuel du panneau Clips, qui apparaît lorsque vous faites un clic droit).

La vue Piano Roll affiche tous les événements et notes MIDI d'une ou plusieurs pistes dans le panneau Grille de batterie ou le panneau Notes. Le panneau Notes contient une grille ressemblant à la bande perforée d'un piano mécanique. Le panneau Grille de batterie est aussi formaté comme une grille, mais le son de ces notes de percussion est déterminé par le paramétrage du panneau Drum map. Dans les panneaux Grille de batterie et Notes, les notes sont affichées comme des barres horizontales.

Dans le panneau Notes, les hauteurs vont de bas en haut, avec la marge gauche verticale indiquant les hauteurs sous forme de touches de piano ou de noms de notes. Le temps est représenté sur l'axe horizontal, des traits verticaux indiquant les limites des mesures et des temps.

Dans les panneaux Grille de batterie et Notes, les notes sont affichées comme des barres horizontales. Comme dans le panneau Notes, le temps défile sur l'axe horizontal divisé par des lignes verticales délimitant les mesures et les temps.

La vue Piano Roll vous permet d'ajouter, d'éditer et de supprimer aisément des événements MIDI d'une piste.

La vue Piano Roll est constituée de la [Barre d'outils de la vue Piano Roll](#), du [Panneau Notes](#), du [Tableau des notes](#), du [Panneau Grille de batterie](#), du [Panneau Contrôleurs](#) et du [Panneau Liste des pistes](#).

Pour de plus amples informations, consultez :

[Ouverture de la vue](#)

[Afficher les notes et les contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

[Créer et éditer des notes dans la vue Piano Roll](#)

[Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

[Travailler avec plusieurs pistes dans la vue Piano Roll](#)

[Vue Piano Roll](#)

Raccourcis clavier

---

[Cakewalk](#)








<http://www.cakewalk.com>














[Cakewalk Support](#)






<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Barre d'outils de la vue Piano Roll

Voici une description des outils et des commandes de la barre d'outils de la vue Piano Roll :

Bouton...		Description...
 Outil Sélection		Permet de sélectionner des notes ou des événements de contrôleur
 Outil Crayon  Bouton de l'outil Crayon en mode Gomme automatique		Permet de dessiner, éditer et déplacer des notes ou des événements de contrôleur Utilisez le menu déroulant situé à droite pour passer en mode Gomme automatique. Une fois ce mode activé, vous pouvez effacer des notes en cliquant dessus ou en les délimitant dans un rectangle de sélection. Pour effacer des événements de contrôleurs, il vous suffit de cliquer sur chacun d'entre eux.
 Bouton Gomme		Lorsque ce bouton est activé, vous pouvez effacer des notes ou des événements de contrôleur en cliquant dessus.
 Outil Pinceau à patterns		Cliquez et faire glissez la souris pour « peindre » des notes dans le panneau Grille de batterie ou dans le panneau Notes. Cliquez sur la flèche de déroulement afin d'afficher le menu déroulant des options du pattern, de la vitesse et de la polyphonie. Les notes que vous saisissez à l'aide de l'outil Pinceau à patterns suivent les paramètres définis dans le menu déroulant Pinceau à patterns. La résolution du magnétisme et la durée de note définies dans la barre d'outils de la vue Piano Roll conditionnent également le comportement du Pinceau à patterns.
 Outil Scrub		Lire toutes les pistes affichées tandis que vous faites glisser le curseur vers l'avant ou l'arrière
 Ronde		Fixe la durée des nouvelles notes

		à « ronde »
 Blanche		Fixe la durée des nouvelles notes à « blanche »
 Noire		Fixe la durée des nouvelles notes à « noire »
 Croche		Fixe la durée des nouvelles notes à « croche »
 Double croche		Fixe la durée des nouvelles notes à « double croche »
 Triple croche		Fixe la durée des nouvelles notes à « triple croche »
 Note pointée		Créer une note pointée de la durée de note sélectionnée.
 Triolet		Créer un triolet de notes de la durée sélectionnée.
 Bouton Magnétisme		Lorsqu'il est enfoncé, il permet de contrôler la taille des blocs de temps musical à sélectionner.
 Bouton Sélectionner des pistes		Cliquez sur le côté gauche du bouton Sélectionner des pistes pour ouvrir la boîte de dialogue Sélectionner des pistes ; la flèche de déroulement sur le côté droit vous permet de sélectionner les options <b>Afficher la piste suivante</b> et <b>Afficher la piste précédente</b>
 Afficher/Masquer le panneau Pistes		Afficher ou masquer le <a href="#">Panneau Liste des pistes</a> sur le côté droit de la vue Piano Roll.
 Utiliser le panneau Contrôleur		Afficher ou masquer le panneau Contrôleur Affichez le panneau Contrôleur pour observer les événements de contrôleur. Si vous masquez le panneau Contrôleur, les événements de contrôleur apparaissent dans le panneau Notes.
 Bouton Toutes les pistes		Permet d'afficher les données MIDI de toutes les pistes listées dans le panneau Liste des pistes.
 Bouton Aucune piste		N'afficher aucune donnée dans le

		panneau Notes.
 Inverser les pistes		Toutes les données cachées sont affichées et toutes les données affichées sont cachées.
 Afficher les rubans de vitesse		Masque ou affiche les rubans de vitesse pour les notes individuelles dans le panneau Éditeur de batterie de la vue Piano Roll
 Afficher/Masquer la grille		Masque ou affiche les lignes de grille pour que vous puissiez voir l'alignement des notes avec différentes sous-divisions du temps. Cliquez sur la flèche de la liste déroulante pour sélectionner une sous-division.
 Afficher les durées		Change l'affichage des notes dans l'éditeur de batterie de la vue Piano Roll afin de fournir une représentation graphique de la longueur de chaque note, au lieu de montrer chaque note par des flèches identiques.
 Outil Zoom		Permet de zoomer sur la zone que vous entourez.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Tableau des notes

---

Le Tableau des notes sert à faire correspondre des notes avec des sons de percussions spécifiques. Le panneau Tableau des notes contient les colonnes suivantes :

- Nom : un nom de note donné par l'utilisateur. Le nom peut être édité en cliquant dessus et en saisissant un nouveau nom.
  - Note d'entrée : la hauteur de la note enregistrée ou d'origine. Le format peut être C0 à G10 ou 0 à 127. Chaque colonne peut contenir jusqu'à 128 valeurs et chaque valeur doit être unique.
  - Note de sortie : la colonne Note de sortie spécifie la hauteur cartographiée. Le format peut être C0 à G10 ou 0 à 127. Chaque colonne peut contenir jusqu'à 128 valeurs et chaque valeur doit être unique.
  - Mute : mute la note.
  - Solo : lit la note en solo.
- 

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Panneau Grille de batterie

---

Dans ce panneau, vous pouvez ajouter, éditer et supprimer des notes de percussion sur une ou plusieurs pistes. Vous pouvez éditer les contrôleurs à partir de ce panneau, si vous masquez le panneau Contrôleur. Seules les pistes MIDI qui sont affectées à une drum map apparaissent dans le panneau Grille de batterie.

Consultez :

[Créer et éditer une drum map](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Panneau Notes

---

Ce panneau vous permet d'ajouter, d'éditer et de supprimer des notes sur une ou plusieurs pistes. Dans ce panneau, il est également possible d'éditer des commandes alors que le panneau Contrôleur est masqué.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)


<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Panneau Contrôleur

---

Ce panneau affiche les événements de contrôleurs que vous pouvez éditer. Vous pouvez afficher ou masquer ce panneau à l'aide du bouton Utiliser le panneau Contrôleur  , situé dans la barre d'outils de la vue Piano Roll.

Consultez également :

[Créer et éditer des contrôleurs dans la vue Piano Roll](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>


[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Panneau Liste des pistes

---

Cliquez sur le bouton Afficher/Masquer le panneau Pistes  pour afficher le panneau Liste des pistes. Cette liste répertorie toutes les pistes affichées dans la vue Piano Roll. Les numéros et noms des pistes s'affichent dans le panneau Liste des pistes. Cliquez une nouvelle fois sur le bouton pour masquer le panneau Liste des pistes. Pour plus de détails, consultez [Vue Piano Roll](#).

Consultez également :

[Travailler avec plusieurs pistes dans la vue Piano Roll](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>


[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

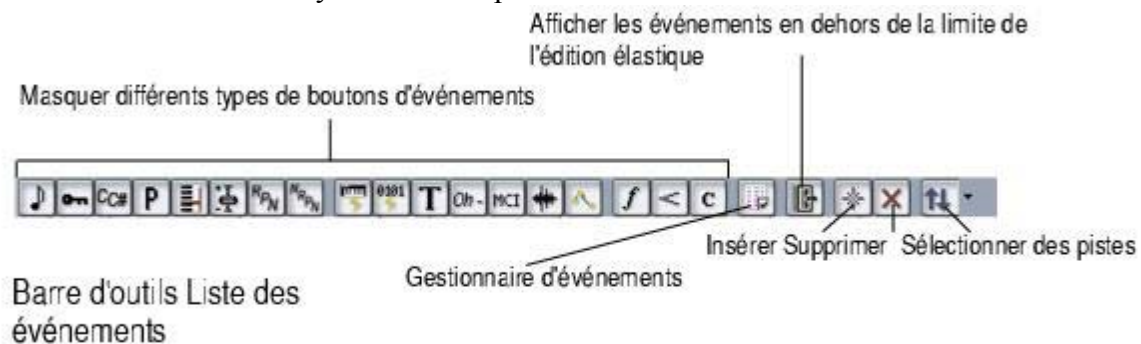
# Vue Liste des événements

---

Vous pouvez ouvrir la vue Liste des événements en :

- Sélectionnant une ou plusieurs pistes et en choisissant **Vues - Liste des événements**
- Sélectionnant une ou plusieurs pistes, puis en cliquant sur  dans la barre d'outils Vues
- Faisant un clic droit sur une piste du panneau Clips et en choisissant **Vues - Liste des événements**

La vue Liste des événements permet de masquer ou d'afficher tous les [événements](#) d'un projet dans une liste. Cliquez sur l'un des boutons de la barre d'outils de la Liste des événements pour masquer le type d'événement représenté par le bouton. Vous pouvez insérer, supprimer ou changer tout type d'événement, à l'exception des événements Forme qui peuvent seulement être supprimés. Les événements sont affichés sous un format de liste. Vous pouvez insérer, supprimer ou modifier tout type d'événement, y compris les notes, les données du Pitch Bend, la vélocité, les contrôleurs MIDI, les changements de patch, les fichiers Wave, les paroles, les chaînes de texte, les commandes MCI, les méta-événements exclusifs du système et bien plus.



Consultez :

[Vue Liste des événements](#)

[Présentation et boutons de la vue Liste d'événements](#)

[Boîte de dialogue Gestionnaire d'événements](#)

[Insérer un nouvel événement](#)

[Supprimer un événement](#)

[Supprimer plusieurs événements](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>


[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Partition

---

Il y a trois manières d'ouvrir la vue Partition :

- En sélectionnant **Vues - Partition**
- En cliquant sur le bouton Vue Partition  dans la barre d'outils Vues
- En choisissant **Partition** dans le menu contextuel qui apparaît lorsqu'on fait un clic droit dans le panneau Clips

La vue Partition affiche les événements de notes MIDI sous la forme de portées musicales. Pour certains musiciens, il s'agira sans doute du mode d'affichage le plus familier et agréable. La vue Partition offre de nombreuses fonctions vous permettant de composer, d'éditer et d'imprimer de la musique.

## [Barre d'outils de la vue Partition](#)

comprend tous les boutons nécessaires pour vous permettre de saisir et d'éditer des notes ou de contrôler l'affichage de votre notation.

La vue Partition se constitue d'un panneau Partition et d'un manche de guitare. Lorsque vous ouvrez la vue Partition, il se peut que vous ne voyiez que le panneau des portées et pas le manche de guitare. Pour tout afficher, redimensionnez la vue Partition en tirant sur les coins de la fenêtre. Lorsque vous enregistrez votre fichier, la taille de la vue Partition est mémorisée : son aspect sera identique lors de la prochaine ouverture du fichier.

Le **panneau Partition** affiche les événements de notes MIDI sous la forme de portées musicales. Pour certains musiciens, il s'agira sans doute du mode d'affichage le plus familier et agréable. Le panneau Partition offre de nombreuses fonctions de composition, d'édition et d'impression. Vous pouvez choisir parmi toutes sortes de clés pour afficher votre musique(consultez [Modifier la configuration du panneau Partition](#)).

Pour les guitaristes découvrant la notation musicale, le **Manche de guitare**

représente les notes des portées telles qu'elles apparaîtraient sur une guitare ou de basse. Toutes les notes qui apparaissent dans le panneau des portées à la position de lecture sont affichées sur le manche de guitare . Parcourez votre piste en appuyant sur Ctrl-Flèche droite et vous verrez apparaître les noms des notes dans le manche de guitare. Si vous entrez des notes dans la partition à la position de lecture, elles seront affichées sur le manche de guitare. Inversement, vous pouvez entrer des notes dans la portée à la position de lecture en cliquant sur les cordes du manche de guitare. Vous pouvez facilement éditer les notes et accords affichés dans le manche de guitare en les déplaçant le long des cordes.

Pour de plus amples informations, consultez :

[La vue Partition](#)

[Principes de base de l'édition musicale](#)

[Accords et marques](#)

[Configuration du panneau Partition](#)

[Insertion de notes sur la portée](#)

[Utiliser la fonction d'écoute avec l'outil Scrub](#)

[Déplacement, copie et suppression de notes sur la portée](#)

[Utilisation des écritures enharmoniques](#)

[Ajout de marques d'expression](#)

[Ajout d'indicateurs de crescendo/decrescendo](#)

[Le manche de guitare](#)

[Tablature](#)

[Utilisation des paroles](#)

[Silences reliés par une barre de valeur](#)

[Configuration d'une portée ou d'une ligne de percussion](#)

[Vue Partition](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>











[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>











# Barre d'outils de la vue Partition



La barre d'outils de la vue Partition contient tous les boutons nécessaires pour vous permettre d'entrer et d'éditer des notes et des symboles, et de contrôler l'affichage de votre notation.

Les fonctions de chaque bouton sont les suivantes :

Bouton...		Description...
 Outil Sélection		Sélectionner une ou des notes
 Outil Crayon		Saisir et déplacer des notes et/ou des symboles
 Outil Gomme		Supprimer des notes et/ou des symboles
 Outil Scrub		Lire toutes les pistes affichées tandis que vous faites glisser le curseur vers l'avant ou l'arrière
 Zoom arrière		Effectuer un zoom arrière d'un pourcentage fixe, à la fois horizontalement et verticalement
 Fader de zoom		Effectuer un zoom avant ou arrière de la valeur et de la direction indiquées par le glissement de la souris
 Zoom avant		Effectuer un zoom avant d'un pourcentage fixe, à la fois horizontal et vertical
 Bouton Magnétisme		Lorsqu'il est enfoncé, il permet de contrôler la taille des blocs de temps musical à sélectionner
 1.000 Valeur du magnétisme		Ce champ affiche la valeur actuelle du magnétisme. Lorsque vous cliquez sur une valeur de note dans la barre d'outils de la vue Partition, la valeur du magnétisme copie cette valeur, à moins que vous ne l'annuliez en ouvrant la boîte de dialogue Magnétisme et en paramétrant une valeur.
 Allonger les durées		Arrondir visuellement la durée des notes à la note ou au temps suivant, le premier des

		deux prévalant : utile pour l'affichage de notes MIDI enregistrées, mais non pour la saisie de notes avec l'outil Crayon
 Tronquer les durées		Arrondir visuellement la durée des notes à la valeur inférieure si elles se prolongent un peu après le début de la note suivante : utile pour l'affichage de notes MIDI enregistrées, mais pas pour la saisie de notes avec l'outil Crayon
 Résolution d'affichage		Afficher la valeur de la plus petite note possible. Par exemple, si cette valeur est paramétrée sur une noire et que vous saisissez quelques croches, elles s'affichent comme des noires tant que vous ne paramétrez pas la résolution d'affichage à une croche
 Configuration de la vue Partition		Le côté gauche de ce bouton ouvre la boîte de dialogue Configuration de la vue Partition. Le côté droit de ce bouton ouvre un menu déroulant où vous pouvez sélectionner une des deux commandes : TAB rapide et Régénérer tablature.
 Bouton mixte Sélectionner des pistes		Cliquez sur le côté gauche du bouton Sélectionner des pistes pour ouvrir la boîte de dialogue Sélectionner des pistes ; la flèche de déroulement sur le côté droit vous permet de sélectionner les options <b>Afficher la piste suivante</b> et <b>Afficher la piste précédente</b>
 Lire suivante		Cliquez sur ce bouton pour lire la note suivante à partir de la position de lecture
 Lire précédente		Cliquez sur ce bouton pour

		lire la note précédente à partir de la position de lecture
 Vue Frette		Cliquez sur ce bouton pour afficher la vue Manche de guitare
		Cliquez sur ce bouton pour exporter la tablature dans un fichier ASCII pour impression ou diffusion sur le Web
 Ronde		Cliquez sur ce bouton pour sélectionner une durée de ronde pour n'importe quelle note insérée : certains boutons vous permettent de choisir des durées aussi courtes que celle d'une triple croche
 Note pointée		Cliquez sur ce bouton pour transformer n'importe quelle note insérée en note pointée
 Triolet		Cliquez sur ce bouton pour transformer n'importe quelle note insérée en triolet
 Durée de note		Cette vue affiche la durée de note actuellement sélectionnée pour l'insertion de notes : vous pouvez l'éditer dans la vue, mais veillez à ce que la valeur dans la vue Résolution d'affichage n'est pas trop grande pour afficher la nouvelle valeur
 Outil Paroles		Transforme l'outil Crayon en outil de saisie de paroles
 Outil Accord		Transforme l'outil Crayon en outil d'accord après l'entrée d'un accord ; faites un clic droit dessus pour l'éditer
 Outil Expression		Transforme l'outil Crayon en outil de saisie de nuances : cliquez sous une partition pour créer une zone texte, saisissez certaines nuances et appuyez sur Entrée.
 Outil Crescendo/Decrescendo		Transforme l'outil Crayon en

		outil de saisie de repères de crescendo ou de decrescendo
 Outil Pédale		Transforme l'outil Crayon en outil de saisie de repères de pédale : cliquez sur cet outil sous une partition pour insérer un marqueur de pédale enfoncée et un marqueur de pédale soulevée ; vous pouvez faire glisser les deux marqueurs pour les repositionner
 Position du curseur		Affiche la position actuelle du curseur à la fois au niveau de la position dans le projet et au niveau de la hauteur. La hauteur est indiqué dans un format alphanumérique.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

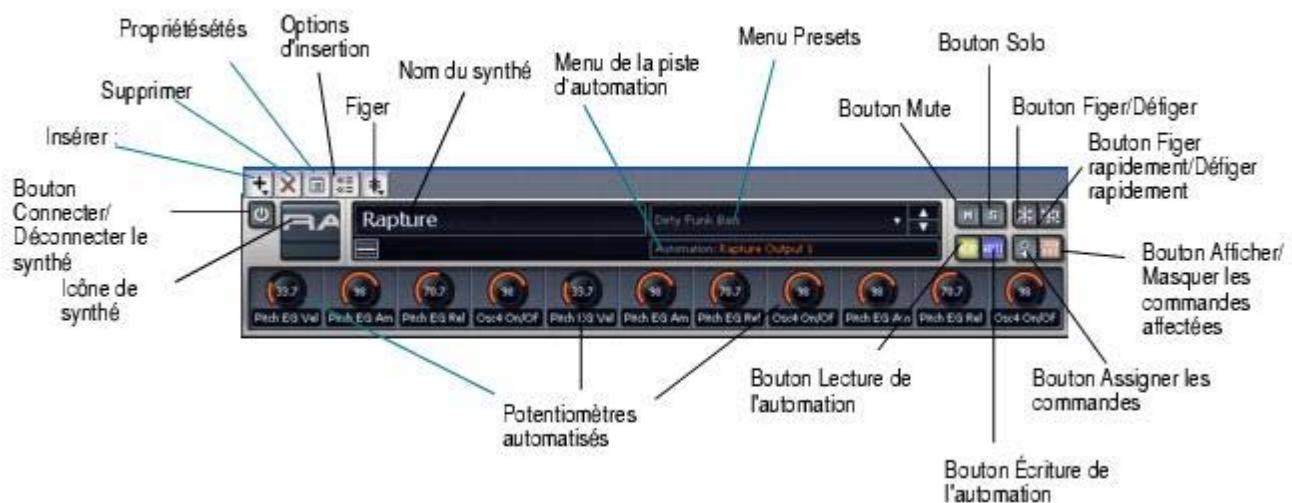
<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Vue Rack de synthés

La vue Rack de synthés vous permet de visualiser, d'insérer, de supprimer et de configurer vos synthétiseurs virtuels. Vous pouvez aussi muter et écouter en solo ceux de votre choix à partir cette vue. Chaque fois que vous insérez un synthétiseur virtuel dans votre projet, une nouvelle ligne s'affiche dans la vue Rack de synthés avec le nom du synthétiseur et ses paramètres actuels. Vous pouvez insérer autant de copies que vous le souhaitez du même synthétiseur virtuel ; chaque nouvelle copie s'affiche sur une nouvelle ligne et porte le même nom, mais avec un numéro supérieur. Vous ne pouvez avoir qu'une seule copie ouverte des synthétiseurs Rewire. Le nom avec le numéro le plus élevé apparaît aussi dans les menus des entrées de pistes audio et des sorties de pistes MIDI.

### Une ligne du rack de synthés



Voici une liste des outils et des commandes de la vue Rack de synthés, ainsi que la description de leur fonction. Pour des instructions pas à pas, voir les liens ci-dessous.

Bouton...	Description...
Insérer :	Affiche un menu reprenant les synthés et les périphériques ReWire disponibles. Choisissez un synthé ou un périphérique pour l'insérer dans votre projet.
Supprimer	<p>Pour supprimer un synthétiseur virtuel de votre projet, cliquez sur le nom du synthétiseur dans la vue Rack de synthés, puis sur le bouton Supprimer. <b>Remarque : Fermez toujours toute application Rewire dans sa propre interface avant de la supprimer de SONAR.</b></p> <p>La suppression d'un synthétiseur virtuel de la vue Rack de synthés ne supprime pas les pistes associées à ce synthétiseur virtuel.</p>

		En revanche, la sortie associée à la piste MIDI est modifiée : c'est la sortie portant le numéro inférieur le plus proche qui est automatiquement affectée.
Propriétés		Pour ouvrir l'interface d'un synthétiseur virtuel, cliquez sur son nom dans la vue Rack de synthés, puis cliquez sur le bouton Propriétés. Vous pouvez aussi ouvrir l'interface d'un synthétiseur virtuel en effectuant un double-clic sur son nom dans la vue Rack de synthés.
Insérer :		La boîte de dialogue Options d'insertion du synthé virtuel comporte une case Toujours poser la question qui fait apparaître la boîte de dialogue chaque fois que vous cliquez sur le nom d'un synthétiseur virtuel dans le menu déroulant des synthétiseurs virtuels installés. Si vous désélectionnez cette case, la seule manière d'ouvrir la boîte de dialogue et de définir vos préférences d'insertion est de cliquer sur le bouton Options d'insertion du synthé virtuel.
Figé		Ce bouton vous permet de figer ou de défiger le synthé virtuel actuellement sélectionné dans le rack de synthés. Chaque synthé dispose de ses propres boutons Figé et Défigé, situés à l'extrémité de la tranche des commandes du synthé dans le rack de synthés. Pour de plus amples détails, voir <a href="#">Figé les pistes et les synthés</a> .
Piste d'automation		Permet de choisir la piste sur laquelle afficher les données d'automation d'un synthé.
Menu Presets		Permet de choisir des sons prédéfinis. Cliquez sur les flèches droite ou gauche pour parcourir le menu.

Bouton Mute		Permet de muter le synthé et toutes les pistes associées à cette occurrence du synthé.
Bouton Solo		Permet de mettre le synthé en solo, ainsi que toutes les pistes associées à cette occurrence du synthé.
Bouton Figer/Défiger (synthé individuel)		Permet de figer ou défiger un synthé particulier
Figer rapidement/Défiger rapidement (synthé individuel)		Permet de figer rapidement ou de défiger rapidement un synthé particulier
Afficher/Masquer les commandes affectées		Permet d'afficher ou de masquer les commandes affectées que vous avez créées pour un synthé particulier
Commandes affectées		Permet de choisir pour quels paramètres de l'interface du synthé vous souhaitez créer des potentiomètres de commande
Écriture de l'automation		Arme <b>tous les paramètres</b> du synthé pour l'automation.
Lecture de l'automation		Permet au synthé de répondre aux données d'automation enregistrées
Potentiomètres automatisés		Il s'agit des potentiomètres que vous créez en utilisant le bouton Commandes affectées
Icône de synthé		Offre un indicateur visuel permettant de différencier facilement les pistes
Connecter/Déconnecter		La déconnexion d'un synthé mute toutes les pistes associées au synthé et libère la mémoire et les cycles d'unité centrale

Pour des instructions étape par étape, voir :

[Synthétiseurs virtuels](#)

[Insertion de synthétiseurs virtuels](#)

[Utilisation de la fonction d'acquisition des paramètres](#)

[Synthétiseurs virtuels multiport](#)

[Utiliser un synthétiseur virtuel](#)

[Conversion de vos pistes de synthétiseurs virtuels en pistes audio](#)

[Mute et écoute en solo des pistes d'un synthétiseur virtuel](#)

[Conversion de vos pistes de synthétiseurs virtuels en pistes audio](#)

[Dessiner des automatisations de synthé virtuel dans le panneau Clips](#)  
[Jouer d'un synthétiseur autonome](#)  
[Instruments ReWire](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>


[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Paroles

---

Il y a trois manières d'ouvrir la vue Paroles :

- Via la commande **Vues - Paroles** ;
- En cliquant sur le bouton Vue Paroles  dans la barre d'outils Vues
- Par l'option **Paroles** du menu qui s'affiche lorsque vous faites un clic droit dans le panneau Clips

La vue Paroles vous permet d'éditer les paroles d'une piste. Vous pouvez l'utiliser pour vous repérer, vous ou votre groupe, grâce aux paroles pendant la lecture et l'enregistrement.

Pour plus de détails, consultez les rubriques suivantes :

[Utilisation des paroles](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)


<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Console

La vue Console dispose désormais de séparateurs qui s'alignent automatiquement sur les bordures des tranches de bus ou de pistes lorsque vous les faites glisser, de nouveaux boutons permettant de masquer ou d'afficher toutes les tranches d'une catégorie spécifique (pistes, bus, sorties principales), de boutons Afficher/Masquer simplifiés pour les commandes de chaque tranche (plus de boutons à 3 fonctions), et de nouveaux boutons de défilement permettant de naviguer d'une tranche à l'autre.

La vue Console contient toutes les commandes nécessaires au mixage de votre projet. Pour ouvrir cette vue, cliquez sur le bouton Vue Console  dans la barre d'outils Vue ou sélectionnez **Vues - Console**.

Les commandes de son de la vue Console sont groupées en **modules**.

Il existe quatre types de modules :

Touche...		Fonction...
Piste MIDI		Sélectionner la sortie, le canal, la banque et le patch de la piste ; définir la source d'entrée et contrôler les niveaux d'entrée ; muter, lire en solo et armer la piste ; définir le volume du canal, et les niveaux de panoramique, de Chorus et de Reverb.
Piste audio		Définir la sortie de la piste ; définir la source d'entrée et contrôler les niveaux d'entrée ; muter, lire en solo et armer la piste ; définir les niveaux de volume et de panoramique de la piste, appliquer des effets en temps réel, router les données audio vers des bus.
Bus		Recevoir des entrées d'une ou plusieurs pistes audio, appliquer des effets en temps réels et renvoyer le signal traité vers une sortie ou un autre bus.
Sortie principale		À chaque sortie audio physique correspond une sortie principale. Un module de sortie principal contient des voies gauche et droite avec deux commandes de volume.

La vue Console contient des boutons, des faders et des potentiomètres. Les boutons peuvent être réglés de différentes manières :

- Cliquez sur le bord extérieur du potentiomètre pour l'amener à cette position
- Faites glisser le bord extérieur du potentiomètre pour le placer dans la position souhaitée
- Cliquez au centre du potentiomètre, puis faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas pour

tourner le potentiomètre

- En double-cliquant sur le centre du potentiomètre pour le faire revenir à sa position par défaut.
- Vous pouvez contrôler tous les curseurs et potentiomètres des vues Console et Pistes en les survolant avec votre pointeur et en utilisant la molette de votre souris.

Les faders de volume et de panoramique peuvent également se voir affecter des positions par défaut ; il suffit alors de double-cliquer sur le fader pour le ramener à cette position.

Vous pouvez automatiser de nombreuses fonctions de la vue Console en enregistrant les mouvements des faders et en prenant des instantanés.

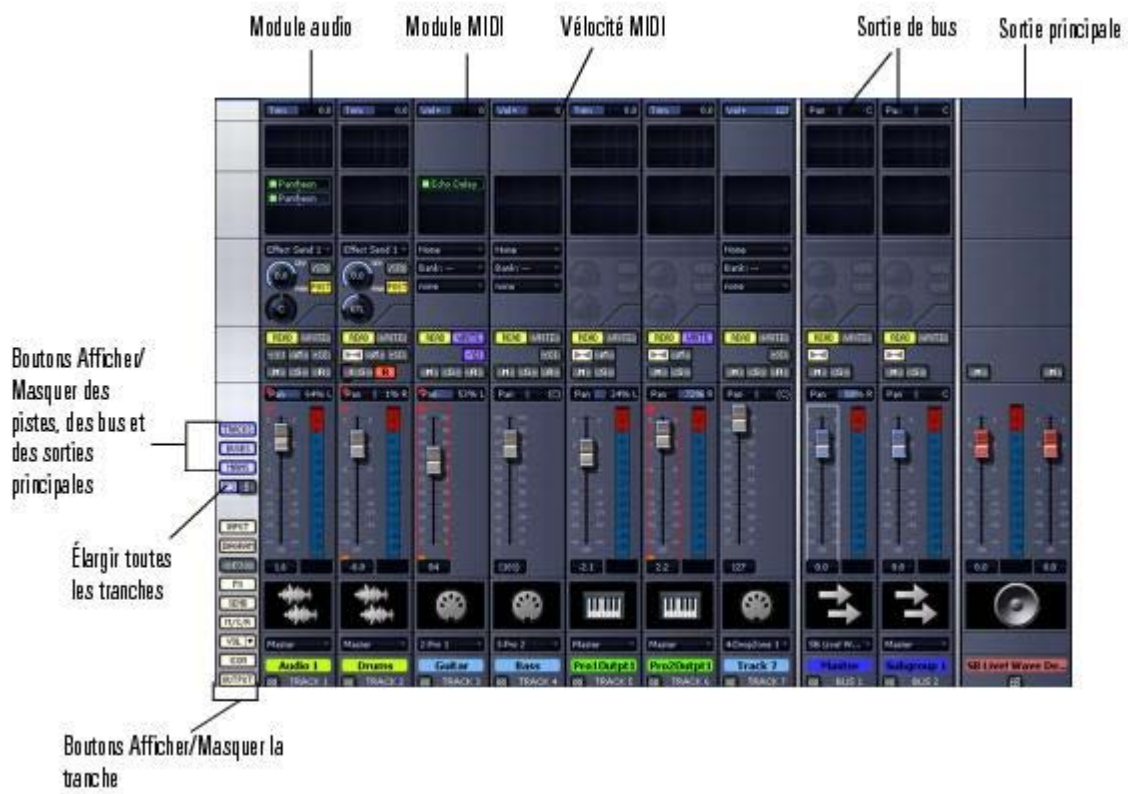
La vue Console contient des vumètres qui indiquent les niveaux d'enregistrement, de lecture et de sortie principale. Vous pouvez masquer ou afficher n'importe lequel de ces vumètres et choisir de nombreuses options différentes pour les unités et le format des données affichées par les vumètres.

Les commandes et les points de patch d'effets comportent tous des infobulles rappelant leur fonction.

Pour afficher ces informations, amenez simplement le curseur pendant quelques secondes au-dessus de la commande ou du point d'insertion.

Les faders des sorties principales peuvent être couplés à l'aide du bouton Associer 

. Ceci vous permet d'ajuster simultanément les voies droite et gauche.

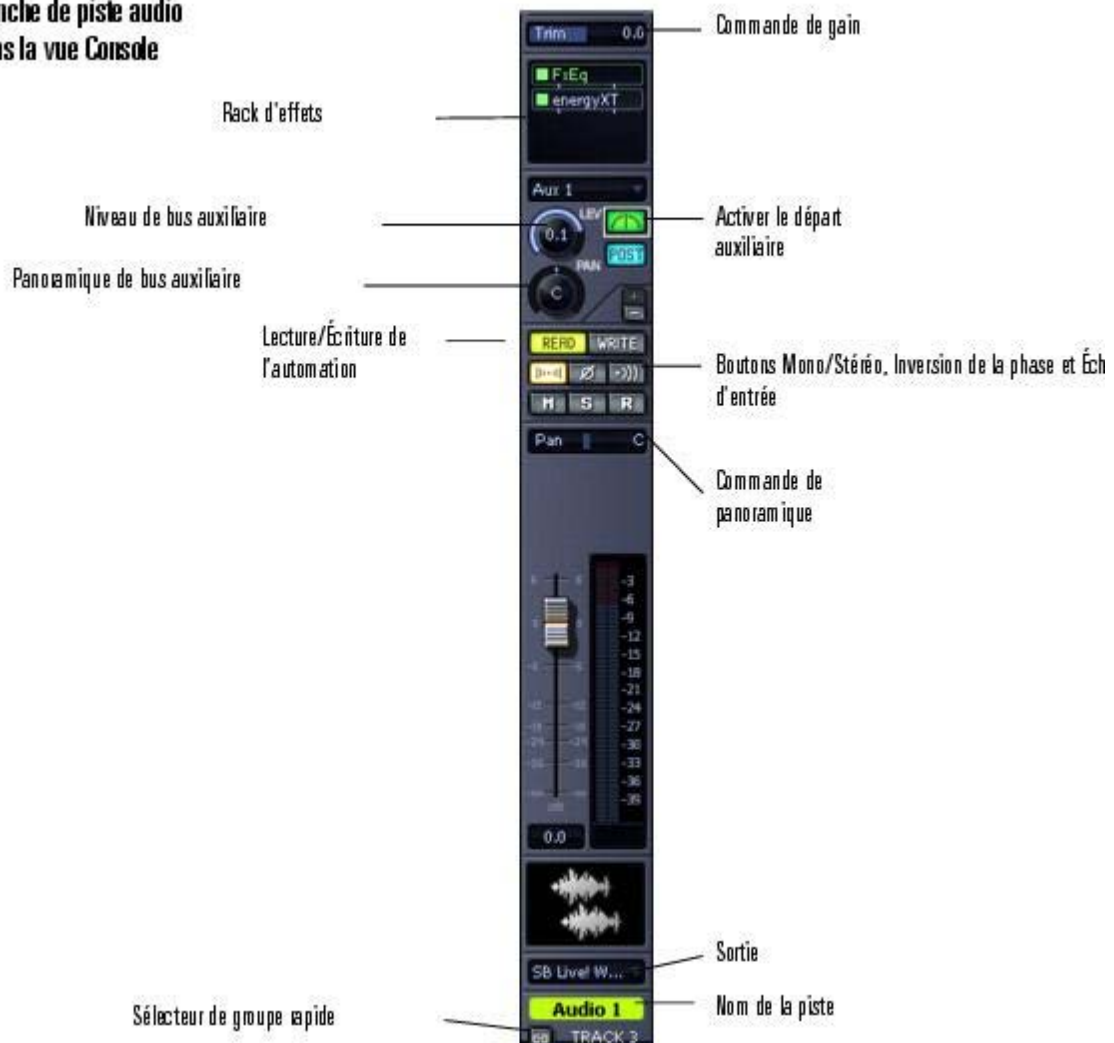


### Remarque

: L'illustration ci-dessus ne montre pas les égaliseurs. Ils sont illustrés ci-dessous.



## Tranche de piste audio dans la vue Console



Cliquez pour passer d'une tranche à l'autre



## Personnalisation de la vue Console

Vous pouvez afficher ou masquer des pistes ou des bus individuels dans la vue Console en ouvrant la boîte de dialogue Gestionnaire de pistes (appuyez sur la touche **m** de votre clavier). Cette boîte de dialogue fonctionne de manière indépendante dans la vue Console et dans la vue Pistes.

Les boutons Afficher/Masquer situés dans le coin inférieur gauche de la vue Console vous offrent de nombreuses options de personnalisation pour l'affichage de cette vue.

### Remarque

: Pour configurer les options d'affichage des vumètres dans la vue Console, il vous suffit de cliquer sur la flèche de déroulement du bouton Vol qui se trouve dans le coin inférieur gauche de la vue Console.

Les options d'affichage de la vue Console sont décrites dans le tableau suivant :

Bouton...		Description...
Pistes		Affiche ou masque les tranches des pistes dans la vue Console.
Bus		Affiche ou masque les tranches des bus (à l'exception des sorties principales) dans la vue Console.
Sorties principales		Affiche ou masque les tranches des sorties principales dans la vue Console.
Élargir toutes les tranches		Élargit ou rétrécit toutes les tranches de la vue Console.
Entrée		Affiche ou masque les menus des entrées dans la vue Console.
Graphique de l'égaliseur		<ul style="list-style-type: none"><li>• Affiche ou masque le graphique de l'égaliseur intégré dans la vue Console.</li><li>• Faites un clic droit sur le bouton pour modifier la résolution du graphique.</li><li>• En faisant un clic droit sur le graphique, vous pourrez alterner entre pré-effet et post-effet, ouvrir la page de propriétés de l'égaliseur, l'activer ou le désactiver, ou encore, désactiver les bandes 5 et 6. Quand vous activez les bandes 5 et 6, l'option Réinitialiser les paramètres d'égalisation masqués apparaît dans la page de propriétés. Vous pouvez alors désactiver les bandes 5 et 6 en faisant un clic droit, puis en décochant l'option Réinitialiser les paramètres d'égalisation masqués dans le menu contextuel.</li></ul>

Égaliseur		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Affiche ou masque l'égaliseur intégré.</li> <li>• Faites un clic droit sur ce bouton afin d'afficher une seule bande ou les quatre bandes.</li> </ul>
Effets		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Affiche ou masque le rack d'effets.</li> <li>• Faites un clic droit sur ce bouton et sélectionnez <b>Afficher les commandes pouvant être affectées</b> dans le menu contextuel qui apparaît afin d'afficher ou masquer 4 des commandes de l'effet sélectionné, à condition que cet effet possède des commandes assignables ; pour changer de commandes, faites un clic droit sur l'une des commandes affichées et sélectionnez <b>Réaffecter la commande</b> dans le menu contextuel qui apparaît.</li> </ul>
Départ		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Affiche ou masque les modules de départ.</li> <li>• Faites un clic droit sur ce bouton pour afficher un ou quatre départs, ou pour afficher des versions réduites des commandes de départ.</li> </ul>
Volume		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Afficher ou masquer les faders et vumètres de volume</li> <li>• Faites un clic droit sur ce bouton pour afficher ou masquer les commandes de panoramique (les faders de volume doivent être affichés pour que les commandes de panoramique soient visibles).</li> <li>• Cliquez sur la flèche de déroulement afin d'afficher le menu de configuration des vumètres. Les options des vumètres sont décrites en détail dans la rubrique Vumètres de l'aide en ligne.</li> </ul>
Icône		Affiche ou masque les icônes des pistes et des bus dans la vue Console.
Sortie		Affiche ou masque les menus des sorties

		dans la vue Console.
--	--	----------------------

Pour de plus amples informations, consultez :

[Mixage MIDI](#)

[Routage et mixage des signaux audio numériques](#)

[Effets en temps réel](#)

[Utilisation des groupes de commandes](#)

[Utilisation de la télécommande](#)

[Techniques d'automation](#)

[Appliquer des effets audio](#)

[Application d'effets MIDI](#)

Pour des instructions étape par étape, consultez :

[Sélectionner les pistes à afficher à l'aide du Gestionnaire de pistes](#)

[Masquer un bus ou une piste](#)

[Modifier l'affichage des vumètres](#)

[Régler la position par défaut d'un potentiomètre ou d'un fader](#)

[Insérer une nouvelle piste](#)

[Renommer une piste ou un bus](#)

[Configuration des vues Console et Pistes](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Vidéo

---

Ouvrez la vue Vidéo en sélectionnant **Vues - Vidéo** ou en cliquant sur le bouton Vue Vidéo de la barre d'outils Vues. En plus de la vue Vidéo, la vue Pistes comporte un panneau affichant les miniatures vidéo, le panneau Miniatures vidéo (consultez [Utilisation du panneau Miniatures vidéo](#)). Sélectionnez

## **Insérer-Fichier vidéo**

pour inclure une vidéo AVI, MPEG ou QuickTime dans votre projet. Cette vidéo est affichée en temps réel dans la vue Vidéo pendant la lecture de votre projet. La vue Vidéo affiche la position actuelle (comme dans la vue Compteur) et la vidéo elle-même. L'affichage de la vue Vidéo est synchronisé avec la position de lecture, ce qui permet de choisir un point quelconque de la vidéo. Vous pouvez ainsi synchroniser facilement la musique et les sons avec la vidéo.

Si la vue Vidéo est la fenêtre active, vous pouvez utiliser les raccourcis clavier pour avancer d'une image ou d'un incrément d'images. Les touches +/- et les flèches de droite/gauche font avancer/reculer d'une seule image. Si vous appuyez sur la touche Ctrl, la valeur de l'incrément d'images est utilisée (par défaut = 5 images). Sinon, vous pouvez utiliser les touches [ et ] pour chercher l'incrément d'images.

Les commandes du menu contextuel de la vue Vidéo vous permettent de paramétrer le format d'affichage de la position, la taille et les options d'agrandissement de la vue Vidéo, les positions de découpage de la vidéo, parmi d'autres options. Les données vidéo et audio numériques de votre projet peuvent être enregistrées ensemble dans un nouveau fichier vidéo avec **Outils - Exporter vers un fichier vidéo AVI**.

## **Remarque :**

Le fichier vidéo du projet est enregistré dans le projet par référence seulement ; les données vidéo réelles restent dans le fichier d'origine.

Utilisez ces options dans la boîte de dialogue Fichier vidéo :

## **Regarder dans :**

utilisez ce champ pour trouver le dossier qui contient le fichier vidéo que vous souhaitez insérer.

## **Nom du fichier :**

utilisez ce champ pour trouver le fichier vidéo que vous souhaitez insérer. Cliquez sur le nom du fichier dans la fenêtre qui se trouve au-dessus de ce champ pour le faire apparaître dans le champ Nom du fichier.

## **Fichiers de type :**

utilisez ce champ pour sélectionner le type de fichier vidéo à afficher. **Remarque :** Pour importer et visualiser des fichiers QuickTime, vous devez installer les filtres DirectShow QuickTime inclus lors de l'installation. Vous devez également télécharger et installer QuickTime, disponible à cette adresse : <http://www.apple.com/quicktime>.

## **Afficher les informations sur le fichier -**

Si vous cochez cette option, Cakewalk affiche le format du fichier, la fréquence d'échantillonnage audio et la longueur (à la fois en échantillons audio et en durée).

## **Importer le flux audio**

- Si vous cochez cette option, Cakewalk importera également le son du fichier vidéo. Sélectionnez une piste vierge avant d'effectuer cette opération.

## **Diviser stéréo**

- Si vous cochez cette option, Cakewalk importera le son du fichier vidéo en deux pistes séparées, au lieu d'une seule piste stéréo.

## **Ouvrir**

- Une fois vos options choisies, cliquez sur Ouvrir pour importer la vidéo, et éventuellement l'audio qui l'accompagne, dans votre projet.

Pour des instructions étape par étape, consultez :

[Lecture, importation et exportation de vidéo](#)

[Charger un fichier vidéo dans un projet](#)  
[Supprimer la vidéo du projet](#)  
[Activer ou désactiver la lecture de la vidéo](#)  
[Configurer le format d'affichage temporel](#)  
[Définir la couleur d'arrière-plan](#)  
[Définir les points d'entrée et de sortie](#)  
Consultez également :  
[Optimisation des performances vidéo](#)

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)  
<http://www.cakewalk.com>  
[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)  
<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Tempo

La vue Tempo s'ouvre à l'aide de la commande **Vues - Tempo** ou en cliquant sur le bouton Vue Tempo



qui se trouve dans la barre d'outils Vues.

La vue Tempo affiche le tempo de votre projet. Vous pouvez utiliser votre souris pour dessiner directement des changements de tempo dans le graphique.

La vue Tempo offre à la fois un affichage graphique du tempo et une liste de tous les changements de tempo du projet. Dans l'affichage graphique, vous pouvez utiliser la souris pour insérer des changements de tempo dans le graphique. Dans la liste des tempos, vous pouvez insérer, éditer ou supprimer tous les changements de tempo de votre choix. Cliquez sur le bouton Liste des tempos pour afficher ou masquer la liste des tempos.


Si un projet présente un seul et même tempo, la vue Tempo affiche une ligne horizontale et un seul tempo dans la liste.

Si vous souhaitez que des clips audio s'étirent avec les changements de tempo créés, il vous faut activer le bouclage du clip groove sur les clips audio devant suivre les changements de tempo. Pour ce faire, sélectionnez un ou plusieurs clips, faites un clic droit sur l'un des clips sélectionnés et choisissez **Groove - Bouclage du clip**

dans le menu contextuel. Chaque clip dont la fonction Bouclage du clip groove est activée présente des bords biseautés au lieu de coins droits. Pour désactiver la fonction Bouclage du clip groove d'un clip sélectionné, utilisez la même commande.

Le graphique propose plusieurs outils permettant d'ajouter ou modifier des changements de tempo :

Outil...		Nom...		Fonction...
		Sélection		Déplacer l'outil Sélection dans la liste des tempos ou dans l'affichage graphique pour sélectionner les tempos à éditer
		Crayon		Dessiner une courbe personnalisée indiquant les changements de tempo.
		Ligne		Dessiner une ligne droite indiquant une augmentation ou diminution continue du tempo.
		Gomme		Supprimer les changements de tempo existants sur une portion de projet.





		Magnétisme		Lorsque vous appuyez sur le bouton Magnétisme, tout nouveau changement de tempo ne sera saisi qu'avec la valeur de la durée entrée dans la boîte de dialogue Magnétisme dans la vue Tempo (pour y accéder, faites un clic droit sur le bouton Magnétisme).
---	--	------------	--	--

Si vous faites une erreur en utilisant l'un de ces outils, utilisez la fonction **Annuler**

. Lorsque vous utilisez l'outil Crayon, c'est la vitesse de déplacement de la souris qui détermine la densité des événements de tempo. Pour insérer un plus grand nombre de changements de tempo relativement faibles, déplacez la souris lentement. Pour insérer un petit nombre de changements de tempo relativement importants, déplacez la souris rapidement.

La liste des tempos dispose de ses propres outils d'édition des changements de tempo

:

Outil...		Nom...		Fonction...
		Liste des tempos		Afficher une liste de tous les changements de tempo dans le projet.
		Insérer :		Insérer un nouveau changement de tempo
		Supprimer		Supprimer un changement de tempo
		Propriétés du tempo		Éditer un changement de tempo

Pour plus de détails, consultez [Utilisation de la vue Tempo](#)

. Pour des instructions étape par étape, consultez :

[Insérer un changement de tempo dans la vue Tempo](#)

[Augmenter ou diminuer régulièrement le tempo dans la vue Tempo](#)

[Dessiner une série de changements de tempo dans la vue Tempo](#)

[Supprimer des changements de tempo dans la vue Tempo](#)

[Insérer un changement de tempo dans la liste des tempos de la vue Tempo](#)

[Éditer un changement de tempo dans la vue Tempo](#)

[Supprimer un changement de tempo de la liste des tempos](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Vue Signature rythmique/Tonalité

---

Ouvrez la vue Signature rythmique/Tonalité en choisissant **Vues - Signature rythmique/Tonalité** ou en cliquant sur le bouton Vue Signature rythmique/Tonalité dans la barre d'outils Vues.

La vue Signature rythmique/Tonalité vous permet de saisir les changements de signature rythmique et de tonalité sur les limites des mesures. Ces modifications affectent toutes les pistes.

La vue Signature rythmique/Tonalité vous permet de changer la tonalité et la signature rythmique sur tout ou partie d'un projet, pour l'ensemble des pistes.

Pour plus de détails, consultez [Vue Signature rythmique/Tonalité](#)

Consultez également :

[Qu'est-ce que la signature rythmique ?](#)

[Ajouter un changement de signature rythmique/tonalité](#)

[Supprimer un changement de signature rythmique/tonalité](#)

[Déplacer un changement de signature rythmique/tonalité](#)

[Éditer un changement de signature rythmique/tonalité](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Marqueurs

---

Ouvrez la vue Marqueurs en choisissant **Vues - Marqueurs** ou en cliquant sur le bouton Vue Marqueurs de la barre d'outils Vues. La vue Marqueurs vous permet d'ajouter, de déplacer, de renommer ou de supprimer des [marqueur](#)s (repères) identifiant des positions particulières au sein de votre morceau. Les marqueurs facilitent le déplacement d'un point à un autre.

Consultez [Création et utilisation des marqueurs](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue SysEx

---

Ouvrez la vue SysEx en utilisant la commande **Vues - SysEx** ou en cliquant sur le bouton Vue SysEx de la barre d'outils Vues. Les messages exclusifs au système (SysEx) sont des commandes propres à chaque marque ou modèle de module son. Veuillez consulter le manuel de chaque machine particulière pour connaître le fonctionnement des commandes SysEx. La vue [SysEx](#) a une capacité de 256 [Banque SysEx](#)

s contenant des messages SysEx.

Consultez [Utilisation de la vue SysEx](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Compteur

---

Ouvrez la vue Compteur en choisissant **Vues - Compteur** ou en cliquant sur le bouton Vue Compteur de la barre d'outils Vues. La vue Compteur vous permet de surveiller à distance la [Position de lecture](#) pendant l'enregistrement. Cliquez sur la vue vumètre pour changer les unités temporelles utilisées par l'affichage : les choix sont MBT et SMPTE.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)


<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Construction des boucles


---

Voici la liste des outils et des paramètres proposés par la vue Construction des boucles, ainsi que la description de leur fonction : Pour des instructions pas à pas, voir les liens ci-dessous.

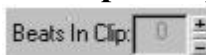
## Bouton Enregistrer la boucle dans un fichier Wave

Cliquez sur le bouton Enregistrer la boucle dans un fichier wave  pour ouvrir la boîte de dialogue Enregistrer sous. Dans la boîte de dialogue Enregistrer sous, vous pouvez enregistrer la boucle actuelle (clip groove) en tant que fichier Riff Wave, un format compatible avec les boucles ACID. Les fichiers Riff Wave peuvent aussi bien être utilisés dans un autre projet SONAR que dans ACID.

## Bouton Activer le bouclage


Cliquez sur le bouton Activer le bouclage  pour activer le bouclage des clips dans la vue Pistes, en faisant glisser le côté droit d'un clip avec votre souris. Lorsque le bouclage n'est pas activé, vous pouvez éditer le clip en mode élastique. Pour plus d'informations sur l'édition élastique, consultez [Effets audio \(plug-ins audio\)](#).

## Champ Temps dans le Clip



Nombre de temps (noires) dans le clip.

## Bouton Activer l'étirement


Lorsque ce bouton est enclenché, il  ordonne à SONAR d'étirer ou de rétrécir le clip pour qu'il s'adapte au tempo du projet. SONAR utilise les paramètres Temps dans le clip et Tempo d'origine pour modifier le clip.

## Champ Tempo d'origine



Tempo auquel a été enregistré le clip.

## Bouton Suivre la hauteur du projet

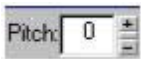
Au besoin, l'option Suivre la hauteur du projet  peut transposer la boucle dans la tonalité du projet. Une boucle enregistrée en A (la) et exploitée dans un projet en C (do) sera transposée de trois demi-tons vers le bas si l'option Suivre la hauteur du projet est activée.

## Champ Note de référence



La note de référence caractérise la tonalité dans laquelle le clip a été enregistré. La fonction Suivre la hauteur du projet, si elle est activée, exploite cette information pour transposer la boucle dans la tonalité du projet.

## Champ Hauteur (demi-tons)



Vous pouvez régler la transposition d'un clip, indépendamment de la hauteur du projet, avec le champ Hauteur (demi-tons). Une valeur positive fait monter le clip de ce nombre de demi-tons. Une valeur négative fait baisser le clip de ce nombre de demi-tons. Rappelez-vous que si l'option Suivre la hauteur du projet est cochée, le clip suit la hauteur du projet. Toute modification de transposition effectuée à partir de cette option change la hauteur du projet, pas celle du clip.

Exemple : Le projet est réglé sur une tonalité de C (do). Le clip a une tonalité de D (ré). Si l'option Suivre la hauteur du projet est cochée, la hauteur du clip est automatiquement abaissée de deux demi-tons. Toute valeur indiquée dans le champ Hauteur (demi-tons) transpose la hauteur par rapport à C (do). Ainsi, si vous saisissez « -1 », la hauteur du clip va être abaissée d'un demi-ton supplémentaire pour atteindre B (si).


Autre exemple : La tonalité du clip est E (mi) et vous souhaitez la ramener à D (ré). Si l'option Suivre la hauteur du projet n'est pas cochée, il suffit d'indiquer la valeur « 2 » dans le champ Hauteur (demi-tons) pour que le clip soit transposé de E (mi) vers D (ré), c'est-à-dire de -2 demi-tons.

### Champ Hauteur précise (centièmes)



Le champ Hauteur précise (centièmes) permet de faire le réglage fin de la hauteur ou de transposer le clip de + 50 centièmes. 100 centièmes font un demi-ton. Le fait de régler le champ Hauteur (centièmes) sur « 1 » relève la hauteur d'un centième de demi-ton. Ce paramètre permet de corriger un clip de tonalité légèrement différente, afin qu'il puisse s'intégrer parfaitement aux autres clips du projet.

### Bouton Arrêter la pré-écoute

Servez-vous du bouton Arrêter la pré-écoute  pour stopper la lecture de la boucle.

### Bouton Pré-écouter la boucle

La boucle actuelle est répétée en boucle. Servez-vous du bouton Arrêter la pré-écoute  pour stopper la lecture.

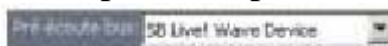
### Activer la pré-écoute automatique des tranches

Active la pré-écoute automatique des tranches.

### Pré-écoute automatique des tranches

Cette commande reste ombrée tant que l'option Activer la pré-écoute automatique des tranches n'est pas activée. Cette option lance la pré-écoute en boucle des tranches.

### Champ Bus de pré-écoute



Définit la sortie sur laquelle vous pouvez écouter le clip.

### Propriétés du clip

Le bouton Propriétés vous permet d'ouvrir la boîte de dialogue Propriétés du clip.

### Outil Sélection

L'outil Sélection 

permet de déplacer les marqueurs sur la barre Marqueurs.

## **Outil Gomme**

L'outil Gomme 

permet de supprimer des marqueurs de la barre Marqueurs.

## **Outil Réinitialiser tous les marqueurs**

Cet outil 

ramène tous les marqueurs générés automatiquement sur leur position d'origine et active ceux qui ont été désactivés. Par contre, les marqueurs créés manuellement ne sont pas modifiés.

## **Résolution des tranches**

La commande Résolution des tranches permet de définir la résolution utilisée pour la création de marqueurs ou le découpage d'un clip (afin de le mettre en boucle). Cette commande se base sur la longueur des notes, les paramètres sont donc :

- Pas de découpage
- Rondes
- Blanches
- Noires
- Croches
- Doubles croches
- Triples croches

Les marqueurs automatiques sont alignés sur la résolution des notes, selon le réglage du curseur. Ainsi, pour l'option Croches, il y a huit marqueurs par mesure.

Cette commande fonctionne bien pour découper de l'audio comportant de subtiles variations de volume et peu de transitoires accentués.

Dans un clip bouclé, les marqueurs permettent de préserver la synchronisation de l'audio au moment considéré. S'il y a trop ou trop peu de marqueurs, des effets indésirables pourront apparaître lorsque le clip bouclé sera étiré.

## **Détection des transitoires**

La commande de détection des transitoires permet de définir la sensibilité de détection des transitoires du clip audio, qui sont ensuite encadrés par des marqueurs de début et de fin. Plus vous augmentez la valeur de ce champ, plus la détection des transitoires sera fine et plus il y aura donc de marqueurs.

## **Revenir à la tranche précédente**

Déplace la sélection de tranche à la tranche précédente dans la boucle.

## **Passer à la tranche suivante**

Déplace la sélection de tranche à la tranche suivante dans la boucle.

## **Afficher/Masquer l'enveloppe de gain**

Active/désactive l'affichage d'une enveloppe de gain.

## **Afficher/Masquer l'enveloppe de panoramique**

Active/désactive l'affichage d'une enveloppe de panoramique.

## **Afficher/Masquer l'enveloppe de hauteur**

Active/désactive l'affichage d'une enveloppe de hauteur.

### **Commande de gain de la tranche**

Modifie le paramètre de gain de la tranche sélectionnée.

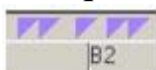
### **Commande de panoramique de la tranche**

Modifie le panoramique de la tranche sélectionnée.

### **Commande de hauteur de la tranche**

Modifie le paramètre de hauteur de la tranche sélectionnée.

### **Marqueurs de coupe**



La vue Construction des boucles propose deux types de marqueurs de coupe : automatiques et manuels. Les marqueurs automatiques s'affichent en rouge et sont générés par SONAR lorsque vous activez le bouclage d'un clip. Les fichiers Wave ACID importés dans SONAR s'affichent différemment. Les boucles ACID importées dans SONAR apparaissent uniquement avec des marqueurs de coupe manuels. Les marqueurs manuels sont affichés en violet. Tout marqueur inséré ou déplacé vire au violet afin de signaler qu'il a été édité. Pour plus de détails sur l'édition des marqueurs de coupe, consultez [Pour éditer les marqueurs de coupe d'un clip Groove](#)

### **Marqueurs de temps**



Les marqueurs de temps marquent l'emplacement des temps dans votre clip. Les marqueurs de temps sont aussi nombreux que les temps dans un clip.

Pour de plus amples informations, consultez :

[Manipulation des boucles](#)

[Manipulation des clips Groove](#)

[Création et édition des clips Groove](#)

[Utilisation des marqueurs de hauteur dans la vue Pistes](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>










# Vue Explorateur de boucles


Il y a plusieurs manières d'ouvrir l'Explorateur de boucles :

- Sélectionnez **Vues - Explorateur** dans le menu.
- Cliquez sur l'icône de l'Explorateur de boucles de la barre d'outils Vues.

La vue Explorateur vous permet de repérer, d'afficher et de pré-écouter vos fichiers son.

La barre d'outils de l'Explorateur offre les outils suivants :

Outil...		Nom...		Fonction...
		Monter		Permet de remonter au dossier parent du dossier ouvert.
		Actualiser		Actualise le contenu du dossier ouvert.
		Explorateur Windows		Ouvre l'Explorateur Windows au même dossier que l'Explorateur de boucles.
		Lecture		Lance la lecture du fichier média sélectionné.
		Stop		Arrête la lecture du fichier sélectionné.
		Pré-écoute automatique		Lance la pré-écoute d'un fichier par simple clic sur celui-ci depuis la vue Explorateur de boucles. Si le fichier sélectionné est un clip groove, celui-ci est lu au tempo et dans la tonalité du projet.
		Vues		Permet de sélectionner le mode d'affichage des fichiers dans la vue Liste. Les

				options proposées sont les mêmes que dans l'explorateur Windows.
		Bus de pré-écoute		Définit la sortie sur laquelle vous pouvez écouter la boucle.

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Panneau Arborescence

---

L'arborescence montre tous les fichiers et dossiers disponibles sur le disque sélectionné.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Panneau Contenu

---

Le panneau Contenu liste les dossiers et fichiers du dossier actif.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Navigateur

---

La vue Navigateur vous permet de visualiser votre projet dans sa quasi-intégralité de manière à vous offrir une vue d'ensemble de votre morceau. La vue Navigateur est une version flottante du panneau Navigateur qui se trouve dans la partie supérieure de la vue Pistes.

## Rectangle de piste

Le Rectangle de piste est un rectangle vert que vous pouvez trouver dans la vue Navigateur. Il indique la section de votre projet qui est affichée dans le panneau Clips de la vue Pistes. Il est possible de déplacer ou de redimensionner ce Rectangle de piste.

Pour plus d'informations, consultez [Utilisation de la vue Navigateur](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Playlist

---

Ouvrez la vue Playlist à l'aide de la commande **Fichier - Nouveau**

afin d'ouvrir la boîte de dialogue Nouveau projet. Sélectionnez Playlist dans la liste des fichiers (en haut de la liste). Cette vue vous permet de définir une série de morceaux pour une lecture séquentielle.

La vue Playlist vous permet de créer, modifier et enregistrer une playlist (ou un set) pouvant regrouper jusqu'à 128 projets SONAR. Une fois que la playlist est créée, vous pouvez lire la séquence automatiquement. Vous pouvez même programmer la playlist de façon à ce qu'elle s'interrompe pendant une durée déterminée entre les morceaux ou pour qu'elle attende la pression d'une touche avant de poursuivre la lecture.

Vous pouvez enregistrer vos playlists pour les utiliser ultérieurement. Les fichiers playlists portent l'extension

.set.

Consultez [Créer et modifier une playlist](#) et [Lire des fichiers à partir de la vue Playlist](#)

Consultez également :

[Lecture de fichiers par lots](#)

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Panoramique surround

---

Le panoramique Surround grand format offre les commandes suivantes :

- Marqueur d'angle et de focus : un petit cercle que vous pouvez déplacer dans n'importe quel sens. Il vous permet de contrôler et d'afficher les deux paramètres suivants :
  - **Angle** : angle perçu de la source sonore par rapport à la position centrale, droit devant l'auditeur. La plage s'étend de 0 à 180° sur la droite de l'auditeur et de 0 à -180° à sa gauche. 0° signifie que la source sonore est située juste en face de l'auditeur ; plus ou moins 180° signifie que la source est directement derrière l'auditeur.
  - **Focus** : la distance perçue de la source sonore à partir du centre du cercle, sur une échelle de 0 à 100. 0 représente le centre du cercle et 100 son périmètre.
- Marqueurs de largeur : deux petits cercles équidistants des marqueurs Angle et Focus. Leur distance l'un par rapport à l'autre et par rapport à l'avant du cercle correspond à la valeur de largeur (voir définition ci-dessous). Vous pouvez également déplacer les marqueurs de largeurs pour contrôler l'angle et le focus.
- Icônes/carrés de haut-parleurs : chaque canal surround est représenté par une icône de haut-parleur dans le panoramique grand format et par un petit carré blanc sur le panoramique petit format. Le panoramique grand format dispose également d'un niveau de volume en dB, situé juste devant chaque icône. La position de chaque icône de haut-parleur vous montre la position de ces derniers au sein de l'espace surround. Vous pouvez cliquer sur l'icône de haut-parleur ou sur un carré pour **muter** le canal correspondant et griser l'icône ou le rectangle.
- Curseur Angle : affiche et contrôle la valeur de l'angle.
- Curseur de focus : ce curseur affiche et contrôle la valeur de focus.
- **Curseur de Largeur** : affiche et contrôle la valeur de largeur. La *largeur* représente l'ampleur de la zone d'où semble provenir le son, sur une échelle de 0 à 360 degrés. À 0 et 360 degrés, le son semble provenir d'un seul et même haut-parleur. À 180°, le son semble provenir directement des côtés opposés. L'angle par défaut correspond à l'angle des canaux gauche et droit du projet. Par exemple, en surround 5.1 SMPTE/ITU, la largeur par défaut est de 60 degrés.
- Curseur de balance avant/arrière (panoramique Grand format uniquement) - abrégé par BIAvArr ; ce curseur règle la balance entre l'avant et l'arrière. Déplacez-le vers la gauche pour réduire le niveau des haut-parleurs avant, ou vers la droite pour réduire le niveau arrière.
- Curseur LFE : ce curseur affiche et détermine le niveau du signal envoyé au canal LFE.
- Bouton LFE uniquement (panoramique grand format uniquement) : ce bouton mute tous les canaux à l'exception du canal LFE.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>

# Vue Interface OPT

---

Sélectionnez **Vues - Interface OPT - (nom de l'interface que vous souhaitez ouvrir)**

pour ouvrir une interface OPT Yamaha. Si vous avez connecté un certain type de module Yamaha à votre ordinateur et installé un logiciel d'édition Yamaha, vous pouvez ouvrir ces interfaces directement à partir de SONAR afin de créer et éditer des sons pour votre module et les enregistrer sous forme de presets.

---

[Cakewalk](http://www.cakewalk.com)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](http://www.cakewalk.com/Support/)

<http://www.cakewalk.com/Support/>



# Glossaire

---

[aftertouch](#)

[AIFF](#)

[archive](#)

[armer](#)

[audio numérique](#)

[clip audio](#)

[piste audio](#)

[audition](#)

[automation](#)

[banque](#)

[broadcast wave](#)

[fichier bundle](#)

[Langage des applications Cakewalk \(CAL\)](#)

[canal](#)

[Aftertouch canal \(AftCan\)](#)

[accord](#)

[symboles d'accords](#)

[clip](#)

[cloner](#)

[commandes](#)

[crescendo](#)

[crossfade](#)

[contrôleurs](#)

[dB](#)

[décibel](#)

[decrescendo](#)

[DMA](#)

[Macros de Requête de vidage ou « Dump Request Macro » \(DRM\)](#)

[durée](#)

[écho](#)

[effets \(effets audio\)](#)

[enveloppes](#)

[événement](#)

[expression](#)

[marques d'expression](#)

[fendu](#)

[fendu d'entrée \(fade-in\)](#)

[Fendu de sortie \(fade-out\)](#)

[fréquence des images](#)

[début de sélection](#)

[duplex intégral](#)

[disposition globale](#)

[clip groove](#)

[pattern groove](#)

[quantisation groove](#)

[groupe](#)

[grille d'accord de guitare](#)

[symbole de crescendo/decrescendo](#)  
[H:M:S:I](#)  
[entrée](#)  
[écoute des entrées](#)  
[menu inspecteur \(semblable au menu contextuel\)](#)  
[définitions d'instruments](#)  
[Aftertouch de note \(AftNote\)](#)  
[décalage de touche](#)  
[tonalité](#)  
[destruction](#)  
[latence](#)  
[disposition](#)  
[clips liés](#)  
[mode « live »](#)  
[durée \(SMPTE\) verrouillée](#)  
[lecture en boucle](#)  
[boucles](#)  
[paroles](#)  
[marqueur](#)  
[MBT](#)  
[commande MCI \(« Media Control Interface »\)](#)  
[signature rythmique](#)  
[MIDI](#)  
[mixage final](#)  
[MME](#)  
[MMC \(MIDI Machine Control\) ou Contrôle de machine MIDI](#)  
[Synchronisation MTC](#)  
[mute](#)  
[modèle normal](#)  
[Position de lecture](#)  
[NRPN](#)  
[différé](#)  
[offset](#)  
[saturation](#)  
[PPQ](#)  
[panoramique](#)  
[patch](#)  
[marque de pédale](#)  
[pitch bend](#)  
[marqueur de hauteur](#)  
[molette de hauteur](#)  
[phase](#)  
[port](#)  
[hauteur d'un projet](#)  
[propriété](#)  
[quantiser](#)  
[enregistrement](#)  
[résolution de quantisation](#)  
[riff wave](#)  
[RMS](#)  
[RPN](#)

[fréquence d'échantillonnage](#)

[scrub](#)

[sensibilité \(fenêtre\)](#)

[taille](#)

[édition élastique](#)

[courbe](#)

[SMPTE](#)

[instantané](#)

[solo](#)

[point de division](#)

[portée](#)

[intensité de quantisation](#)

[intensité de quantisation](#)

[couchage sur bande](#)

[prémixage](#)

[swing](#)

[SysEx](#)

[Banque SysEx](#)

[prise](#)

[modèle](#)

[tempo](#)

[Fin de sélection](#)

[tics](#)

[position](#)

[base temporelle](#)

[TPO](#)

[piste](#)

[transitoires](#)

[vecteur](#)

[vitesse](#)

[offset de vitesse](#)

[volume](#)

[WDM](#)

[widget](#)

[nettoyer](#)

[xRPN](#)

[aftertouch](#)

Propriété MIDI contrôlant la pression à appliquer. Consultez [Aftertouch de note \(AftNote\)](#), [Aftertouch canal \(AftCan\)](#)

.

**AIFF**

Abréviation de « Audio Interchange File Format », le format des fichiers audio de la plate-forme Macintosh. Les fichiers de ce format possèdent l'extension .aif ou

.aiff.

**archive**

Réduit une piste au silence et supprime son traitement. Les pistes archivées ne sont pas chargées dans la mémoire vive, vous ne pouvez donc pas les démuter en temps réel. Utilisez la commande Archiver pour réduire la charge imposée à votre PC. Consultez [mute](#)

.

**armer**

Active une piste pour l'enregistrement.

Consultez [Choix de l'entrée](#)

.

clip audio

Clip contenant des données audio numériques.

piste audio

Piste enregistrée en numérique.

audition

Permet d'écouter les effets en vue d'obtenir le résultat voulu.

Consultez [Traitement audio de base](#)

.

automation

Cakewalk prend un instantané ou effectue un enregistrement dynamique des réglages de toutes les commandes sur une partie sonore ou musicale.

Consultez [Introduction à l'automation](#)

.

banque

Jusqu'à 128 patchs. Stockage des sons.

résolution

Taille des emplacements mémoires utilisés pour stocker des types de données particulières.

broadcast wave

Fichier wave intégrant les informations suivantes : description, expéditeur, date et heure d'origine, référence temporelle SMPTE.

fichier bundle

Un fichier incorporant toutes les informations et données audio d'un projet. Les fichiers bundle peuvent vous servir pour la sauvegarde de votre travail ou le transfert de vos projets d'un ordinateur à un autre.

Langage des applications Cakewalk (CAL)

Langage de traitement des événements destinés à augmenter les capacités de Cakewalk grâce à des commandes d'édition personnalisées.

Consultez [Exécution de programmes CAL](#)

.

canal

Chemin d'accès au moyen duquel votre interface MIDI transmet des informations.

accord

Eléments d'une grille d'accords de guitare.

Consultez [Ajout de symboles d'accords](#)

.

Aftertouch canal (AftCan)

Propriété MIDI destinée à réguler la pression appliquée à toutes les notes d'un instrument sur le canal spécifié.

symboles d'accords

Le

c des marques d'expression sur les portées. Placez-en un au-dessus des notes pour lesquelles vous désirez définir une grille d'accords de guitare.

Consultez [Accords et marques](#)

.

clip

Élément musical et sonore. Votre projet se compose de clips. Vous pouvez lier des clips.

cloner

Commande vous permettant de copier une piste avec ses propriétés, ses clips ou ses événements, ou les deux. Vous pouvez choisir une piste de destination pour cette copie.

commandes

Curseurs, faders, potentiomètres et boutons de la console ou de l'équivalent en ligne des [contrôleurs](#)

.  
crescendo

Fondu d'entrée. Augmentation progressive du volume.

crossfade

Fondu d'entrée enchaîné sur un fondu de sortie. Vous pouvez créer des crossfades destructifs ou réversibles..

contrôleurs

Les pédales, potentiomètres et molettes de votre instrument électronique. Vous pouvez les utiliser pour modifier le son en cours de lecture.

Consultez [Contrôleurs, RPN, NRPN et Données d'automation](#)

.  
dB

Mesure du volume, abréviation de décibel.

Consultez [L'échelle des décibels](#)

.  
décibel

Mesure du volume, abréviation : dB.

Consultez [L'échelle des décibels](#)

.  
decrecendo

Fondu de sortie. Diminution progressive du volume.

audio numérique

Musique ou sons enregistrés au format numérique, comme sur les disques compacts, et non en données MIDI.

DMA

Accès direct à la mémoire ou « Direct Memory Access » (DMA) Les paramètres DMA déterminent le mode de communication à utiliser entre votre carte son et Cakewalk.

Consultez [L'Analyseur Wave](#)

pour de plus amples informations sur les paramètres DMA et sur les moyens de les modifier.

Macros de Requête de vidage ou « Dump Request Macro » (DRM)

Utilitaire d'acquisition des données d'un synthétiseur dans une banque.

durée

Dans la boîte de dialogue Enregistrement pas à pas de SONAR, la durée correspond au temps réel d'émission d'une note, par opposition à la valeur notée de cette note, qui, elle, peut être différente. Si vous cochez l'option Suivre la taille des pas dans cette boîte de dialogue, la valeur notée et la durée seront les mêmes.

écho

Envoi du signal de suppression de l'entrée MIDI d'un périphérique particulier pendant un enregistrement en temps réel. Quelquefois appelé passage, l'écho détermine l'instrument qui émettra un son quand vous jouerez d'un instrument MIDI et permettra de l'enregistrer.

effets (effets audio)

Modifications systématiques que vous pouvez réaliser sur certaines parties musicales ou sur toute votre composition, comme par exemple la Reverb, le Chorus et le Delay.

Consultez [Effets audio \(plug-ins audio\)](#), [Effets en temps réel](#)

.  
enveloppes

Exprime les changements de valeurs d'un paramètre (le volume, par exemple) sur une certaine période de temps. Désigne également la représentation graphique de cette modification--identique à vecteur.

événement

Note, action MIDI ou clip audio.

expression

Symbole d'Accord, texte libre (ff ou con amore, par exemple), crescendo/decrescendo ou marques de pédales.

marques d'expression

Marques dynamiques et autres instructions musicales (decrescendo, con amore, etc.) de la vue Partition.

Consultez [Ajout de marques d'expression](#)

.

fendu

Augmentation (crescendo) ou diminution (decrescendo) progressive du volume.

Consultez [Automation](#)

.

fendu d'entrée (fade-in)

Augmentation progressive (crescendo) du volume.

Consultez [Automation](#)

.

Fendu de sortie (fade-out)

Diminution progressive (decrescendo) du volume.

image

La plus petite unité de synchronisation SMPTE. La fréquence des images correspond au nombre d'images par seconde.

Consultez [Synchronisation sur timecode SMPTE/MIDI](#)

.

fréquence des images

Vitesse de lecture.

début de sélection

Début d'une sélection. Pour la définir, utilisez la barre d'outils Sélection.

Consultez [Position de lecture](#)

.

duplex intégral

Type de carte son permettant l'enregistrement et la lecture de l'audio en simultané.

Consultez [Enregistrement de données audio](#)

.

disposition globale

Disposition des vues telles qu'elles apparaissent dans Cakewalk. Vous pouvez enregistrer des dispositions à utiliser dans d'autres projets.

Consultez

.

clip groove

Clip audio contenant les informations de hauteur et de tempo et permettant à SONAR de régler automatiquement la hauteur et le tempo de ce clip par rapport à celui du projet dans lequel vous l'insérez.

pattern groove

Extrait de musique utilisé en tant que modèle pour la commande de quantisation groove.

Consultez [Utiliser la commande Quantiser Groove](#)

quantisation groove

Elle vous permet d'aligner une grille sur votre pattern groove, puis de régler la position, la durée et la vitesse des notes sélectionnées pour qu'elles soient conformes à la grille.

Consultez [Utiliser la commande Quantiser Groove](#)

groupe

Entité se composant de plusieurs commandes ou boutons et spécifiant les relations entre eux.

grille d'accord de guitare

Grille de notation des accords de guitare.

Consultez [Accords et marques](#)

symbole de crescendo/decrescendo

Marque de crescendo ou de decrescendo.

Consultez [Accords et marques](#)

H:M:S:I

Abréviation d'Heures, Minutes, Secondes et Images, le format temporel utilisé pour le temps [SMPTE](#)

.

entrée

Entrée par laquelle une musique ou un son est enregistré sur une piste.

Consultez [Choix de l'entrée](#)

écoute des entrées

Série de paramètres vous permettant d'écouter en temps réel les plug-in d'effets en cours

d'enregistrement ou sur une piste armée. Vous pouvez activer les pilotes d'écoute des entrées à partir de l'onglet Écoute des entrées dans la boîte de dialogue Options audio. Vous trouverez plus de détails sur l'écoute des entrées à la section [Monitoring d'entrée](#)

.

menu inspecteur (semblable au menu contextuel)

Menu adapté à un emplacement ou élément particulier. Affiche un menu contextuel lorsque vous faites un clic droit sur l'emplacement ou l'élément en question.

définitions d'instruments

Fichier contenant des informations sur les banques, patchs, contrôleurs et autres caractéristiques d'un instrument.

Consultez [Création de définitions d'instruments](#), [Définitions d'instruments](#)

Aftertouch de note (AftNote)

Propriété MIDI régularisant la pression appliquée sur une note individuelle.

décalage de touche

Nombre de demi-tons desquels transposer la piste. Une valeur de 12 augmentera les notes d'une octave. Vous pouvez transposer toutes les notes d'une piste en lecture en définissant cette valeur (Note +) dans la vue Pistes.

tonalité

Tonalité du morceau, nombre de dièses ou de bémols qu'il possède et affichage de la musique dans les différentes vues.

destruction

Supprime une piste entière, ainsi que ses propriétés, clips et événements. Vous pouvez annuler la fonction

destruction, mais pas la coller.

latence

Vitesse de réponse d'un élément audio, matériel ou logiciel, à des commandes en temps réel (mute, ajout d'un effet ou lecture de données audio).

disposition

Disposition actuelle de toutes les vues d'un projet spécifique.

Consultez [Modèles de dispositions et raccourcis clavier](#)

.

clips liés

Les modifications apportées à l'un des clips liés s'appliquent à tous.

Consultez [Division et combinaison de clips](#)

.

durée (SMPTE) verrouillée

Verrouille un marqueur sur une durée spécifiée à partir du début de la composition musicale. N'est pas soumis aux modifications de tempo ou de signature rythmique.

Consultez [Création et utilisation des marqueurs](#)

lecture en boucle

Répétition d'une partie ou de la totalité d'un morceau de musique, particulièrement adaptée à la lecture répétée d'un segment.

boucles

Petites parties de données audio destinées à être répétées successivement, mesures ou temps de parties rythmiques par exemple.

mode « live »

Toutes les automatisations d'un projet sont provisoirement désactivées. Vous pouvez alterner entre le mode « live » et le mode normal en cliquant sur le bouton Mode Live.

paroles

Mots accompagnant de la musique.

Consultez [Utilisation des paroles](#)

marqueur

Indicateur signalant un instant spécifique dans la composition musicale.

MBT

Numéro de mesure, de temps et de tic.

9:04:0060 correspond au 60e tic du quatrième temps de la 9e mesure.

commande MCI (« Media Control Interface »)

Événement spécial de la vue Liste d'événements qui vous permet de contrôler d'autres appareils ou logiciels multimédia.

signature rythmique

La signature rythmique divise le temps en impulsions rythmiques. Elle spécifie le nombre de temps par mesure et la valeur de la note de chaque temps.

Consultez [Réglage de la signature rythmique et de la tonalité](#)

MIDI

« Musical Instrument Digital Interface » ou interface numérique d'instruments musicaux. Mode de communication entre un ordinateur et la plupart des cartes son, claviers et autres instruments électroniques.

mixage final

Conversion de plusieurs pistes audio en un prémixage stéréo. Consultez [Routage et mixage des signaux audio numériques](#)

MMC (MIDI Machine Control) ou Contrôle de machine MIDI

Protocole de contrôle des périphériques distants équipés MMC par le biais de la norme MIDI.

Consultez [MIDI Machine Control \(MMC\)](#)

MME

Extensions Multimédia -- nom du logiciel audio et multimédia intégré à Windows, à l'origine développé pour Windows 3.0 et encore couramment utilisé par de nombreux pilotes de cartes son. Les pilotes WDM offrent de bien meilleures performances.

Synchronisation MTC

Synchronisation sur le « MIDI Time Code ». Les messages émanant d'un périphérique MIDI externe sont reçus au format SMPTE/MTC et génèrent un MTC.

Consultez [SMPTE](#)

mute

Supprime le signal émis par une piste en cours de lecture.



modèle normal

Modèle de projet pour tous les projets.

Position de lecture

Position actuelle dans un projet. Emplacement où vous vous trouvez dans votre morceau.

Consultez [Utilisation de la position de lecture](#)

NRPN

« Non-Registered Parameter Numbers », numéros de paramètre non référencés

Consultez [Contrôleurs, RPN, NRPN et Données d'automatisation](#)

.

différé

Qui n'est pas en temps réel. Lorsque vous appliquez un effet en différé à une piste, vous altérez définitivement les données de cette piste ; il vous suffit ensuite de lire la piste pour entendre l'effet.

Lorsque vous ajoutez un effet en temps réel à une piste, vous démarrez la lecture de la piste et vous ajoutez les effets pendant sa lecture. Les données de la piste restent inchangées, mais le signal que vous entendez est traité par les effets.

offset

Décalage (dans le temps, la tonalité ou la vitesse) d'une valeur définie en unités. Par exemple, vous pouvez décaler le démarrage d'une piste de 2 mesures.

saturation

Perte d'informations audio provoquée par un niveau audio dépassant 0 db.

PPQ

Abréviation de « Parts per Quarter Note », parties par noires. Les séquenceurs MIDI divisent chaque temps en fractions multiples (appelées tics) afin de permettre la synchronisation et l'édition. Vous pouvez positionner des événements à des emplacements précis dans le temps, ce avec une précision définie en fonction du PPQ du séquenceur. Le PPQ est réglable sur la plupart des séquenceurs et va généralement jusqu'à 960. Les valeurs classiques sont 96, 120 et 480.

panoramique

Niveau d'émission d'un son ou morceau de musique sur les haut-parleurs gauche et droit.

patch

L'un des sons d'un périphérique électronique. Les patches sont stockés dans des banques par groupes de 128.

marque de pédale

Marque indiquant au joueur quand appuyer sur la pédale et la relâcher.

pitch bend

Contrôleur qui modifie la hauteur d'une note MIDI.

marqueur de hauteur

Marqueur de la Règle temporelle servant à transposer la note de référence de tous les clips groove et boucles ACIDifiées d'un projet.

molette de hauteur

Contrôleur qui modifie la hauteur d'une note MIDI.

phase

Synchronisation relative ou polarité de deux sons identiques. Si leurs amplitudes identiques sont séparées de 180 degrés, ils s'annulent l'un l'autre et sont parfaitement déphasés.

port

Connecteur de l'ordinateur servant à l'envoi et à la réception des données.

hauteur d'un projet

Également appelée hauteur du projet par défaut. La hauteur du projet est celle que suivent tous les clips groove et boucles ACIDifiées de votre projet, à moins que celui-ci ne comporte des marqueurs de hauteur. Vous pouvez définir la hauteur du projet à partir de la barre d'outils Marqueurs.

propriété

Tous les attributs ou valeurs d'un objet. La plupart du temps, il vous suffit de faire un clic droit sur un

objet pour en connaître les attributs et valeurs. Par exemple, si vous faites un clic droit sur un clip et que vous sélectionnez Propriétés dans le menu qui s'ouvre, la boîte de dialogue Propriétés des clips s'affiche. Cette boîte regroupe toutes les propriétés de ce clip et notamment son nom, sa position de départ, sa longueur et sa couleur.

quantiser

Corrige les erreurs de départ et de durée des notes jouées par l'homme et les aligne sur une grille temporelle définie.

résolution de quantisation

Note ou nombre de tics minimums définis pour une partie à quantiser.

intensité de quantisation

Mesure régissant le degré de perfection de la quantisation.

Consultez [Utiliser la commande Quantiser Groove](#)

enregistrement

Capture de sons audio ou MIDI en vue d'une reproduction.

riff wave

Format audio numérique standard utilisé sous Windows et pour les CD. Ces fichiers portent l'extension .wav.

RMS

Abréviation de « Root Mean Square ». Il s'agit d'une méthode permettant de mesurer la moyenne des amplitudes présentes dans un cycle de fréquence complet. Le RMS se situe légèrement au-dessus de 70 % du niveau de crête.

RPN

Abréviation de « Registered Parameter Numbers », numéros de paramètre référencés

Consultez [Contrôleurs, RPN, NRPN et Données d'automatisation](#)

.

règle

Barre indiquant des intervalles de mesures régulièrement espacés. Elle apparaît dans les vues Pistes, Partition et Piano Roll.

fréquence d'échantillonnage

Il s'agit du niveau de précision auquel les données audio sont enregistrées. Plus le niveau est élevé, meilleure est la qualité du son, bien que la mémoire et de la puissance de traitement nécessaires augmentent proportionnellement.

scrub

Outil vous permettant de déplacer une barre verticale sur une vue afin d'entendre les notes de la piste sur lesquelles passe cette barre. Vous pouvez faire défiler les données en avant ou en arrière, à la vitesse désirée.

sensibilité (fenêtre)

Distance séparant ou rapprochant une note de la grille de synchronisation quand vous utilisez la quantisation.

taille

Nombre d'événements d'une piste répertoriés dans la colonne Taille de la fenêtre Pistes. Ce nombre change à chaque fois que vous ajoutez ou supprimez des événements sur cette piste.

édition élastique

Processus d'édition réversible permettant de définir le point de départ et/ou de fin d'un clip audio ou MIDI par simple glissement de son début ou de sa fin.

courbe

Enveloppe d'automatisation créée dans la vue Pistes ou Console.

SMPTE

Abréviation de « Society of Motion Picture and Television Engineers ». Le format SMPTE divise le temps en heures, minutes, secondes et images.

instantané

Ensemble des paramètres d'automatisation prenant effet à un moment donné. Lorsque la Position de lecture atteint cet instant, tous les paramètres définis en automatisation s'activent.

solo

Permet à une piste de rester audible en cours de lecture.

point de division

Dans la vue Partition, point au niveau duquel vous divisez une piste en portées basse et aiguë. Les notes situées à ce niveau ou au dessus du point de division sont dirigées vers la portée haute, celles en dessous sont dirigées vers la portée basse.

portée

Ensemble de lignes horizontales sur lesquelles vous pouvez écrire votre composition musicale.

couchage sur bande

Enregistrement d'un signal de time code analogique sur une piste.

prémixage

Piste stéréo contenant le mixage stéréo de plusieurs pistes et respectant leur volume, leur panoramique et leurs effets.

Consultez [Routage et mixage des signaux audio numériques](#)

.

swing

Espacement systématiquement et irrégulier des notes sur une grille de synchronisation, le but étant de donner une sensation de swing à vos morceaux.

SysEx

Bibliothèque exclusive du système Cakewalk destinée au stockage, à l'enregistrement, à l'affichage et à l'édition de 256 banques, contenant chacune un nombre variable de patches.

Consultez [Messages exclusifs de système](#)

.

Banque SysEx

Une banque SysEx est une zone de stockage à laquelle sont associés certains paramètres (une sortie de destination et parfois un descriptif, par exemple). Chaque banque peut contenir un nombre indéfini de données, la capacité de stockage dépendant uniquement de la mémoire disponible. Les banques sont enregistrées en même temps que les fichiers de morceaux Cakewalk. Il est également possible d'enregistrer de banques en tant que fichiers .

syx au format utilisé par les utilitaires MIDIEX du domaine public.

prise

Instance unique d'un enregistrement répété. Vous pouvez enregistrer plusieurs prises pour ensuite n'en conserver que la meilleure.

modèle

Fichier spécial utilisé à titre de modèle pour créer d'autres projets similaires.

Consultez [Modèles de dispositions et raccourcis clavier](#)

.

tempo

Nombre de temps par minute.

Fin de sélection

Position jusqu'à laquelle la musique doit être lue ou enregistrée. Vous pouvez la définir à partir de la barre d'outils Sélection.

tics

Subdivisions des noires. Les projets MIDI utilisent souvent une résolution de note de 480 parties par noires (ou [PPQ](#)) ; ces parties sont également appelées « tics ».

position

Dans Cakewalk, Position de lecture, Début de sélection et Fin de sélection. Moment auquel un événement a lieu dans la musique.

Règle temporelle

Barre indiquant des intervalles de mesures régulièrement espacés. Elle apparaît dans les vues Pistes, Partition et Piano Roll. Vous pouvez utiliser la Règle temporelle pour modifier la Position de lecture, effectuer une sélection temporelle et insérer des marqueurs. Pour de plus amples informations sur la Règle temporelle, consultez [temporelle](#)

.

base temporelle

Voir [PPQ](#)

. Résolution de la synchronisation, se mesure en impulsions (tics) par noire. Détermine la précision de définition des notes.

Consultez [Réglage de la résolution des données MIDI](#)

.

TPQ

Voir base temporelle ou PPQ. Abréviation de « Ticks Per Quarter note » (tics par noire).

piste

Représentation dans Cakewalk d'une ou plusieurs lignes de musique dont les propriétés sont partagées (même instrument, par exemple).

transitoires

Crêtes de volume dans un clip audio. Ils permettent de déterminer l'emplacement des temps dans les clips audio.

vecteur

Graphique représentant les variations de la valeur d'un paramètre. Dans les programmes audio, vous pouvez modifier certains paramètres en dessinant des vecteurs, ce qui revient à tracer des [enveloppes](#)

.

vélocité

Exprime la vitesse ou l'intensité d'une note jouée au cours de l'enregistrement d'une piste.

offset de vélocité

Réglage de tous les événements de piste sur une durée définie.

Consultez [Réglage de l'alignement temporel d'une piste MIDI \(Position+\)](#)

.

volume

Volume d'un son ou d'une partie musicale.

widget

Élément graphique d'une interface StudioWare (du type potentiomètre ou curseur) contrôlant le paramètre d'un instrument MIDI ou exécutant un programme CAL.

WDM

Abréviation de « Windows Driver Model », un pilote audio à faible latence ayant priorité sur le logiciel de streaming audio du système d'exploitation et permettant une communication directe entre la carte son et l'application audio.

nettoyer

Supprime les clips et les événements d'une piste tout en conservant ses propriétés. Vous pouvez annuler la fonction

Nettoyer, mais pas la coller.

xRPN

RPN et NRPN.

---

[Cakewalk](#)

<http://www.cakewalk.com>

[Cakewalk Support](#)

<http://www.cakewalk.com/Support/>